

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA
FILHO” UNESP CAMPUS RIO CLARO-SP**

Sérgio Carneiro Junior

**O corpo chinês e as artes marciais: da ascese marcial ao
Wushu moderno**

Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias

Rio Claro

2013

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA
FILHO” UNESP CAMPUS RIO CLARO-SP**

Sérgio Carneiro Junior

**O corpo chinês e as artes marciais: da ascese marcial ao
Wushu moderno**

Dissertação apresentada como exigência parcial para obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias à Comissão Julgadora da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP - sob a orientação do Prof. Dr. Carlos José Martins.

Rio Claro

2013

FICHA CATALOGRÁFICA

796.8159 Carneiro Junior, Sérgio

C289c

O corpo chinês e as artes marciais: da ascese marcial ao *Wushu* moderno - entre a arte e a técnica / Sérgio Carneiro Junior. – Rio Claro: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP, 2013.
172 f.: il., figs., fots., mapas

Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista,
Instituto de Biociências de Rio Claro

Orientador: Carlos José Martins.

1. Kung-fu. 2. Artes Marciais. 3. Wushu. 4. China. 5.
Revolução Cultural. I. Título.

Ficha Catalográfica elaborada pela STATI - Biblioteca da UNESP
Campus de Rio Claro/SP

Sérgio Carneiro Junior

O corpo chinês e as artes marciais: da ascese marcial ao *Wushu* moderno

Dissertação apresentada
como exigência parcial para
obtenção do grau de Mestre
em Desenvolvimento
Humano e Tecnologias na
Universidade Estadual
Paulista “Júlio de Mesquita
Filho” - UNESP.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em 30/04/2013 pela comissão julgadora:

Banca examinadora

Profª Drª: Raquel Valente de Gouvêa

Instituição: Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas

Assinatura: _____

Profª. Drª.: Leila Marrach Basto de Albuquerque

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP

Assinatura: _____

Prof.Dr.: Carlos José Martins (Orientador)

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP

Assinatura: _____

Rio Claro

2013

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais, ao meu orientador e aos amantes do *Wushu*.

AGRADECIMENTOS

Não tenho medidas para expressar o amor e o quão sou grato aos meus pais Rosilene e Sérgio, os quais me orgulham em herdar o nome; deveras devo minha vida a vocês.

Obrigado também Daniele Metzker, pela companhia de todas as horas e pela paciência generosíssima para me aguentar. Amo você!

Meus familiares que me acompanharam desde o início da graduação até aqui; aos avós, tios e primos, enfim, “Carneiros e Lavouras”.

Com certeza agradeço a todos meus professores de pós-graduação, porém, em especial ao meu orientador e professor, mestre, doutor e grande amigo, Carlos José Martins, muito obrigado mesmo por essa experiência maravilhosa que foi o mestrado!

Também gostaria de agradecer a duas grandes amigas que me ajudaram e muito, nesse percurso: a Prof^a Dr^a Raquel Valente de Gouvêa que se mostrou muito solícita e paciente desde nossa primeira conversa, agradeço pelos valiosos conselhos e pelos excelentes diálogos que tivemos formais ou não, e que não gostaria de ficar sem.

A outra grande amiga vem de uma amizade um pouco mais antiga, desde a graduação, querida Prof^a Dr^a Leila Marrach Basto de Albuquerque, que carrega uma sinceridade incrível no olhar e que me garantiu bons momentos de “adrenalina cerebral” em tempos de marasmo cartesiano, em tempos de métodos e técnicas, de desenvolvimento humano e tecnologia.

Meu agradecimento imenso também ao querido camarada Emil Rigotti, irmão não consanguíneo, porém, de todas as horas. Esse trabalho sem dúvida não seria o mesmo sem você.

Obrigado também aos eternos companheiros de “Tudo Nosso”: Henrique, Alemão, Renato e Danilão, além é claro, daqueles que me cercaram com amizade nesses tempos todo aí em Rio Claro, em especial: Marcelo, Paula, Jaqueline, Maria, Ellen, Felipe Morilla e Felipe Batista, Ana Clara, enfim, à Éxciton em geral. Foi, e ainda seria uma honra dançar com vocês e com a lindíssima Cátia Mary Volp para a vida toda.

Obrigado Cristian, Andréa, Nádia e Glória chefes e amigos especiais que ajudaram e me tranquilizaram nessa fase final. À Marta Mancini, ex-chefe, eterna amiga e outrora, mãe postiça; meu gigantesco obrigado!

Agradeço também a antigos amigos como a Prof. Dra. Marili Bassini e meu mestre de Wushu tradicional e moderno, José Carlos Barbosa, grande mentor e amigo que definitivamente, entre outros segredos, me ensinou que o topo do pódio é um ótimo lugar, mas que às vezes, mesmo treinando absurdamente não é possível conquistá-lo; e que também isso não se relaciona em nada com o termo “desistência”.

*“Aos braços do passado dedico as minhas vitórias
Fiz o melhor que pude, fiz o melhor que pude
De coração aberto sigo o caminho do meio
Amor e atitude, amor e atitude
Fracassos do passado mudaram minha trajetória
Busquei a plenitude, busquei a plenitude
O esforço foi sincero me orgulho da nossa história
Se quiser tá elevado se acostume com a altitude.*

*Respeite os idosos, cative as crianças
Tire o seu tênis antes de entrar em casa
Respire a flor de lótus e cuide dos seus shakras
A família é sagrada, capaz de me dar asas.*

*Meu lar é um templo para todo tempo
Essência de incenso no oxigênio
Seicho-no-ie, Confúcio e Dalai
De mãe para filho de avô para pai.*

*Aos braços do passado dedico as minhas vitórias
Fiz o melhor que pude, fiz o melhor que pude
De coração aberto sigo o caminho do meio
Amor e atitude, amor e atitude
Fracassos do passado mudaram minha trajetória
Busquei a plenitude, busquei a plenitude
O esforço foi sincero me orgulho da nossa história
Se quiser tá elevado se acostume com a altitude.*

*E cante o som mais fúnebre de um triste hino
Do sapo ao girino
Do homem ao menino
De Leonardo a Chino*

*Quem é você?
O que tu está fazendo aqui?
Veio pra mandar mensagem ou só pra se divertir?
Veio pra interagir ou se isolar se deprimir?
Se derramar até as teias do tempo te consumir
Seguir o caminho do Tao quando o tal trem das sete partir
Chorar e sorrir, chover e sentir
Chapar e usufruir
O bendito fruto, nada e tudo, estudo do eterno mistério de existir
O sopro divino é dedicado a ti
Com o talento de Deus
Tome cuidado na estrada longa e mal iluminada deixe que seus
Ouvidos encontre meus,
Murmúrios, martírios, vitória do relógio que Salvador Dali derreteu
Nos ombros do homem hipnotizado por conforto,
Os loucos partem aos poucos sabendo que é digno morrer vivendo
E perda de tempo viver morto, feche o olho se concentre na sua respiração!*

“Ih, ó lá”

Aquele mesmo indivíduo, entre os mesmos sermões e apertos de mão

No campeonato do ódio, bicarbonato de sódio e pão

De cada dia e noite, as vezes a tarde é tarde então

400 anos de açoite, vem ébrio e doente, tá lá sem presente

Entre o céu e o chão, sóbrio e são

Na harmonia do cosmos, sendo são Cosmo e são Damião

Ser livre no arbítrio, mostra o ponto de equilíbrio João

Assim eu vou, assim vou no caminho do futuro

Vovó , irmãs e irmãos, claro ou escuro orçam contratos a mão

Com ré, mi, fá, sol, lá, si sem dó da babilon

Das selvas de pedra, sem órfãs e órfãos

Servos das trevas, gus!

O mar em que tu navegas é a saga que tu segue as cegas!”

(Black Alien)

RESUMO

Este estudo tem por objetivo, analisar a prática do *Wushu*, ocidentalmente conhecido por *Kung-Fu*, situando-o como arte marcial componente da cultura chinesa imperial tardia e moderna. Pré e pós a emergência do Comunismo em 1949; circunscrevendo o surgimento do “*Wushu* moderno” e suas implicações. Atentando para as transformações na civilização chinesa pós-revolução Maoísta, as rupturas entre tradicional e moderno, contexto no qual a prática do *Wushu* foi reconfigurado na condição de esporte, não mais restrito aos templos ou ao exército, mas estendido às escolas chinesas em um formato laico e pedagógico. Fato que associou outros sentidos à palavra “arte”, dentro da expressão “arte marcial” e à prática, antes próxima da *ascese* (do termo Grego: “askésis”, que quer dizer “exercício”) corporal e espiritual. Relação que não se consuma na sociedade contemporânea, uma vez que as técnicas corporais, em tempos modernos e no contexto das artes marciais, distanciaram-se das “artes” e se aproximaram do ambiente esportivo; do esporte, propriamente dito.

Palavras-chaves: Artes Marciais; *Wushu*; *Kung-Fu*; Revolução Cultural; China.

ABSTRACT

This study aims to analyze the practice of Wushu, western known as Kung-Fu, making them the martial art component of late imperial Chinese culture and modern. Before and after the emergence of Communism in 1949, circumscribing the emergence of "modern Wushu" and its implications. Paying attention to the changes in Chinese civilization post-Maoist revolution, the breaks between traditional and modern, the context in which the practice of Wushu was reconfigured on condition of sport, no longer restricted to the temples or the imperial army, but extended to Chinese schools in a format of secular teaching. Fact that other meanings associated with the word "art" within the term "martial art" and practice before the next to asceticism (from the Greek word: "Askesis", which means "exercise") of body and spirit. Relationship wich is not consummated in contemporary society, since the body techniques in modern times and in the context of martial arts, distanced themselves from the "arts" and approached the sporting environment, of sport, itself.

Keywords: Martial Arts; Wushu; Kung-Fu; Cultural Revolution; China.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 Templo do Cavalo Branco.....	32
FIGURA 2 Monge taoísta.....	36
FIGURA 3 Monge budista.....	36
FIGURA 4 Posturas e vestes taoístas.....	36
FIGURA 5 Monge budista.....	37
FIGURA 6 Templo Shaolin.....	38
FIGURA 7 Caricatura chinesa.....	39
FIGURA 8 O “boxer”.....	40
FIGURA 9 Tio Sam.....	40
FIGURA 10 Generais da aliança das oito nações.....	41
FIGURA 11 Planta do bairro das embaixadas em Pequim.....	41
FIGURA 12 Mapa das revoluções republicanas.....	44
FIGURA 13 Rotas principais e alternativas do Exército Vermelho.....	48
FIGURA 14 Guerra civil.....	51
FIGURA 15 Progressão do avanço comunista.....	52
FIGURA 16 Bailarino chinês.....	66
FIGURA 17 Balé chinês.....	66
FIGURA 18 Rotina (Taolu) de “Daoshu”	68
FIGURA 19 Chanquan (punho longo).....	69
FIGURA 20 Rotina (Taolu) “Nandao”.....	69
FIGURA 21 Sanshou ou “Boxe Chinês”.....	69
FIGURA 22 Atletas mulheres da seleção turca.....	75

SUMÁRIO

		Páginas
1.	Introdução.....	14
2.	Objetivos Gerais.....	18
3.	Objetivos Específicos.....	19
4.	Materiais e Métodos.....	20
5.	Revisão de Literatura.....	22
5.1	Asceses e marcialidades.....	22
5.2	A ascese chinesa tardia e suas escolas marciais.....	33
5.3	Entre o tardio e moderno, a China.....	39
5.4	A China em sua pré-modernidade.....	43
5.5	O Mao da Revolução e o Mao do corpo forte.....	54
5.5.1	Explicação de Educação Física.....	56
5.5.2	A posição de Educação Física.....	57
5.5.3	Os defeitos de Educação Física no passado e do que deve ser feito.....	58
5.5.4	O efeito da Educação Física.....	60
5.5.5	Razões para aversão ao exercício.....	62
5.5.6	Pontos importantes no exercício.....	64
5.6	O Mao das artes, a China marcial.....	65
6.	Conclusão.....	72
7.	Referências Bibliográficas.....	76
	Anexo I – Regulamento de Taolu.....	77
	Anexo II – Regulamento de Sanshou.....	92

1. INTRODUÇÃO

O *Wushu*, ocidentalmente conhecido como *Kung-Fu*, é uma das artes marciais orientais mais praticadas e populares do mundo nos dias atuais. Seus vários estilos utilizam basicamente as mãos, cotovelos, pés, joelhos como armas de ataque e defesa, além das armas propriamente ditas, como espadas, facões e bastões.

A sua origem não possui uma datação precisa. Além disso, uma pluralidade de fontes com o tempo de mais de cinco milênios de construções e desconstruções das dinastias chinesas, permitem a constituição de registros históricos diversos. Tais registros, quase sempre ligados às lendas e religiões: ao Budismo *Chan* (expressão do idioma chinês, em japonês: “*Zen*”), ao Taoísmo, dentre outras expressões do pensamento chinês que motivaram a ascese, o cuidado do corpo, através prática do *Wushu* tradicional na China tardia ou imperial.

Chamamos por ascese neste estudo, o conjunto de técnicas corporais circunscritas nas religiões chinesas citadas acima e em seu período tardio, ou seja, no período histórico em que diversas dinastias configuraram por milênios, a China imperial. A ascese da qual tratamos se expressa na união da religiosidade chinesa budista e taoísta com o exercício físico, com o cuidado do corpo. Tal forma de ascese assume na China diferentes formas de expressões marciais artísticas e este fato nos permite estabelecer relações com o termo original grego “*askésis*” que significa literalmente, exercício físico. Essas relações se tornam possíveis, uma vez que as artes marciais neste período são motivadas pelo desejo do praticante de atingir determinados fins espirituais inseridos nas visões cosmológicas particulares destas religiões.

O termo *Kung-Fu* significa em sua literalidade “trabalho duro” e tal expressão na China não se relaciona diretamente às artes marciais. É um dos vários nomes atribuídos ao conjunto de estilos marciais chineses, podendo também assumir outras funções semânticas no chinês mandarim, como adjetivo, por exemplo, para se referir a alguém persistente (alguém com “*bom kung-fu*”). O termo chinês: *Wushu*, que na língua portuguesa significa “arte de guerra”, é o termo mais utilizado para referirem-se as artes marciais no país que possui uma vasta coleção de dialetos distintos para uma mesma língua mãe.

Kung-Fu era também o nome da série norte americana, estreada no século XX (em meados da década de setenta), estrelada por David Carradine e que na época foi produtora de um enorme sucesso. Nela, um mestiço sino-americano (Carradine) encarnava um personagem perito nas artes marciais chinesas, além de exercer o típico caráter de herói marcial que guardava constante respeito por seu mestre, ajudando os menos favorecidos que encontrava em suas jornadas ao longo da série. Veiculada pela poderosa e capitalista comunicação em massa da época, o televisor, a série contribuiu para a construção da imagem ocidental do herói chinês, um tanto distorcida por sua vez, frente à realidade em que foram inseridas as artes marciais na China comunista após a Revolução Cultural de Mao Tsé Tung em 1949.

Caracterizado na indústria cinematográfica em diversos formatos e gêneros, da ação de Bruce Lee na década de setenta à animação de “*Kung Fu Panda*” de 2008 da Disney/PIXAR, ao *Wushu* nesse meio, quase sempre são associados elementos chaves da cultura chinesa imperial tardia, por exemplo: animais “sagrado-mitológicos” (como tigre, dragão, serpente, macaco, panda e uma vasta lista que se seguiria), templos chineses budistas e/ou taoístas, a hierárquica relação mestre-discípulo, bem como os processos de iluminação ou graduação do discípulo ao longo de seu treinamento e formação.

No entanto, muito distante da imagem cinematográfica ou fantasiosa a partir de qualquer difusão que se faça acerca dessa arte marcial, em 1949 o *Wushu* e a marcialidade vieram a assumir alguns diferentes papéis na construção da China moderna como se conhece atualmente.

Em meados do século XX, a China atravessando transformações conflituosas no processo da passagem de monarquia para república nacionalista, se configuraria em 1949 como um Estado nacional comunista e sob o comando de Mao Tsé Tung. Dentre as metas de governo comunista, permanecia a ideia da construção de um estado forte e sob uma única ordem, “causa”- expressão utilizada naquele momento. No entanto, como veremos mais adiante, esta construção passava para Mao necessariamente, também pelo condicionamento físico da população, ou seja, para a estratégia comunista eram necessárias a potencialização e manutenção da saúde da Nação.

Uma das formas de se manter a saúde é a prática de atividade física. Para Mao Tsé Tung, como ele descreve nos capítulos seguintes, a educação física seria a expressão máxima tecnológica para a construção de um novo

corpo chinês. E nesse contexto uma nova arte marcial seria intencional e politicamente forjada, o “*Wushu* moderno”, incluso até hoje no currículo pedagógico escolar do país.

Entenda-se “*Wushu* tradicional” como a prática da arte marcial chinesa (independente do estilo) ligada a diferentes fontes de inteligibilidade cosmológicas, como budismo-Chan ou Taoísta. Como se sabe, tanto no Budismo quanto no Taoísmo, não são aplicadas as mesmas noções espirituais transcendentais das religiões ocidentais como no cristianismo católico ou protestante. Apesar de religiões, Budismo e Taoísmo se encontram no campo da imanência e não da transcendência.

A imanência, na perspectiva chinesa Chan ou do Tao, entende que a divindade está inseparavelmente presente em todas as coisas. Diferente da noção de transcendência, que nega o aqui e o agora em prol de uma vida pós-morte junto ao divino ou Criador, que está além desse mundo. Ao utilizarmos da expressão “religião”, nos aproximamos do pensamento de Weber, no capítulo: “A Psicologia social das religiões mundiais” do livro “Ensaio de Sociologia”. Nas palavras do autor:

Entendemos pela expressão “religiões mundiais” as cinco religiões ou sistemas, determinados religiosamente, de regulamentação da vida que conseguiram reunir à sua volta multidões de crentes. A expressão é usada, aqui, sem qualquer conotação de valor. A ética religiosa confuciana, hinduísta, budista, cristã e islamita pertencem todas à categoria das religiões mundiais. (...) o que entendemos por “ética econômica” de uma religião (...) refere-se aos impulsos práticos de ação que se encontram nos contextos psicológicos e pragmáticos das religiões (WEBER, 1946, p. 309).

A imanência, na tradição das religiões orientais citadas, leva em consideração as noções de que o divino e o real não se separam, aliás, de que nunca foram separados (tanto o “vazio” do Tao, quanto o “nirvana” de Buda). Essas concepções serão contempladas (até mesmo o conceito de imanência) nos capítulos seguintes, uma vez que ao chegarem ao ocidente, também ganharam novos atributos, distantes das concepções ou, por melhor dizer, do pensamento chinês.

O “*Wushu* moderno” refere-se ao esporte de luta, destituído dos berços doutrinários tardios, militares ou elitistas (entre as famílias da corte imperial da China monárquica), agora laico e estendendo-se a toda a população, após a revolução comunista de 1949 sob o regime de Mao Tsé Tung.

A evolução das artes marciais acompanha o desenvolvimento da civilização e não há dúvida de que o oriente é berço de inúmeras dessas artes. Para os fins que nos interessam aqui, o *Wushu* será considerado no contexto do cenário histórico no qual a China veio a se constituir como um Estado moderno. Para tanto, a constituição de uma nova prática corporal, conjugando traços tradicionais e contemporâneos, contribui sobremaneira para a construção de uma identidade vigorosa para o novo corpo da Nação chinesa. Componente cultural fundamental de um país comunista que, em meados do século XX, criara uma distinção entre “tradicional” e “contemporâneo” para o estilo de luta, o que gerou o atualmente conhecido, “*Wushu* moderno”; um esporte de luta, forjado a partir de antigos estilos tradicionais da arte marcial.

2. OBJETIVOS GERAIS

Esta pesquisa tem como objetivo investigar o *Wushu*, a partir das relações de força e das estratégias políticas o qual foi inserido e reconfigurado em esporte. O estudo do *Wushu* tradicional e moderno, em nosso caso, significa trabalhar em uma perspectiva genealógica, o que implica na apreensão das condições de possibilidades que o fizeram surgir na China moderna maoísta e das novas disciplinas corporais correspondentes às relações de tensão presentes em um dado campo social comunista.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desdobrar diferentes diagnósticos para a análise da prática corporal enquanto objeto heterogêneo, fundamental na China tardia e moderna.
- Investigar também, de que forma o corpo praticante da arte marcial é modificado, marcado, aperfeiçoado em nossa sociedade moderna por meio de práticas e técnicas corporais que lhe são contemporâneas.

MATERIAIS E MÉTODOS

A composição de nosso referencial teórico se completará com as categorias forjadas para o estudo do corpo em suas implicações com a dinâmica do poder e da política. Em um campo mais amplo estamos atentos aos modos como este corpo se constitui numa sociedade onde uma arte marcial, o *Wushu* é tido como uma prática corporal que acompanhara significativas mudanças históricas de um país. E, com isso, sofrera as influências dessas mudanças; dessa forma, mais que buscar a origem de algo, queremos acompanhar os desdobramentos históricos, não através da busca pura e simples da gênese, mas das rupturas, das nuances presentes nestes processos.

Apoiamo-nos na obra de Foucault no texto “Nietzsche: A Genealogia e a História”, quando o autor afirma que:

A genealogia não se opõe à história com a visão altiva e profunda do filósofo ao olhar de toupeira do cientista; ela se opõe, ao contrário, ao desdobramento meta-histórico das significações ideais e das indefinidas teleologias. Ela se opõe à pesquisa da ‘origem’ (Ursprung) (FOUCAULT, 1982)

Para acompanharmos tais nuances é necessária a leitura do tema por outro viés ou pensamento que se distancia do ocidente ou de qualquer dualismo; ou seja, é necessária a atenção ao modelo de pensamento oriental, sobretudo chinês; não atrelados ao exotismo e misticismo que acompanham a história da China (aspectos que são vendidos e consumidos em diversas formas pelo ocidente).

No entanto, antes de simplesmente colocar ambos os pensamentos face a face, é preciso chamar atenção à exclusividade da China. Essa enorme nação se distancia de nós geograficamente, historicamente e também, talvez a maior das distâncias, linguisticamente. Ou seja; na língua não seria possível, portanto retomar alguma perspectiva de comparação e/ou associação fazendo-se do recurso etimológico, como fazemos frequentemente ao apelarmos para consideradas “línguas-mãe” como latim ou grego, a fim de aproximar conceitos entre culturas - algo totalmente possível de se fazer entre termos e expressões em inglês, português e espanhol.

Nessa exterioridade a qual a China se encontra frente ao ocidente, foi que ela pôde desenvolver suas diferentes formas de questionar/entender o

mundo. A vasta história da civilização chinesa, permeada e construídas a partir de diferentes etnias e dinastias permitiu que se inventasse e reinventasse seus indicadores de abstração, suas escolas, enfim, suas formas de inteligibilidade.

Desse modo, ao colocar através dessa via oriental, sobretudo chinesa, duas fontes de pensamento face a face: a Greco-romana (associada ao judaísmo-cristão que nos forma ou influencia enquanto ocidente religioso, científico ou até mesmo, sincrético) e o pensamento chinês. Desejamos, através do benefício da exterioridade, promover um “estranhamento” entre culturas almejando talvez a etnografia de nós mesmos; tomando a razão europeia pelo avesso a partir desse ponto de vista da exterioridade.

A pesquisa através do método histórico tradicional se empenha em associá-la a uma necessidade fixa, ao lugar da essência, a uma forma imóvel, a uma finalidade metafísica, à perfeição, ao solo da verdade. A genealogia tem por objetivo assinalar a singularidade dos acontecimentos que, por sua vez, remetem ao acaso, à diversidade, à discórdia, ao erro. Ela busca descontinuidades onde desenvolvimentos contínuos foram encontrados (MARTINS, 2000).

5. REVISÃO DE LITERATURA

5.1. Asceses e marcialidades

O século XX testemunhou uma fascinante transformação cultural, com as técnicas marciais chinesas, ganhando crescente popularidade no Ocidente, apresentando uma mistura única de finalidades militares, terapêuticas e religiosas (SHAHAR, 2001).

Tais técnicas tornaram o *Wushu* conhecido de muitas pessoas nem sempre familiarizadas com conceitos do Chan-budismo (Zen em japonês), pensamento taoísta ou filosofia confuciana (elementos outrora fundamentais no desenvolvimento desta arte desde o seu nascimento). Seria, portanto, necessário regressar aos fundamentos cosmológicos nos quais as práticas tradicionais estavam inseridas, no Zen-budismo e Taoísmo por meio de práticas ascéticas.

Dessa maneira, a trilha de nossa perspectiva que envolve o conceito de ascese do exercício chegando à marcialidade Chan e a marcialidade do Tao, toma forma nos diálogos que estabelecemos entre Michel Foucault¹, Pierre Hadot² e François Jullien³, que apresentam em suas obras recursos que nos permitem estabelecer relações entre perspectivas distintas de corpo, dos cuidados do corpo, propostos por diversos modelos de ascese.

A ascese em geral, é obtida através da prática da renúncia ao prazer ou mesmo a partir da negação de algumas necessidades primárias com a finalidade de atingir determinados níveis espirituais. Desta forma, o conceito pode ser incorporado em um grande espectro de práticas, em culturas e etnias muito diferentes, que vão dos ritos iniciativos aos hábitos e dogmas de diversas religiões, incluindo o celibato, o jejum e a mortificação do corpo por diversos meios.

Porém, o corpo como objeto, também se recusa a uma única classificação, quero dizer, os corpos, as tecnologias que operam os cuidados dos corpos, variam gradativamente e de acordo com os objetivos implícitos ou explícitos, impostos pela lei ou moral social, construídos nas tradições milenares ou hábitos modernos; ou até, em estratégias de guerra.

¹ A Hermenêutica do Sujeito (2004).

² O que é Filosofia Antiga? (1999)

³ Um Sábio não tem idéia (2000).

A forma de cuidar do corpo tornou-se o centro das atenções dos líderes de Estado de projeções mundiais no século XX. Sobretudo àqueles que contribuíram na confecção de uma nova ordem mundial no século passado, da I Guerra Mundial (1914-1918) à queda do muro de Berlim em 1989. É possível notar diversos modelos de corpos sendo construídos sob os mais diferentes discursos que, durante um período de tempo, literalmente dividiram oriente e ocidente. As referências dadas aos corpos, ou seja, sua forma, eficácia e funcionamento, operaram nos corpos um padrão de comportamento, de atitudes e hábitos.

Desejaram também, disciplinar, regular e moldar comportamentos do corpo em “tempos modernos”, visando o aumento da produção na época da linha de montagem/produção da Revolução Industrial entre os séculos XVIII e XIX. Aliás, adaptar os corpos através de um método, de um discurso, ao tipo de objetivo que se quer para se exercer algo ou gerar uma ação, é um desejo que nunca deixou o imaginário daqueles que fizeram a guerra ou organizaram os esportes. O corpo foi e é alvo dos mais diferentes modelos educacionais, presentes nas diversas políticas disciplinares.

Tais tecnologias que acessam e transformam os corpos, também os operam, não apenas na dimensão prática, mas também em sua relação/visão com o mundo ou cosmovisão. Uma vez que quase sempre, os cuidados com corpo não se limitam estritamente ao corpo material. Ora, não estaria também a noção de corpo espiritual presente em diversas civilizações?

A vida e a morte seguem diferentes vias de entendimento ou questionamento. A ciência, a filosofia, as religiões e as cosmovisões diversas, procuram diferentes caminhos que levam à descoberta, à iluminação espiritual ou à percepção dela pelo indivíduo praticante, pré-condicionando-o ou preparando-o para o mundo real, para além da vida material ou até, para a reencarnação.

O conceito de ascese pode ser tratado a partir de diferentes perspectivas e em tempos distintos: ascetes gregas, ascetes cristãs, ascetes orientais, enfim. No entanto, prevalece a noção de que o exercício de si sobre si, no cuidado do corpo e em suas diferentes manifestações, é necessário na vida do asceta que almeja atingir a sua plenitude, uma vez que, é através da ascese que o corpo material se prepara espiritualmente para a vida, para uma causa, um embate, ou até para a morte.

Dessa forma, a noção de ascese proposta por Foucault em um trecho do livro: *“Hermenêutica do sujeito”* (2004), se fundamenta literalmente no “exercício de si, sobre si”

(...) qual a prática operatória que, fora do conhecimento, é implicada pela conversão a si? Creio ser isto, de modo geral, que chamamos de askésis (ascese enquanto exercício de si sobre si). Em uma passagem de um texto que se chama precisamente *Perì askéseos* (Da ascese, Do exercício), um estoico romano chamado Musonius Rufus, comparava a aquisição da virtude com a da medicina ou da música. Como adquirir a virtude? Adquire-se a virtude como se adquire o conhecimento da medicina ou o conhecimento da música? Este gênero de questões era extremamente banal, tradicional e muito antigo. Encontramo-lo seguramente em Platão, desde os primeiros diálogos socráticos. Musonius Rufus dizia que a aquisição da virtude implica em duas coisas. De um lado, requer um saber teórico (*epistème thoretiké*), e de outro deve também comportar uma *epistème pratiké* (um saber prático). Este saber prático, diz ele, só se pode adquiri-lo treinando- e emprega o verbo *gymnázesthai* (fazer ginástica)- com zelo, sem negligenciar o esforço. Portanto, esforço, zelo e treinamento, é isto que nos permitirá adquirir a *epistème pratiké*, que é tão indispensável quanto a *epistème thoretiké* (...) (FOUCAULT, 2004, p. 380).

