



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE WUSHU

Arts Energétiques et Martiaux Chinois

**REGLEMENT
TECHNIQUE & D'ARBITRAGE**

**WUSHU TAOLU
TRADITIONNEL
Filière IWUF**



Ont participé à l'élaboration de ce document

Monsieur Pascal TURPIN
Monsieur Stéphane MOLARD
Monsieur Philippe N'GUYEN
Monsieur Julien GRANJOUX
Monsieur Michel LEROUX.

Merci de leur contribution

Validé par le Comité Directeur Fédéral du 15 décembre 2007

Table des matières

REGLEMENT TECHNIQUE ET D'ARBITRAGE	5
CHAPITRE I : ORGANISATION DES COMPETITIONS	5
1 ARTICLE PREMIER : LA COMMISSION DES COMPETITIONS	5
1.1 - SA COMPOSITION	5
1.2 -SES RESPONSABILITES :	5
2 ARTICLE DEUXIEME : LA COMMISSION DE RECLAMATION.....	5
2.1 SA COMPOSITION :	5
2.2 SES RESPONSABILITES :	5
3 ARTICLE TROISIEME : LE CORPS EXECUTIF DE L' ARBITRAGE	5
3.1 SA COMPOSITION :	5
3.2 SES RESPONSABILITES :	6
3.2-1 <i>Le juge en Chef</i> :	6
3.2-2 <i>Les juges en chef adjoint</i> :	6
3.2-3 <i>Le juge chef de table</i> :	6
3.2-4 <i>Les juges</i> :	6
3.2-4 <i>Le responsable du planning et des inscriptions</i> :	7
3.2-5 <i>Le responsable des contrôles</i> :	7
4 ARTICLE QUATRIEME : ASSISTANCE D' ARBITRAGE	7
4.1 SA COMPOSITION	7
4.2 SES RESPONSABILITES :	7
4.2-1 <i>Les contrôleurs</i> :	7
4.2-2 <i>L'annonceur</i> :	7
4.2-3 <i>Le responsable de son</i> :	7
4.2-4 <i>Le caméraman officiel de compétition</i> :	8
5 ARTICLE CINQUIEME : LE STAFF CHARGE DU MATERIEL INFORMATIQUE :	8
5.1 SA COMPOSITION :	8
5.2 SES RESPONSABILITES :	8
CHAPITRE II – GENERALITES CONCERNANT LES COMPETITIONS	9
1 ARTICLE SIXIEME : TYPES DE COMPETITIONS	9
2 ARTICLE SEPTIEME : DISCIPLINES DE COMPETITION ET DE DEMONSTRATION	9
2.1 DISCIPLINES DE COMPETITION :	9
2.2 TAOLUS IMPOSES INTERNATIONAUX :	10
2.3 TAOLUS OPTIONNELS :	10
2.4 TAOLUS TRADITIONNELS :	10
2.5 TAIJI QUAN ET TAIJI AVEC INSTRUMENTS :	10
2.6 DUILIAN :	10
2.7 DEMONSTRATION COLLECTIVE :	10
3 ARTICLE HUITIEME : REGLES RELATIVES A LA DUREE DE TEMPS DE REALISATION D'UN TAOLU	11
3.1 TAIJI QUAN	11
3.1-1 <i>mains nues</i> :	11
3.1-2 <i>avec instruments</i> :	11
3.2 POUR LES AUTRES DISCIPLINES.....	11
3.2-1 <i>Individuelles et Dui lian</i> :	11
3.2-2 <i>La durée de réalisation des démonstrations collectives</i> :	11
4 ARTICLE NEUVIEME : RECLAMATIONS	11

4.1	LE CONTENU ET LES LIMITES DES RECLAMATIONS :	11
4.2	LA PROCEDURE ET LES REGLES DE RECLAMATIONS :	12
4.2-1	<i>Procédure de réclamations</i> :	12
4.2-2	<i>Les règles de réclamations</i> :	12
5	ARTICLE DIXIEME : CONFIRMATION DE L'ORDRE DE PASSAGE DES COMPETITEURS	12
5	ARTICLE ONZIEME : VERIFICATION DES INSCRIPTIONS	13
7	ARTICLE DOUZIEME : PROTOCOLE	13
8	ARTICLE TREIZIEME : CALCUL DU TEMPS	13
9	ARTICLE QUATORZIEME : AFFICHAGE DE NOTES	13
10	ARTICLE QUINZIEME : FORFAIT	13
11	ARTICLE SEIZIEME : CONTROLE ANTI-DOPAGE	13
12	ARTICLE DIX SEPTIEME : CLASSEMENT	14
12.1	CLASSEMENT INDIVIDUEL :	14
12.2	CLASSEMENT INDIVIDUEL EN PLUSIEURS DISCIPLINES CONFONDUES :	14
12.3	CLASSEMENT PAR GROUPE :	14
12.4	CLASSEMENT PAR EQUIPE :	14
12.5	SOLUTIONS EN CAS D'EGALITES :	14
13	ARTICLE DIX HUITIEME : REGLES GENERALES RELATIVES A LA COMPETITION	14
13.1	LA MUSIQUE ACCOMPAGNANT LES PRESTATIONS :	14
13.2	LES VETEMENTS DE COMPETITION	15
13.3	L' AIRE DE COMPETITION	15
13.4	LES INSTRUMENTS DE COMPETITION :	15
	CHAPITRE III – MÉTHODES ET CRITÈRES DE NOTATION	16
1	ARTICLE DIX NEUVIEME : METHODES ET CRITERES DE NOTATION	16
1.1	METHODES DE NOTATION :	16
1.1-1	<i>Détermination de la note réelle du compétiteur</i> :	16
1.1-2	<i>La notation de régulation du juge chef de table</i> :	16
1.1-3	<i>Détermination de la note finale</i> :	16
1.2	CRITERES DE NOTATION :	17
1.2-1	<i>Les degrés de notation</i> :	17
1.3	LES CRITERES DE NOTATION EN DIFFERENTS DEGRES DE MENTIONS :	18
1.3-1	<i>Respecter les caractéristiques du style</i> :	18
1.3-2	<i>Puissance et coordination</i> :	18
1.3-3	<i>Pertinence de rythme</i> :	18
1.3-3	<i>Réalisme</i> :	18
1.3-4	<i>Bonne coordination, diversité et originalité des transformations techniques</i> :	18
1.3-5	<i>Un bon ensemble entre la musique et les mouvements</i> :	18
1.4	DANS UNE COMPETITION DE TAOLUS TRADITIONNELS DE WUSHU :	18
1.5	DEDUCTIONS DE POINTS PAR LES JUGES CONCERNANT D' AUTRES ERREURS	19

REGLEMENT TECHNIQUE ET D'ARBITRAGE

CHAPITRE I : ORGANISATION DES COMPETITIONS

1 Article premier : la Commission des compétitions

1.1 - Sa composition

Pour sa composition nationale, il appartient à la Direction Technique Nationale et à la commission d'organisation de décider de la composition du staff du travail de la compétition.

1.2 - Ses responsabilités :

Sous la direction de la Commission d'organisation, elle prend la responsabilité d'organiser l'ensemble du travail d'organisation de la compétition.

2 Article deuxième : la Commission de réclamation

2.1 Sa composition :

Elle sera constituée si besoin le jour de la compétition par le responsable de la compétition

2.2 Ses responsabilités :

Recevoir les réclamations des compétiteurs, exprimer ses jugements sans corriger le résultat de notation.

Le jugement de la commission de réclamation sera l'ultime décision d'arbitrage.

3 Article troisième : le Corps exécutif de l'arbitrage

3.1 Sa composition :

Un juge en Chef, de un à deux juges en Chef adjoint.

En fonction de l'envergure des compétitions, un ou plusieurs groupes de juges peuvent se constituer. Chaque groupe se compose d'un chef, de trois à cinq juges

Une personne est chargée du planning et de l'enregistrement.

Une personne est chargée des contrôles et vérification.

3.2 Ses responsabilités :

3.2-1 Le juge en Chef :

Il dirige le travail des groupes de juges, il assure la bonne application du règlement de compétition ; contrôle et vérifie toutes les préparations des compétitions.

Il explique le règlement et la programme de compétition sans avoir le droit de les changer.

Au cours de la compétition, selon l'exigence du travail d'arbitrage et de distribution du travail d'arbitrage, il a le droit de résoudre tout problème dû à l'erreur sérieuse commis par un juge.