A ascese é um termo grego proveniente de “askésis” (exercício) que consiste nas práticas que visavam atingir determinados fins ou níveis de preparação corporal e/ou espiritual. Dada essa perspectiva, a multiplicidade de signos e significados que poderiam ser atribuídos ao ato de praticar exercícios, que visavam o aperfeiçoamento espiritual, é imensa. Adotamos o termo ascese, para nos referirmos à noção chinesa tardia marcial presente nos templos há milênios, ou seja, noções e saberes que poderíamos chamar de filosofia chinesa e que se desenvolveu paralelamente (porém muito longe dada a exterioridade em relação à nós ocidentais, pela geografia imposta naturalmente, dentre outros fatores apontados mais adiante) àquilo que chamamos de “ascese” com base na Grécia nas religiões ocidentais, para iluminar as concepções sobre as práticas corporais, no caso, o *Wushu* moderno, entre a ascese e o esporte.

Michel Foucault (1926 - 1984) foi um renomado filósofo e professor no Collège de France de 1970 a 1984 que desenvolvendo em seu trabalho uma arqueologia do saber filosófico, da análise do discurso e a relação entre poder e práticas de subjetivação.

Foucault introduz a questão da subjetividade quando mostra formas do indivíduo relacionar-se consigo mesmo. Formas estas que partem

principalmente de noções gregas antigas, que concebiam a filosofia como estilo de vida, como prática ascética e por isso, pertinentes neste contexto, frente às noções chinesas antigas de ascese. Neste livro ele ainda afirma, mesmo que sutilmente, que não apenas a Grécia tardia esboça conceitos de ascese:

(...) Não encontraríamos no princípio fundador desta *askésis*, desta prática de si por si, de si sobre si, a instância fundadora e primeira da lei? Creio ser preciso compreender bem- este é um dos traços mais importantes e dos mais paradoxais, pelo menos para nós, pois para muitas outras cultura, não o seria⁴ - o que caracteriza a ascese o no mundo grego, helenístico e romano, quaisquer que sejam, aliás, os efeitos de austeridade, de renúncia, de interdição, de prescrição detalhada e austera que esta *askésis* possa induzir: ela não é e jamais será fundamentalmente o efeito de uma obediência à lei. Não é por referências a uma instância como a da lei que a *askésis* se estabelece e desenvolve suas técnicas. A *askésis* é na realidade uma prática da verdade. A ascese não é uma maneira de submeter o sujeito à lei: é uma maneira de ligar o sujeito a verdade (FOUCAULT, 2004, p. 383).

O autor no fragmento acima, alerta que também outras culturas, em suas particulares condições, se dedicaram a prática da ascese, que no nosso caso, chega às concepções do pensamento chinês (contempladas mais adiante sob o escopo de François Jullien).

Ainda nas circunstâncias Greco-Romanas de ascese e na modificação de si mesmo através de “exercícios da alma”, Pierre Hadot (1922 - 2010), filósofo francês e especialista em filosofia antiga, em sua obra: “*O que é a filosofia antiga?*” (1995) expõe uma concepção antiga de filosofia que se mostra estar ao contrário da concepção moderna, na maneira em que concebemos o saber em dias atuais, como algo a ser descoberto apenas nas construções teóricas.

A filosofia tratada por Hadot tem suas origens na Antiguidade, mais precisamente na Grécia, cujo objetivo fundamental é formar os “corpos e almas” dos alunos, de modo que estes exercitem a formação de si, permeados pelo uso do discurso filosófico e também mediante um modo de vida que permita ao indivíduo estar em harmonia com a razão.

O autor afirma que todas as escolas filosóficas gregas propõem exercícios de ascese e de domínio de si: há a ascese platônica, que consiste em renunciar aos prazeres dos sentidos e em praticar um regime alimentar, até

⁴ Grifo do autor.

a abstinência da carne de animais (como no budismo e taoísmo), ascese destinada a enfraquecer o corpo pelos jejuns e vigílias, para melhor viver a vida do espírito. A ascese cínica, praticada também por alguns estoicos, que faz suportar a fome, o frio, as injúrias, suprimir todo o luxo ou conforto, todos os artifícios da civilização, para adquirir resistência e conquistar a independência.

(...) Os filósofos antigos desenvolveram todos os tipos de práticas de terapia da alma, exercitando-se por meio de diferentes formas de discurso, quer se trate da exortação, da reprimenda, da consolação ou da instrução. A direção espiritual filosófica e também os exercícios pelos quais o indivíduo esforça-se para influenciar-se e modificar-se a si mesmo utilizarão de muitos procedimentos retóricos para provocar a conversão e operar a convicção (...) sabe-se que na Grécia, desde Homero era possível modificar as decisões e as disposições interiores dos homens escolhendo habilmente as palavras capazes de persuadir (HADOT, 1995, p.259).

O autor afirma ainda que essas escolas de ascese supõem um desdobramento pelo qual o “eu” recusa confundir-se com seus desejos e apetites. Distancia-se dos objetos de sua cobiça e toma consciência de seu poder de desligar-se deles. Ele se eleva, com isso, de um ponto de vista particular e parcial, a uma perspectiva universal, seja ela da natureza ou do espírito.

Pierre Hadot, também afirma a não existência, apesar de muitos textos fazerem alusão a ele de um sistema codificado, de uma teoria, uma técnica de exercício filosófico grego, de fato. No entanto, o autor também faz uso, assim como Foucault, do tratado de Musonius Rufus para expandir a noção de ascese grega.

(...) Praticaremos exercícios comuns à alma e ao corpo, “caso acostumemos ao frio, ao calor, à fome, à frugalidade da alimentação, à dureza da cama, à abstinência das coisas agradáveis, a suportar as coisas penosas”. O corpo tronar-se-á assim, impassível a dor e disposto para ação, mas a própria alma, graças a seus exercícios, se fortificará, tornando-se corajosa e moderada. Essas observações de Musonius são preciosas porque nos permitem entrever que a representação de um exercício filosófico enraíza-se no ideal do atletismo e da prática habitual da cultura física nos ginásios. Do mesmo modo que, graças aos exercícios corporais repetidos, o atleta dá a seu corpo uma força e uma forma novas, graças aos exercícios filosóficos, o filósofo desenvolve sua força de alma e transforma-se a si mesmo. A analogia pode ficar ainda mais evidente caso se considere que era precisamente no *gymnasion*, isto é, no lugar onde se praticavam os exercícios

físicos, que se davam muitas vezes também, aulas de filosofia (HADOT, 1999, p. 272).

Segundo Hadot, ao se olhar para a filosofia praticada na Antiguidade, percebe-se que todas elas possuem não só um traço histórico comum, mas também um componente espiritual e que, tempos mais tarde, estas características modificaram-se sendo transmitidos à Idade Média e também aos tempos modernos. Pierre Hadot considerava, mais do que qualquer coisa, que as teorias filosóficas gregas tardias, estão intrinsecamente ligadas à escolha do sujeito frente a determinados estilos de vida.

Por estilo de vida entenda-se a opção existencial, uma maneira de comportar-se perante si e o grupo do qual faz parte. Esta opção existencial é segundo ele, inicial e não final, ou seja, o discurso filosófico origina-se destes respectivos modos de vida e não ao contrário, afinal, sua função é justamente revelar de maneira racional esta visão do mundo.

Mais tarde, o filósofo grego caracterizava-se tanto pelo discurso de que fazia uso, quanto pelo modo de vida que se colocava em prática. Tal condição de filósofo permanece na história desde os pré-socráticos, como Heráclito de Éfeso, que, em seus exercícios filosóficos, propõe a perene mobilidade de todas as coisas, o devir. Algo muito parecido com a noção cosmológica da imanência do Tao, do Chi no pensamento chinês taoísta.

Hadot, se referindo a Heráclito:

(...) embora os primeiros pensadores gregos substituam a narração mítica por uma teoria racional do mundo, eles conservam o esquema ternário que estruturava as cosmogonias míticas. Eles propõem uma teoria da origem do mundo, do homem e da cidade (...), não por uma luta de elementos, mas por uma luta entre realidades “físicas” e a predominância de uma sobre as outras. Essa transformação radical resume-se, aliás na palavra grega *physis*, que em sua origem, significa ao mesmo tempo o início, o desenvolvimento e o resultado do processo pelo qual uma coisa se constituiu. O objeto de sua caracterização intelectual, caracterização que eles denominam investigação, história, é a *physis* universal (1999, p. 28).

Segundo Heráclito, nada permanece imóvel em estado de fixidez e estabilidade, mas tudo se move e tudo se transforma, sem cessar e sem exceção, “tudo flui”. Só o devir das coisas é permanente, no sentido de que as coisas não têm realidade senão justamente no perene movimento que as transforma sem cessar. Em outras palavras, para Heráclito: “fluir seria o próprio devir”.

Ao tratarmos da marcialidade Chan (do *Zen* em sua concepção nipônica) budista e a marcialidade do Tao, nos remetemos à concepção chinesa de ascese e, por sua vez, de corpo. O conceito de corpo como aponta Jullien, no pensamento chinês, escapa do grande movimento pendular entre Atenas e Jerusalém, encarnado pela filosofia europeia, uma vez que é permeado por outras inteligibilidades. Estas que por sua vez, visam, através da ascese budista ou taoista, na china tardia, o aperfeiçoamento corporal na dimensão espiritual, porém sob outra concepção daquilo que é ou não é eficiente neste processo.

François Jullien (Embrun, 2 de junho de 1951) é um filósofo, sinólogo Frances, doutor em Estudo do Extremo Oriente e formado pela École Normale Supérieure. Estudou a língua e o pensamento chinês nas Universidades de Pequim e Xangai e atualmente, professor na Universidade de Paris.

Jullien em seus trabalhos escolhe a China fazendo um contraponto forte à cultura europeia, à filosofia que “nós” ocidentais conhecemos a fim de promover o estranhamento entre ambas as culturas, entre sabedoria e filosofia, sobretudo, requestionando o pensamento grego.

Segundo Jullien, uma vez que não existe na China o verbo “ser” e sua conjugação como conhecemos, não se desenvolveu nela, a ontologia como na Grécia. No entanto, a figura do sábio no “pensamento sábio” se revelará dessa forma extrema em relação ao próprio pensamento filosófico:

(...) Na China, onde não se erigiu o edifício da ontologia, a sabedoria é o “caminho”: o sábio, diz-se de Confúcio, por não ter *parti pris*, “não tem ideia”; e, com isso, mantendo o espírito disponível, torna-se totalmente aberto a cada “assim”, acrescenta o pensador taoista, porque aprende como vem, em seu “por si mesmo assim”: ao grado, como um som emitido. Portanto, não procuremos tanto conhecer (determinados objetos) quanto tomar consciência do fundo de imanência que se difunde com tamanha evidência - à proximidade - que, embora sempre o tenhamos diante dos olhos, não conseguimos vê-lo (...) (JULLIEN, 2000, p. 9, “Um sábio não tem idéia”⁵).

Ao se tratar da ascese na China, por um olhar de dentro, no pensamento chinês, não temos mesma leitura de corpo que propõem os modelos de ascese, anteriormente citados. A ascese marcial que propõem os gregos antigos, por exemplo, servia para a forja do soldado ateniense (hoplita) ou, ainda, espartano que, inseridos no *agogê* - palavra que em grego, remete à

⁵ Traduzido do livro original: *Um sage est sans idée* (JULLIEN, 1951).

“adestramento/treinamento”-, referindo-se ao período de formação do soldado grego que, na época das cidades-estados era iniciado aos sete anos de idade. Inseridos em um treinamento corporal violento onde, até os vinte anos, objetivava-se, com *agogê*, o perfil do jovem soldado: silencioso, disciplinado, obediente aos superiores, vigoroso, imune ao medo, resistente às intempéries e aos ferimentos, odiando qualquer demonstração de fraqueza e/ou covardia, fiel ao espírito do corpo e fanaticamente dedicado à cidade.

A ascese, bem como a marcialidade, manifestada na China, está vinculada a estilos de vida, não sob os pilares ocidentais que conhecemos de filosofia, mas sob uma filosofia genuína, única, chinesa. Não mística, aliás, longe disso, porém vinculada a diferentes e não dicotômicas visões de mundo, ao Tao, ao caminho imanente. Em especial, a ascese e sua manifestação marcial chinesa, vinculam-se a duas escolas de cosmovisões: Chan-budista e a Taoísta.

Ambas fortemente influenciam a concepção de corpo chinês tardio, porém sob uma ótica diferente do “Ser” - verbo que nem existe em chinês - do cuidado de si, de ascese, desprendendo-se da ontologia da busca da definição, como afirma Jullien acima.

(...) Podem-se conceber dois modos diferente de unidade de pensamento: de um lado, a operação da filosofia, por abstração-construção; de outro, a da sabedoria, por enfiamento e continuação. A filosofia “concebe”- a sabedoria atravessa. Enquanto a primeira operação visa absorver a diferença (num gênero comum: em busca de uma identidade, de uma essência) a segunda tende a ligar a diferença fazendo todos caso abordados, por mais diversos que sejam, se “comunicar”(...) , a primeira lógica é aquela panorâmica, da filosofia, a segunda, é aquela, itinerante, da sabedoria que (...) em vez de constituir um ponto de vista, sobranceiro, abraçando mais amplamente o horizonte, ela não cessa de percorrer, por caminhos e descaminhos, o plano igual de pensamento (...) (JULLIEN, 2000, p. 54).

François Jullien (2000), afirma que a filosofia e a sabedoria são dois modos de vida, de compreender a vida. Existe uma história da filosofia porque a filosofia parte de hipóteses iniciais para desenvolver sua reflexão, ainda que volte às tais hipóteses iniciais na tentativa de reformulá-las. Assumir hipóteses é abraçar perspectivas, mesmo que mínimas, sob as quais se enxergam os próprios pensamentos. A sabedoria, ao contrário não possui história, ou seja, não existe um “começo” de sabedoria, por isso ela “não pensa”. Não que ela seja a “infância do pensamento”, mas o sábio chinês Chan ou do Tao, não

possui ideias próprias fixas, pré-escolhidas a partir das quais reflita sobre o mundo (JULLIEN, 2000).

Seria errôneo simplesmente afirmar que o sábio “não pensa”. Na verdade ele não questiona ou duvida, mas sim, tem outra relação com o pensamento. Ele acredita e desacredita, pensa, mas não é alienado, como expressa Hadot, referindo-se aos estóicos e a Heráclito:

(...) Do sábio estóico, por exemplo, pode-se dizer que a partir do momento em que ele descobriu que as coisas indiferentes não dependem de sua vontade, mas da vontade da Natureza universal, elas ganham para ele um interesse infinito, ele as aceita com amor, mas todas com amor igual; considera-as belas, mas todas com a mesma admiração. Ele diz “sim” ao universo inteiro e a cada uma de suas partes, a cada um de seus acontecimentos, mesmo que essa parte ou esse acontecimento pareçam molestos ou repugnantes. Reencontra-se aqui a atitude de Aristóteles com relação à Natureza: não se deve ter uma aversão pueril por essa ou aquela realidade produzida pela Natureza, pois, como dizia Heráclito: mesmo na cozinha há deuses (HADOT, 1999, p. 316).

Essa indiferença ao “pensar” dos sábios, neste caso, para Hadot e Jullien, corresponde a uma transformação total na relação do sábio com o mundo. Transformação em que é alcançada, através da ascese, da sensibilidade ao equilíbrio, a tranquilidade da alma, ausência de necessidades ou perturbações.

Em sua obra “Um Sábio não tem ideia”, Jullien propõe a noção de “potencial de situação” para compreender a concepção chinesa de eficácia, utilizando-a de antigos generais e sábios pensadores chineses, estrategistas de guerra como Sun Tzu (534 a.C.- 456 a.C.) e Sun Pin (descendente de Sun Tzu, morre em 316 d.C.), famosos pelos tratados de guerra, dentre eles, o próprio “Arte da Guerra” em que: mais que buscar uma fórmula ideal colocando-a como uma meta, o que implica a forçar a impregnação dessa meta na realidade, aquilo que vem a ser eficácia na China, se aplica em demarcar, detectar fatores favoráveis presentes nos interiores da situação abordada. O pensamento é em fazer evoluir continuamente a situação em função dos fatores que podem ser revelados, de maneira que da situação mesma decorra o efeito.

Assim, se hoje não é favorável, é preferível esperar, mais que se destroçar enfrentando uma ou várias situações adversas. Por isso, para a China, o termo, segundo Jullien, “eficiência” é mais cabível à eficácia. A eficiência, segundo ele, permite compreender a continuidade de um

desdobramento e, ao mesmo tempo, a arte de captar sua imanência, sem evidenciar a imposição de um projeto.

A ascese em seu contexto chinês liga-se às influências cosmológicas que fizeram parte da constituição da sabedoria marcial chinesa tardia. Nessa realidade estão presentes escolas taoistas, budistas-*chan*, além das diversas divindades presentes na religião tradicional chinesa e que, por várias vezes, são associadas ao *Tao* (mesmo o próprio budismo, ao adentrar a China, recebe a influência do taoísmo, religião originalmente chinesa).

Independentes da origem dos estilos de artes marciais distintos e de suas respectivas escolas chinesas, da datação precisa dos mesmos, está a constante associação do corpo à dimensão prática, ao exercício, a uma espécie de ascese. Ascese por intermédio da ênfase na prática, no esforço, no esforço físico, em exercícios de respiração ou “*Chi Kung*” em chinês, como por exemplo, no templo Shaolin, onde tais exercícios passavam pelo viés espiritual energético; do Chi (energia vital, em japonês, no Zen, Ki), na carga e descarga dessa força entendida como potencial a ser treinado, buscado e aprimorado com a ajuda do entendimento dos ensinamentos de Buda e da autorregulação do Chi.

O conceito de ascese, aqui reforçado pelo termo grego (em seu contexto) anterior *askésis* se referindo literalmente ao “exercício”, ao esforço prático, ao corpo, é geralmente associado aos monges, *yogis* e sacerdotes, podendo ser encontrado nas mais diferentes formas de manifestação: em personagens, como Lao Tsé, Buda, Santo Antônio, Francisco de Assis, Mahatma Gandhi, enfim, vários ascetas que renegaram entes, posses e que aos olhos de seus seguidores, atingiram interpelados pelos seus esforços práticos, a transformação plena.

Ora, em ambos, oriental e ocidental, os sentidos de ascese, tanto no grego como no taoísmo e budismo *chan*, presentes nos estilos marciais chineses tardios, podem ser vinculados, portanto, à ideia de que a transformação plena do indivíduo, sua iluminação seria atingido por intermédio do exercício, ou seja, as práticas corporais eram tão importante quanto qualquer ou quaisquer rituais. No caso de Shaolin (Chan) e Wudang (Taoista) essa realidade se manifesta na prática do *wushu* tradicional em todas suas formas de manifestação, seja imitando os animais sagrados nas rotinas de sequência de ataque e defesa (*katis* ou *taolus*), no combate, efetivamente, na

relação mestre-discípulo, meditando, dentre suas demais atividades como monges em seus respectivos templos.

Em suas aulas entre 1981-1982 no *Collège de France*, Foucault expõe alguns conceitos de ascese, que para ele seriam o caminho pelo qual o sujeito poderia e deveria transformar-se para ter acesso à verdade, através de um trabalho. Porém, um trabalho de si para consigo, elaboração de si para consigo, transformação progressiva de si para consigo em que se é o próprio responsável por um longo labor que é o da *askésis* (FOUCAULT, 2004).

O autor ainda afirma que para a espiritualidade a verdade não é simplesmente o que é dado ao sujeito a fim de recompensá-lo, de algum modo, pelo ato de conhecimento e a fim de preencher esse ato de conhecimento. A verdade é o que ilumina o sujeito; a verdade é o que lhe dá a beatitude; a verdade é o que lhe dá a tranquilidade da alma. Em suma, na verdade, no acesso à verdade, há alguma coisa que completa o próprio sujeito, que completa o ser mesmo do sujeito e que o transfigura. Resume que para a espiritualidade, um ato de conhecimento, em si mesmo e por si mesmo, jamais conseguiria dar acesso à verdade se não fosse preparado, acompanhado, duplicado, consumado por certa transformação do sujeito, não do indivíduo, mas do próprio sujeito no seu ser de sujeito (FOUCAULT, 2004).

A forma grega, ateniense e espartana, de conceber a eficácia através da ascese, tem como base a construção de uma forma-modelo. Feita essa forma, é traçado um plano e coloca-se uma meta (método-objetivo). A partir desse momento, tem início a ação baseada na aplicação de um modelo elaborado *a priori*. O pensamento chinês, porém, tem como fundamento o potencial da situação, tendo duas noções que integram esse tardio raciocínio e estrategista chinês: de uma parte, a da situação que se altera constantemente, atualizando-se e tomando forma enquanto relação de forças; de outro lado e respondendo a ela, o conceito de potencial, como ponto de vista a vir a ser implicado nessa específica situação. Não muito distante da noção de movimento, proposta por Heráclito nos primórdios gregos da filosofia.

Dessa forma, observando o potencial da situação, pretende-se iluminar o que se poderia fazer a fim de que as forças positivas, detectadas naquela situação, joguem a favor do sujeito e que os fatores negativos diminuam, tendo a noção de que toda e qualquer coisa contém em si a semente de seu próprio oposto. Na China, não existe a conjugação do verbo “ser”. A figura do ser, pra

eles implica diretamente na figura contrário, ou seja, a do “não-ser”, diferentemente da busca ocidental ontológica grega à pela definição do “ser”.

Um sábio não tem ideia (2000) é o título de um dos livros do sinólogo francês François Jullien, traduzidos no Brasil, em que o autor nos mostra o modo de observação capaz de perceber o potencial da situação.

Em vez de uma ação divina, transcendental ou super-humana, uma ordem bipolar formada pelos opostos complementares do *yang* e do *ying*. O *yang* representa a capacidade humana da iniciativa e o *ying*, a receptividade. A tarefa proposta é tornar-se receptivo ao imanente, ao devir da situação e transformá-la, por meio da capacidade humana da iniciativa, em um bem comum e compartilhado.

Na perspectiva do pensamento chinês, não se trata propriamente de ação, de buscar efetivamente, mas de transformação. A ação tem a natureza do momentâneo, do eventual, mesmo que o evento seja duradouro. Ela é local, situando-se no espaço do aqui e agora. Depende de um sujeito individual ou coletivo para ser realizada. Diferentemente a transformação insere-se, se enfia, no contínuo fluxo da vida. Dessa forma, a transformação é mais ampla, pois é transformado tudo que se encontra em seu entorno, não é eventual, mas inscrita na duração progressiva e contínua. O processo da transformação não é evidente, o que se evidencia são seus resultados.

5.2. A ascese chinesa tardia e suas escolas marciais

Segundo registros históricos, o budismo chegou à China no ano de 68, durante a dinastia Han do Norte. O, então, imperador Han, mandou construir o primeiro templo budista da China, o Templo de Cavalo Branco, na atual cidade de Luoyang, província de Henan (SHAHAR, 2001).



Figura 1 - Templo do Cavalo Branco em Luoyang

Fonte: http://www.china.org.cn/video/2009-05/21/content_17811087.htm

No ano 495, na dinastia Wei do Norte, o imperador Xiaowen mandou construir um templo especialmente destinado ao monge indiano Batuo, que é o atual Templo Shaolin. Em 527, o monge indiano Bodhidharma chegou ao Templo Shaolin em missão de divulgação da seita Chan, a linha marcial budista da qual são provenientes inúmeros estilos de luta chineses e, também japoneses (sob o nome de “Zen”). A seita Chan busca cultivar a mente e o espírito através da meditação profunda e de exercícios físicos que regulam o “Chi”, a energia vital, para os chineses, responsável pelo funcionamento interno do corpo. Bodhidharma fixou-se no Templo e começou a selecionar os seus discípulos. Por isso, é considerado o fundador da seita Chan da China e o Templo Shaolin, o lugar da origem Chan do budismo da China.

Influenciado pelo Chan, o Templo Shaolin também é conhecido pelas suas artes de combate. A origem histórica, dos estilos em geral, enfim, do *wushu* tradicional de Shaolin ainda é discutida entre pesquisadores. Alguns acreditam e afirmam que foi Bodhidharma quem propôs um primeiro estilo de luta Chan. Partindo de uma série de exercícios, com base na *yoga* e nas posições de animais hindus sagrados como: tigre, macaco, garça e serpente, para fortalecer a saúde e se defender contra os ataques de vândalos e/ou de animais selvagens, teria criado o Wushu tradicional, versão, na maioria das vezes aceita como lenda. Outros, porém, insistem em que foram dois aprendizes do monge indiano Batuo que criaram as artes de combate de Shaolin. De qualquer forma, o Wushu em Shaolin foi concebido e inserido nas perspectivas cosmológicas do budismo Chan, desde seu início e, independente de sua datação precisa, em função da proteção do próprio templo e da autoproteção, para um cuidado de si.

Para o pesquisador da Universidade de Tel Aviv, Meir Shagar, as evidências existentes não nos permitem concluir quando os monges de Shaolin começaram a praticar artes marciais. Porém, o autor afirma que o mosteiro de Shaolin é um dos mais famosos templos budistas do mundo e que razão disso não se liga as contribuições doutrinárias de seus monges residentes, tampouco às tradições que associam o mosteiro à figura de Bodhidharma (*Ta Mo*), o fundador lendário da perspectiva Chan, na China. A notabilidade do Templo Shaolin se assenta, sobretudo, às artes marciais, uma vez que muitas das tradições marciais chinesas consideram o mosteiro como seu lugar de desenvolvimento dos estilos, da ascese marcial tradicional, em suma.

Shahar também afirma que uma combinação de causas geográficas, políticas e religiosas contribuíram para o reconhecimento de Shaolin. Fundado no final do século V d.c., o mosteiro foi beneficiado pela aura de santidade que cercava sua localização, nas encostas do monte Song em Henan. Anteriormente, já nos primeiros séculos antes de Cristo, o monte Song havia sido escolhido como uma das “cinco montanhas sagradas”, para as quais o imperador chinês deveria prestar homenagem na forma de rituais. Além disso, a relativa proximidade entre a montanha e Luoyang - cerca de 60 km – facilitou o patrocínio imperial. Muitas dinastias imperiais, que escolheram Luoyang como capital, generosamente sustentaram o mosteiro de Shaolin (SHAHAR, 2001).

No entanto, existe uma sabedoria tradicional e essencialmente chinesa, anterior à religião budista; o Taoísmo. Importante ressaltar de que se trata de um componente que acompanhou a história milenar da civilização chinesa, uma vez que o Budismo foi importado da Índia. De acordo com as lendas da tradição Taoísta, Lao Tsé, seu fundador; viajara para o oeste, montado em um búfalo, para meditar sobre o universo.

Em seu retiro redigira o Tao Te King (“Dao De Jing”), o “livro que revela a vida” ou “deus” através do Tao; não partindo da ideia de um princípio, mas da continuidade, do fluxo fundador do universo, da força (“Chi ou Ki”, para os chineses e japoneses, respectivamente) que rege as interações entre o homem e o mundo; que culminam na interação entre forças opostas, interno e externo, no *Yin* e *Yang*, colocando o homem como uma parcela do universo, ao passo que também o universo se constitui de uma parcela do homem.

Não muito diferente desta cosmovisão e muito distante, geograficamente e temporalmente, Heráclito de Éfeso, um dos filósofos pré-socráticos mais influentes, propõe uma noção de ascese não muito distante do Tao.

Heráclito afirma que tudo é movimento, e que nada pode permanecer estático. “Panta rhei”, sua expressão característica significa “tudo flui”, “tudo se move”, exceto o próprio movimento. Ele exemplifica, dizendo que não podemos entrar duas vezes no mesmo rio, porque, ao entrarmos pela segunda vez, não serão as mesmas águas que estarão lá e a mesma pessoa já será diferente.

Se as tradições budistas advêm dos mosteiros de Shaolin, as taoístas se desenvolviam há muito nos mosteiros da Montanha de Wu Dang, onde estudiosos e eremitas taoístas se retiravam e conviviam (Serrano 2009), exemplo de duas complexas e distintas concepções de artes marciais, o estilo Shaolin, budista e também o Wudang Quan, taoísta ou “Punho de Wu Dang”.

Tratamos aqui da noção de ascese dentro da cosmovisão chinesa tardia, ou seja, anterior à esportivização proposta após a revolução de 1949. Da ascese Chan e do Tao, do Chi e, no que passaria perto de ser considerado como definição de Chan (ou Zen), não poderia haver nenhuma distinção entre forma e conteúdo: [...] a religiosidade não se distingue das “formas” materiais em que se manifesta. O Zen também não é uma fé, ou uma teoria. Realiza-se nas artes de combate, através de práticas concretas, materiais, físicas, na forma de ascese marcial, no exercício de si, sobre si (FOULCAULT, 2004). Os “*katis*” ou “*taolus*”, quando executados, assumem a forma da tradução concreta do estilo ou escola que o corpo vivencia. Um “*kati*” (termo tradicional) ou “*taolu*” (termo moderno) consiste em uma rotina específica, uma sequência seriada de movimentos para se treinar as técnicas do wushu: fortalecer a base (musculatura dos membros inferiores), aumentar condicionamento físico, treinar a concentração não estática (como na meditação), porém, também em movimento. Além disso, os “*katis*” ou “*taolus*” permitem ao praticante de *wushu* vivenciar, partindo da noção de ascese de seu estilo, Chan ou taoísta, o equilíbrio da energia do corpo, do Chi, através de técnicas de respiração (às vezes até com gritos no descarregar de golpes), enfim, do exercício. Um conjunto de movimentos frequentemente comparados ao balé ou ginástica artística. São sequências dinâmicas de ataques e defesas definidas e desenhadas a partir das distintas interpretações da vida no universo, interpeladas por conceitos paradoxais e harmoniosos ao mesmo tempo (e por isso a diversidade de estilos também), com ou sem armas.



Figura 2 - Monge taoísta praticando um kati da“Jin” (espada chinesa) nas montanhas de Wudang, principal escola de Wushu taoísta.