Lorsqu'il y'a des communications prohibées entre l'entraîneur et son compétiteur, il leur donne un avertissement ; vis-à-vis des récidivistes, il a le droit de conseiller à la commission technique de sévères punitions allant jusqu'à l'annulation de leur résultat de compétitions.

Il vérifie et déclare le résultat de compétition, et il conclut le travail d'arbitrage.

3.2-2 Les juges en chef adjoint :

Ils coordonnent et ils assistent le travail du juge en chef ;

En l'absence du juge en chef, l'un des juges en chef adjoints le représente et prend en charge ses responsabilités.

3.2-3 Le juge chef de table :

Il organise l'apprentissage et le stage d'arbitrage de son groupe de juges.

Pendant la compétition, il procède à la déduction de points vis-à-vis du manquement ou du dépassement de la limite de temps lors d'une présentation de taolu. Il déclare la note finale des compétiteurs.

Lorsqu'un juge commet une faute sérieuse d'arbitrage, il conseille au juge en chef la solution appropriée.

3.2-4 Les juges :

Sous la direction de leur juge de groupe, ils mènent à bien le travail d'arbitrage.

En application stricte du règlement, ils procèdent en toute indépendance à la notation. et à l'enregistrement.

Les juges sont chargés de la notation du compétiteur sur le plan de la réalisation des mouvements de son taolu, le respect des caractéristiques du style, la puissance et la coordination, la pertinence de rythme, la bonne structure du taolu, le réalisme et la parfaite coordination entre la musique et les mouvements.

3.2-4 Le responsable du planning et des inscriptions :

Il est responsable de l'ensemble du planning et des inscriptions, de la vérification des formulaires d'inscription, l'établissement d'une brochure de programme et de l'ordre de passage des compétiteurs en fonction de l'exigence de la rencontre

Il prépare tous les formulaires de compétition nécessaires, vérifie, certifie le classement des compétiteurs.

Il établit la brochure des résultats de compétition.

3.2-5 Le responsable des contrôles :

Il est responsable de tout le groupe de travail.

Selon l'ordre de passage des compétiteurs, il applique à temps les contrôles d'inscription, vérification des armes et la présentation vestimentaire des compétiteurs.

Il contrôle et vérifie la distribution des récompenses.

4 Article quatrième : assistance d'arbitrage

4.1 Sa composition

- ✓ Groupe d'inscription et de planning : 3 à 5 personnes
- ✓ Groupe de contrôle : 3 à 6 personnes
- ✓ Annonceurs : 1 à 2 personnes

Responsable son : 1 à 2 personnes

Caméramans officiels de compétition : 2 à 4 personnes

4.2 Ses responsabilités :

4.2-1 Les contrôleurs :

Ils exécutent le travail que leur responsable demande, après avoir introduit les compétiteurs sur l'aire de compétition, il présente aux chefs de table le formulaire de contrôle. S'il y a tout changement, il en informe à temps le chef de table et l'annonceur.

4.2-2 L'annonceur :

Il présente au public les compétiteurs qui s'avancent sur l'aire de compétition, le résultat de leur compétition, le programme et le règlement de la compétition, les caractéristiques des styles de compétition ainsi que les autres connaissances concernant les taolus traditionnels de wushu.

4.2-3 Le responsable de son :

Il se charge de la musique accompagnant les taolus de compétition.

4.2-4 Le caméraman officiel de compétition :

Il filme l'ensemble de la compétition dans les différentes disciplines.

Sur l'ordre de la commission de réclamation, il se charge de projeter la partie de film concernée.

5 Article cinquième : Le staff chargé du matériel informatique :

5.1 Sa composition :

Ce staff se compose de 2 à 4 spécialistes en matériel informatique.

5.2 Ses responsabilités :

Enregistrer les inscriptions.

Coordonner le travail de planification du programme de compétition avec le groupe de planning et d'inscriptions

Prendre en charge de l'ensemble du système de notation par informatique.

CHAPITRE II – GENERALITES CONCERNANT LES COMPETITIONS

1 Article sixième : types de compétitions

Selon l'envergure de la compétition, celle-ci peut relever de trois types :

- Individuelle
- Collective
- Individuelle et collective

Selon l'âge des compétiteurs, les compétitions peuvent se qualifier selon dix catégories d'âge.

➡ Voir règlement des compétitions

Remarques : toute catégorie de moins de 5 participants passe dans la catégorie supérieure.

2 Article septième : disciplines de compétition et de démonstration

2.1 Disciplines de compétition :

- A. Il s'agit de tous les Taolus de Wushu traditionnel issus des différents systèmes d'arts martiaux (zhong da quan) ou des différentes écoles d'arts martiaux (Liu pai), à condition qu'ils soient connus et référencés ;
- B. Il s'agit de tous les Taolus de Wushu qui se pratiquent largement dans la population (y compris les Taolus imposés).

Les autres Taolus présentant des techniques de compétition et de Wushu tels les Taolus à mains nues, avec instruments, les Dui lian et les disciplines collectives ayant des mouvements difficiles de catégorie B au plus ; et des Taolus issus des systèmes d'arts martiaux nouvellement créés dans la population.

2.2 Taolus imposés internationaux :

- Les 1^{ers} Taolus : (1) chang quan, (2) nan quan, (3) dao, (4) jian, (5) gun, (6) qiang, (7) nandao, (8) nangun.
- Les 2^{èmes} Taolus : (9) changquan, (10) dao, (11) jian, (12) Gun, (13) qiang ;
- Les Taolus imposés-adolescents : (14) Guiding quan, (15) chuji changquan, (16) chuji dao, (17) chuji jian, (18) chuji gun, (19) chuji qiang

2.3 Taolus optionnels :

- (20) changquan, (21) nanquan, etc... jusqu'à (28)

2.4 Taolus traditionnels :

- a) Traditionnels à mains nues : (29) ~~xing y~~, baji (30) bagua, (31) tongbei, pikua (32) fanzi, (33) ditan, (imitatifs), (34) autres : cha, hua, pao, hong, shaolin, liu he etc, (35) Nanquan traditionnel (yongchun, chailifo, etc...)
- b) Instruments traditionnels de Wushu : (36) instruments singuliers (dao, jian, gun, qiang, pudaο, dadaο, changshui jian, etc), (37) instruments à double main (shuang dao, shuang jian, shuang gou, etc), (38) instruments souples (jiu jié bian, san jié gun, etc)

2.5 Taiji quan et Taiji avec instruments :

- a) Guiding taolus : de 39 : 24 mouvements à 47 : 42 mouvements de l'épée
- b) Taolus traditionnels : ~~(48) toutes les écoles comme chen, yang, wu, sun, wu, li, Dong yue, Zhaobao, etc.~~
- c) Taolus traditionnels avec instruments : ~~(49) dao, jian, etc.~~

2.6 Duilian :

(50) duilian (mains nues contre mains nues, instrument(s) contre instrument(s), mains nues contre instrument(s), etc.)

2.7 Démonstration collective :

Il s'agit des disciplines de démonstration collective, groupe d'au moins 6 personnes, dont le contenu principal relève des techniques de Wushu ; et qui comportent une certaine dimension artistique, obligatoirement accompagnée de musique.

3 Article huitième : Règles relatives à la durée de temps de réalisation d'un Taolu

3.1 Taiji quan

3.1-1 mains nues :

Entre 4 et 6 minutes, et lorsque le compétiteur atteint sa 4ème et 5ème minutes, le juge chef de table donne un signal d'indication du temps.

3.1-2 avec instruments :

Entre 3 et 4 minutes, et le juge chef de table indique la 3ème minute au compétiteur par un signal d'indication de temps.

3.2 Pour les autres disciplines

3.2-1 Individuelles et Dui lian :

La durée de temps de réalisation va de 40 secondes à 2 minutes. Lorsque le compétiteur atteint 2 minutes et 30 secondes, le juge chef de table donne un signal d'indication (si le Taolu est trop long, le compétiteur devra le raccourcir en conformité avec les règles). La durée de temps de réalisation d'un Taolu est déterminée par le chronomètre utilisé par le jury, le jury devant utiliser deux chronomètres pour calculer la durée de temps de réalisation d'un Taolu. Lorsque la durée de temps n'est pas conforme aux règles et que les temps indiqués par les deux chronomètres sont différents, les juges se référeront au chronomètre indiquant le temps le plus proche des règles relatives à la durée de temps.