Fonte: <http://kaleidoscope.cultural-china.com/chinaWH>

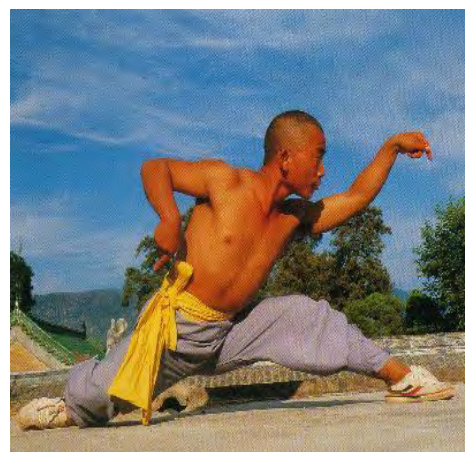


Figura 3 - Monge budista praticando um kati, estilo Louva-deus

Fonte: <http://www.chinapictures.org/images/shaolin-temple>



Figura 4 - Postura e vestes taoístas.

Fonte: http://image.ec21.com/image/wushusupplier/ml_home/Shiyan_Wushu



Figura 5 - Monge budista na postura da serpente.

Fonte: <http://www.chinapictures.org/images/shaolin-temple>

A ascese, definida por Foucault como “exercício de si, sobre si” não se limita às escolas orientais, como vimos anteriormente. Para Pierre Hadot, quase todas as escolas filosóficas gregas propõem exercícios de ascese e de domínio de si: há a ascese platônica, que consiste em renunciar aos prazeres dos sentidos e em praticar um regime alimentar, em certas circunstâncias chegando, sob a influência do neopitagorismo, até a abstinência da carne de animais (como no budismo e taoísmo), ascese destinada a enfraquecer o corpo pelos jejuns e vigílias, para melhor viver a vida do espírito. A ascese cínica, praticada também por alguns estoicos, que faz suportar a fome, o frio, as injúrias, suprimir todo o luxo ou conforto, todos os artifícios da civilização, para adquirir resistência e conquistar a independência (HADOT1995).

Hadot, afirma ainda que todas as escolas de ascese supõem um desdobramento, pelo qual o eu recusa confundir-se com seus desejos e apetites, distancia-se dos objetos de sua cobiça e toma consciência de seu poder de desligar-se deles. Ele se eleva, com isso, de um ponto de vista injusto e parcial a uma perspectiva universal, seja ela da natureza ou do espírito.

No entanto, ao se discutir o *wushu* em sua forma tradicional, não há como se desviar da mais famosa escola marcial tardia da China: a escola de Shaolin. Situada no templo, de mesmo nome, encontra-se nas bases da montanha Songshan, uma das cinco montanhas mais importantes do País. Ela atravessa as cidades de Xingyang, Xinmi, Gongyi, Dengfeng e Luoyang na província de Henan, Centro da China. O seu principal território se localiza na cidade de Dengfeng. Dividida em duas partes: no lado Leste se encontra a montanha denominada Taishi e, no Oeste, montanha Shaoshi. O templo Shaolin se situa justamente nos bosques existentes no sopé da montanha Shaoshi, sertão da montanha Songshan. Por isso, tem o nome de Shaolin.

"Shao", do chinês: montanha Shaoshi e "lin", pequeno bosque, ou jovem floresta.



Figura 6 - Templo Shaolin na montanha de Songshan

Fonte: <http://www.kungfusupply.nl/songshan%20shaolin/images/shaoli6.jpg>

5.3. Entre o tardio e moderno, a China.

Na passagem do século XIX para XX, grandes conflitos se estabeleciam na Ásia. Europa e Estados Unidos estendiam suas influências das mais diversas formas sobre a Índia, Japão e China dentre outras nações da Ásia.

Com duas guerras, as “guerras do ópio” (1839-1842 e 1856-1860) como são chamadas, a China, ainda monárquica sob o domínio da decadente Dinastia Qing tem grandes partes de seu território repartidos entre potências econômicas da época. Estados Unidos, Inglaterra, França, Holanda, Rússia e Japão dividiam portos e estendiam suas influências de forma colonial, usufruindo, obviamente da população moribunda que em massa vigorava na China nesse período. Mais de cinquenta por cento da população masculina era viciada em ópio, trabalho escravo e a humilhação através das mais diversas formas de segregação dos chineses era algo recorrente na época do “homem doente da Ásia”, como eram chamados (Coleção Nações do mundo- China, 1987).



Figura 7 - A caricatura chinesa data de 1890 e representa a China sendo dividida entre a rainha Vitória da Inglaterra, Nicholas II da Rússia, o símbolo da república francesa, “Marianne”, o imperador japonês Meiji e, desesperado frente ao que ocorre, impotente e com os braços ao ar, um típico e caracterizado oficial de Qing.

Fonte: <http://qph.is.quoracdn.net/main-qimg-b19bc7ea>

No início do século XX, uma primeira revolução de cunho popular e anti-imperialista movida por uma sociedade secreta de rebeldes, embora seu nome europeu: “boxers” seja o mais conhecido principalmente devido a sua larga utilização em publicações ocidentais, o grupo se autointitulava Yihequan (Punhos da Justiça e da Concórdia). O movimento Boxer era de cunho doutrinário, marcial, popular, social e ao menos indiretamente, anti-imperialista. Como a maioria das sociedades secretas, seu passado está envolto em mitos e lendas, contudo há estudos que mostram sua presença no século XVIII durante a expulsão de alguns jesuítas (BODIN, 1979).

A reação frente ao movimento *boxer* é imediata. Em forma de uma expedição multinacional, que mobilizou Grã-Bretanha, Hungria, França, Alemanha, Itália, Japão, Rússia e E.U.A. Sem contar grupos que participaram das negociações de paz com objetivo de reprimir os *boxers*, liderada pelo almirante inglês Edward Seymour: a expedição Seymour, estoura o estopim da guerra da China (agora apoiando os *boxers*) contra os estrangeiros.



Figura 8 – O “boxer”

Fonte: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:BoxersDrawingByKoekkoek1900.jpg>



Figura 9 - Tio Sam (para o Boxer turbulento). “- Ocasionalmente eu também dou meus soquinhos por aí.” [Tradução dos autores] (William Allen Rogers, 9 de junho de 1900, New York Times).

Fonte: <http://www.corbisimages.com/stock-photo/rights-managed/BE039599/boxer-rebellion-cartoon>

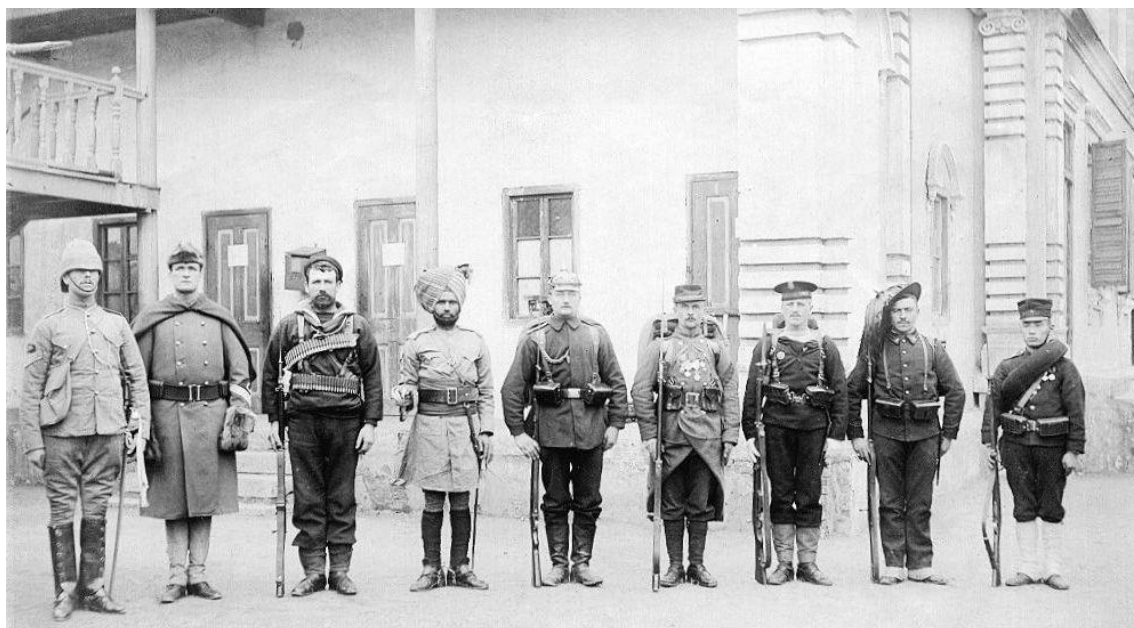


Figura 10 - Generais da aliança das oito nações encarregados de suprimir os boxers: Inglaterra, Estados Unidos, Rússia, Índia (britânica), Alemanha, França, Austria-Hungria, Itália e Japão.

Fonte: <http://warfarehistorian.blogspot.com.br/2012/12/the-boxer-rebellion-1899-1901-first.html>

Com um território de grande expressão tomado, para fora de Shandong em direção ao eixo Pequim-Tiajin, área crítica dos interesses estrangeiros imperialistas, os *boxers* cercam e toma a capital proibida, Pequim.

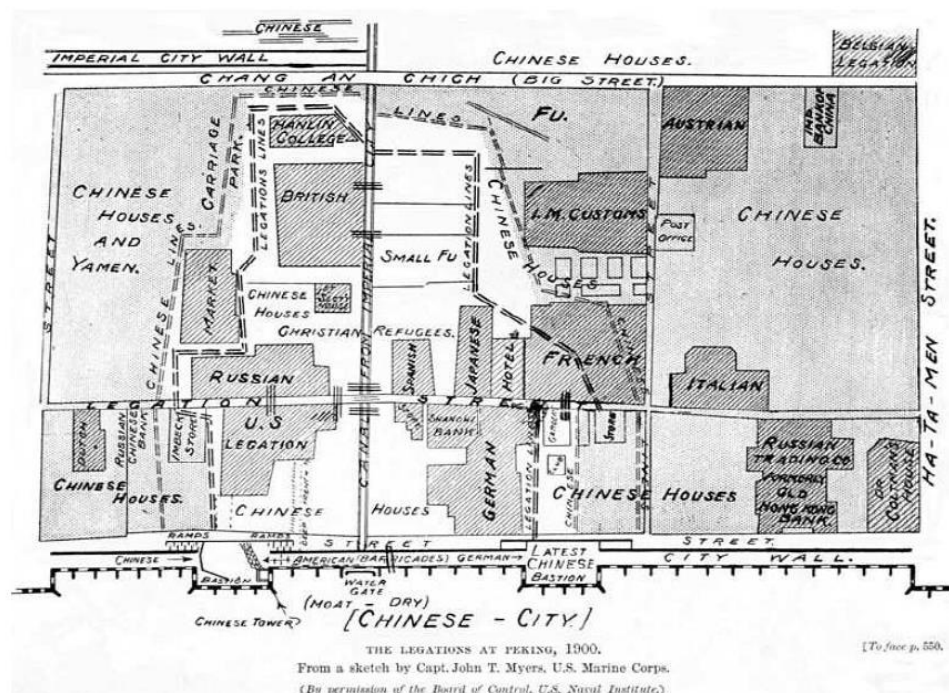


Figura 11 - Planta do “bairro das embaixadas” em Pequim (Marine Corps, 1900)

Fonte: <http://www.historycentral.com/20thCent.html>

É na capital onde acontecem os ataques às embaixadas e aos embaixadores, com dois assassinatos de diplomatas: o do Barão alemão Von

Ketteler, e do Japonês Sugiyama, ambos cometidos por soldados do exército chinês, não por *boxers* (Coleção Nações do mundo- China, 1987).

Após um ultimato do governo chinês para a saída dos estrangeiros, a situação se agrava e com o assassinato dos nobres aliados o próprio ultimato é ignorado pelos diplomatas. Tal ato motiva por sua vez, um cerco de *cinquenta* e cinco dias investidos pelos *boxers* ao bairro das embaixadas na capital.

Em quatorze de agosto de 1900 a capital é tomada e saqueada pelos expedicionários, inclusive o palácio imperial, sede do governo chinês. A imperatriz regente Cí'Xi deixa a cidade proibida e se retira para a velha capital e após pouco mais de um ano, em sete de setembro de 1901 é firmado um tratado de paz entre a China e os aliados.

O tratado, porém, como todos outros firmados com os imperialistas para com a China monárquica era extremamente desvantajoso para o país. Determinava a execução dos políticos e militares de baixa à alta patente, ligados aos *boxers*, proibia qualquer atitude hostil aos estrangeiros, proibia a importação de armas, exigia desmontes de fortes além de estabelecer controle sobre transporte férreo. A derrota na Guerra dos *boxers* marca um novo estágio na sujeição aos estrangeiros (BODIN, 1979).

5.4. A China em sua pré-modernidade

O declínio da dinastia *manchu* (etnia chinesa a qual descendia a última corte), e as conseqüentes humilhações infligidas à China pelas potências estrangeiras introduzem sucessivas tentativas de rebelião, conspirações e formações de novos partidos num cenário em que as tensões sociais são cada vez mais flagrantes e atiçadas, insufladas pelo ódio do “chinês Ming” (penúltima etnia a governar a China), contra os *manchu*.

A isso, se junta o aparecimento de uma geração jovem, imbuída de ideais revolucionários, consequência da lenta adoção dos estilos de vida da “modernização” ocidental. Com a fundação das recentes escolas superiores e universidades, hospitais, ferrovias, fábricas e a expansão das formas de pensamento ocidental através dos missionários; uma recém-nascida China moderna começava a ser configurada.

São, também, professores e estudantes aqueles que mais insistentemente apelam para uma profunda modificação da situação. Muitos deles estudaram ou estudavam no Japão, Europa ou EUA, tomando contato

com ideias de democracia e socialismo (Coleção Nações do mundo- China, 1987).

Em 1905, o Dr. Sun Yat-sen, médico formado nos Estados Unidos, Japão e Inglaterra, consegue congrega os dirigentes dos grupos revolucionários de Xangai. Sun, filho de um reendeiro cristão, trabalhara como médico em Macau e Cantão e fundara em 1894 uma liga “para a união e reconstrução da China”. Ela é agora transformada, juntamente com outros grupos revolucionários, no partido político Tung-menghui ou “Partido da Liga Jurada”. Os três princípios se fixavam nas seguintes premissas:

1. NACIONALISMO: extinção da dinastia Manchu e formação de uma República na China.
2. DIREITOS DO POVO: exercício de todos direitos populares através de um Parlamento.
3. BEM-ESTAR DO POVO: garantia da vida nacional através de uma justa divisão da terra, restrição do capitalismo, abolição dos privilégios das potências estrangeiras.

Em março de 1911, volta a preparar-se uma revolta em Cantão: os estudantes e intelectuais se armam quase que abertamente e parte da guarda real *manchu*, secretamente, participa dele. Na noite de 29 de março, o palácio do vice-rei é invadido por hordas de jovens mal armados, que são, porém, rapidamente subjugados por tropas bem superiores em número e equipamentos. Setenta e dois rebeldes, quase todos estudantes, são mortos; o restante é preso e, mais tarde e em público, decapitados.

Ao tomar conhecimento dos escandalosos acontecimentos, Sun Yat-sen, nessa época, no Japão, publica vários artigos inflamados em jornais norte-americanos e japoneses. Um de seus seguidores, o tenente Chang Kai-chek, então com vinte e quatro anos e recém-formado pela Academia Militar de Tóquio, deixa o Japão para participar ativamente nos combates revolucionários.

Ele regressa à China no momento adequado. O escândalo da estrada de ferro Pequim-Hangtchou-Cantão excita os ânimos. O governo havia promovido a construção dessa linha férrea através de um empréstimo público, mas cedido a concessão a companhias estrangeiras. Chang Kai-chek, como dirigente das milícias revolucionárias e Tchen Tchi-mei, o representante de Sun Yat-sen, planejam imediatamente uma nova insurreição. Escolhem a cidade de Wu-tchang para o primeiro cenário dos acontecimentos, uma vez que nela

existiam muitas indústrias recentes e uma grande população de cules (guardas imperiais). Na noite de dez para 11 de outubro, assaltam o palácio do governador e, graças a um plano militar, desta vez minuciosamente preparado, conseguem tomá-lo e controlar Wu-tchang após sangrentos combates de rua.

É a primeira vez que uma grande cidade é tomada pelos revolucionários. Imediatamente, em outras regiões sucedem-se rebeliões. O movimento alastra-se para a província de Hunan. Na cidade de Tchang-cha, os revoltosos erguem barricadas e dão combate aos batalhões de tártaros que avançam sobre ela.



Figura 12 - Mapa das revoluções republicanas (em amarelo) nacionalistas em 1911.

Fonte: <http://unimaps.com/china1911/mainmap>

Entre os estudantes da escola superior pedagógica local, destaca-se Mao Tsé-tung, então com dezenove anos, natural da aldeia de Chaochang, em Hunan. Seu pai, ex-mercenário do exército do general *manchu* Yuan Chih-kai

que havia regressado à cidade natal, vive como camponês pobre, mas desejava que seu filho fosse professor.

Mao, que já nessa época domina várias línguas estrangeiras, lê avidamente toda literatura russa, europeia e americana sobre política, socialismo e revolução.

Sun Yat-sen, que se encontra na América do Norte, é informado telegraficamente sobre as conquistas dos nacionalistas que, nesse momento já dominavam diversas cidades, dentre elas Nanquim e parte imediatamente para a China. Chegando a Xangai na noite de Natal, um comitê do Tung-menghui pede-lhe que se coloque às ordens da pátria como “presidente provisório”. Representantes de dezessete províncias meridionais elegem-no para esse cargo.

Em face desses acontecimentos a corte *manchu* chama a Pequim Yuan Chih-kai, marechal, ex-comandante da fração das tropas armadas pela Europa, para conter a avalanche revolucionária.

Yuan regressa a Pequim e coloca-se à frente dos regimentos modernizados. Ele crê ter chegado a hora histórica de uma mudança de dinastia, considerando favorável elevar-se ele próprio ao Trono Celeste. Seus planos são engenhosos, pois em doze de agosto de 1912, consegue obrigar o governo *manchu* a abdicar e proclamar a implantação de uma república.

Para não trair o objetivo da revolução, em uma hora tão incerta e tensa, Sun Yat-sen troca o seu lugar de Presidente por um posto governamental subalterno e emprenha-se na elevação do marechal ao cargo que ocupara anteriormente. Sun Yat-sen transforma sua liga em um novo partido, o Kuomitang (com as siglas KMT), um movimento organizado estritamente sobre moldes ocidentais, popular e sob três nortes: nacionalismo, democracia e socialismo.

Nos anos subsequentes, o marechal Yuan Chih-kai constrói não só uma grande potência militar no norte, como consolida uma posição que se transforma cada vez mais na de Presidente absoluto; dominando completamente o sistema parlamentarista fictício da República, expulsando os Kuomitang e dissolvendo o partido em 1914.

Estoura a Primeira Guerra Mundial e, menosprezando a neutralidade chinesa, o Japão desembarca tropas para conquistar as bases de apoio alemão: a península de Shangtung e principalmente, o porto marítimo de Kiautcheu. Frente a esse adversário, Yuan Chih-kai vê-se obrigado a aceitar o

ultimato em 21 pontos apresentado pelo Japão. Tudo o que pertencia aos alemães em Shantung passa a ser de posse japonesa. A China, em nome de suas alianças políticas, declara guerra à Alemanha e Áustria, colocando batalhões de tropas em campos de batalha na França, Mesopotâmia e África. A “paz” de Versalhes confere aos japoneses a posse da península de Shantung, o que desencadeia na China, uma onda de inimizades contra o Japão.

O Presidente Yuan Chih-kai, que quase concretizou em 1916 os seus planos imperiais, não consegue recompor-se da perda de prestígio infligida pelos japoneses e as províncias do sul partidárias de Sun Yat-sen erguem-se contra ele. Em 6 de junho de 1916, o marechal Yuan Chih-kai é assassinado por um chinês Ming, nacionalista.

Depois da Primeira Guerra Mundial, em 1920, Sun Yat-sen elege-se presidente de uma república da China meridional, independente de Pequim e das províncias *manchus* e cuja capital é Cantão.

Em 1925, após a morte de Sun Yat-sen, Chiang Kai-shek assume o controle do KMT, ao mesmo tempo em que Mao começa a por em prática suas ideias. Com a ajuda de milícias camponesas, funda nas províncias por ele controladas, Kiansi e Fu-jian (Fukien ao norte de Cantão), a primeira república soviética chinesa- a primeira comuna popular.

Chang Kai-shek também não era mais o mesmo. Após o casamento com uma rica jovem de uma família influente (os Song), sua linha ideológica republicana-nacionalista altera-se bruscamente a partir de 1927, posicionando-se, declaradamente desde então, como inimigo dos comunistas de Mao. Considerados como os maiores capitalistas da China, Os Song já ocupavam na época, seis cadeiras influentes no Kuomitang, entre os quais, o irmão de Mei-ling, esposa de Kai-shek, nomeado pelo próprio, ministro de finanças até 1931.

Também é crescente a migração dos membros KMT entre direita moderada e extrema esquerda. Dessa forma, o velho partido Kuomitang desmantela-se e a febre instaura-se no grande império: de revolucionários a generais de província, partidários da ala direita do Kuomitang, bandidos, salteadores, percorrem as províncias saqueando e incendiando-as.

Os japoneses, na época, alunos diligentes do imperialismo americano e europeu, exploram a debilidade da China e, em 1932 as frotas de guerra japonesa aportam em Xangai após um bombardeamento cerrado. A 18 de fevereiro o Japão declara a Manchúria um Estado independente e sob sua proteção.

Chang Kai-shek entende que, para vencer o Japão, a China deveria antes, permanecer unida. Inicia, então, a união de todos os esforços para pôr fim a campanha unitária contra os comunistas de Mao Tsé-tung, ativo desde 1927.

Em outubro de 1934, inicia a luta contra as províncias comunistas de Fujian e Kiangsi. Mao, Chu Teh, Jou Enlai e Peng Te-huai tinham ali formado uma espécie de Estado de soviets. O exército vermelho de Mao era composto, até então, por um batalhão de mais de cem mil homens extremamente disciplinados.

Chang Kai-shek, ao contrário de Mao, dispunha, porém de modernos blindados, artilharia e aviões. Ao dar início, em todas as frentes, à sua ofensiva, os comunistas sofrem pesadas baixas. Por fim, nada mais resta aos sobreviventes senão a fuga em massa, arrastando também suas famílias.

Começa então a “grande marcha”. Quase um milhão de pessoas se põem em movimento em cavalos, carroças e carros de Mao para escapar do cerco das tropas Kuomintang. O percurso de cerca de 13.000 quilômetros (um terço do perímetro terrestre chinês) estendia-se sobre estepes, leitos de rios cujas pontes tinham sido dinamitadas, através de precipícios, montanhas intransponíveis com desfiladeiros de 4.000 metros de profundidade, sobre tempestades, chuva, gelo e neve.

The Long March of the Red Army, October 1934–October 1935



Figura 13 - Rotas principais e alternativas do Exército Vermelho na “Longa Marcha”.

Fonte:

<http://ritter.tea.state.tx.us/student.assessment/resources/online/2006/grade11/ss/images/2graphicaa.gif>

Durante os temporais, perdem alimentos, munições, armas pesadas; além de sofrerem constantemente fogo da artilharia inimiga, veem-se impotentes contra os aviões de caça e são repetidamente obrigados a tomar parte em combates.

Durante essa marcha, nesses dias de “heroísmo” em que Mao teria concebido suas convicções comunistas presentes no “Livro Vermelho” (praticamente a “bíblia” de qualquer chinês - enquanto livro obrigatório, pós 1949), além dos versos sobre a “Grande Marcha”, conhecidos hoje por qualquer criança chinesa:

O exército vermelho não temia as dificuldades da grande marcha;
Nem rios, nem montanhas, mesmo milhares, conseguiam detê-lo.
Estendiam-se as cinco cadeias montanhosas,
As colinas não tinham fim.
Alto se erguia o Wu-Meng,
Ninhos de corvos que corajosamente atravessamos.
Corria lesta, por entre precipícios, a torrente do Yang-tsé,

E pendiam frios sobre o Tatu os cabos de ferro da ponte.
 Ao longo vimos com alegria os turbilhões de neve do Min Shan,
 E quando o exército atravessou ele pareceu fitá-lo radioso.
 (MAO TSÉ TUNG, 1935)

Mao atinge Ye-nan, na província de Shensi, situada no norte, com um quinto dos homens. As cavernas de argila de Yen-an transformam-se durante anos no seu quartel general, e é nelas que o exército se organiza, adotando um novo sistema de sovietes e transformando-se em tropas prontas para o combate.

O chamado “incidente de Sião” encerra campanha de extermínio de Chang Kai-chek e denota algo único na história da China moderna. A 12 de dezembro de 1936, ele é preso pelo exército vermelho que lhe impõe a reconciliação para a luta contra os japoneses. A China, no entendimento dos comunistas deveria estar unida para expulsar o “a mosca que incomoda o búfalo” (metáfora dos chineses da época, referindo-se ao tamanho territorial, se comparado, do Japão e China).

Estava formada a frente única chinesa, contra a invasão japonesa. Tratava-se da (até um ano atrás, inimaginável) cooperação entre os Kuomitang (Chang Kai-chek) e o Exército Vermelho chinês (Mao Tsé-tung), ou exército “Balu”.

A guerra contra o Japão prolonga-se entre 1937 a 1945, confundindo-se com a Segunda Guerra Mundial, com qual termina. Tal conflito sacode toda a Ásia oriental. Por todos os lados, desabam sistemas imperiais e coloniais sob a pressão da ocupação japonesa ou pela própria IIGM.

Ao final, após Hiroshima e Nagasaki “desaparecerem” em cinzas, só resta aos japoneses a luta pela sobrevivência. Os americanos, a fim de não deixarem os russos ganharem a guerra “sozinhos”, aproximam-se pelas ilhas do Pacífico, iniciando a fase final do conflito. Na China, Chang Kai-chek e os Kuomitang avistam no horizonte, pela primeira vez desde há vinte anos, o indício de uma paz futura, enquanto ao norte está Mao Tsé-tung, o seu aliado vitorioso, com o Exército Balu (Exército da “Libertação Popular”).

Em fevereiro de 1945, Churchill, Roosevelt e Stálin encontra-se em Ialta para discutir a ordem internacional após o fim da guerra que se anunciava iminente. Entre outras coisas, os três grandes decidem que cada exército inimigo deve capitular perante aquele contra o qual lutou até então.

Quando, no dia seguinte, esse acordo é assinado e traduzido para o inglês, Stálin introduzira-lhe alterações que, no caso específico da China,

significavam: “os exércitos japoneses devem capitular no continente perante o general chinês mais próximo!”. Os americanos julgam esse texto aceitável, pois reconhece ser impossível o marechal Chang Kai-chek estar simultaneamente em toda parte, no momento da rendição.

Assim é praticamente a fundação da China Vermelha que será assinada pelos Estados Unidos, pois, quando em agosto de 1945 o Japão depõe armas, após os lançamentos da bomba atômica, é naturalmente o exército “vermelho” de Mao Tsé-tung quem, no norte, recebe a capitulação do exército japonês Kuantung.

No entanto, essa força é a única da Ásia oriental apta para a luta, uma vez que não tiveram suas munições afetadas, nem os postos de reabastecimento, estando também próximos da indústria bélica da Manchúria. Mao Tsé-tung é o herdeiro de todo esse potencial! Mas ele precisava de tempo para organizar e treinar centenas de milhares de soldados comunistas do exército “vermelho” chinês, equipados com modernos armamentos das forças japonesas (muitos dos “soviets” chineses - até “ontem” agricultores e camponeses – nunca tinham sequer visto de perto um rifle), a fim de formar um exército verdadeiramente apto para a guerra civil. Esse tempo lhe é proporcionado pelos americanos.

Após a trégua do outono de 1945, Chang Kai-chek lança-se ao norte do país contra os comunistas, destruindo os trabalhos de reconstrução do território. O general Marshall procura servir de “mediador” entre as partes do conflito (os EUA, mais uma vez na história moderna, vendia e apoiava ambas as frentes rivais da China), evitando assim a guerra entre “dois aliados” dos Estados Unidos. Contudo, na primavera de 1947, Chang Kai-chek avança sobre o quartel general das forças de Mao Tsé-tung e Ye-nan é ocupada. Como represália, os norte-americanos, sentindo-se “ludibriados”, suspendem todo o auxílio aos exércitos republicanos nacionalistas.

Chang Kai-chek é eleito o primeiro presidente da república chinesa na Assembleia Nacional de Nanquim, em 19 de abril de 1948. Porém, as províncias do norte, ocupadas pelos comunistas e seu enorme, agora treinado, Exército Balu, cada vez mais poderoso, não o reconhecem.

GUERRA CIVIL CHINESA - FASE FINAL (1947 - 1949)



Figura 14 – Guerra Civil

Fonte: <http://historiacivilizacao.blogspot.com.br/2010/08/revolucao-chinesa-1911-1966.html>

Mao Tsé-tung já havia revogado a Constituição Kuomintang nas suas províncias em 28 de dezembro de 1946. Em 10 de outubro de 1947, anunciara as bases do programa de ocupação de terras: expropriação total dos grandes latifúndios; ocupação das propriedades por aqueles que trabalham nelas; abolição das hipotecas e supressão dos usuários – programa aprovado entusiasticamente pelo proletariado rural.

No final, em 25 de dezembro de 1947, o exército de massas de Mao Tsé-tung passa da defesa ao ataque. Enquanto a oeste o cada vez mais agudo, conflito entre EUA e URSS leva à criação da OTAN, no extremo oriente a onda de combates comunistas de Mao atravessa o rio Yang-tsé. É muito tarde para uma intervenção dos Estados Unidos ou do ocidente a favor de Chang. Na sua caminhada vitoriosa para o sul, o Exército vermelho muitas das vezes não encontrava a menor das resistências. As populações, “exaustas” sob mais de trinta anos de guerras civis e combates, acolhem as tropas de Mao como libertadoras. As forças de Chang se desagregam.