3.2-2 La durée de réalisation des démonstrations collectives :

La durée ne peut pas dépasser 4 minutes.

Nota : La durée de réalisation des démonstrations collectives peut être fixée par le Comité d'organisation en fonction du programme de compétition.

4 Article neuvième : réclamations

4.1 Le contenu et les limites des réclamations :

Les réclamations ne concernent que les compétiteurs lorsqu'ils s'opposent aux jugements faits sur la décision relative au temps de réalisation de leur taolu.

4.2 La procédure et les règles de réclamations :

4.2-1 Procédure de réclamations :

Lorsqu'une école participante s'oppose aux résultats donnés par le jury, sa réclamation doit se faire par l'entraîneur de cette école auprès de la commission de réclamation à la fin du tableau de la discipline concernée et dans une limite de temps de 15 minutes ; elle doit être manuscrite et accompagnée des frais de réclamation dont la somme est de 100 euros.

4.2-2 Les règles de réclamations :

Une réclamation ne peut porter que sur une seule discipline. Lorsque la commission de réclamation juge que le jury avait raison, l'école concernée doit se soumettre à sa décision. En cas de désobéissance allant jusqu'à la perturbation irraisonnable de la compétition, selon la gravité de la situation, la commission de réclamation rapporte les faits à la commission technique de la fédération qui infligera de lourdes sanctions allant jusqu'à l'annulation du résultat de compétition de l'école fautive.

Lorsque la commission de réclamation donne tort au Jury, elle invite la commission technique à trouver la solution relative au jugement erroné selon les règles en vigueur, et elle rembourse les frais de réclamation, mais elle ne corrige pas le résultat de la compétition.

5 Article dixième : confirmation de l'ordre de passage des compétiteurs

Sous l'inspection de la commission de compétition et de l'arbitre en chef, le groupe chargé des inscriptions et du planning forme par tirage aux sorts l'ordre de passage des compétitions.

Lorsqu'il y a des épreuves de qualifications et des finales, l'ordre des épreuves finales doit se constituer en fonction des résultats des épreuves, commençant par les notes les plus basses à celles les plus hautes.

Lorsqu'à l'issue des épreuves de qualification, deux compétiteurs ont le même classement, il faut recourir au tirage au sort pour déterminer leur ordre de passage.

5 Article onzième : vérification des inscriptions

40 minutes avant le début de la compétition, les compétiteurs doivent se présenter à l'endroit désigné pour la première vérification de leurs inscriptions et le contrôle de leur présentation vestimentaire ainsi que les instruments de wushu traditionnel.

20 minutes avant la compétition se déroulera la deuxième vérification d'inscription.

10 minutes avant la compétition se déroulera la troisième vérification d'inscription.

7 Article douzième : protocole

À l'appel de son nom avant de monter sur la surface de compétition et à l'annonce du résultat de sa prestation, il doit saluer « poing et paume » en direction du chef de table.

8 Article treizième : calcul du temps

Le chronomètre est déclenché au moment où le compétiteur commence à faire le premier geste à partir de sa position debout pieds joints et le chronomètre est arrêté au moment où le compétiteur retourne à sa position initiale pieds joints.

9 Article quatorzième : affichage de notes

Les résultats de la compétition doivent être publiquement affichés.

10 Article quinzième : forfait

Si le compétiteur ne se présente pas lors de la dernière vérification d'inscription ou s'absente au moment de son tour de prestation, il sera déclaré forfait.

11 Article seizième : contrôle anti-dopage

Le contrôle anti-dopage s'effectue selon les restrictions établies par le règlement de la fédération.

12 Article dix septième : classement

12.1 Classement individuel :

Le classement se fait en fonction des résultats. Le premier au classement a la meilleure note, le 2^{ème} au classement a la seconde meilleure note, etc...

12.2 Classement individuel en plusieurs disciplines confondues :

Le classement se fait en fonction du total des notes des différentes disciplines (ou selon des règles préétablies). Le premier au classement a le meilleur total de notes, le 2^{ème} au classement a le second meilleur total de notes, etc...

12.3 Classement par groupe :

Le groupe classé premier a la meilleure note ; celui classé deuxième a la seconde meilleure note, etc...

12.4 Classement par équipe :

Le classement par équipe se fait en fonction des règles relatives à la compétition par équipes préétablies dans le règlement de cette compétition.

12.5 Solutions en cas d'égalités :

Celui qui a obtenu la meilleure note dans le niveau de degré de mentions sera placé devant. Si l'égalité persiste, prendre la troisième décimale de la note moyenne obtenue. Si l'égalité persiste, les compétiteurs seront déclarés ex aequo.

13 Article dix huitième : règles générales relatives à la compétition

13.1 La musique accompagnant les prestations :

Si le règlement désigne des disciplines devant s'accompagner de musique (version instrumentale), le déroulement de la prestation de ces disciplines doit être accompagnée de musique. Les compétiteurs sont libres de choisir la musique qui accompagnera leur taolu.

13.2 Les vêtements de compétition

Les juges doivent s'habiller en uniforme et porter des insignes de juges.

Les compétiteurs doivent porter des vêtements de compétition adaptés au style présenté. **Port de chaussons obligatoire.**

13.3 L'aire de compétition

Il faut utiliser l'aire de compétition recommandée par l'IWUF et l'EWUF. (individuel : 14x8m – collective : 16x14m)

13.4 Les instruments de compétition :

Ils doivent être conformes au style présenté.

CHAPITRE III – MÉTHODES ET CRITÈRES DE NOTATION

1 Article dix neuvième : Méthodes et Critères de notation

1.1 Méthodes de notation :

Chaque discipline utilise le barème de 10 points.

Les juges se référant au niveau de la prestation technique du compétiteur, aux « *critères de notation divisés en différents degrés de mentions* », et, par comparaison, au niveau des autres prestations, déterminent le degré de notation que le compétiteur mérite. Sur cette base de notation, ils déduisent les points concernant les autres erreurs. La notation peut avoir deux décimales, et la dernière note est entre 0 et 9. (voir tableau ci-dessous).

1.1-1 Détermination de la note réelle du compétiteur :

- S'il y a 3 juges, la note réelle obtenue par le compétiteur sera celle située entre la note la plus haute et la note la plus basse ;
- S'il y a 4 juges, la note réelle sera la moyenne des deux notes du milieu ;
- S'il y a 5 juges, la note réelle sera la moyenne des trois notes du milieu ;
- La note réelle peut avoir deux décimales et la troisième ne sera pas prise en compte (sauf en cas de persistance d'égalité).

1.1-2 La notation de régulation du juge chef de table :

Lorsqu'il apparaît des incohérences évidentes dans la notation, avant l'affichage de la note finale, le juge chef de table peut en consultation avec le juge en chef, augmenter ou réduire celle-ci de 0.01 à 0.05 point.

1.1-3 Détermination de la note finale :

A partir de la note que le compétiteur devrait obtenir, le juge chef de table appliquant « *la déduction par le chef de table* » ou « *la régulation de note par le chef de table* », détermine la note finale du compétiteur.

1.2 Critères de notation :

1.2-1 Les degrés de notation :

3 degrés de mentions divisées en 9 niveaux dont la mention « excellent », valant de 8.50 à 10.00 points ; la mention « bien », valant de 7.00 à 8.49 points ; et la mention « passable », valant de 5.00 à 6.99 points

Degré de mentions		Niveaux	Valeur de notation
Excellent	Supérieur	1	9.50 – 10.00
	Moyen	2	9.00 – 9.49
	Inférieur	3	8.50 – 8.99
Bien	Supérieur	4	8.00 – 8.49
	Moyen	5	7.50 – 7.99
	Inférieur	6	7.00 – 7.49
Passable	Supérieur	7	6.50 – 6.99
	Moyen	8	6.00 – 6.49
	Inférieur	9	5.00 – 5.99

Degré de mentions		Critères de notation
Excellent	Supérieur	Puissance pleinement déployée, fluidité de force, précision de force, bonne coordination entre les regards, mouvements corporels, déplacements ou entre le corps et le maniement des instruments, netteté de rythme, originalité de style, une bonne harmonisation entre les mouvements et la musique.
	Moyen	
	Inférieur	
Bien	Supérieur	Puissance moyennement déployée, fluidité moyenne de force, assez bonne précision de force, une assez bonne coordination entre les regards, le corps, les déplacements ou entre le corps et le maniement des instruments, un rythme assez clair, un style assez original, une harmonisation moyenne entre les mouvements et la musique.
	Moyen	
	Inférieur	
Passable	Supérieur	Puissance faible, sans fluidité de force, imprécision de force, mauvaise coordination entre les regards, le corps, les déplacements ou entre le corps et le maniement des instruments, sans rythme, sans originalité de style, une mauvaise harmonisation entre les mouvements et la musique.
	Moyen	
	Inférieur	