Figura 15 - Progressão do avanço comunista entre 1945-1949

Fonte: http://cla.calpoly.edu/~lcall/china_civil_war.jpg

Nanquim, a capital sulista é tomada de assalto a 23 de abril de 1949 (um acontecimento que será mais tarde evocado no balé *Oriente em chamas*). Em 27 de maio, os batalhões de Mao surgem diante de Xangai, onde o general Chang Kai-chek havia se refugiado com suas tropas de elite. Nos cais aglomeram-se numerosos fugitivos, sobretudo grandes burgueses, intelectuais, capitalistas, proprietários e funcionários do Kuomintang.

Devido à falta de combustível, as forças comunistas deslocam-se principalmente a cavalo, de mula, com carroças e a pé. No entanto, divisões inteiras do exército nacionalistas depõem diante delas as armas, e as portas das cidades abrem-se à sua frente sem resistência.

O número de desertores das fileiras do Kuomintang multiplica-se extraordinariamente. Altos funcionários e oficiais põem-se voluntariamente a disposição das tropas vermelhas que avançam. É a derrocada de um sistema corrupto onde havia muitos aproveitando do egoísmo ao cumprimento do dever (LÜCKENHAUS, MAO TSÉ-TUNG, 1949)

Nada mais resta a salvar, a não ser a própria vida. Enquanto os tiros ecoam ao redor de Xangai, Chang Kai-chek embarca com seus partidários e parte do exército nacionalista para a ilha de Formosa (Taiwan), sob jurisdição chinesa, onde está protegido pelo oceano. Após uma vida aventureira como

revolucionário, herói da libertação, soldado, estadista, chefe de governo e presidente, abandona para sempre a pátria.

Em 21 de setembro de 1949, por decisão do Conselho Popular, Mao Tsé-tung proclama a República Popular da China. Em seu artigo 1º da lei orgânica afirma-se:

A República Popular da China é um Estado regido por uma ditadura do proletariado, dirigido pela classe trabalhadora, baseado na aliança entre operários e camponeses, e que reúne todas as classes democráticas e as diversas nacionalidades do território.

A nova Constituição distingue quatro classes: operários, camponeses, pequenos burgueses e capitalistas. O proletariado dirige o Estado e tem todos os direitos de cidadania, ao passo que os restantes “cidadãos da segunda categoria”, necessários durante um período de transição (assim entendia Mao), têm apenas deveres.

O poder supremo está na mão do comitê central do Partido Comunista e é ele quem legisla e exerce as demais funções. Sob as suas ordens estão os trinta ministérios de Pequim. Mao Tsé-tung é reconhecido chefe de Estado em 1950 pela Grã-Bretanha e somente 20 anos depois pelos EUA que ainda reconhecia, até então, a China de Chang Kai-chek, capitalista. Mao Tsé-tung rompe as relações com os Estados Unidos e a ONU.

Em fevereiro de 1950, durante seu encontro com Stálin em Moscou, Mao assina um Tratado de Amizade e Assistência. A União Soviética é a única potência industrial do mundo que, apesar de se encontrar seriamente empenhada na sua própria reconstrução, está em condições de auxiliar a devastada China. Sessenta milhões de rublos entram para os cofres chineses e cinco mil especialistas russos vão a China orientar a industrialização do país.

5.5. O Mao da revolução e o Mao do corpo forte.

Em 1950, logo após a revolução, começa a materializar-se a prometida reforma agrária. Cem milhões de camponeses recebem um terreno próprio. O ódio de Mao dirige-se contra os antigos “exploradores” (assim referidos por ele), corruptos funcionários do Kuomitang, contra todos aqueles de quem se suspeitava ter sido capitalista, banqueiro, cobrador de imposto ou estrangeiro republicano.

Mao Tsé-tung, que já nos seus escritos falara do ódio do povo, afirmando dever-se deixá-lo eclodir, calcula aproximadamente 750.000 vítimas (um número considerável se comparado aos 16 milhões que, segundo estimativas americanas, teriam sido vítimas dos tribunais revolucionários) para início de governo.

Durante o processo de libertação do “imperialismo e colonialismo”, são sacrificados numerosos missionários, médicos europeus e auxiliares técnicos da antiga república. Nas grandes cidades como Xangai e Cantão, as execuções são transmitidas diariamente pelo rádio. Todos podem ouvir, através de alto-falantes especialmente colocados para esse fim, os gritos enfurecidos da população, os tiros na nuca e os gemidos de morte das vítimas.

Além das modificações iniciais vistas como necessárias por Mao, para iniciar seus planos de governo, outro grande problema é evidenciado na China após a revolução comunista, a saúde pública da população. Mao Tsé Tung desde jovem via a importância da prática da atividade física na manutenção da saúde e para a construção de um Estado moderno sólido:

Mao Tsé Tung, Abril de 1917:

(...) A força da nação é fraca; as artes marciais não estão florescendo. A qualidade física da nação piora a cada dia e isso é uma situação grave... (Collected Works of Mao Tse Tung, 1975)

No trecho da carta acima, Mao discorre sobre a situação da qualidade de vida da nação, classificando-a como fraca e debilitada, além de se incomodar com o “não florescimento” das artes marciais. Diz ainda que a qualidade física da população tornava-se cada vez mais debilitada e que considerava essa, uma situação “aflictiva”.

Um dos aspectos que mais se nota na política de Mao, é a preocupação, o cuidado com o corpo. No entanto, Mao Tsé Tung bem antes de assumir a cadeira de comando da China em 1949, se atentava para estas questões, para o corpo e suas formas de cuidado, para a manutenção da saúde.

Em 1917, ou seja, trinta e dois anos antes da revolução propriamente dita, Mao trocava cartas com seus companheiros do recém-formado, movimento comunista. Nessas cartas, Mao, que morava, na época, no campo, comenta com seus companheiros sobre a importância de se cuidar do corpo, bem como as formas de como fazê-lo. Além disso, retrata em suas palavras, a real e precária situação da saúde pública na China, num período de transição de monarquia para república nacionalista.

Traduzindo as cartas de Mao, que o próprio redigiu em inglês, percebemos que ele defende, a todo custo, a necessidade da inclusão da prática de exercícios físicos na vida diária dos chineses. Não apenas isso, como atenta para a importância que deve ser dada à educação física, na educação e construção de um novo físico, no cuidado com o corpo, na manutenção da saúde.

Mao faz a associação de que, como aqueles que defendem educação física não “atingiram a fonte”, os seus esforços não produziram qualquer resultado por um longo período de tempo. Diz ainda que de 1911, ano da revolução nacionalista, até 1917 não só não houvera nenhuma melhora como se agravou a fraqueza da população.

Bater a marca e atingir o *record*, os resultados, agora, são questões externas e secundárias. Plenitude em força física é interna, a causa. Quando o corpo não é firme, se tem medo. Como se pode bater a marca? E como pode um chegar até aqui? Firmeza vem de têmpera; têmpera vem de consciência (MAO, 1917)

Mao afirma que não é que os defensores da educação física da época, não pensavam em outros tipos de meios, mas eles não produziam resultado. Segundo ele, os estímulos não conseguiam atingir todas as mentes. E isso, pelo fato desses mesmos defensores não saberem o verdadeiro significado da educação física.

Para tornar a educação física eficaz, ainda na perspectiva de Mao, devemos promover a consciência subjetiva. Uma vez que existe a consciência, os elementos de educação física vão se tornar claro, sem necessidade de explicação e o efeito de bater a marca e chegar longe aparecerão sem procurar. Algo, parecido de ser lido no conceito de Jullien de “potencial de situação”.

Mao sente profundamente a importância da educação física, mas lamenta a abordagem inadequada dos defensores dela da época. No entanto, ainda que “deixando de lado sua timidez”, como ele mesmo afirma, apresenta suas opiniões para uma possível discussão sobre a educação e o cuidado com o corpo. Nos parágrafos abaixo será possível observar como ainda que em sua juventude, Mao Tsé Tung explica, posiciona, aponta os defeitos e possíveis formas de correção sobre a educação física na China para a China, inserindo desta forma, pela primeira vez documentada, a educação física na sua ótica de governo.

Nessas cartas, é possível de se notar a maneira como Mao racionaliza os problemas que acometem a população da China na época. Isso se torna ainda mais delicado quando se leva em conta a pluralidade de mais de cinquenta etnias espalhadas pelo território gigantesco do país, sendo que várias dessas etnias detinham no momento um dialeto próprio. Imaginemos o tamanho do problema o qual Mao está se referindo aqui.

Mao, através dessas cartas faz o diagnóstico e propõe as soluções para um problema biopolítico, não resolvido pelos republicanos que governavam e segundo ele, ainda pioravam a situação. Mao chama atenção para a necessidade da construção de um novo e melhorado corpo chinês e por extensão, de um novo corpo da nação. Um novo corpo chinês, com uma nova identidade nacional, para uma também nova, China enquanto Estado moderno.

5.5.1. Explicação de Educação Física

Desde o início da humanidade, de acordo com Mao, seja ela sábia ou obtusa, não houvera quem não protegesse a sua própria vida. “Portanto, as samambaias das colinas ocidentais foram comidas quando se teve fome, as ameixas no topo do poço foram engolidas. Usando madeira para abrigo e peles para a roupa, foi instintivo, sem saber as razões. Mas não foi refinado. Os sábios apareceram. Em seguida, foram ritos e havia uma ordem na vida diária. Em sua vida privada, Confúcio estava sereno e em paz. Não comeu carne estragada” (MAO, 1917).

Mao Tsé Tung acreditava que estrutura do corpo humano não era diferente dos animais, no entanto, os animais não viviam tanto quanto o homem. Isso acontece porque os animais não têm “ordem” em suas vidas. Afirma que o homem regula a sua vida tornando-se, cada vez mais, parte dos tempos e que, para tanto, existe a educação física. “A educação física é o caminho para promover a vida. Pessoas diferentes seguem caminhos diferentes. Sung-tzu aprendeu com um cozinheiro; Confúcio preferiu arco e flecha e equitação” (Mao, 1917).

Mao acreditava que das civilizações da época, a Alemanha era a mais avançada na cultura do físico e na ordem. Complementa também que o Japão teve os seus samurais “até ontem” e, recentemente, influenciados pela China, o Judô. No entanto, compara que quando se estudam os seus conteúdos, da Alemanha ou do Japão (pós era Meiji), eles são todos baseados em fisiologia, na estrutura do corpo humano, no movimento, nas partes que se desenvolvem

antes e nas partes que são deficientes. Observa que tais formatos de educação física, seguem essa ordem: verificando o excessivo e reparando o deficiente. Conclui que a educação física sob esses moldes é para o desenvolvimento equilibrado do corpo. “A educação física é o caminho da humanidade para promover a vida, capacitando o corpo a se desenvolver de forma equilibrada e de acordo com a ordem” (Mao, 1917).

5.5.2. A posição de Educação Física

Durante o ensino fundamental, o desenvolvimento do corpo para Mao, deve ser especialmente enfatizado, enquanto a melhoria do conhecimento e da “construção da virtude” é secundária. Promover e cuidar são questões importantes, enquanto o ensino e treinamento são suplementares.

A virtude e a sabedoria, ambos dependem do corpo. Sem o corpo, não pode haver ou virtude ou sabedoria. Mas são poucos os que são cientes disso. Alguns dizem que a sabedoria evita o estresse, outros dizem que a virtude é o mais importante. O conhecimento é verdadeiramente válido. Isto é, é onde o homem é diferente dos animais. Mas o que é o vaso do conhecimento? Mas onde é a pousada de virtude? O corpo é o vaso de conhecimento e de alojamento da virtude. Como um carrinho, que transporta o conhecimento, como uma casa, é virtude, o abrigo. O corpo é o carrinho para levar conhecimento e a casa para a virtude se abrigar (Mao, 1917)

Segundo Mao, nos anos do ensino médio, o corpo não está totalmente desenvolvido, construído. Existem menos pessoas dispostas nessa construção, frente à quantidade de pessoas dispostas a atrasar esse processo de desenvolvimento do corpo.

Sob o sistema de educação da China de hoje, os temas são tão numerosos que até mesmo os adultos com um corpo forte não podem lidar com eles, muito menos os jovens e os fracos. Parece que os educadores propositadamente criaram como tedioso e pesado o currículo para assediar os alunos, a fim de atropelar seu corpo e sabotar sua vida (Mao, 1917).

Ainda se referindo ao sistema de educação vigente daquela época, Mao diz que, quem se recusava a aceitar os métodos propostos era punido, assim como àqueles com capacidade superior eram atribuídos livros adicionais, além de serem induzidos por palavras doces e tentados por grandes recompensas do governo.

Os alunos parecem odiar sua própria vida e desejam destruí-la e sacrificá-la! Como confusa pode ser? A preocupação do homem só deveria estar em querer ser, não em ter um corpo, não há outra preocupação. Uma vez que o corpo é o som, tudo o mais se segue. Não há nada melhor do que a educação física para melhorar o corpo (Mao, 1917)

Conclui Mao, que a educação física deve ser de importância primordial. Uma vez que o corpo é forte, pode-se avançar com rigor e eficácia no meio acadêmico e nos aspectos éticos. A educação física deve ser considerada como parte importante em nosso estudo. *“Deve haver o primário e o secundário, o início e o fim. Esse é o caminho”* (Mao, 1917).

5.5.3. Os defeitos de Educação Física no passado e do que deve ser feito

Para Mao, os tipos de educação devem ser igualmente trabalhados. No entanto, lembra que vários estudiosos dos velhos tempos salientaram a educação moral e a acadêmica, ignorando o físico. Os resultados, segundo ele, foram corpo leve e cabeça baixa, frágeis, mãos brancas, falta de ar ao subir uma montanha e pernas frágeis ao atravessar uma água gelada.

Yen-tzu e Chia-sheng foram de curta duração; Wang Po e Lu Chao-ling também morreram jovens, o último até, aleijado. Eles estavam todos superiores em virtude e sabedoria. No entanto, um dia, quando o corpo já não existia, sua virtude e sabedoria pereceram também (Mao, 1917)

Antes de 1911, uma etnia do norte da China a governava, eram os *manchus* da dinastia Qing. Isto, para Mao tinha um motivo, segundo ele era no norte da China que se encontravam os homens e os guerreiros mais capazes. Lembra que no início da dinastia Qing, Yen Yuan (fundador do neo-confucionismo, 1635-1704) e Li Kang-chu (general militar da época), eram estudiosos e guerreiros simultaneamente. Yen Yuan viajou milhas para aprender e aprimorar a habilidade de esgrima e para vencer vários guerreiros em torneios. E afirmava ainda, em seus ensinamentos, que, para a virtude plena, é preciso dominar o conhecimento e as artes marciais.

Observa que com a criação de escolas, as formas de outras nações foram adotadas e com isso notadas algumas mudanças nos costumes. No entanto, os educadores como resultado do que aprenderam antes não podem libertar-se dos velhos costumes.

Eles procuram monitorar o externo apenas, ignorando o fundamental ao perseguir os detalhes. Portanto, eu vejo claramente que hoje, na educação física e nos professores de educação física, há poucos benefícios e há mais mal do que bem. O corpo segue, mas a mente se recusa, e não há agonia mental imensurável. Agonia mental traz agonia física. No final de uma sessão de educação física, todos estão esgotados de corpo e espírito. Quando a comida e bebida não são limpas, as matérias inorgânicas e os germes entram no corpo e causa doença, indevidos danos de iluminação acometem a visão, alturas impróprias de mesas e cadeiras danificam o corpo. Tais exemplos são muitos para serem enumerados (Mao, 1917)

De acordo com Mao, o equipamento escolar e o ensino dos professores são questões objetivas externas, enquanto havia o que ele chamava de “nossos assuntos internos subjetivos”. A mente determina tudo e o corpo segue a ordem da mente. “O bom ou o mau todos dependem de nós mesmos. Nós conseguimos o que queremos. Isto se aplica à educação física”. Se não nos despertarmos, nós mesmos, mesmo que as questões objetivas externas forem perfeitas, não vamos nos beneficiar delas. Portanto, devemos começar com a nossa própria iniciativa em educação física (Mao, 1917).

Mao, quando usa a expressão “nossos assuntos internos subjetivos” refere-se à maneira como a qual a civilização chinesa acompanha ou não o desenvolvimento da China enquanto Estado moderno. Naquele momento, a emancipação da China enquanto república requalificava os servos como cidadãos, já que na transição de monarquia para república, todos passaram a ser cidadãos perante a uma nova constituição chinesa republicana, em 1911. Porém, tal mudança não trouxe tantas novidades para a massa populacional da China no que diz respeito às condições básicas de sobrevivência, de manutenção de vida e dos cuidados com o corpo, por exemplo.

Problemas endêmicos, como o ópio, desde o século XIX e epidêmicos que atravessaram milênios e dinastias, como a cólera e outras doenças vinculadas à falta de saneamento básico, solapavam a sociedade chinesa da época. É para essa realidade que o olhar de Mao Tsé Tung se fixa nesse momento, num sentido de modificar tal realidade, apresentando desde 1917, ainda que em forma de ensaio, em cartas, a educação física como aparelho tecnológico. Aparelho este, capaz não só de reabilitar o corpo chinês, mas reconstruí-lo sob um novo conhecimento, mais avançado e cientificamente construído em outras civilizações modernas, a educação física laica e europeia.

5.5.4. O efeito da Educação Física

“Como o homem é um animal, ele age. Como ele é um animal racional, ele sempre age com a razão” (Mao, 1917). Partindo dessas duas verdades, ele questiona: Por que é que a ação do homem é valiosa? Por que é que a ação racional do homem é valiosa?

Mao, responde a própria pergunta afirmando que em um sentido restrito, a ação seria para ganhar a vida. Em um sentido amplo, poderia servir para defender a nação. *“Ação é promover a nossa vida e, por favor, a nossa mente. Sun-tzu defendeu a respeito, guerreando; Lao-tsé, pedindo tranquilidade”* (Mao, 1917).

Segundo Mao, a ação do homem quando regulamentada, é a educação física:

Ouvi uma vez que a estrutura do homem e de seu sangue foi determinada a uma específica idade e não poderia ser alterada. Normalmente, depois de 25 anos de idade não haveria mais mudança. Agora eu sei que não é assim. O corpo do homem muda a cada dia. O metabolismo prossegue continuamente nos tecidos. Acuidade visual e auditiva pode ser melhorada. Mesmo aqueles com 60 ou 70 anos de idade podem mudar sua estrutura física. Eu também ouvi que era difícil para que o fraco se tornasse forte. Agora eu também descobri que não é assim. Para aqueles que nasceram fortes, se eles abusam-se, entregando-se aos vícios e confiando em sua força natural, eles se tornarão fracos. Como para os fracos, pois eles estão cientes das imperfeições do seu corpo e com medo de morrer jovens, eles têm o cuidado com eles mesmos. No aspecto negativo, a abster-se estritamente de vícios, com medo de causar danos. No aspecto positivo, moderando-se a diligência para remediar os seus defeitos, eles se tornaram fortes depois de um esforço prolongado. Portanto, aqueles que são nascidos fortes, não têm necessidade de se congratular e os nascidos fracos, não tem necessidade de sentir pena deles mesmos (Mao, 1917).

Mao Tsé Tung, afirma ter nascido com a saúde debilitada e responsabiliza a sorte ou os “deuses”, pela sua boa condição física enquanto adulto.

Atletas famosos no Ocidente, como Roosevelt na América, os alemães e Kano no Japão; em todos foi alcançado o maior da força do mais fraco dos corpos. Também ouvi que o mental e o físico não poderiam ser perfeitos, e que aqueles que usam sua mente, eram muitas vezes deficientes em corpo e vice-versa. Tal teoria também é falaciosa (Mao, 1917).

Para ele, esta teoria só se aplica para aqueles que não têm determinação, mas não cobre a todos. Exemplifica citando Confúcio que segundo Mao, morreu aos 72 anos, e nunca se ouviu falar dele sofrendo de problemas de saúde. Buda viajou incessantemente para espalhar as doutrinas, e ele também morreu com nada de velhice, completa. Jesus, julga Mao, infelizmente reuniu-se com uma morte injusta. Mohammad, com o Alcorão na mão esquerda e a espada na direita, conquistou o mundo. Eram todos sábios dos tempos antigos e os maiores pensadores. Yen Yuan, discípulo de Confúcio e fundador de sua primeira escola prática, morreu quando estava com setenta anos. Ele era saudável e alerta até então, acrescenta Mao. Todos eles, modelos que desvalidam, segundo ele, a falácia acima, uma vez que tais exemplos não seriam exemplos se não fossem dotados de saúde e do forte corpo que tiveram, cada qual a seu modo de pensar.

Mao, ao se expressar dizendo que a “ação” seria para ganhar a vida e que em um sentido amplo, poderia servir para defender a nação, se mune de referências que fomentariam, para ele, a construção de uma nação realmente forte. Em tais referências, são retomadas as obras e os pensadores clássicos chineses tais como: Sun Tzu, Lao Tsé e Confúcio, como também faz uso de modelos europeus (não só como o citado, Japão) que ele admira. Já naquela época, portanto, Mao Tsé Tung, se apoiando em clássicos chineses e modelos europeus (considerados por ele), modernos, apresentavam sinais sobre sua forma autêntica, híbrida em sua singularidade, de conceber uma política de governo para a China recém-moderna.

A educação física, de acordo com Mao, “fortalece os tendões e os ossos”. Quando os tendões e os ossos são fortalecidos, a qualidade do corpo muda. O fraco se torna forte, o corpo e a mente se tornam perfeitos. Isso não é o destino, define Mao, mas o esforço do homem.

Não apenas reforçar os tendões e os ossos, mas a educação física também irá aumentar o conhecimento. Há um ditado recente: *civilize o espírito, barbarize o corpo*. Uma vez que o corpo é barbarizado, o espírito civilizado segue. Conhecimento é compreender as coisas do mundo e torná-las julgamento. Isso requer esforço físico. Observação direta depende dos ouvidos e olhos; pensamento depende do cérebro. As orelhas, os olhos e o cérebro são apenas partes do corpo, somente quando o corpo em sua totalidade é o som do conhecimento, ele torna-se perfeito (Mao, 1917).

Para Mao Tsé-Tung, o conhecimento adquirido indiretamente através da educação física é único e indispensável.

Não apenas aumentar o conhecimento, mas a educação física também harmoniza as emoções.

Emoções são muito poderosos no homem. Os antigos as controlavam com a razão. Assim, dizia-se que o mestre estava sempre alerta. Também foi dito que a razão controlava a mente. No entanto, a razão vem da mente, e a mente existe no corpo. Os fracos são muitas vezes escravizados por suas emoções e não podem libertar-se. Os aleijados são frequentemente desequilibrados em suas emoções e não podem ser salvos por sua razão. Somente quando o corpo é o som, a emoção é harmonizada. É um princípio imutável (Mao, 1917)

“Não apenas harmonizar as emoções, mas a educação física vai fortalecer nossa determinação”. Este é, para ele, o lugar onde o principal efeito da educação física se encontra.

O ponto essencial da educação física é a coragem, e a meta de coragem, como a bravura, destemor, intrepidez e perseverança, pertence ao reino da determinação. Tome o seguinte exemplo: banhos de água fria vão treinar um ser corajoso e destemido, assim intrépido. Em qualquer tipo de exercício, uma persistência fixa, é levada pela perseverança. Corrida de longa distância, por exemplo, é a perseverança mais aparente. Determinação é o prenúncio de uma carreira (Mao, 1917).

5.5.5 Razões para a aversão ao exercício.

Na época, ele observa que a maioria das pessoas na China, não gostava de exercícios e atribui para tal fato quatro razões: uma é a falta de consciência. Para que algo se materialize em uma ação, primeiro deve haver uma inclinação em direção a ela. Depois, mais ainda que a inclinação é preciso primeiro ter a inteligência para obter uma compreensão detalhada do mesmo. Afirma também, que a maioria das pessoas não sabe da relação recíproca entre o exercício e a saúde. Podem até ter alguma ideia, mas não têm o conhecimento detalhado sobre tal verdade. Portanto, suas inteligências não estão ativadas e seus sentidos não estão estimulados, conclui.

Algumas pessoas podem estudar diligentemente a ciência por causa de sua estreita relação com eles mesmos e se eles não estudarem hoje, eles não terão os meios para ganhar a vida no futuro. Mas quando se trata de exercício, eles não têm essa consciência (Mao, 1917).

Segundo Mao, outra razão, é que velhos hábitos são difíceis de mudar. Na China existe um velho dito: "*bons homens não servem como soldados*." Embora saibamos que o exercício é bom e que as nações tornaram-se fortes devido ao exercício, a força dos velhos conceitos permanece forte. Portanto, não é surpreendente que muitas pessoas não gostem de exercícios. A terceira razão é a falta de promoção. Este ponto pode ser subdividido em dois fatores: primeiro, os educadores em sua maioria, não entendem a educação física. Ouvem sobre isso, mas não sabem o que é. Porém eles também se envolvem em educação física. Portanto, elas têm a sinceridade, mas não o método. Como resultado, eles só desencorajam os estudantes de estudá-la. "*Quando um fala perdulários sobre a independência, ou um bêbado discute abstinência, naturalmente, ninguém vai acreditar*" (Mao, 1917).

Além disso, os professores de educação física:

(...) são em sua maioria ignorantes. Sua linguagem é tão grosseira que os ouvintes têm que tapar os ouvidos. Eles só conhecem uma habilidade, e não necessariamente especialista nisso, na educação física. Dia após dia, eles realizam os movimentos mecânicos. Qualquer coisa em uma única forma sem substância, isso não pode existir (Mao, 1917).

A quarta razão é que os alunos pensam no exercício como algo vergonhoso. Mao Tsé Tung afirma acreditar nesta, como a principal razão das pessoas não praticarem exercícios físicos. Diz que como a sociedade prefere um homem bem-vestido com modos cavalheirescos, isso faz com que as pessoas sintam vergonha de expor seus braços e pernas em público, como também movimentá-los

Portanto, conclui Mao, há aqueles que conhecem a importância do exercício físico e desejam exercitar, mas não podem fazê-lo. Outros podem exercer no grupo, mas não por si mesmos. Outros ainda irão exercer no público-privado, mas não à vontade, plenamente.

Segundo Mao, os precedentes são essas quatro razões para a aversão ao exercício. O primeiro e quarto, segundo ele, são subjetivos, por isso, cabem ao indivíduo. O segundo e o terceiro são objetivos e cabem aos outros.

5.5.6. Pontos importantes no exercício

Sob o pensamento de Mao Tsé Tung, a constância é necessária em todos os ensinamentos, e isso se aplica ao exercício. Primeiro, a constância no exercício irá produzir o interesse. A estática não pode mover-se por si só. Deve haver alguma coisa para fazê-la se mover.

Todas as ciências, afirma Mao, produzem interesses em muitos aspectos e isso se aplica aos exercícios também. *“É tranquilo para estar tranquilo, mas cansativo para se mover. O homem geralmente prefere lazer ao esforço”*. Se não há nada para fazê-lo mover-se, então, seu status de preferência não pode ser alterado. O interesse vem de exercício diário. É o melhor para exercer ao se levantar e antes de se aposentar.

Fazê-lo diariamente, para produzir o efeito contínuo e ininterrupto do exercício. Entender que o exercício de hoje é uma continuação do de ontem e precursor de amanhã. Não é necessário muito, afirma Mao: *“cerca de trinta minutos será o suficiente”*. Ao fazê-lo, uma espécie de interesse seguirá naturalmente, assegura.

Segundo Mao, em segundo lugar, a constância no exercício trará felicidade. Após o exercício por um longo período, o resultado vai se tornar aparente e, o sujeito sentirá respeito por si mesmo. Vai se tornar eficiente no estudo e na construção ética, vai sentir uma felicidade ilimitada, tudo isso vêm de constância. A felicidade deve ser diferenciada do interesse. O interesse é o início do exercício e felicidade, o seu fim.

Constância, sem atenção não vai produzir resultados. Seria como

Tentar olhar as flores ao montando em um cavalo rápido, mesmo com a visão de todas as flores, todas ao mesmo tempo, é equivalente a não visualização de nenhuma, ao mesmo tempo (MAO, 1917).

Mao Tsé Tung pensa que toda a atenção é necessária quando se exercitar. Na sua concepção enquanto jovem é preciso deixar de lado todos os pensamentos ociosos e preocupações irrelevantes. Se concentrar na circulação do sangue, tensão e relaxamento dos músculos, flexão das articulações e respiração. Os movimentos devem seguir um ritmo, flexão e alongamento, avançando e recuando, tudo feito conscientemente. De acordo com Sun-tzu,

“deve-se concentrar em comer, quando comer, o mesmo princípio se aplica ao exercício” (Mao, 1917).

Com base nas afirmações feitas acima é possível de se perceber como Mao Tsé Tung vê a Educação Física em seus moldes europeus (citando também o Japão), como instrumento tecnológico capaz de regular o desenvolvimento do corpo. Com base em saberes médicos europeus como a anatomia, fisiologia, bioquímica e biomecânica, insere a Educação Física em um gênero de conhecimento do “homem não doente”, do “homem modelo”. Essa nova tecnologia, na China, tinha por finalidade reger as relações físicas e morais do indivíduo e da sociedade, sob uma nova identidade. Uma Identidade nacional chinesa moderna circunscrita, portanto, nas condições vistas como fundamentais na construção do homem moderno, em que a saúde orgânica, regulada e laica (apesar de usar de clássicos chineses seculares para enfiar sua perspectiva revolucionária), conectando-se com “a causa”, com a ordem da nação, de modo a permitir em suma, o desenvolvimento da nação sob a marcha paciente de seu trabalho e o vigor de seus exércitos. Acreditamos ser sobre esse viés de pensamento, que Mao fixa seus códigos normativos sob os quais, a partir de 1949, toma o encargo da gestão da China comunista.

5.6. O Mao das artes, a China marcial.

Em 1949, com a instauração da República Popular na China, a elitização e o protecionismo do *Wushu* pela classe dominante se desfizeram, uma vez que foi feita a apropriação da prática das artes marciais, com a política de Mao de “promover a cultura física, os esportes e fomentar a saúde do povo”, ocorrendo incentivos de todas as formas pelo governo para o desenvolvimento do *Wushu* em todos os seus aspectos e para toda a população - baseada na crença de que pessoas mais saudáveis poderiam contribuir muito mais para a construção de um novo estado socialista (KAY, 1993).

A transformação pela qual Mao articulava seus planos se estendia para além da forma política, mas nas diferentes disciplinas, na escola, agora também estendida a toda população, no que se considere arte, nos esporte e nas técnicas corporais, incluindo, por exemplo, a dança e as artes marciais. Enfim, sob as mais diversas formas de tecnologias de poder centradas no corpo. Eram procedimentos pelos quais se asseguravam as novas formas do movimento corporal (sua separação específica, alinhamento, sua colocação em série e em vigilância) dos corpos individuais. Eram também as técnicas pelas quais se

incumbiam desses corpos, tentavam aumentar-lhes força útil através do exercício, dos agora, fundamentos técnicos, do treinamento compulsório, dentre outros.



Figura 16 - Bailarino chinês praticando balé na Universidade de Pequim. Ao fundo, como em todas as instituições, o grande retrato de Mao.

Fonte: <http://thecia.com.au/reviews/m/mao-s-last-dancer>



Figura 17 - Balé chinês tematizando “A Grande Marcha” do exército vermelho, apresentado no aniversário de cinquenta anos da revolução comunista.

Fonte: http://www.boston.com/bigpicture/2009/10/china_celebrates_60_years.html

Eram igualmente, técnicas de racionalização e de economia estrita de um poder pastoral que devia se exercer, da maneira menos onerosa possível, mediante todo um sistema de vigilância, de hierarquias e inspeções. Toda uma

série de dispositivos tecnológicos que, para Foucault, podemos chamar de tecnologia disciplinar do trabalho, no caso, do exercício (FOUCAULT, 1976).

Ao se propor traçar um caminho que circunscreva a gênese, ou até mesmo, a sóciogênese do *Wushu* moderno na China de Mao, o termo moderno é posto em xeque frente ao tradicional, vice-versa e naturalmente. Atentos às rupturas entre os esportes modernos e as práticas tradicionais, Nibert Elias e Eric Dunning são os primeiros a utilizar e sustentar o conceito de “*esporte moderno*” no livro: *A busca da excitação*, publicado em 1986.

Segundo os autores, a ruptura entre os esportes modernos e jogos tradicionais se dá pelo processo de autonomização do campo esportivo. Tal autonomização se posiciona a frente dos outros campos sociais, outrora considerados, tais como o campo militar, religioso, ritualístico, dentre outros.

Tempos e espaços específicos configuram essa ruptura. Tempos e espaços feitos para a prática desportiva, como: quadras, ginásios, campos, pistas. Seja na escola ou no trabalho, do lazer ao profissionalismo uma série de características vinculadas aos esportes modernos se mostram contrárias às tradicionais, às práticas tardias. Estas, inseridas justamente nos campos citados acima, no religioso, ritual ou militar, vinculadas às antigas atividades cotidianas e de diferentes civilizações.

Segundo Martins, 2007, para esses autores, são três, as principais características que demarcam essa ruptura:

- Autonomização do jogo e do espetáculo do jogo em relação aos confrontos de guerra e aos rituais;
- Secularização – desvinculação de rituais religiosos;
- Não tendo função ritual, nem finalidade festiva; por conseguinte, em tais práticas postula-se anular, e não reproduzir, as diferenças que atravessam e organizam o mundo social. Isto significa produzir uma igualdade formal de chances entre os jogadores ou concorrentes, tal como se presume também no sufrágio entre os votantes. Portanto, para nossos autores existe uma homologia estrutural e uma sincronia temporal entre a ideia de igualdade de chance entre jogadores e o sufrágio entre os votantes (Martins, 2007).

Em outras palavras, o esporte moderno se caracteriza por:

- Postular igualdade formal entre jogadores. Para tanto, pressupõe que as propriedades sociais dos participantes sejam temporariamente neutralizadas, dando igualdade de chances aos jogadores.

- Autonomizado, o esporte moderno criou espaços e tempos próprios: estádios, ginásios, pistas, etc.
- Sua prática passa a ter um tempo regrado, com temporalidade específica – calendário próprio. Sensível ao mundo social, como às exigências da mídia e ao ritmo de trabalho e de lazer.
- Codificação das regras e das práticas. Regras estritas e uniformes deixam de estar suscetíveis aos interesses situacionais e às tradições locais. A adoção de regras fixas permite uma prática uniforme e potencialmente universal.
- Diminuição do grau de violência e ética da lealdade. O Esporte torna-se progressivamente menos violento e mais regulado. Dois traços fundamentais se articulam: a diminuição do nível de violência tolerável é acompanhada por uma ética da lealdade, que não separa o desejo de vitória do respeito às regras e do prazer do jogo.

Uma vez regrados e codificados, os “*sports*” superaram as idiossincrasias locais, expandindo-se por intermédio de circuitos de competições regulares e abrangentes (Martins, 2007).

Dessa forma, ao *Wushu* moderno foram atribuídas configurações totalmente distintas da prática tradicional. O mais novo esporte nacional chinês se dividia então em duas categorias praticáveis: O Taolu e o Sanhsou.



Figura 18 - Rotina (Taolu) de “Daoshu”(facão do norte) nas Olimpíadas de 2008 em Pequim.

Fonte: http://english.ts.cn/Photo_gallery/content/2008-08/22



Figura 19 - Chanquan (punho longo), Taolu de “mãos livres”, também nas Olimpíadas de 2008

Fonte: http://kungfu.chinese.cn/en/article/2009-08/26/content_14834.htm



Figura 20 - Rotina (Taolu) “Nandao” ou “facão do sul”.

Fonte: http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/olympic_games/world_olympic_dreams/9192121.stm



Figura 21 - Sanshou ou “Boxe chinês” nas Olimpíadas de 2008 em Pequim.

Fonte: http://www.dzwww.com/english/2008/gallery/200808/t20080822_3874848.htm

Os “Taolus”, frequentemente chamados de “katis”, como já citados no início desta dissertação, são os movimentos artísticos marciais de ataque e defesa colocados em uma sequência de movimentos e que traziam consigo as concepções cosmológicas do Budismo e/ou Taoísmo, tradicionalmente. Ao serem apropriados pela política revolucionária comunista, ganham novas configurações, um novo formato: elementos da ginástica artística alemã como saltos e sustentações, além disso, os movimentos passam também por outra plasticidade rítmica e expressiva, chegando a ser comparados a um “balé marcial”, uma vez que são exigidas posturas e conexões de movimento muito semelhantes ao estilo de dança, especialmente o russo. A esses movimentos, aos saltos e posturas diversas, são atribuídos diferentes graus de dificuldade e quanto maior o grau, maior a pontuação (vide anexo de regras em anexo). O espaço e o tempo são também modificados, já que o Taolu deve ser executado em um piso encarpetado (sem molas) em uma área delimitada por quatorze metros de comprimento, por oito de largura e com tempo mínimo de execução de um minuto e vinte segundos. Divididos nas categorias do “norte” e do “sul” (em referência às localidades das escolas tradicionais de onde veio o *Wushu* tardio), com “mão livres” e “armas”, como punhal, espada, facão, bastão, corrente, em suma: armas curtas, médias, curtas e articuladas.

Já o Sanshou, ou Sanda, como também é chamado, refere-se ao combate direto, a luta propriamente dita. No entanto, diferente da forma como a luta era praticada em seus moldes tradicionais (no *Wushu* tardio), ao Sanshou, é atribuída também uma série de especificidades que contemplam os esportes de luta modernos: os equipamentos de segurança como bandagens, luvas, protetores bucais, coquilha (protetor genital), capacete, protetores para a tibia/fíbula e peito de pés (uma vez que é válida e crucial a utilização de chutes, por isso também a necessidade do capacete), uma série de aparatos que diminuem a contundência dos golpes deferidos e protegendo a integridade física dos praticantes, muito diferente do grau de violência imposto pelo combate na prática tardia da arte marcial. Regulada, portanto a violência, também o tempo e o espaço sofrem alterações, já que o tempo é dividido em *rounds*, sendo três *rounds*, intervalados com um minuto entre eles, em uma área de competição, um ringue de oito metros de comprimento por oito de largura, com seis árbitros e equipe médica a postos (vide também apêndice de regras da CBKFW).

Na China, após a Revolução, todo empenho para o desenvolvimento físico, moral e intelectual passou a ter como base o *Wushu*, agora prática corporal popular e incentivada pelo governo em sua estratégia socialista. A via pela qual a estratégia maoísta usufruiu na construção de sua política sólida. Por isso, estando ao alcance de todos e com este novo objetivo atribuído, o *Wushu* "*adquiriu um sentido que antes não possuía*" (TUNG, 1981).

Atualmente, as maiores escolas oferecem ensino regular do pré-primário ao segundo grau, paralelamente ao *Wushu* e, como os estudantes vêm de diferentes partes da China, elas possuem dormitórios e um regime de estudo integral. Os estudantes enfrentam uma rotina exigente, que se inicia às cinco horas da manhã, com duas horas de exercícios. Às oito horas começa o estudo regular, que tem uma pausa para almoço e é retomado até às três horas da tarde. Em seguida, todos praticam *Wushu*, até o fim do dia e às nove da noite, os estudantes vão para a cama (TREVISAN, 2006).

Também é crescente o número de estrangeiros que vai a *Denfeng* com o objetivo de aprender o *Wushu*. Para a jornalista Cláudia Trevisan: "*Andar pelas ruas da cidade é como ver exércitos se preparando para uma guerra inexistente*". Os pátios das escolas e os bosques são tomados por milhares de estudantes, vestidos com uniformes, que repetem movimentos sincronizados (TREVISAN, 2006).

6. CONCLUSÃO

Buscamos no decorrer do trabalho, acompanhar o desenvolvimento da arte marcial chinesa Wushu, mais conhecida no ocidente como Kung-Fu, o qual foi atribuído distintas características e modalidades, ao longo da história da China. O Wushu *tradicional*, praticado nos templos e, por isso, vinculado às concepções de corpo do Budismo e do Taoísmo, à noção de ascese dentro da cosmovisão chinesa tardia, ou seja, dos cuidados com o corpo através da prática artística marcial, da ascese Chan e do Tao, da preparação e manutenção do “Chi” (energia vital para os chineses) para o bom funcionamento do corpo.

Além da versão *tradicional*, nos atentamos para o momento histórico em que a prática artística marcial, antes ascética, assumiu um caráter desportivo. O Wushu *moderno*, desenvolvido pelo governo de Mao Tsé Tung após a revolução comunista chinesa em 1949, a partir da união dos antigos estilos de luta e suas escolas tradicionais chineses (budistas e taoístas) e os modelos ginásticos desportivos europeus. Transformado em “esporte moderno”, o Wushu, neste contexto histórico na China, se mostrou como peça fundamental na consolidação das políticas públicas de saúde de Mao Tsé Tung, que entendia a Educação Física como a mais importante das tecnologias para manter a saúde da população chinesa em sua totalidade.

O Wushu *moderno*, que foi desvinculado dos templos religiosos, da relação mestre-discípulo, vinculou-se, enquanto esporte moderno, à relação professor-aluno, aos ginásios e faculdades. Uma vez que, no regime comunista, o Wushu *moderno* foi aplicado em todas as escolas chinesas e como disciplina obrigatória, em uma educação física laica, secularizada, portanto.

A secularização da prática permite a expansão da nova forma da arte marcial de uma maneira sem precedentes e na condição de esporte moderno, distanciada da sua prática no contexto tradicional tardio, da ascese corporal e espiritual através do exercício desta prática. No entanto, conserva em seus movimentos e exercícios, ainda que reconfigurados e regrados, algumas marcas tardias associadas às antigas escolas budistas e taoísta, na expressão corporal de socos e chutes e em diversos movimentos artísticos marciais que denunciam estas tradicionais concepções cosmológicas.

Circunscrito em um período histórico de revolução, o *Wushu* moderno se insere exatamente no momento em que a China começa a conviver com o tardio e o moderno juntos. Neste contexto, entre o velho e o novo, o *Wushu* moderno revela-se como um instrumento híbrido da educação física chinesa moderna pelo governo comunista de Mao Tsé Tung. Uma nova tecnologia vista por ele como necessária na substituição dos corpos fracos, doentios, degenerados e desordenados, por novos corpos fortes, saudáveis, regenerados e condicionados na ordem de um poder disciplinador comunista.

Segundo Martins (2011), no século XX, durante a primeira metade dos anos setenta, Foucault definiu e circunscreveu o que nomeou como sendo o “poder disciplinar” - poder que se aplica aos corpos individualmente, através de técnicas de vigilância, de sanções normalizadoras e uma organização do espaço das instituições.

O momento histórico das disciplinas é o momento em que nasce uma arte do corpo humano, que visa não unicamente o aumento de suas habilidades, nem tampouco aprofundar sua sujeição, mas a formação de uma relação que no mesmo mecanismo o torna tanto mais obediente quanto é mais útil, e inversamente. Forma-se então uma política das coerções que são um trabalho sobre o corpo, uma manipulação calculada de seus elementos, de seus gestos, de seus comportamentos. O corpo humano entra numa maquinaria de poder que o esquadrinha, o desarticula e o recompõe. Uma “anatomia política”, que é também igualmente uma “mecânica do poder”, está nascendo; ela define como se pode ter domínio sobre o corpo dos outros, não simplesmente para que façam o que se quer, mas para que operem como se quer, com as técnicas, segundo a rapidez e a eficácia que se determina. A disciplina fabrica, assim, corpos submissos e exercitados, corpos ‘dóceis’. A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminuem essas mesmas forças (em termos políticos de obediência). Em uma palavra: ela dissocia o poder do corpo; faz dele por um lado uma ‘aptidão’, uma capacidade que ela busca aumentar; e inverte por outro lado a energia, a potência que poderia resultar disso, e faz dela uma relação de sujeição estrita. Se a exploração econômica separa a força e o produto do trabalho, digamos que a coerção disciplinar estabelece no corpo o elo coercitivo entre uma aptidão aumentada e uma dominação acentuada (FOUCAULT, 1987, p. 127).

A inclusão da vida dentro dos mecanismos de poder, o governo da espécie e dos indivíduos considerados como corpos vivos, a tarefa de encarregar-se do problema da saúde, da tutela e da proteção da vida biológica da nação constituem o conjunto dos processos que caracterizam o advento da biopolítica. O modelo originário deste poder Foucault o encontrará na tradição

religiosa estabelecida pelo cristianismo nos séculos III e IV, no momento em que se constituiu o “poder pastoral”. Trata-se de um poder que pretende guiar e dirigir os homens ao longo de toda sua vida e em cada circunstância desta vida, um poder que consiste em querer encarregar-se da existência dos homens em seu detalhe e isto para conduzi-los a uma maneira de se comportar, a empreender sua salvação (Martins, 2011).

Mao Tsé Tung assume um papel pastoral à medida que a nação o reconhece ou teme em sua ditadura, como tal. Uma vez que é atribuída à figura dele a tarefa de encarregar-se do problema da saúde (que na China, antes de 1949, apresentava questões endêmicas e epidêmicas), da tutela e da proteção da vida biológica da nação.

Dessa forma, o *Wushu* moderno, inscrito no contexto da Educação Física proposta no governo maoísta é visto e forjado como instrumento tecnológico que contém o que há de melhor a ser aproveitado (perante a ideologia de Mao) dos antigos e tradicionais estilos marciais chineses, destacando-os de qualquer ascese, associando-os aos saberes ginásticos europeus, reconfigurando-o como híbrido por assim dizer, em um esporte moderno, laico e inserido nas escolas, capaz de auxiliar na reconstrução do corpo e a “ordem” chinesa.

Essas reconfigurações dos estilos marciais que os destituíram dos templos religiosos (muitos chineses que não participaram do maoísmo - migrando ou simplesmente fugindo - viam no *Wushu* moderno a profanação das antigas e seculares tradições marciais) ou dos exércitos que guardavam antigos “imperadores” na China tardia permitem o nascimento de uma prática marcial com forma laica, desconectando suas origens e logo, nesse processo de transformações políticas na China em meados do século XX, imprimindo outra identidade para essa prática que nesse caso é, *à priori*, comunista.

Ao se dirigir o foco no corpo que pratica o *Wushu* moderno, é possível de se identificar nos novos movimentos corporais a mistura de política e fisiologia, cinesiologia, biologia, natureza, enfim, o que se aplica na modernização do *Wushu*, da “arte de guerra” em sua mais fiel tradução.

A discussão acerca da modernização de uma prática anteriormente, tradicional, no caso, o *Wushu*, toma forma quando, ao se tornar esporte moderno e laico, pode ser consumido pelo mundo todo, assim como uma rede de “fast-food” e sob as mais diversas finalidades: esportivas, terapêuticas, pedagógica, filantrópica-social, dentre várias. Algo que permite sua prática

indiscriminadamente, ou seja, a procura ou enxerto da arte marcial moderna chinesa seja qualquer o viés que se objetive.



Figura 22 - Atletas mulheres da seleção turca de Wushu moderno, mistura de hábitos e culturas no esporte laico.

Fonte: <http://www.presstv.ir/detail/204529.html>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIAR, José Otávio. **Literatura Wushia, Budismo, marcialidade e ascese: da arte da guerra à historiografia sobre o mosteiro de Shaolin.** Londrina. Antíteses, vol. 2, n. 4, p. 599-619, jul.-dez. de 2009.
- BODIN, Lynn E. **The Boxer Rebellion.(Men- at-arms series).** London: Osprey Publishing London, 1979.
- Coleção Nações do mundo-China.** Rio de Janeiro. Cidade Cultural, 1987.
- FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade:** curso no Collège de France (1975-1976). São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito.** São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder.** 3^o ed. Rio: Graal. p, 15-37, 1982.
- HADOT, Pierre. **O que é filosofia antiga?** São Paulo: Loyola, 1999.
- JULLIEN, François. **Um sábio não tem ideia.** São Paulo. Martins Fontes, 2000.
- KAY, Li Wing. **Kung-fu (Wushu) - Sanshou.** São Paulo. Século XX, 1993.
- LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos:** ensaio de antropologia simétrica. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1994.
- MARTINS, Carlos José. **Michel Foucault: filosofia como diagnóstico do presente.** Marília. Cadernos da F.F.C. (UNESP), v. 9, n. 1, p. 149-167, 2000.
- SANCHO, J. M. **Para uma tecnologia educacional.** Porto Alegre: ArtMed. 1998.
- SERRANO, F.E. **De la religión y la filosofía a las actividades de lucha.** Revista Digital, Buenos Aires, año 14 - nº 137, Oct de 2009.
- SHAHAR, Meir. **The Shaolin monastery – history, religion, and the chinese martial arts.** Honolulu - Hawaii: University of Hawaii Press, 2008.
- SPENCE, Jonathan. **Mao Zedong.** Rio de Janeiro. Objetiva Ltda., 2000.
- TREVISAN, C. **China: o renascimento do império.** São Paulo. Editora Planeta do Brasil, 2006.
- TUNG, T. **Wushu!** São Paulo: Círculo do Livro, 1981.
- ZIERER, Otto. **Pequena história das grandes nações- China.** São Paulo: Círculo do livro, 1976.

ANEXO I

Regras para Competição Internacional de Taolu de Wushu

International Wushu Federation

Novembro de 2005

Tradução e Adaptação: Roque Bernardes Neto

CONTEÚDO

CAPÍTULO 1 ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

- Artigo 1 Comitê de Competição
- Artigo 2 Júri de Recursos
- Artigo 3 Oficiais
- Artigo 4 Deveres dos Oficiais de Competição
- Artigo 5 Deveres da Equipe de Apoio

CAPÍTULO 2 REGRAS GERAIS PARA COMPETIÇÃO

- Artigo 6 Tipos de Competição
- Artigo 7 Eventos de Competição
- Artigo 8 Grupos de Idade na Competição
- Artigo 9 Recursos
- Artigo 10 Determinação da Ordem Inicial de Competição
- Artigo 11 Inscrição
- Artigo 12 Protocolo
- Artigo 13 Marcação de Tempo
- Artigo 14 Exibição de Notas
- Artigo 15 Ausência
- Artigo 16 Teste Anti-doping
- Artigo 17 Colocação
- Artigo 18 Requerimento para o Reconhecimento de Movimentos Inovadores
- Artigo 19 Outros Regulamentos de Competição

CAPÍTULO 3 CRITÉRIOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO

- Artigo 20 Critérios e Métodos de Pontuação para Eventos Opcionais
- Artigo 21 Critérios e Métodos de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade
- Artigo 22 Sistema Decimal de Notas
- Artigo 23 Determinação das Notas Parciais
- Artigo 24 Determinação das Notas Finais
- Artigo 25 Métodos de Pontuação Sem o Sistema de Pontuação Eletrônico
- Artigo 26 Bônus e Deduções do Juiz Principal

CAPÍTULO 4 EXIGÊNCIAS PARA TAOLU OPCIONAL

- Artigo 27 Exigências para Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais
- Artigo 28 Exigências para Taijiquan e Taijijian Opcionais
- Artigo 29 Exigências para Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais

CÁPITULO 1 ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL

Artigo 1 Comitê de Competição

O Comitê de Competição do Campeonato Mundial e Copa do Mundo deve ser composto por peritos em wushu indicados pela International Wushu Federation e o Comitê de Organização. Ele é responsabilizado por todo o trabalho da competição. Conforme o tamanho da competição, cada federação continental, regional ou nacional pode formar seu próprio Departamento ou Comitê de Competição, composto de oficiais técnicos para assumir todo o trabalho organizacional da competição sob a liderança do Comitê de Organização.

Artigo 2 Júri de Recursos

2.1 O Júri de Recursos deve ser composto de um (1) presidente, um (1) vice-presidente e três (3), cinco (5) ou sete (7) membros.

2.2 Deveres:

2.2.1 Aceitar o recurso de um time e realizar decisões a tempo – sem, entretanto, mudar os resultados de nota do juiz;

2.2.2 As decisões do Júri de Recursos são válidas somente quando mais de metade dos seus membros tenham votado por ela. No caso de um empate, o presidente do Júri de Recursos terá o direito de tomar a decisão final. Nenhum membro do Júri deve participar na discussão e votação de questões nas quais sua Associação é envolvida;

2.2.3 As decisões do Júri de Recursos serão finais.

Artigo 3 Oficiais

3.1 Juizes de competição:

3.1.1 Um (1) árbitro chefe e um (1) ou dois (2) árbitros chefes assistentes;

3.1.2 Cada júri deve conter dez (10) membros, a saber, um (1) juiz principal e três (3) juizes no Grupo A, no Grupo B e no Grupo C cada;

3.1.3 Um chefe organizador-escrivão;

3.1.4 Um chefe registrador;

3.2 Equipe de apoio:

3.2.1 3-5 assistentes organizadores-escrivãos;

3.2.2 3-6 registradores;

3.2.3 1-2 locutores;

3.2.4 1-2 técnicos de som; e

3.2.5 2-4 operadores de câmera de vídeo trabalhando para o Júri de Recursos.

Artigo 4 Deveres dos Oficiais de Competição

Os oficiais de competição devem trabalhar sob a liderança do Comitê de Competição. Seus deveres são os seguintes:

4.1 O árbitro chefe deve:

4.1.1 Organizar e guiar o trabalho dos júris e garantir que as Regras de Competição são cumpridas e que tudo está pronto para competição;

4.1.2 Interpretar as Regras e Regulamentos, mas não possuindo o direito de alterá-las;

4.1.3 Substituir oficiais no processo da competição, se necessário, e ter o direito de tomar medidas disciplinares contra oficiais que cometerem erros graves;

4.1.4 Dar advertências para competidores e técnicos que estejam causando problemas na área de competição, e, se eles se recusarem a escutar a advertência, propor ao Comitê Técnico tomar atitudes severas contra eles, incluindo o cancelamento dos seus resultados; e

4.1.5 Examinar e anunciar os resultados da competição, e fazer um resumo do trabalho dos oficiais.

4.2 Os árbitros chefes assistentes devem:

4.2.1 Auxiliar o árbitro chefe;

4.2.2 Um deles deve agir em seu nome no caso de sua ausência.

4.3 O juiz principal deve:

4.3.1 Organizar seu júri para estudar e implementar as Regras;

4.3.2 Conceder pontos bônus para movimentos de dificuldade inovadores;

4.3.3 Deduzir pontos por repetição e por performances abaixo ou acima do tempo;

4.3.4 Propor ao árbitro chefe tomar medidas apropriadas contra juízes que cometerem sérios erros de julgamento; e

4.3.5 Participar na avaliação de performance geral do Grupo B.

4.4 Os juízes devem:

4.4.1 Fazer o seu melhor no júri sob a direção do seu juiz principal;

4.4.2 Julgar independentemente em conformidade com as Regras, e manter um registro detalhado;

4.4.3 Serem responsáveis, como membros do Grupo A, por avaliar a qualidade dos movimentos das rotinas completas dos competidores;

4.4.4 Serem responsáveis, como membros do Grupo B, por avaliar a performance geral das rotinas completas dos competidores; e

4.4.5 Serem responsáveis, como membros do Grupo C, por avaliar os graus de dificuldade das rotinas completas dos competidores.

4.5 O chefe organizador-escrivão deve:

4.5.1 Preparar um plano completo para registro e programação, examinar os formulários de inscrição, as tabelas de pontuação dos graus de dificuldade nos taolus opcionais e montar um Programa conforme é exigido pela competição;

4.5.2 Preparar outras fichas ou tabelas necessárias, e checar e confirmar os resultados e colocações; e

4.5.3 Montar um *Resultado*.

4.6 O chefe registrador deve ser responsável por toda a inscrição, e reportar ao árbitro chefe e notificar os locutores das mudanças resultantes, se houver alguma.

Artigo 5 Deveres da Equipe de Apoio

5.1 O organizadores-escrivãos devem trabalhar conforme designado pelo chefe organizador-escrivão.

5.2 Os registradores devem manter um registro atualizado das competições de acordo com a ordem inicial; examinar os equipamentos e roupas dos competidores; guiar os competidores para dentro da área de competição; e entregar os formulários de inscrição ao juiz principal.

5.3 Os locutores devem apresentar os competidores ao público, anunciar seus resultados, e

fornecer informações úteis sobre as Regras e Regulamentos, as características do evento sendo apresentado e uma idéia geral da competição de taolu.

5.4 Os técnicos de som devem:

5.4.1 Recolher todas as fitas ou CDs durante a primeira inscrição para eventos com acompanhamento musical, e numerá-los de acordo com a ordem inicial de competição;

5.4.2 Tocar a música quando o competidor tiver permanecido imóvel no tapete por três (3) segundos;

5.4.3 Devolver todas as fitas e CDs para os times imediatamente após a competição sem danificá-los, emprestá-los ou copiá-los.

5.5 Os operadores de câmera de vídeo trabalhando para o Júri de Recursos devem:

5.5.1 Filmar todos os eventos de competição;

5.5.2 Exibir as fitas de vídeo quando exigido pelo Júri de Recursos; e

5.5.3 Guardar todas as fitas de vídeo de acordo com o Comitê de Competição.

CAPÍTULO 2 REGRAS GERAIS PARA COMPETIÇÃO

Artigo 6 Tipos de Competição

6.1 A competição é dividida em:

6.1.1 Competição individual;

6.1.2 Competição em times; e

6.1.3 Competição individual/em times.

6.2 A competição pode ser dividida em:

6.2.1 Competição sênior;

6.2.2 Competição juvenil; e

6.2.3 Competição infantil.

Artigo 7 Eventos de Competição

7.1 Changquan (punho longo; CQ).

7.2 Nanquan (punho do sul; NQ).

7.3 Taijiquan (tai chi chuan; TJQ).

7.4 Jianshu (espada; JS).

7.5 Daoshu (facão; DS).

7.6 Qiangshu (lança; QS).

7.7 Gunshu (bastão; GS).

7.8 Taijijian (espada de tai chi; TJJ).

7.9 Nandao (facão do sul; ND).

7.10 Nangun (bastão do sul; NG).

7.11 Duilian (eventos em dupla combinados; DL), subdivididos em duilian sem armas; duilian com armas; e duilian com mãos vazias contra armas.

7.12 Jiti (eventos de grupos; JT).

Artigo 8 Grupos de Idade na Competição

8.1 Sênior: idade completa de 18 e acima.

8.2 Juvenil: de 12 a 18.

8.3 Infantil: abaixo de 12.

Artigo 9 Recursos

9.1 Alcance dos recursos:

O Júri de Recursos deve tratar de recursos apresentados por um time participante que discordar de deduções feitas pelo juiz principal ou por decisões do Grupo C contra membros do time no processo de competição.

9.2 Procedimentos & exigências para recursos:

Se um time participante discorda da decisão dos juízes contra seus membros, o recurso deve ser apresentado pelo técnico ou líder do time de forma escrita para o Júri de Recursos dentro de 15 minutos após a conclusão do evento considerado, junto com uma taxa de recurso de US\$100. Cada recurso é limitado a uma questão.

O Júri de Recursos deve examinar o caso através de fitas de vídeo. Se a decisão feita pelos juízes comprovar-se correta, o time protestante deve submeter-se a ela. Se qualquer problema for causado por desobediência, o Júri de Recursos pode, de acordo com a gravidade do caso, propor ao Comitê Técnico da IWUF tomar atitudes severas, incluindo o cancelamento dos resultados da competição. Se a decisão feita pelos juízes comprovar-se errada, o Júri de Recursos deve propor ao Comitê Técnico da IWUF tomar medidas, de acordo com as regras envolvidas, contra o julgamento errado. A taxa de recurso deve ser devolvida. Mas o resultado original não deve ser modificado.