1.3 Les critères de notation en différents degrés de mentions :

1.3-1 Respecter les caractéristiques du style :

Le compétiteur doit jouer pleinement de toutes les caractéristiques techniques, de l'originalité du style, du contenu principal de la discipline ; respecter les normes, les méthodes et les techniques des mouvements.

1.3-2 Puissance et coordination :

Le compétiteur doit déployer toute sa puissance musculaire et sa virtuosité dans la manipulation des instruments à travers des caractéristiques telles que la fluidité de la puissance, la précision de la force, la bonne coordination entre les regards, le corps, les déplacements, et entre le corps et les instruments de Wushu.

1.3-3 Pertinence de rythme :

il faut présenter un rythme en accord avec la discipline ;

Bonne structure de Taolu, un schéma juste de déplacement :

Le contenu des mouvements doit respecter les caractéristiques de la discipline.

1.3-3 Réalisme :

Le Dui lian doit ressembler à la réalité, représenter une synchronisation rigoureuse, un contenu approprié d'attaques et de défenses.

1.3-4 Bonne coordination, diversité et originalité des transformations techniques :

Tout en respectant la formation des colonnes et des lignes de compétiteurs, les transformations doivent être variables et bien coordonnées, faire ressortir le contenu principal et l'originalité de la discipline.

1.3-5 Un bon ensemble entre la musique et les mouvements :

Le style de musique et les caractéristiques de la discipline doivent être en symbiose.

1.4 Dans une compétition de Taolus traditionnels de Wushu :

Il est **interdit d'exécuter** les mouvements difficiles des Taolus optionnels de Wushu **au-delà de la catégorie B**. Le compétiteur dont l'exécution de Taolu n'est pas conforme aux règles, n'obtient pas de notation.

L'exécution des mouvements suivants est autorisée : teng kong feijiao, teng kong bailian, teng kong xuan feng jiao, jian tan et d'autres mouvements de sauts.

Dans une compétition de Taolus traditionnels optionnels, cette interdiction n'est plus valable.

Dans une compétition de Taolus traditionnels imposés, il faut respecter strictement les mouvements imposés et le schéma des déplacements.

1.5 Dédutions de points par les juges concernant d'autres erreurs

Le contenu des erreurs et les critères de déductions de points

Types d'erreurs	Contenu des erreurs et critères de déduction de points		
	0.10 point	0.20 point	0.30 point
Vêtement, décoration affectant les mouvements	<ul style="list-style-type: none"> . Tissu du sabre, pompon de l'épée touchant le sol ou enroulant le corps . Déboutonnage ou déchirement vestimentaire ; . Ceinture, décoration de cheveux tombant par terre ; . Perte de chaussures 		
Instruments touchant le tapis ou le corps du compétiteur, séparation de manche, déformation, instruments cassés, tombant par terre ;	<ul style="list-style-type: none"> . Instruments touchant le tapis, . Instruments quittant <u>son</u> manche ; . Instruments enroulant le corps ; . Instruments se tordant ou se déformant 		<ul style="list-style-type: none"> . Rupture d'instruments (y compris rupture incomplète); . Chute d'instruments sur le tapis ;
Sortie	Toute partie du corps du compétiteur touche l'extérieur de la bordure du tapis	Appui supplémentaire par l'utilisation de la main, du coude, du genou, de l'instrument,	. Chute sur le tapis (les deux mains, le bras, la tête, le tronc, et les fesses touchent le sol)
Perte d'équilibre	. Le tronc remue, le pied se déplace ou sautille		
Oubli	. chaque oubli		
Erreurs concernant les caractéristiques de la discipline		Le fait de toucher accidentellement son partenaire	Le fait de blesser accidentellement son partenaire ;

Remarque : Si le compétiteur commet plusieurs des erreurs susmentionnées, la déduction de points se fait en fonction de la somme totale des erreurs.