Artigo 10 Determinação da Ordem Inicial de Competição

A ordem inicial de competição para cada evento deve ser determinada por sorteios conduzidos pelo grupo organizador-escrivão sob a supervisão do Comitê de Competição e o árbitro chefe. Se ambas preliminares e finais são realizadas, a ordem inicial nas finais deve ser determinada pelos resultados das preliminares, com o menor pontuador apresentando-se primeiro e o maior pontuador apresentando-se por último. No caso de um empate nas preliminares, a ordem de competição deve ser determinada por sorteio.

Artigo 11 Inscrição

Competidores devem chegar ao local determinado 40 minutos antes da competição para a primeira chamada e para uma inspeção das roupas e equipamentos. A segunda chamada será feita 20 minutos, e a terceira chamada 10 minutos antes de a competição começar.

Artigo 12 Protocolo

Na chamada e no anúncio das notas finais, os competidores devem fazer ao juiz principal uma saudação de punho-e-palma.

Artigo 13 Marcação de Tempo

A marcação de tempo deve ter início quando o competidor começar sua performance partindo de uma posição parada, e ter fim quando toda a sua rotina termina em uma posição em pé.

Artigo 14 Exibição de Notas

As notas dos competidores devem ser exibidas ao público.

Artigo 15 Ausência

Qualquer falha em chegar a tempo para a inscrição e competição deve ser tratada como ausência.

Artigo 16 Teste Anti-doping

Testes anti-doping devem ser conduzidos de acordo com as regulamentações do COI e as exigências da IWUF.

Artigo 17 Colocação

17.1 Colocação em competição individual (incluindo duilian):

Competidores em eventos individuais devem ser classificados de acordo com suas notas, com o maior pontuador classificado em primeiro, o segundo maior pontuador classificado em segundo, e assim por diante.

17.2 Colocação em competição individual ligada:

Competidores nos eventos individuais ligados devem ser classificados de acordo com suas notas totais ou com os métodos específicos fornecidos nas Regras, com o maior pontuador classificado em primeiro, o segundo maior pontuador classificado em segundo, e assim por diante.

17.3 Colocação em eventos de grupo:

O grupo com a melhor nota deve ser classificado em primeiro, o grupo com a segunda melhor nota classificado em segundo, e assim por diante.

17.4 Colocação de times:

Times devem ser classificados de acordo com os métodos fornecidos nas Regras da Competição.

17.5 Notas empatadas:

17.5.1 Notas empatadas em eventos individuais devem ser resolvidas das seguintes maneiras:

17.5.1.1 O competidor que completou com sucesso movimentos de maior grau de dificuldade deve ter maior colocação;

17.5.1.2 O competidor que completou um maior número de movimentos de dificuldade deve ter maior colocação;

17.5.1.3 O competidor com uma maior nota para movimentos de dificuldade deve ter maior colocação;

17.5.1.4 Se o empate permanecer, o competidor com a maior nota para performance geral deve ter maior colocação;

17.5.1.5 Se o empate permanecer, o competidor com a menor dedução de pontos para performance geral deve ter maior colocação;

17.5.1.6 Se o empate permanecer, os competidores empatados devem dividir a colocação.

17.5.1.7 Em competições com preliminares e finais, o competidor com resultados melhores nas preliminares deve ter maior colocação. Se o empate permanecer, a colocação nas finais deve ser determinada como fornecido nos parágrafos acima.

17.5.2 Nos eventos individuais ligados, o competidor que estiver classificado em primeiro em mais eventos individuais deve receber maior colocação. Se o empate permanece, o competidor que estiver classificado em segundo em mais eventos individuais deve receber maior colocação, e assim por diante. No caso de um número de colocações igual em todos os eventos individuais, os competidores empatados devem dividir a colocação.

17.5.3 Em eventos sem exigências específicas para graus de dificuldade, a colocação deve ser determinada como fornecido em 17.5.1.4-6 para eventos individuais.

17.5.4 Na pontuação total de times, o time que estiver classificado em primeiro em mais eventos individuais deve receber maior colocação. Se o empate permanece, o time com mais segundos lugares em eventos individuais deve receber maior colocação, e assim por diante. No caso de um número igual de colocações em eventos individuais, os times empatados devem dividir a colocação.

Artigo 18 Requerimento para o Reconhecimento de Movimentos Inovadores

18.1 Princípios de inovação:

Todos os movimentos inovadores devem estar de acordo com as características intrínsecas do wushu e as leis que governam exercícios; a sua execução requer um nível alto de qualidades e habilidades específicas; e eles não estão incluídos no Nível B ou acima nas tabelas para determinar os níveis e valores de movimentos de dificuldade em eventos opcionais. Saltos e acrobacias inovadoras devem conter conexões de dificuldade.

18.2 Procedimento do requerimento:

18.2.1 O requerimento só pode ser feito uma única vez para cada movimento inovador.

18.2.2 O time requerente deve preencher uma Ficha de Requerimento & Avaliação para Inovações em Taolu Opcional e fornecer um diagrama técnico e uma fita de vídeo dos movimentos sendo feitos pelo competidor em si. Esses materiais devem ser enviados ao Comitê Técnico da IWUF pelo menos sessenta (60) dias (de acordo com o selo do correio) antes do início da competição.

18.3 A organização de avaliação:

O Comitê de Avaliação deve ser composto de cinco (5) ou sete (7) peritos em wushu indicados pelo Comitê Técnico da IWUF para avaliar os movimentos inovadores nas rotinas opcionais.

18.4 Procedimento de avaliação:

O Comitê de Avaliação deve discutir o requerimento com base nos princípios de inovação. Uma maioria de dois terços de votos dos membros do comitê é exigida para o reconhecimento de um movimento inovador, no que diz respeito ao seu nome, nível, valor e código, assim como o critério para não-consideração. O Comitê de Avaliação deve notificar o time requerente à tempo. O Júri de Recursos e os juizes devem também ser notificados de forma escrita antes da competição.

Artigo 19 Outros Regulamentos de Competição

19.1 Registro de graus de dificuldade:

Cada competidor deve escolher os graus de dificuldade de acordo com as Regras e Regulamentos da Competição e preencher uma Ficha de Requerimento & Avaliação para os Graus de Dificuldade de Taolu Opcional através de um website fornecido, levando em conta o valor dos movimentos inovadores quando determinando a nota inicial para suas rotinas opcionais. A Ficha de Inscrição, confirmada e assinada

pelo técnico do time, deve ser enviada à organização anfitriã, pelo menos trinta (30) dias antes do início da competição.

19.2 Duração das rotinas:

19.2.1 Rotinas de Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao e Nangun devem durar por não menos do que 1 minuto e 20 segundos para os sêniores, e por não menos de 1 minuto e 10 segundos para os juvenis e infantis.

19.2.2 Rotinas opcionais de taijiquan e taijijian e eventos de grupo devem durar por 3-4 minutos. Rotinas compulsórias de taijiquan devem durar por 5-6 minutos.

19.2.3 Rotinas em dupla devem durar por não menos de 50 segundos.

19.3 Acompanhamento Musical:

Rotinas com acompanhamento musical, conforme fornecido nos Regulamentos, devem ser conduzidas por melodias sem letras. O competidor pode escolher uma composição por conta própria para combinar com a coreografia.

19.4 Vestuário:

Todos os juízes devem usar uniformes e insígnias mostrando suas categorias. Todos os competidores devem usar roupas de competição (ver os Estatutos) com números nelas.

19.5 Área de competição:

19.5.1 Competições devem ser realizadas em áreas de competição designadas pela IWUF. Eventos individuais devem ser conduzidos em um tapete de 14 m x 8 m, cercado por uma área de segurança de 2 m de largura. Eventos de grupo devem ser conduzidos em um tapete de 16 m x 14 m, cercado por uma área de segurança de 1 m de largura. As bordas do tapete devem ser marcadas com uma fita branca de 5 cm de largura.

19.5.2 O teto deve estar pelo menos a 8 m acima do tapete.

19.5.3 A distância entre dois tapetes deve ser de pelo menos 6 m.

19.5.4 A luminosidade vertical da área de competição deve ser acima de 1500 LUX, e a luminosidade horizontal acima de 800 LUX.

19.6 Equipamentos de competição:

19.6.1 Somente equipamentos indicados pela IWUF podem ser usados em competição.

19.6.2 Quando uma espada ou facão é segurado na mão esquerda do competidor, sua ponta não deve ser mais baixa do que o topo de sua orelha. O comprimento do bastão não pode ser menor do que a altura do competidor, e o comprimento da lança não menor do que a distância do chão até a ponta do seu dedo médio quando ele está de pé com seu braço esticado acima da cabeça. Quando um facão do sul é segurado na sua mão esquerda, sua ponta não pode ser mais baixa do que seu maxilar inferior.

19.7 Materiais de competição:

Uma competição de larga escala deve ser equipada com quatro (4) câmeras de vídeo, três (3) players de vídeo, três (3) televisores e um jogo completo de sistema de pontuação eletrônico e sistema de som.

19.8 Essas regras se aplicam a todas as Competições de Taolu da IWUF.

CAPÍTULO 3 CRITÉRIOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO

Artigo 20 Critérios e Métodos de Pontuação para Eventos Opcionais

20.1 Métodos de pontuação:

20.1.1 O júri deve ser composto de três (3) juízes no Grupo A responsáveis por avaliar a qualidade dos movimentos; três juízes no Grupo B responsáveis por avaliar a performance geral e o juiz principal, e três juízes no Grupo C responsáveis por avaliar os graus de dificuldade.

20.1.2 A nota inicial total para todos os eventos é dez (10) pontos (não contando bônus para movimentos inovadores), incluindo cinco (5) pontos para a qualidade de movimentos, três (3) pontos para a performance geral, e dois (2) pontos para os graus de dificuldade.

A nota inicial de um competidor significa o valor total que ele declara para graus de dificuldade, performance geral e qualidade de movimentos.

20.1.3 Os juízes do Grupo A devem deduzir pontos de acordo com os erros cometidos pelo competidor durante sua performance da rotina completa.

20.1.4 Os quatro juízes do Grupo B devem avaliar a performance geral de toda a rotina e deduzir pontos para erros de coreografia nela. A maior nota e a menor nota devem ser cortadas. A média das duas notas do meio deve ser dada ao competidor como pontos para nível da performance geral. Todos erros de coreografia achados na performance e as deduções resultantes devem ter efeito somente com a confirmação simultânea de pelo menos dois dos quatro membros do grupo. O total de pontos deduzidos deve ser a dedução para erros de coreografia.

20.1.5 Os juízes no Grupo C devem confirmar os graus de dificuldade completados pelo competidor durante sua performance.

20.2 Critério de pontuação:

20.2.1 Critério de pontuação para qualidade de movimentos:

Quando um competidor comete um erro no que diz respeito a padrões para movimentos, 0.1 pontos devem ser deduzidos; e 0.1-0.3 pontos devem ser deduzidos para outros erros. (Consultar a Tabela 1-1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, e Gunshu Opcionais; Tabela 1-2 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 1-3 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais; Tabela 1-4 Outros Erros e Critérios de Dedução em Eventos Opcionais e Eventos (Individuais) Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade).

20.2.2 Critério de pontuação para performance geral:

A pontuação para performance geral inclui avaliação para nível e coreografia de uma rotina.

20.2.2.1 Avaliação para nível:

No que diz respeito à força, harmonia, ritmo, estilo e acompanhamento musical, a performance geral é classificada em três (3) níveis e nove (9) subníveis, com 3.00-2.51 pontos para "superior", 2.50-1.91 pontos para "médio", e 1.90-1.01 pontos para "inferior".

Como um todo, é exigido que um competidor se apresente com movimentos padrões, métodos corretos, força total fluindo para os pontos certos, boa coordenação entre mãos e olhos, entre corpo e passos (entre equipamentos e corpo para eventos com equipamentos), ritmo distinto, estilo notável, e uníssono entre movimentos e música que acompanha. Todos esses elementos devem ser tomados em consideração na determinação do nível da execução técnica da rotina de um competidor.

20.2.2.2 Critério de pontuação para coreografia:

20.2.2.2.1 0.2 pontos devem ser deduzidos para a falta de cada movimento obrigatório conforme fornecido nas Regras de Eventos Opcionais;

20.2.2.2.2 0.1-0.5 pontos devem ser deduzidos para cada erro no que diz respeito à estrutura, composição e acompanhamento musical da rotina.

(Consultar a Tabela 2-1 Critérios para Determinação de Nível e Avaliação da Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Opcionais)

20.2.3 Critérios para avaliar graus de dificuldade:

20.2.3.1 Graus de dificuldade (1.4 pontos):

De acordo com as tabelas sobre Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Eventos Opcionais, 0.20 pontos serão dados para um Grau-A, 0.30 pontos por um Grau-B, e 0.40 pontos por um Grau-C. Um total em excesso de 1.40 pontos para cada nível deve ser considerado 1.40 pontos.

(Consultar a Tabela 4-1 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais; Tabela 4-2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 4-3 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais).

Se os movimentos do competidor falharem em alcançar as exigências para graus de dificuldade fornecidas nas Regras, nenhum ponto de bônus para os tais será dado.

(Consultar a Tabela 4-4 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais; Tabela 4-5 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 4-6 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Nanquan, Nangun e Nandao Opcionais)

20.2.3.2 Graus de dificuldade para movimentos de conexão (0.60 pontos):

De acordo com o grau de dificuldade para movimentos de conexão conforme a tabela para Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Eventos Opcionais, 0.1 pontos devem ser dados para uma conexão de Grau-A, 0.15 pontos para uma conexão de Grau-B, 0.2 pontos para uma conexão de Grau-C, e 0.25 pontos para uma conexão de Grau-D. O total para cada categoria não deve exceder 0.6 pontos.

(Consultar a Tabela 4-1 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais; Tabela 4-2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 4-3 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais)

Se os movimentos de conexão de um competidor falharem em alcançar as exigências para graus de dificuldade, nenhum ponto de bônus será dado.

(Consultar a Tabela 4-4 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais; Tabela 4-5 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 4-6 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Nanquan, Nangun e Nandao Opcionais)

Se somente pontos para graus de dificuldade são necessários, a escolha somente pode ser feita entre movimentos de dificuldade abaixo de 1.4 pontos e entre conexões de dificuldade abaixo de 0.6 pontos.

20.2.3.3 Bônus para movimentos inovadores:

Para a realização bem sucedida de um movimento inovador sob consideração para reconhecimento, bônus devem ser dados pelo juiz principal além dos 10 pontos de acordo com o critério para avaliação: 0.10 pontos para um Grau-B inovador (incluindo movimentos de conexão), 0.15 pontos para um Grau-C inovador (incluindo movimentos de conexão); e 0.20 pontos para um Grau-Super C inovador.

Nenhum bônus será dado para um movimento inovador que falhar na sua realização, ou que não está em conformidade com o grau de dificuldade conforme especificado para consideração.

Artigo 21 Critérios e Métodos de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade

21.1 Eventos sem exigências específicas para graus de dificuldade incluem:

21.1.1 Rotinas compulsórias em vários eventos;

21.1.2 Eventos em dupla;

21.1.3 Eventos em grupo; e

21.1.4 Rotinas opcionais para as quais nenhuma exigência é feita nas Regras para o uso de graus de dificuldade.

21.2 Métodos de pontuação:

21.2.1 O júri deve ser composto de três (3) juízes no Grupo A responsáveis por avaliar a qualidade de movimentos, três (3) juízes no Grupo B responsáveis por avaliar a performance geral, e o juiz principal.

21.2.2 A nota total para cada evento deve ser dez (10) pontos, incluindo cinco (5) pontos para a qualidade dos movimentos e cinco (5) pontos para performance geral.

21.2.3 Os juízes no Grupo A devem deduzir pontos de acordo com os erros cometidos por um competidor na sua performance.

21.2.4 Os três juízes no Grupo B, juntos com o juiz principal, devem avaliar a performance geral de toda a rotina e deduzir pontos para erros de coreografia nela. A média das duas notas do meio deve ser dada ao competidor como pontos para determinação de nível da performance geral.

Todos os erros de coreografia encontrados na performance e deduções resultantes devem ter efeito somente com a confirmação simultânea de pelo menos dois dos quatro membros do grupo. O total de pontos deduzidos deve ser a dedução para erros de coreografia.

21.3 Critério de pontuação:

21.3.1 Critério de pontuação para qualidade de movimentos:

0.10 pontos serão deduzidos para cada falha em cumprir as exigências de movimentos na duração de toda a rotina, e 0.10-0.30 pontos devem ser deduzidos para cada ocorrência de outros erros.

(Consultar a Tabela 1-1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, e Gunshu Opcionais; Tabela 1-2 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 1-3 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais; Tabela 1-4 Outros Erros e Critérios de Dedução em Eventos Opcionais e Eventos (Individuais) Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade; Tabela 6 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Dupla; Tabela 7 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Grupo)

21.3.2 Critérios de pontuação para performance geral:

Isso inclui a determinação de nível da performance geral e a coreografia de uma rotina.

21.3.2.1 Critérios de pontuação para a determinação de nível de execução técnica:

No que diz respeito à força, harmonia, ritmo, estilo e acompanhamento musical, performance geral é classificada em três (3) níveis e nove (9) subníveis, com 5.00-4.21 pontos para "superior", 4.20-3.01 pontos para "médio", e 3.00-1.51 pontos para "inferior".

Como um todo, é exigido que um competidor apresente sua rotina com movimentos padrões, métodos corretos, força total fluindo suavemente para os pontos certos, boa coordenação entre mãos e olhos, entre corpo e passos (entre equipamentos e corpo em eventos com equipamentos), ritmo distinto, estilo

notável, conteúdo rico, coreografia radical, e uníssono entre movimentos e música. Todos esses elementos devem ser levados em consideração quando classificando e avaliando a rotina de um competidor.

21.3.2.2 Critérios de pontuação para coreografia:

21.3.2.2.1 De acordo com as condições em Critérios para Determinação de Nível de Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade, 0.2 pontos devem ser deduzidos para a ausência ou soma de um movimento obrigatório na performance de uma rotina.

21.3.2.2.2 0.1-0.5 pontos serão deduzidos pela falha em cumprir exigências no que diz respeito à estrutura, composição ou acompanhamento musical.

(Consulte a Tabela 5 Critérios para Determinação de Nível de Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade)

Artigo 22 Sistema Decimal de Notas

22.1 Juízes no Grupo A podem mostrar notas com uma (1) casa decimal.

22.2 Juízes no Grupo B e Grupo C podem mostrar notas com duas (2) casas decimais.

Artigo 23 Determinação das Notas Parciais

23.1 Eventos opcionais:

A nota parcial de um competidor em eventos opcionais é a soma total das notas parciais que ele obteve para qualidade de movimentos, performance geral e grau de dificuldade.

23.1.1 Determinação da nota parcial para qualidade de movimentos:

Os três juízes no Grupo A devem deduzir pontos para erros cometidos em movimentos padrões e outros erros na performance de um competidor. O total de deduções feitas por pelo menos dois dos três juízes para tais erros deve ser a dedução final para qualidade de movimentos. Subtraia a dedução final do valor para qualidade de movimentos, e o resultado será a nota parcial para qualidade de movimentos.

23.1.2 Determinação da nota parcial para performance geral:

A pontuação de nível de performance geral menos os erros de coreografia será a nota parcial para performance geral.

23.1.3 Determinação da nota parcial para graus de dificuldade:

Os três juízes no Grupo C devem confirmar os graus de dificuldade da rotina e os movimentos de conexão. O bônus total dado por pelo menos dois juízes de acordo com os critérios e exigências para eventos opcionais será a nota parcial para graus de dificuldade.

23.2 Eventos sem exigências específicas para graus de dificuldade:

O total da soma da nota parcial para qualidade de movimentos e da nota para performance geral será a nota parcial do competidor.

23.2.1 Determinação da nota parcial para qualidade de movimentos:

Os três juízes no Grupo A devem deduzir pontos para erros em padrões para movimentos e outros erros na performance de um competidor. O total de deduções feitas por pelo menos dois juízes será sua dedução efetiva. Subtraia-a do valor para qualidade de movimentos, e o resultado será a nota parcial para qualidade de movimentos.

23.2.2 Determinação da nota parcial para performance geral:

A pontuação de nível de performance geral deduzida dos erros de coreografia será a nota parcial para performance geral.

Artigo 24 Determinação das Notas Finais

24.1 Eventos opcionais:

O juiz principal deve subtrair sua dedução da nota parcial de um competidor, e adicionar o bônus, se houver algum, para seus movimentos inovadores, e a soma será a nota final do competidor.

24.2 Eventos sem exigências específicas para graus de dificuldade:

O juiz principal deverá subtrair sua dedução da nota parcial do competidor, e o resultado será sua nota final.

Artigo 25 Métodos de Pontuação Sem o Sistema de Pontuação Eletrônico

Se nenhum sistema de pontuação eletrônico está disponível, a pontuação deverá ser feita por escrito.

25.1 Adicionar 1-2 escrivãos.

25.2 Adicionar 1 marcador de tempo.

25.3 Adicionar 1 locutor.

25.4 Consultar os Estatutos para detalhes.

Artigo 26 Bônus e Deduções do Juiz Principal

26.1 O juiz principal deve ser responsável por premiar bônus por movimentos inovadores.

26.2 O juiz principal deve ser responsável por deduções por repetição e performances acima ou abaixo do tempo.

26.2.1 Repetição:

Um competidor cuja performance é interrompida por circunstâncias imprevistas pode repeti-la com a permissão do juiz principal, e nenhuma dedução será feita. Se a interrupção é causada por esquecimento, erros ou equipamento quebrado, o competidor pode repetir sua performance uma vez, com a dedução de 1 ponto. Quando um competidor não é capaz de continuar sua performance devido a lesões, o juiz principal pode interrompê-la. Se ele é capaz de continuar após tratamento simples, ajustes devem ser feitos para ele retomar sua performance no fim de sua bateria, com a dedução de 1 ponto, como é o caso para repetição.

26.2.2 Para taijiquan, taijijian e eventos de grupo, 0.1 pontos devem ser deduzidos para performance abaixo ou acima do tempo para até cinco (5) segundos, 0.20 para de cinco (5) a dez (10) segundos, e assim por diante.

26.2.3 Para changquan, nanquan, jianshu, daoshu, qiangshu, gunshu, nandao, nangun e eventos de dupla, 0.1 pontos deverão ser deduzidos por performance abaixo ou acima do tempo para até dois (2) segundos; 0.2 pontos para de dois (2) a quatro (4) segundos, e assim por diante.

26.3 No caso de engano óbvio ou erro de julgamento feito por um juiz na avaliação, o juiz principal pode, antes da exibição visual da nota final do competidor, fazer ajustes com a permissão do árbitro chefe.

CAPÍTULO 4 EXIGÊNCIAS PARA TAOLU OPCIONAL

Artigo 27 Exigências para Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais

27.1 Changquan deve conter pelo menos três formas de mão, isto é, punho, palma e gancho; três posturas,

isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; três técnicas de perna, isto é, tan tui, chuaitui e housaotui; e dingzhou e koutui pingheng.

27.2 Jianshu deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; um equilíbrio de longa duração; e oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, cijian, guajian, liaojian, dianjian, pijian, jiejian, bengjian e jian wanhua (necessariamente incluindo uma série completa de guajian da direita para a esquerda seguida de guajian vindo de trás).

27.3 Daoshu deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; oito técnicas principais de manejo do equipamento, isto é, chantou, guonao, pidao, zhadao, zhandao, guadao, yundao, beihuadao (necessariamente incluindo uma série completa dos movimentos chantou e guonao completados em sequência).

27.4 Qiangshu deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; oito técnicas de manejo de equipamento, isto é, lanqiang, naqiang, zhaqiang, chuanqiang, bengqiang, dianqiang, wuhuaqiang e tiaoba (necessariamente incluindo três séries consecutivas de lanqiang, naqiang e zhaqiang completados em sequência).

27.5 Gunshu deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, pigun, benggun, jiaogun, pinglungun, yungun, chuogun, diangun e ti liao hua gun (necessariamente incluindo três séries consecutivas de ti liao hua gun com ambas as mãos, devendo ser completadas em sequência).

Artigo 28 Exigências para Taijiquan e Taijijian Opcionais

28.1 Taijiquan deve conter pelo menos duas técnicas de perna; três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; e oito movimentos principais, isto é, lanquewei, yemafengzong, lou xi ao bu, yun shou, zuo you chuan suo, yan shou gong chui, dao juan hong e ban lan chui.

28.2 Taijijian deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; e oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, cijian, guajian, liaojian, dianjian, pijian, jiejian, mojian e jiaojian.

Artigo 29 Exigências para Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais

29.1 Nanquan deve conter pelo menos a garra de tigre; duas técnicas principais de mãos, isto é, guagaiquan e paoquan; cinco posturas, isto é, postura gongbu, postura pubu, postura xubu, postura diebu e postura qilongbu; hengdingtui, gunqiao e postura qilinbu.

29.2 Nandao deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura xubu e postura qilongbu; oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, chantou, guonao, pidao, modao, gedao, jiedao, saodao, jian wan hua dao (necessariamente incluindo uma série completa dos movimentos chantou e guonao completados em sequência).

29.3 Nangun deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura xubu e postura qilongbu; e oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, pigun, benggun, jiaogun, gunyagun, gegun, jigun, dinggun e paogun.

Estatutos

CONTEÚDO

CAPÍTULO 1 AVALIAÇÃO DE EVENTOS OPCIONAIS

Parte 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos

- 1.1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Eventos Opcionais
 - 1.1.1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, e Gunshu Opcionais (Tabela 1-1)
 - 1.1.2 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 1-2)
 - 1.1.3 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 1-3)
- 1.2 Outros Erros e Critérios de Dedução em Eventos Opcionais e Eventos (Individuais) Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade
 - 1.2.1 Outros Erros e Critérios de Dedução (Tabela 1-4)

Parte 2 Avaliação de Performance Geral

- 2.1 Critérios para Determinação de Nível e Avaliação da Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Opcionais (Tabela 2-1)
- 2.2 Códigos de Movimentos Principais em Eventos Opcionais (Tabela 2-2)

Parte 3 Avaliação de Graus de Dificuldade

- 3.1 Códigos de Graus de Dificuldade em Eventos Opcionais
 - 3.1.1 Códigos de Equilíbrios e Técnicas de Perna (Tabela 3-1)
 - 3.1.2 Códigos de Saltos e Acrobacias (Tabela 3-2)
 - 3.1.3 Códigos de Movimentos de Arremessar-e-Pegar e de Conexões (Tabela 3-3)
- 3.2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Eventos Opcionais
 - 3.2.1 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais (Tabela 4-1)
 - 3.2.2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 4-2)
 - 3.2.3 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 4-3)
- 3.3 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Eventos Opcionais
 - 3.3.1 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais (Tabela 4-4)
 - 3.3.2 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 4-5)
 - 3.3.3 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 4-6)

CAPÍTULO 2 AVALIAÇÃO DE EVENTOS SEM EXIGÊNCIAS ESPECÍFICAS PARA GRAUS DE DIFICULDADE

Parte 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos

Parte 2 Avaliação de Performance Geral

- 2.1 Critérios para Determinação de Nível de Performance Geral e Dedução por Erros de Coreografia em Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade (Tabela 5)

Parte 3 Avaliação de Eventos de Duplas

- 3.1 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Dupla (Tabela 6)

Parte 4 Avaliação de Eventos de Grupo

- 4.1 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Grupo (Tabela 7)

CAPÍTULO 3 EXIGÊNCIAS TÉCNICAS PARA OS MOVIMENTOS PRINCIPAIS DE EVENTOS OPCIONAIS

Parte 1 Eventos Opcionais do Norte

- 1.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Changquan Opcional
- 1.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Jianshu Opcional
- 1.3 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Daoshu Opcional
- 1.4 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Qiangshu Opcional
- 1.5 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Gunshu Opcional

Parte 2 Eventos Opcionais de Internos

- 2.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Taijiquan Opcional
- 2.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Taijijian Opcional

Parte 3 Eventos Opcionais do Sul

- 3.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nanquan Opcional
- 3.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nandao Opcional
- 3.3 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nangun Opcional

CAPÍTULO 4 MISCELÂNEA

Parte 1 Protocolo para Competição de Taolu de Wushu

- 1.1 Saudação Punho-Palma
- 1.2 Saudação com Facão
- 1.3 Saudação com Espada
- 1.4 Saudação com Lança ou Bastão

Parte 2 Uniformes de Competição de Taolu de Wushu

- 2.1 Padrão de Uniformes para Eventos do Norte
- 2.2 Padrão de Uniformes para Eventos de Internos
- 2.3 Padrão de Uniformes para Eventos do Sul

2.4 Exigências em Geral

Parte 3 Fichas para Uso Geral em Competição de Taolu de Wushu

- 3.1 Ficha de Inscrição de Competição de Taolu de Wushu (Tabela 8)
- 3.2 Ficha de Requerimento & Avaliação para Graus de Dificuldade de Taolu Opcional (Tabela 9)
- 3.3 Ficha de Requerimento & Avaliação para Movimentos Obrigatórios de Taolu Opcional (Tabela 10)
- 3.4 Ficha de Requerimento & Avaliação para Inovações em Taolu Opcional (Tabela 11)
- 3.5 Tabelas de Pontuação para Eventos Sem o Sistema de Pontuação Eletrônico
 - 3.5.1 Tabela de Pontuação para Qualidade de Movimentos (Tabela 12-1)
 - 3.5.2 Tabela de Pontuação para Performance Geral (Tabela 12-2)
 - 3.5.3 Tabela de Pontuação para Graus de Dificuldade (Tabela 12-3)
 - 3.5.4 Tabela de Pontuação para Eventos Opcionais (Tabela 12-4)
 - 3.5.5 Tabela de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade (Tabela 12-5)
- 3.6 Tabela de Pontuação Master para Competição de Taolu (Tabela 13)
- 3.7 Lista de Colocação de Eventos Individuais/de Dupla/Ligados em Competição de Taolu (Tabela 14)
- 3.8 Lista de Colocação de Eventos de Grupo/Times em Competição de Taolu (Tabela 15)
- 3.9 Estatísticas de Eventos em Competição de Taolu (Tabela 16)
- 3.10 Estatísticas de Participantes (Tabela 17)

Parte 4 Comunicado de Resultados de Competição

Parte 5 Diagrama da Área de Competição

CAPÍTULO 1 AVALIAÇÃO DE EVENTOS OPCIONAIS

Parte 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos

1.1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Eventos Opcionais

1.1.1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, e Gunshu Opcionais (Tabela 1-1)

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Equilíbrios	·Trazer a perna ao nível da cabeça e segurá-la (ou chute lateral com calcanhar para cima segurando a perna) em posição em pé.	·Perna de suporte dobrada ·Perna erguida dobrada	1	10
	·Chute para trás segurando a perna em posição em pé.	·Perna de suporte dobrada ·Tronco mais de 45° na inclinação para frente		11
	·Yangshen Pingheng YSPH / Equilíbrio para trás	·Perna elevada abaixo no nível horizontal		12
	·Shizi Pingheng SZPH / Equilíbrio com braços abertos para os lados	·Tronco abaixo do nível horizontal		13
	·Equilíbrio com as pernas cruzadas	·Coxa da perna de suporte não está próxima do nível horizontal		14
Técnicas de Perna	·Qiansaotui QST / Rasteira de frente	·Coxa da perna de suporte acima do nível horizontal ·Sola do pé que arrasta deixa o tapete ·Perna que arrasta dobrada	2	20
	·Huosaotui HST / Rasteira de costas	·Sola do pé que arrasta deixa o tapete ·Perna que arrasta dobrada		21
	·Diecha DC / Aterrissagem em abertura frontal	·Dedos do pé da frente tocam o tapete ·Pernas fora de alinhamento		22
	·Tantui TK / Chutes com os dedos do pé ·Chuitui CT / Chute lateral com sola	·Perna do chute não passa de dobrada para completamente esticada		23
Saltos	·Tengkong Feijiao TKFJ, Xuanfengjiao XFJ e Tengkong Bailian TKBL / Chute frontal no ar, chute furacão e chute lótus	·Perna que chuta abaixo do nível do ombro ·Sem tapa	3	30
	·Tengkong Zhengtitui TKZTT / Chute frontal na testa no ar	·A perna de baixo dobra		31
	·Cekongfan CKF, CKF 360° / Estrela sem mãos e estrela sem mãos com giro completo	·Perna dobrada obviamente		32

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Saltos	·Xuanzi XZ, Xuanzi Zhuanti XZZT / Andorinha e parafuso	·Tronco mais alto que 45° no ar ·Pernas dobradas obviamente durante o movimento no ar	3	33
	·Tengkongjiantan TKJT / Chute com dedos do pé no ar	·Perna de impulso não é completamente esticada durante chute com dedos do pé ·Perna que chuta está abaixo do nível horizontal		34
Postu- ras	·Gongbu GB / Postura arqueiro	·Joelho da perna da frente não passa do peito do pé ·Coxa da perna da frente fora da horizontal ·Calcanhar do pé de trás deixa o tapete ·Dedos do pé de trás não estão virados para dentro	5	50
	·Mabu MB / Postura do cavaleiro	·Tronco dobrado obviamente para frente ·Coxas fora da horizontal ·Pés não afastados o suficiente ·Calcanhares deixam do tapete ·Dedos do pé apontam para fora		51
	·Xubu XB / Postura vazia, "gato"	·Calcanhar do pé de trás deixa o tapete ·Coxa da perna dobrada fora da horizontal		52
Técni- cas de Manejo de Equi- pamento	·Guajian GJ, Liaojian LJ / Blo- queio para cima e gancho	·Pulso reto	6	60
	·Wojian WJ / Segurar a espada	·Dedo indicador que fica no topo do cabo toca a espada		61
	·Chantou CT, Guonao GN / Girar e enrolar em volta da cabeça	·Costas do facão muito longe do corpo		62
	·Lanqiang LQ, Naqiang NQ / Blo- queio para fora e bloqueio para dentro	·Ponta da lança não faz movimento circular		63
	·Zhaqiang ZQ / Furo com lança	·Mão de trás não segura o cabo da lança		64
	·Liwu Huaqiang LWHQ, Liwu Huagung LWHG, Shuangshou Tiliào Huagun SSTLHG / Figura de 8 vertical com bastão ou lança, e gancho com ambas as mãos	·Círculo não é vertical		65
	·Arremessar e pegar equipamento	·Pegar equipamento com ajuda dos braços ·Falha em pegar equipamento com uma mão		66

Notas:

- 0.10 pontos serão deduzidos para mais do que dois (2) erros simultâneos em padrões de um (1) mesmo movimento.
- 0.10 pontos serão deduzidos para mais do que dois (2) erros simultâneos em uma (1) mesma série de movimentos de manejo de equipamento.

3. Um equilíbrio deve ser mantido inerte por pelo menos dois (2) segundos.

1.1.2 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 1-2)

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Equilíbrios	·Equilíbrio baixo com perna esticada para frente	·Perna esticada abaixo do nível horizontal	1	15
	·Equilíbrio baixo com perna inserida por trás	·Pé da perna inserida toca o tapete		16
	·Passo baixo no chute para frente	·Calcanhar da perna de suporte deixa o tapete ·Perna que chuta dobrada no joelho ·Ponta dos dedos não é virada para fora		17
	·Cechuai Pingheng CCPH / Equilíbrio com chute lateral com a sola	·Perna que chuta não passa de dobrada pra esticada		18
Técnicas de Perna	·Fenjiao FJ, Dengjiao DJ / Chute com a ponta do pé, chute com o calcanhar	·Perna erguida abaixo no nível horizontal ·Perna erguida não está esticada	2	24
	·Bailianjiao BLJ / Chute para fora	·Perna que chuta dobrada quando batendo ·Sem tapa		25
	·Paijiao PJ / Chute frontal	·Perna que chuta dobrada quando batendo ·Sem tapa		26
	·Quedilong QDL / Deslizar para baixo	·Sola do pé da frente vira para dentro e toca o tapete ·Ângulo entre as pernas menor do que 45°		27
Saltos	·Tengkong Feijiao TKFJ, Xuanfengjiao XFJ, Tengkong Bailian TKBL / Chute frontal no ar, chute furacão e chute lótus	·Dedos do pé que chuta abaixo no nível do ombro ·Sem tapa	3	30
	·Tengkong Zhengtitui TKZTT / Chute frontal na testa no ar	·Perna de baixo dobra		31
Posturas	·Gongbu GB / Postura do arqueiro	·Joelho da perna da frente não passa do peito do pé ·Calcanhar do pé de trás deixa o tapete	5	50
	·Pubu PB / Postura rasteira	·Perna de trás não é dobrada completamente ·Perna da frente dobrada ·Sola do pé da frente não é virada para dentro e não está completamente no tapete		53

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Posturas	·Shangbu SB / Dar um passo a frente ·Tuibu TB / Dar um passo para trás ·Jinbu JB / Perna à frente ·Genbu GB / Passo em seqüência ·Cexingbu CXB / Passo lateral	·Arrastar o pé (exceto em movimentos especiais) ·Centro de gravidade para cima e para baixo nos movimentos ·Pé levantado muito alto	5	54
Técnicas de Manejo de Equipamento	·Guajian GJ, Liaojian LJ / Defesa para cima e gancho	·Pulso reto	6	60
	·Wojian WJ / Segurar a espada	·Dedo indicador em volta do topo do cabo toca a lâmina		61

Notas:

- 0.10 pontos serão deduzidos para mais que dois (2) erros simultâneos em padrões de um (1) mesmo movimento.
- 0.10 pontos serão deduzidos para mais que dois (2) erros simultâneos em uma (1) mesma série de movimentos de manejo de equipamento.

1.1.3 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 1-3)

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Técnicas de Perna	·Qiansaotui QST / Rasteira de frente	·Coxa da perna de suporte acima da horizontal ·Sola do pé que arrasta sai do tapete ·Perna que arrasta dobrada	2	22
	·Hengdingtui HDT / Chute horizontal com os dedos do pé	·Perna que chuta não é mantida esticada após o chute ·Não há chute com os dedos do pé para o lado oposto		28
Saltos	·Tengkongfeijiao TKFJ, Xuanfengjiao XFJ, Tengkong Waibaitui TKWBT / Chute frontal no ar, chute furacão e chute externo no ar	·Dedos da perna que chuta abaixo do nível do ombro ·Sem tapa no ar	3	30
Acrobacias	·Tengkong Pantui 360° Cepu TKPTCP / Chute com as pernas cruzadas no ar com giro completo caindo de lado	·Perna que chuta abaixo do nível da cabeça	4	40
	·Liyudating Zhili LYDTZL / Levantar-se do chão sem as mãos	·Erguer-se com a ajuda das mãos		41

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Acrobacias	·Tengkong Shuangcechuai TKSCC / Chute lateral duplo com sola no ar	·Pernas que chutam não ficam juntas ·Pernas que chutam dobradas	4	42
Posturas	·Gongbu GB / Postura do arqueiro	·Perna frontal não é dobrada próxima a um meio agachamento ·Calcanhar do pé de trás deixa o tapete	5	50
	·Mabu MB / Postura do cavaleiro	·Tronco deitado obviamente para frente ·Pernas não são dobradas próximas a um meio agachamento ·Coxas abaixo do nível horizontal ·Pés não separados o suficiente ·Calcanhares deixam o tapete		51
	·Xubu XB / Postura Vazia, "gato"	·Calcanhar da perna de trás deixa o tapete ·Perna de trás não é dobrada próxima a um ângulo reto		52
	·Pubu PB / Postura rasteira	·Perna de trás não é dobrada completamente ·Perna da frente dobrada ·Sola do pé da frente não é virada para dentro e não está completamente no tapete		53
	·Diebu DDB / Postura borboleta	·Lado de dentro da panturrilha da perna ajoelhada não toca no tapete ·Lado de dentro do calcanhar da perna ajoelhada não toca no tapete		55
	·Guibu GB / Postura do joelho dobrado	·Joelho dobrado toca o tapete ·Nádegas não tocam a panturrilha da perna dobrada		56
	·Qilongbu QLB / Postura do Dragão	·Joelho da perna de trás toca o tapete ·Perna da frente não é dobrada próxima a um meio agachamento		57
Técnicas de Manejo de Equipamento	·Chantou CT, Guonao GN / Girar e enrolar em volta da cabeça	·Costas do facão muito longe do corpo	6	62
	·Dinggun DG / Empurrar bastão para cima	·Ponta de baixo do bastão não está no tapete ·Ponta de cima do bastão abaixo do nível da cabeça		67

Notas:

- 0.10 pontos serão deduzidos para mais do que dois (2) erros em padrões de um (1) mesmo movimento.
- 0.10 pontos serão deduzidos para mais do que dois (2) erros em uma (1) mesma série de movimentos de manejo de equipamento.

1.2 Outros Erros e Critérios de Dedução em Eventos Opcionais e Eventos (Individuais) Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade

1.2.1 Outros Erros e Critérios de Dedução (Tabela 1-4)

Tipo	Erros para dedução	Código
Perda de Equilíbrio	Tronco balança, arrasta os pés ou saltita em desequilíbrio	70
	Dedução de 0.2 pontos por apoio adicional	71
	Dedução de 0.3 por queda	72
Erros sobre Equipamento, Vestimenta & Ornamentos	Lâmina se solta do cabo, ou equipamento toca o corpo ou tapete, ou fica deformado.	73
	Dedução de 0.2 pontos por quebrar o equipamento	74
	Dedução de 0.3 pontos por derrubar o equipamento	75
	Lenço cai do facão, pingente cai da espada ou ponta da lança, ou ornamento cai da vestimenta ou de acessório da cabeça. O corpo ou mãos do competidor ficam enrolados no lenço ou pingente ou com equipamentos maleáveis. Botões caem, ou vestimenta se rasga, ou tênis saem do pé.	76
Outros Erros	Equilíbrio de longa duração fica inerte por menos que dois segundos	77
	Qualquer parte do corpo do competidor toca o chão fora do tapete.	78
	Esquecer movimento	79

Notas:

1. O termo "balança" aqui significa o tronco se movendo em duas direções opostas durante o apoio em um pé só ou dois.
2. O termo "arrastar" aqui significa movimentos de qualquer um dos pés durante o apoio em um pé só ou em ambos.
3. O termo "apoio adicional" sugere aquele que ocorre durante a perda de equilíbrio, quando a mão, cotovelo, joelho, cabeça, pé que não é o de apoio, ou braço do competidor toca o tapete ou quando se apoia nele com a ajuda do seu equipamento.
4. O termo "queda" significa aquela que ocorre quando as mãos, ombro, nádegas ou tronco tocam o tapete.
5. A duração de um "equilíbrio de longa duração" começa com o início de uma postura inerte.
6. Equipamento tocar o chão fora do tapete ou qualquer parte do corpo passar pelo espaço além do plano vertical acima das linhas laterais da área de competição não deve ser considerado "fora do tapete".
7. Todas as deduções têm valor de 0.1 a não ser que seja especificado de outra forma.
8. Quando dois (2) ou mais erros ocorrem sucessivamente em um mesmo movimento, as deduções para cada um devem ser somadas.

Parte 2 Avaliação de Performance Geral

2.1 Critério para Determinação de Nível e Avaliação da Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Opcionais (Tabela 2-1)

NÍVEL	CLASSE	PONTOS	CRITÉRIOS
“SUPERIOR”	①级	3.00--2.91	“Superior” para movimentos e técnicas corretos, força total fluindo suavemente para os pontos certos, para boa harmonia entre mãos e olhos, entre corpo e passos, e entre corpo e equipamento; para ritmo distinto e estilo notável; e para harmonia entre movimentos e música que acompanha.
	②级	2.90--2.71	
	③级	2.70--2.51	
“MÉDIO”	④级	2.50--2.31	“Médio” para os elementos acima mencionados presentes em um grau razoavelmente bom
	⑤级	2.30--2.11	
	⑥级	2.10--1.91	
“INFERIOR”	⑦级	1.90--1.61	“Inferior” para falta dos elementos acima mencionados
	⑧级	1.60--1.31	
	⑨级	1.30--1.01	
Coreografia	Código	Erros para Dedução	
Conteúdo	01-08 86-88	Dedução de 0.2 pontos pela falta de um movimento na rotina opcional	
Estrutura	81	Pausa por mais do que três segundos em postura inerte (exceto por equilíbrio de longa duração), ou pausa antes de um movimento de dificuldade em taijiquan ou taijijian	
Composição	82	Pausa pouco adequada	
	83	Não-utilização total de um dos quarto cantos ou centro da área de competição	
Música	84	Dedução de 0.3 pontos por acompanhamento de letras	
	85	Dedução de 0.5 pontos por falta de acompanhamento musical conforme exigido pelas Regras	

Nota: Todas as deduções têm valor de 0.1 pontos a não ser que seja especificado de outra forma.

2.2 Códigos de Movimentos Principais em Eventos Opcionais (Tabela 2-2)

项目	86	87	88	01	02	03	04	05	06	07	08
Evento											
长拳 Changquan	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	弹腿 Tantui	蹬腿 Chuitui	后扫腿 Housaotui	顶肘 Dingzhou	扣腿平衡 Koutui pingheng	拳 Quan	掌 Zhang	勾 Gou
剑术 Jianshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	刺剑 Cijian	挂剑 Guajian	撩剑 Liaojian	点剑 Dianjian	劈剑 Pijian	截剑 Chuojian	崩剑 Pengjian	剪腕花 Jianwan hua

项目 Evento	86	87	88	01	02	03	04	05	06	07	08
刀术 Daoshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	缠头 Chantou	裹脑 Guonao	劈刀 Pidao	斩刀 Zhandao	挂刀 Guadao	云刀 Yundao	扎刀 Zhadao	背花刀 Beihua dao
枪术 Qiangshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	拦枪 Lanqiang	拿枪 Naqiang	扎枪 Zhaqiang	穿枪 Chuanqiang	崩枪 Bengqiang	点枪 Dian qiang	舞花枪 Wuhua qiang	挑把 Tiaoba
棍术 Gunshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	劈棍 Pigun	崩棍 Benggungun	绞棍 Jiaogun	平抡棍 Pinglungun	云棍 Yungun	戳棍 Chuogun	舞花棍 Wuhua gun	提撩花棍 Tiliao huagun
太极拳 Taijiquan	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	揽雀尾 Lanquewei	野马分鬃 Yema fenzong	搂膝拗步 Louxi aobu	云手 Yunshou	左右穿梭 Zuoyou chuansuo	掩手肱捶 Yanshou gongchui	到卷肱 Daojuan hong	搬拦捶 Banlan chui
太极剑 Taijijian	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	刺剑 Cijian	挂剑 Guajian	撩剑 Liaojian	点剑 Dianjian	劈剑 Pijian	截剑 Jiejian	抹剑 Mojian	绞剑 Jiaojian
南拳 Nanquan	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	骑龙步 Qilongbu	蝶步 Diebu	麒麟步 Qilinbu	虎爪 Huzhao	挂盖拳 Guagaiquan	抛拳 Paoquan	滚桥 Gunqiao	横钉腿 Hengding tui
南刀 Nandao	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	骑龙步 Qilongbu	缠头 Chantou	裹脑 Guonao	劈刀 Pidao	抹刀 Modao	格刀 Gedao	截刀 Jiedao	扫刀 Modao	剪腕花刀 Jianwan huadao
南棍 Nangun	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	骑龙步 Qilongbu	劈棍 Pigun	崩棍 Benggungun	绞棍 Jiaogun	滚压棍 Gunyagun	格棍 Gegun	击棍 Jigun	顶棍 Dinggun	抛棍 Paogun

Parte 3 Avaliação de Graus de Dificuldade

3.1 Códigos de Graus de Dificuldade em Eventos Opcionais

3.1.1 Códigos de Equilíbrios e Técnicas de Perna (Tabela 3-1)

Tipo	Código I	Posição do Corpo	Código II	Movimento de Perna	Código III	Código IV	
Equilíbrios Técnicas de Perna	1	Ereto	1	Move	1	Classe A	0
		Inclinado de costas	2	Chuta	2	Classe B	1
	2	Inclinado de braços	3	Controla	3	Classe C	2
		Agachado	4	Arrasta	4		

3.1.2 Códigos de Saltos e Acrobacias (Tabela 3-2)

Tipo	Código I	Posição do Corpo	Código II	Direção da Perna	Código III	Código IV	
Saltos Acrobacias	3	Ereto	1	Nenhuma	1	Classe A	0
		Giro	2	Chute para cima	2	Classe B	1
		Salto Mortal	3	Para dentro, para esquerda	3	Classe C	2
	4	Rolamento	4	Para fora, para direita	4		
		Estrela	5	Para frente	5		
		Andorinha	6	Para trás	6		
				Para baixo	7		

3.1.3 Códigos de Movimentos de Arremessar-e-Pegar e de Conexões (Tabela 3-3)

Pubu	Mabu	Diebu	Tixiduli	Dieshucha	Quedilong	Zuopan	Gongbu	+ Pegar	Aterris- sar em um pé só
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9

3.2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Eventos Opcionais

3.2.1 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais (Tabela 4-1)

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Equilíbrios	A	0.2	Trazar a perna ao nível da cabeça e segurá-la em posição em pé	111A	Entre Dinâmicos e Inertes	A	0.1	Chute furacão com giro completo caindo em postura do cavaleiro	323A +1A
			Chute lateral com o calcanhar para cima segurando a perna em posição em pé	112A				Chute lótus com giro completo caindo em postura do cavaleiro	324A +1A
			Equilíbrio para trás	123A				Chute furacão com giro completo caindo em abertura frontal	323A +4A
	B	0.3	Equilíbrio com os braços abertos para os lados	133B				Parafuso com um giro completo caindo em abertura frontal	353B +4A
	C	0.4	Chute para trás segurando a perna em posição em pé	112C				Chute lótus com giro completo caindo em abertura frontal	324A +4A

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade							
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código			
Técni- cas de Perna	A	0.2	Rasteira de frente com um giro e meio	244A	Entre Dinâmi- cos e Inertes	A	0.1	Estrela sem as mãos caindo em abertura frontal	335A +4A			
	B	0.3	Rasteira de frente com dois giros e meio	244B				Chute furacão com giro completo caindo em postura sentada	323A +6A			
Saltos	A	0.2	Chute furacão com giro completo	323A				Chute lótus com giro completo caindo em postura sentada	324A +6A			
			Andorinha	333A				Andorinha caindo em postura sentada	333A +6A			
			Chute lótus com giro completo	324A				Chute frontal no ar caindo em postura sentada	312A +6A			
			Estrela sem as mãos	335A				Rasteira frontal com um giro e meio parando em postura sentada	244A +6A			
			Chute frontal no ar (com uma ou duas pernas)	312A				Chute lótus com giro completo caindo em postura do arqueiro	324A +7A			
	B	0.3	Chute furacão com um giro e meio	323B				Entre Arre- messar e Pegar Equipa- mento	B	0.15	Arremessar e rolamento de ombro para pegar	445A +8A
			Parafuso com giro completo	353B							Arremessar e chute frontal no ar para pegar	312A +8A
			Chute lótus com um giro e meio	324B				Entre Movi- mentos de Difi- culdade			Chute frontal no ar se- guido de estrela sem as mãos (dentro de 1 passo)	312A +335A (B)
			Estrela sem as mãos com um giro completo	355B							Chute furacão com giro completo seguido de parafuso com giro duplo (dentro de 4 passos)	323A +353C (B)
			Chute frontal na testa no ar	312B				Entre dinâ- micos e inertes			Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro	323B +1B
	C	0.4	Estrela sem as mãos com giro duplo	355C	Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro	324B +1B						
			Chute furacão com giro duplo	323C	Chute furacão com um giro completo caindo em postura do joelho erguido	323A +3B						

106

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Saltos	C	0.4	Parafuso com giro duplo	353C	Entre Dinâmicos e Inertes	B	0.15	Chute lótus com giro completo caindo em postura do joelho erguido	324A +3B
			Chute lótus com giro duplo	324C				Chute furacão com um giro e meio caindo em abertura frontal	323B +4B
								Arremessar e chute furacão com giro completo para pegar	323A +8B
								Arremessar e chute lótus com giro completo para pegar	324A +8B
Nota 1. Em movimentos de dificuldade, somente 4 passos de impulso são permitidos para um salto, para ser seguido por cair em abertura frontal no 353C; pela mesma aterrissagem ou por cair em postura do cavaleiro, ou postura do joelho erguido para 323B; por cair em postura do cavaleiro para 324C; e por cair em postura do cavaleiro ou abertura frontal para 323C. Para 312B a perna que chuta deve ser a mesma perna de impulso. 2. As conexões de dificuldade entre dinâmicos e inertes devem terminar em uma posição parada na forma de uma postura do cavaleiro, do arqueiro, do joelho erguido, ou em abertura frontal, conforme o competidor escolher. Somente um tipo de movimento de arremessar-e-jogar pode ser escolhido para uma rotina com equipamento. 3. Os movimentos de dificuldade de equilíbrio devem ser de longa duração.					Entre Arremessar e Pegar Equipamento	C	0.20	Parafuso com giro completo seguido de chute furacão com giro duplo (dentro de 4 passos)	353B +323C (C)
					Entre Dinâmicos e Inertes			Chute furacão com giro duplo caindo em postura do cavaleiro	323C +1C
						Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido	323B +3C		
						Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido	324B +3C		
					Entre Dinâmicos e Inertes	D	0.25	Chute lótus com giro duplo caindo em postura do cavaleiro	324C +1D
								Chute furacão com giro duplo caindo em abertura frontal	323C +4D
								Parafuso com giro duplo caindo em abertura frontal	353C +4D

3.2.2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 4-2)

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Equilíbrios	A	0.2	Equilíbrio baixo com perna esticada para frente	143A	Entre Movimentos de Dificuldade	A	0.1	Chute frontal no ar seguido por chute lótus com giro completo (sem passos)	312A +324B (A)
			Passo baixo no chute para frente	142A	Entre Dinâmicos e Inertes			Chute furacão com giro completo caindo com o pé de impulso	323B +9A
			Equilíbrio com chute lateral com a sola	132A				Entre Posições Inertes	Chute lótus com giro completo caindo com o pé de impulso
	B	0.3	Equilíbrio baixo com perna inserida por trás	143B				Chute frontal no ar caindo com o pé de impulso	312A +9A
	C	0.4	Elevação de perna lateral com calcanhar para cima em posição em pé	113C	Passo baixo no chute para frente seguido por meio giro parando em postura do joelho erguido			142A +3A	
	Técnicas de Perna	A	0.2	Chute com a ponta do pé & chute com o calcanhar	212A			Equilíbrio baixo com perna esticada para frente seguido por meio giro parando em postura do joelho erguido	143A +3A
Saltos	A	0.2	Chute frontal no ar	312A	Entre Movimentos de Dificuldade	B	0.15	Chute frontal no ar seguido por chute lótus com um giro e meio (sem passos)	312A +324C (B)
	B	0.3	Chute frontal na testa no ar	312B	Entre Dinâmicos e Inertes			Chute frontal na testa no ar caindo com o pé de impulso	312B +9B
			Chute frontal no ar com meio giro para dentro	322B				Chute frontal no ar com meio giro para dentro caindo em postura do joelho erguido	322B +3B
			Chute furacão com giro completo	323B				Chute frontal no ar caindo em postura do joelho erguido	312A +3B
			Chute lótus com giro completo	324B				Chute lótus com giro completo seguido por deslizar para baixo	324B +5B

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade							
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código			
Saltos	C	0.4	Chute furacão com um giro e meio	323C	Entre Posições Inertes	B	0.15	Equilíbrio baixo com perna inserida por trás seguido por chute para fora com meio giro parando em postura do joelho erguido	143B +3B			
			Chute lótus com um giro e meio	324C				Chute lótus com um giro e meio seguido por deslizar para baixo	324C +5C			
		Notas: 1. Em movimentos de dificuldade, somente um passo de impulso pode ser dado para um salto. A perna que chuta deve ser a perna de impulso no 312B. A aterrissagem deve ser seguida por postura do joelho erguido no 322B, 323B e 323C, e por deslizar para baixo com a perna esquerda na frente no 324B e 324C. 2. Em conexões de dificuldade, o competidor deve aterrissar com o mesmo pé usado para chutar e dar o tapa. Ele somente pode escolher ou cair com o pé de impulso, ou deslizar para baixo, ou postura com o joelho erguido.				Entre Dinâmicos e Inertes	C	0.20	Chute furacão com um giro completo caindo em postura do joelho erguido	324B +3C		
									Chute lótus com giro completo caindo em postura do joelho erguido	324B +3C		
											D	0.25
							Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido	324C +3D				

3.2.3 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 4-3)

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Técnicas de Perna	A	0.2	Rasteira de frente com um giro e meio	244A	Entre Movimentos de Dificuldade	A	0.1	Chute furacão com giro completo seguido por chute frontal no ar (dentro de 2 passos)	323A +312A (A)

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Técni- cas de Perna	B	0.3	Rasteira de frente com dois giros e meio	244B	Entre Movimen- tos de Dificul- dade	A	0.1	Chute furacão com giro completo seguido por sal- to mortal para trás an- dando (dentro de 2 passos)	323A +346B (A)
Saltos	A	0.2	Chute furacão com giro completo	323A	Entre Dinâmi- cos e Inertes			Chute externo no ar com giro completo caindo em postura do cavaleiro	324A +1A
			Chute externo no ar com giro completo	324A				Chute furacão com giro completo caindo em postura borboleta	323A +2A
			Chute frontal no ar	312A				Chute frontal no ar caindo em postura do joelho erguido	312A +3A
			Salto mortal para trás parado	346A		Entre Movimen- tos de Dificul- dade	Chute furacão com giro completo seguido por sal- to mortal para trás andando com giro completo (dentro de 2 passos)	312A +366C (B)	
	B	0.3	Chute furacão com um giro e meio	323B	Entre Dinâmi- cos e Inertes	B	0.15	Chute externo no ar com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro	323B +1A
			Chute externo no ar com um giro e meio	324B				Salto mortal para trás parado caindo em postura borboleta	346A +2B
			Salto mortal para trás andando	346B				Salto mortal para trás andando caindo em postura borboleta	346B +2B
			Chute no ar com meio giro para dentro	322B				Chute furacão com um giro e meio caindo em postura borboleta	323B +2B
	C	0.4	Chute furacão com giro duplo	323C	C	0.20	Chute frontal no ar com meio giro para dentro caindo em postura do joelho erguido	322B +3B	
			Chute externo no ar com giro duplo	324C			Chute furacão com giro completo caindo em postura do joelho erguido	323A +3C	
			Salto mortal para trás andando com giro completo	366C			Chute externo no ar com giro completo caindo em postura do joelho erguido	324A +3C	

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Acrobacias	A	0.2	Chute lateral duplo com sola no ar	415A	Entre Dinâmicos e Inertes	C	0.20	Salto mortal para trás andando com giro completo caindo em postura borboleta	366C +2C
			Chute com as pernas cruzadas no ar com giro completo caindo de lado	423A		D	0.25	Chute furacão com giro duplo caindo em postura do cavaleiro	323C +1D
	C	0.4	Levantar-se do chão sem as mãos	447C				Chute externo no ar com giro duplo caindo em postura do cavaleiro	324A +1D
								Levantar-se do chão sem as mãos caindo em postura do joelho erguido	447C +3D

Notas:

1. Somente quatro passos de impulso são permitidos para um salto em movimentos de dificuldade. A aterrissagem deve ser seguida por uma postura borboleta no 346A, 346B e 323B; por uma postura do joelho erguido no 323A e 445A; e por uma postura do cavaleiro no 324B, 323C e 324C. Não é necessário dar tapa no 324A, 324B e 324C.

2. Em conexões de dificuldade, a aterrissagem deve ser feita com o mesmo pé usado para chutar e dar o tapa. Conexões entre dinâmicos e inertes devem terminar em uma posição parada. O competidor só pode escolher entre postura do cavaleiro, postura borboleta e postura do joelho erguido.

3.3 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Eventos Opcionais

3.3.1 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais (Tabela 4-4)

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Equilíbrios	·Trazer a perna ao nível da cabeça e segurá-la em posição em pé ·Chute lateral com o calcanhar para cima segurando a perna em posição em pé ·Shizi Pingheng SZPH / Equilíbrio com braços abertos para os lados	·Perna elevada não está vertical
		·Chute para trás segurando a perna em posição em pé	·Perna elevada não está vertical ·Perna que chuta não é segurada por detrás dos ombros
		·Yangshen Pingheng YSPH / Equilíbrio para trás	·Tronco 45° acima do nível horizontal

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Técnicas de Perna	·Zhishen Qiansao ZSQS / Rasteira de frente com um giro e meio ·Zhishen Qiansao ZSQS/ Rasteira de frente com dois giros e meio	·Rotação incompleta
	Saltos	·Xuanfengjiao XFJ 360° / Chute furacão com giro completo ·Xuanfengjiao XFJ 540° / Chute furacão com um giro e meio ·Xuanfengjiao XFJ 720° / Chute furacão com giro duplo	·Impulso com mais de 4 passos ·Rotação incompleta ·Perna que chuta para dentro está abaixo do nível horizontal
		·Xuanzi XZ, Cekongfan CKF / Andorinha e estrela sem as mãos	·Impulso com mais de 4 passos ·Não é executado no ar
		·Tengkong Bailian TKBL 360° / Chute lótus com giro completo ·Tengkong Bailian TKBL 540° / Chute lótus com um giro e meio ·Tengkong Bailian TKBL 720° / Chute lótus com giro duplo	·Impulso com mais de 4 passos ·Rotação incompleta ·Perna que chuta para fora está abaixo do nível horizontal
		·Xuanzi Zhuanti 360° XZZT / Parafuso com giro completo ·Xuanzi Zhuanti XZZT 720° / Parafuso com giro duplo ·Cekongfan Zhuanti CKFZT 360° / Estrela sem as mãos com giro completo ·Cekongfan Zhuanti CKFZT 720° / Estrela sem as mãos com giro duplo	·Impulso com mais de 4 passos ·Rotação incompleta
		·Tengkongfeijiao TKFJ / Chute frontal no ar (com uma ou duas pernas)	·Impulso com mais de 4 passos ·Não é executado no ar ·Perna que bate está abaixo do nível horizontal
		·Chute frontal na testa no ar	·Impulso com mais de 4 passos ·Não é executado no ar ·Dedos da perna que chuta não tocam a testa
Conexões de Dificuldade	Entre Movimentos de Dificuldade	·Tengkong Feijiao TKFJ + Cekongfan CKF / Chute frontal no ar seguido de estrela sem as mãos (dentro de 1 passo) ·Xuanfengjiao XFJ 360° + Xuanzi Zhuanti XZZT 720° / Chute furacão com giro completo seguido por parafuso com giro duplo (dentro de 4 passos) ·Xuanzi Zhuanti XZZT 360°+ Xuanfengjiao XFJ 720° / Parafuso com giro completo seguido por chute furacão com giro duplo (dentro de 4 passos)	·Impulso com mais de 1 ou 4 passos entre saltos ·Um dos graus de dificuldade não é completado

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Conexões de Dificuldade	Entre Dinâmicos e Inertes	·Zhishenqiansao ZSQS + Zuopan ZP / Rasteira de frente com um giro e meio parando em postura sentada ·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Zuopan ZP / Chute lótus com giro completo caindo em postura sentada ·Xuezi XZ + Zuopan ZP / Andorinha caindo em postura sentada ·Tengkong Bailian TKBL + Zuopan ZP / Chute lótus com giro completo caindo em postura sentada ·Tengkong Feijiao TKFJ + Zuopan ZP / Chute frontal no ar caindo em postura sentada	·Pernas não são cruzadas
		·Xuanfengjiao XFJ 360 + Mabú MB / Chute furacão com giro completo caindo em postura do cavaleiro ·Xuanfengjiao XFJ 540°+ Mabú MB / Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro ·Xuanfengjiao XFJ 720 + Mabú MB / Chute furacão com giro duplo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Bailian TKBL 360°+ Mabú MB / Chute lótus com giro completo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Bailian TKBL 720°+ Mabú MB / Chute lótus com giro duplo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Bailian TKBL 360°+ Gongbu MB / Chute lótus com giro completo caindo em postura do arqueiro	·Aterrissando com os pés alternadamente ·Arrasta os pés, saltita, usa apoio adicional ou cai no tapete
		·Xuanfengjiao XFJ 360° + Dieshucha DSC / Chute furacão com giro completo caindo em abertura frontal ·Xuanfengjiao XFJ 540 + Dieshucha DSC / Chute furacão com um giro e meio caindo em abertura frontal ·Xuanfengjiao XFJ 720 + Dieshucha DSC / Chute furacão com giro duplo caindo em abertura frontal ·Xuanzi Zhuanti XZZT 360°+ Dieshucha DSC / Parafuso com giro completo caindo em abertura frontal ·Xuanzi Zhuanti XZZT 720°+ Dieshucha DSC / Parafuso com giro duplo caindo em abertura frontal ·Tengkong Bailian TKBL360° + Dieshucha DSC / Chute lótus com giro completo caindo em abertura frontal ·Cekongfan CKF + Dieshucha DSC / Estrela sem as mãos caindo em abertura frontal	·Aterrissando com os pés alternadamente ·Apoio adicional ou cai no tapete
		·Xuanfengjiao XFJ 360 + Tixi Duli TXDL / Chute furacão com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Xuanfengjiao XFJ 540 + Tixi Duli TXDL / Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 360 + Tixi Duli TXDL / Chute lótus com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 540 + Tixi Duli TXDL / Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido	·Não aterrissa no mesmo pé que recebe o tapa ·Arrasta o pé ou saltita na aterrissagem ·O pé erguido toca o tapete

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Conexões de Dificuldade	Conexões com Arremessar e Pegar Equipamento	·Pao + Qiangbei QB + Jie / Arremessar e rolamento de ombro para pegar ·Pao + Tengkong Feijiao TKFJ 360° + Jie / Arremessar e chute frontal no ar para pegar ·Pao + Xuanfengjiao XFJ 360° + Jie / Arremessar e chute furacão com giro completo para pegar ·Pao + Tengkong Bailian TKBL 360° + Jie/ Arremessar e chute lótus com giro completo para pegar	·Salto não é feito no ar ·Giro do pé incompleto ·Nádegas ou joelhos não estão fora do tapete depois do rolamento de ombro ·Equipamento é derrubado, ou pego somente pelo lenço ou pingente

Notas:

1. Em saltos com giro aterrissando com ambos os pés, ou aterrissando em uma postura do cavaleiro ou abertura frontal, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha entre os dois pés no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
2. Em saltos com giro aterrissando em um só pé, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
3. Em rasteiras de perna, o ângulo de todo o movimento de varredura deve ser considerado para cálculo.
4. Em conexões entre movimentos de dificuldade em 323A+353C e 353B+323C, o primeiro passo de impulso é contado como aquele tomado por qualquer pé após a aterrissagem com ambos os pés do salto anterior e, no caso de 312A+335A, como o passo de impulso tomado por qualquer pé após a aterrissagem do salto anterior.
5. O grau de dificuldade não será confirmado em qualquer equilíbrio auxiliado com apoio de equipamento no tapete.
6. Equilíbrios de dificuldade e conexões entre dinâmicos e inertes devem terminar em uma postura parada.

3.3.2 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 4-5)

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Equilíbrios	·Equilíbrio baixo com perna esticada para frente ·Equilíbrio baixo com perna inserida por trás	·Coxa da perna de apoio está acima do nível horizontal ·Mão na perna de apoio
		·Passo baixo no chute para frente	·Coxa da perna de apoio está acima do nível horizontal ·Perna que chuta toca o tapete
		·Equilíbrio com chute lateral com a sola	·Perna que chuta abaixo no nível do ombro ·Tronco deitado mais de 45°
		·Elevação de perna lateral com calcanhar para cima em posição em pé	·Perna elevada não está vertical ·Tronco deitado para o lado mais de 45°

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Técnicas de Perna	·Fenjiao FJ / Chute com a ponta do pé ·Dengjiao DJ / Chute com o calcanhar	·Calcanhar da perna elevada abaixo no nível do ombro
	Saltos	·Xuanfengjiao XFJ360° / Chute furacão com giro completo ·Xuanfengjiao XFJ 540° / Chute furacão com um giro e meio	·Mais do que um passo de impulso ·Rotação incompleta ·Perna que chuta de fora para dentro abaixo do nível horizontal
		·Tengkong Bailian TKBL 360° / Chute lótus com giro completo ·Tengkong Bailian TKBL 540° / Chute lótus com um giro e meio	·Mais do que um passo de impulso ·Rotação incompleta ·Perna que chuta de dentro para fora está abaixo no nível horizontal
		·Tengkong Feijiao TKFJ / Chute frontal no ar	·Mais do que um passo de impulso ·Não é executado no ar
		·Tengkong Zhengtitui TKZTT / Chute frontal na testa no ar	·Mais do que um passo de impulso ·Pontas dos dedos do pé da perna que chuta não tocam a testa
		·Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180° TKFJXNZT 180° / Chute frontal no ar com meio giro para dentro	·Mais do que um passo de impulso ·Rotação incompleta
Conexões de Dificuldade	Entre Movimentos de Dificuldade	·Tengkong Feijiao TKFJ + Tengkong Bailian TKBL 360° / Chute frontal no ar seguido por chute lótus com giro completo (sem passos de impulso) ·Tengkong Feijiao TKFJ + Tengkong Bailian TKBL 540° / Chute frontal no ar seguido por chute lótus com um giro e meio (sem passos de impulso)	·Passos de impulso dados entre saltos ·Um dos graus de dificuldade não é completado
	Entre Dinâmicos e Inertes	·Tengkong Feijiao TKFJ + Qitiaojiao Luodi QTJLD / Chute frontal no ar aterrissando com pé de impulso ·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Qitiaojiao Luodi QTJLD / Chute furacão com giro completo aterrissando com pé de impulso ·Tengkong Bailian TKBL 360°+ Qitiaojiao Luodi QTJLD / Chute lótus com giro completo aterrissando com pé de impulso ·Tengkong Zhengtitui TKZTT + Qitiaojiao Luodi QTJLD / Chute frontal na testa no ar aterrissando com pé de impulso	·Não aterrissa somente no pé que chutou ·Arrasta os pés ou saltita

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Conexões de Dificuldade	Entre Dinâmicos e Inertes	·Tengkong Feijiao TKFJ + Tixi Duli TXDL / Chute frontal no ar caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuan 180° TKFJXNZT 180° + Tixi Duli TXDL / Chute frontal no ar com meio giro para dentro caindo em postura do joelho erguido ·Xuanfengjiao XFJ 360° + Tixi Duli TXDL / Chute furacão com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Xuanfengjiao XFJ 540° + Tixi Duli TXDL / Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi Duli TXDL / Chute lótus com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 540° + Tixi Duli TXDL / Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido	·Não aterrissa somente no pé chutou ·Arrasta os pés ou saltita na aterrissagem ·Pé do joelho erguido toca o tapete
		·Tengkong Bailian TKBL 360°+ Quedilong QDL / Chute lótus com giro completo seguido por deslizar para baixo ·Tengkong Bailian TKBL 540° + Quedilong QDL / Chute lótus com um giro e meio seguido por deslizar para baixo	·Aterrissando com os pés alternadamente ·Apoio adicional ou queda no tapete
	Entre Posturas Paradas	·Passo baixo no chute para frente seguido por meio giro parando em postura do joelho erguido ·Equilíbrio baixo com perna esticada para frente seguido por meio giro parando em postura do joelho erguido ·Equilíbrio baixo com perna inserida por trás seguido por chute para fora com meio giro parando em postura do joelho erguido	·Tronco balança nas conexões ·Arrasta os pés ou saltita ·Rotação incompleta

Notas:

1. Em movimentos de salto seguidos por "deslizar para baixo" com uma abertura frontal, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar do pé na direção do giro do corpo no momento do impulso e por aquela do pé da frente no momento da aterrissagem.
2. Em saltos com giros caindo em um só pé, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar, do pé que aterrissa, no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
3. Em conexões entre dois movimentos em 312A+324A e 312A+324C, o impulso deve ser feito após os dois pés terem aterrissado do salto anterior ao mesmo tempo.
4. Nenhum passo para frente deve ser dado nas conexões entre dois movimentos parados. O cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar antes do giro do corpo e por aquela depois dele.
5. Na aterrissagem em um só pé, deverá ser o mesmo pé usado pra chutar e dar o tapa.

3.3.3 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 4-6)

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Técnicas de Perna	·Zhishen Qiansao ZSQS 540° / Rasteira de frente com um giro e meio ·Zhishen Qiansao ZSQS 900° / Rasteira de frente com dois giros e meio	·Rotação incompleta
	Saltos	·Xuanfengjiao XFJ 360° / Chute furacão com giro completo ·Xuanfengjiao XFJ 540° / Chute furacão com um giro e meio ·Xuanfengjiao XFJ 720° / Chute furacão com giro duplo	·Mais do que 4 passos de impulso ·Rotação incompleta ·Perna que chuta de fora para dentro está abaixo do nível horizontal
		·Tengkong Waibaitui TKWBT 360° / Chute externo no ar com giro completo ·Tengkong Waibaitui TKWBT 540° / Chute externo no ar com um giro e meio ·Tengkong Waibaitui TKWBT 720° / Chute externo no ar com giro duplo	·Mais do que 4 passos de impulso ·Rotação incompleta ·Perna que chuta está abaixo do nível horizontal
		·Dandi Houkongfan YDHKF / Salto mortal para trás parado	·Move os pés antes do impulso
		·Dantiao Houkongfan DTHKF / Salto mortal para trás andando	·Mais do que 2 passos de impulso
		·Diantiaohouxuanfan DTHXF / Salto mortal para trás andando com giro completo	·Mais do que 2 passos de impulso
		·Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180° TKFJXNZT 180° / Chute frontal no ar com meio giro para dentro	·Mais do que 1 passo de impulso ·Rotação incompleta
	Acrobacias	·Tengkong Shuangcechuai TKSCC / Chute duplo lateral com sola no ar	·Mais do que 4 passos de impulso ·Pernas que chutam estão abaixo do nível horizontal
		·Chutes com pernas cruzadas no ar com giro completo caindo de lado	·Mais do que 4 passos de impulso ·Rotação incompleta
		·Liyudating Zhili LYDTZL / Levantar-se do chão sem as mãos	·Corpo não está reto durante a subida
Conexões de Dificuldade	Entre Dinâmicos e Inertes	·Yuandi Houkongfan YDHKF + Diebu DB / Salto mortal para trás caindo em postura borboleta ·Dantiao Houkongfan DTHKF + Diebu DB / Salto mortal para trás andando caindo em postura borboleta	·Aterrissa com apoio da mão no tapete

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Conexões de Dificuldade	Entre Dinâmicos e Inertes	·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Diebu DB / Chute furacão com giro completo caindo em postura borboleta ·Xuanfengjiao XFJ540°+ Diebu DB / Chute furacão com um giro e meio caindo em postura borboleta ·Dantiao Houxuanfan 360°DTHXF + Diebu DB / Salto mortal para trás andando com giro completo caindo em postura borboleta	·Aterrissando com os pés - alternadamente ·Arrasta os pés, saltita, usa apoio extra ou cai no tapete
		·Xuanfengjiao XFJ 720°+ Mabu MB / Chute furacão com giro duplo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Waibaitui TKWBT 360° + Mabu MB / Chute externo no ar com giro completo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Waibaitui TKWBT 540° + Mabu MB / Chute externo no ar com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Waibaitui TKWBT 720° + Mabu MB / Chute externo no ar com giro duplo caindo em postura do cavaleiro	
		·Tengkong feijiao TKFJ + TixiDuli TXDL / Chute frontal no ar caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180° TKFJXNZT 180° + Tixi Duli TXDL / Chute frontal no ar com meio giro para dentro caindo em postura do joelho erguido ·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Tixi Duli TXDL / Chute furacão com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi Duli TXDL / Chute externo no ar com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Liyudating Zhili LYDT ZL+ Tixi Duli TXDL / Levantar-se do chão sem as mãos caindo em postura do joelho erguido	·Não aterrissa somente com pé que chutou ·Arrasta o pé ou saltita na aterrissagem ·Pé da perna erguida toca o tapete
	Entre Movimentos de Dificuldade	·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Tengkong Feijiao TKFJ / Chute furacão com giro completo seguido por chute frontal no ar (dentro de 2 passos) ·Xuanfengjiao XFJ 360° + Dantiao Houkongfan DTHKF / Chute furacão com giro completo seguido por salto mortal para trás andando (dentro de 2 passos) ·Xuanfengjiao XFJ 360° + Dantiao Houxuanfan 360°DTHXF / Chute furacão com giro completo seguindo por salto mortal para trás andando com giro completo (dentro de 2 passos)	·Mais do que 2 passos de impulso ·Um dos graus de dificuldade não é completado

Notas:

1. Em saltos com giro caindo com ambos os pés ou em várias posturas, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha entre os dois pés no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
2. Em saltos com giro caindo em um pé só, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar desse pé no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
3. Em rasteiras de perna, o ângulo de todo o movimento de "varredura" deve ser levado em consideração para cálculo.
4. Em conexões entre dois movimentos em 323A+346B, 323A+312A e 323A+366C, o primeiro passo de impulso é aquele dado por qualquer pé após a aterrissagem do salto anterior.
5. Na aterrissagem em um pé só, o pé que chuta e recebe o tapa deve ser o mesmo usado para aterrissar.
6. Conexões entre dinâmicos e inertes devem terminar em uma postura parada.

CAPÍTULO 2 AVALIAÇÃO DE EVENTOS SEM EXIGÊNCIAS ESPECÍFICAS PARA GRAUS DE DIFICULDADE

Parte 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos

CrITÉRIOS de dedução são especificados nas tabelas 1-1, 1-2 e 1-3 para eventos opcionais no que diz respeito a erros em padrões para movimentos e na tabela 1-4 para outros erros em eventos opcionais (individuais) sem exigências específicas para graus de dificuldade.

Parte 2 Avaliação de Performance Geral

2.1 CritÉRIOS para Determinação de NÍVEL de Performance Geral e Dedução por Erros de Coreografia em Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade (Tabela 5)

CritÉRIOS para Determinação de NÍVEL			Coreografia		
NÍVEL	Classe	Pontos		Erros para Dedução	Cód.
Superior	①级	5.00--4.81	Conteúdo	Dedução de 0.2 pontos pela falta ou adição de um movimento completo em rotinas compulsórias	80
	②级	4.80--4.51		Som não exigido é pronunciado em nanquan, nandao e nangun compulsórios.	81
	③级	4.50--4.21	Estrutura	Menos ou mais passos de impulso do que o exigido para saltos em rotinas compulsórias	82
Médio	①级	4.20--3.81			
	②级	3.80--3.41		O caminho e direção excedem 45° para movimentos de taijijian e taijiquan, e 90° para movimentos de changquan e nanquan	83
Inferior	③级	3.40--3.01	Composição		
	①级	3.00--2.51	Música	Dedução de 0.3 pontos por vozes em acompanhamento musical	84
	②级	2.50--2.01			
	③级	2.00--1.51		Dedução de 0.5 pontos por falta de acompanhamento musical	85

Nota: Todas as deduções para erros de coreografia têm valor de 0.10 a não ser que seja especificado de outra forma.

Parte 3 Avaliação de Eventos de Duplas

3.1 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Dupla (Tabela 6)

Tipo	Erros para Dedução	Cód.
Outros Erros	Tronco balança, arrasta os pés ou saltita em posturas de finalização	70
	Dedução de 0.2 pontos por apoio adicional	71
	Dedução de 0.3 pontos por queda devido a movimento errado	72
	Lâmina do equipamento se solta do cabo ou toca o corpo	73
	Dedução de 0.2 pontos por quebrar equipamento	74
	Dedução de 0.3 pontos por equipamento ou ponta de lança caindo no tapete	75
	Lenço cai do facão, pingente da espada ou lança; ornamento da vestimenta ou acessório da cabeça cai no tapete. Mãos ou corpo do competidor ficam enrolados com lenço, pingente ou equipamento maleável. Botões caem ou vestimenta se rasga ou tênis saem do pé.	76
	Dedução de 0.2 pontos por deformação de equipamento	77
	Qualquer parte do corpo toca o chão fora do tapete	78
	Esquecer movimento	79
Métodos de Coordenação	Longe da área de mira	90
	Postura parada excede tempo limite	91
	Duração sem ataque e defesa excede tempo limite	92
	Erra no ataque ou defesa	93
	Esperar	94
	Golpe acidental no parceiro	95

Notas:

1. "Equipamento toca o corpo" significa o equipamento manejado pelo competidor tocando o seu próprio corpo.
2. "Longe da área de mira" significa o corpo ou equipamento de quem ataca estarem muito longe do alvo.
3. Tempo limite é determinado em 3 segundos para as posturas paradas das posições de finalização e as quedas.
4. Tempo limite é determinado em 3 segundos para duração sem ataque e defesa.
5. "Erra no ataque ou defesa" se aplica a ambos os lados.
6. "Esperar" indica uma pausa ou interrupção forçada causada por qualquer lado adiantando um movimento por engano.
7. "Deformação do equipamento" significa uma curva de mais de 45°.
8. Equipamento tocando o chão fora do tapete ou qualquer parte do corpo passando além do espaço acima da área de competição não é considerado "fora do tapete".
9. Todas as deduções têm valor de 0.1 pontos a não ser que seja especificado de outra forma.
10. Todas as deduções mencionadas acima, para todo erro cometido por um competidor em cada ocasião, serão somadas.

Parte 4 Avaliação de Eventos de Grupo

4.1 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Grupo (Tabela 7)

Tipo	Erros para Dedução	Cód.
Outros Erros	Tronco balança, arrasta os pés ou saltita em posturas de finalização	70
	Dedução de 0.2 pontos para apoio adicional	71
	Dedução de 0.3 pontos por queda	72
	Lâmina do equipamento se solta do cabo, toca o corpo ou tapete, ou fica deformada	73
	Dedução de 0.2 pontos por quebra do equipamento	74
	Dedução de 0.3 pontos por equipamento caindo no tapete	75
	Lenço cai do facão, ou pingente da espada ou lança. Ornamento da vestimenta ou acessório da cabeça cai no tapete. Mãos ou corpo ficam enrolados com lenço, pingente ou equipamento maleável. Botões ficam soltos ou vestimenta se rasga, ou tênis saem no pé.	76
	Equilíbrio de longa duração permanece sem movimento por menos de dois (2) segundos	77
	Qualquer parte do corpo toca o chão fora do tapete	78
	Esquecer movimento	79
Métodos	Movimento de pés e técnicas de perna não alcançam os padrões exigidos	96
	Saltos e acrobacias não alcançam os padrões exigidos	97
	Métodos de manejo de equipamento não alcançam os padrões exigidos	98
Cooperação	Mesmos movimentos não estão sincronizados	99
	Erra no ataque ou defesa	93
	Esperando parceiro atacar em eventos de dupla	94
	Dedução de 0.2 pontos por golpear acidentalmente ou machucar parceiro devido a engano em eventos de dupla	95

Notas:

1. Todas as deduções têm valor de 0.1 a não ser que seja especificado de outra forma.
2. Todas as deduções acima mencionadas, para cada erro cometido por um competidor em cada ocasião, serão somadas.

CAPÍTULO 3 EXIGÊNCIAS TÉCNICAS PARA OS MOVIMENTOS PRINCIPAIS NOS EVENTOS OPCIONAIS

Parte 1 Eventos Opcionais do Norte

1.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Changquan Opcional

(1) *Quan (punho) abrev.: Q*

Os cinco dedos são fortemente fechados, com a face do punho plana, e o dedão pressionado nas segundas falanges dos dedos indicador e médio.

(2) *Zhang (palma) abrev.: Z*

O dedão é virado para fora ou dobrado, enquanto os outros dedos são mantidos juntos e esticados para trás.

(3) Gou (gancho) abrev.: H

Dobre o pulso (em flexão palmar) com os cinco dedos segurados juntos.

(4) Gongbu (postura do arqueiro) abrev.: GB

Dobre a perna da frente, com a coxa mantida na horizontal, enquanto a perna de trás é esticada, ambas as solas totalmente no chão.

(5) Xubu (postura vazia, "gato") abrev.: XB

Dobre uma perna, com a coxa mantida na horizontal e o calcanhar no solo, enquanto os dedos do pé da outra perna estão apoiados no chão.

(6) Pubu (postura rasteira) abrev.: PB

Dobre a perna de trás em um agachamento completo, com a nádega próxima ao calcanhar, enquanto a perna da frente é esticada para fora próxima ao solo, ambos os calcanhares totalmente nele.

(7) Tantui (chute com os dedos do pé) abrev.: TT

Mantenha a perna de suporte esticada ou levemente flexionada, enquanto chuta rapidamente com a outra perna, que vai de dobrada para completamente esticada, o pé dobrado para baixo (em flexão plantar), com a força do chute alcançando os dedos do pé.

(8) Chuaitui (chute lateral com sola) abrev.: CT

Mantenha a perna de suporte esticada ou levemente flexionada, enquanto chuta para fora com a outra perna lateralmente, que vai de dobrada para completamente esticada, o pé curvado e acima da linha da cintura e os dedos do pé virados para dentro, com a força do chute alcançando a sola.

(9) Housaotui (rasteira de costas) abrev.: HST

Eleve o calcanhar da perna de suporte e abaixe-se em um agachamento completo. Com um giro do corpo, mova a perna esticada com uma força de varredura em um círculo completo ou maior, a sola totalmente no solo.

(10) Dingzhou (cotovelada) abrev.: DZ

Dobre o braço no cotovelo e forme um punho, com o lado da palma para baixo. Golpeie com uma estocada do cotovelo lateral ou para frente, com a força alcançando sua ponta.

(11) Koutui Pingheng (equilíbrio com as pernas cruzadas)

Dobre a perna de suporte e abaixe-se em um meio-agachamento, próximo ao nível horizontal. Dobre a outra perna e encaixe o pé curvado atrás do joelho da perna de suporte.

1.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Jianshu Opcional

(1) Cijian (furo com espada) abrev.: CJ

Fure para frente, braço alinhado com a espada, a força alcançando sua ponta.

(2) Guajian (bloqueio para cima) abrev.: GJ

Mova a espada para cima em um círculo vertical na frente, e então para trás ou para baixo, a força alcançando o topo da lâmina.

(3) Liaojian (gancho) abrev.: LJ

Mova a espada em um círculo vertical de frente para cima, a força alcançando o topo da lâmina.

(4) Dianjian (apontar com a espada) abrev.: DJ

Puxe o pulso para trás para deixar a espada vertical e então aponte-a subitamente para baixo na frente, a força alcançando sua ponta.

(5) Pijian (cortar ou retalhar com a espada) abrev.: PJ

Erga a espada na vertical e corte para baixo, a força alcançando toda a lâmina.

(6) Jiejian (interceptar com a espada) abrev.: JJ

Bloqueie e golpeie inclinadamente para cima ou para baixo, a força alcançando o topo da lâmina.

(7) Bengjian (corte para cima com espada) abrev.: BJ

Puxe o punho para trás para cortar para cima com a espada rapidamente, a força alcançando sua ponta.

(8) Jian wanhua (figura de 8 com espada) abrev.: JWH

Com o pulso como pivô, mova a espada em círculos verticais para frente e para baixo em ambos os lados próximos ao seu corpo, a força atingindo a ponta da espada.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia "gato").

1.3 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Daoshu Opcional

(1) Chantou (giro em volta da cabeça com o facão) abrev.: CT

Com o facão apontando para baixo, mova-o em direção anti-horária ao redor dos ombros, com as costas da lâmina próximas ao seu corpo.

(2) Guonao (enrolar em volta da cabeça com o facão) abrev.: GN

Com o facão apontando para baixo, mova-o em direção horária ao redor dos ombros, com as costas da lâmina próximas ao seu corpo.

(3) Pidao (corte com o facão) abrev.: PD

Erga o facão na vertical e corte para baixo, a força alcançando a parte afiada da lâmina.

(4) Zhandao (fatiar com facão) abrev.: ZD

Mova o facão horizontalmente para ambos os lados, no nível entre o ombro e a cabeça, com a força alcançando a parte afiada da lâmina.

(5) Guadao (bloqueio para cima com facão) abrev.: GD

Erga o facão na vertical e mova-o em um círculo vertical para cima e trás ou para baixo e trás, com a lâmina próxima ao corpo e a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(6) Yundao (facão "como nuvem") abrev.: YD

Mova o facão em círculos horizontais como uma nuvem sobre a cabeça ou em frente do seu corpo, com

a força alcançando a parte de trás da lâmina.

(7) Zhadao (furo com o facão) abrev.: ZD

Fure com o facão diretamente para frente, braço alinhado com a lâmina e a força alcançando a ponta.

(8) Beihuadao (figura de 8 pelas costas) abrev.: BHD

Com o pulso como pivô, mova o facão em círculos verticais na frente e atrás, com a sua ponta apontando para baixo e suas costas próxima ao seu corpo, a força alcançando a lâmina.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

1.4 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Qiangshu Opcional

(1) Lanqiang (bloqueio para fora com lança) abrev.: LQ

Mova a ponta da lança em arcos para fora, em um nível entre sua cabeça e seu quadril, a força alcançando a parte frontal da lança.

(2) Naqiang (bloqueio para dentro) abrev.: NQ

Mova a ponta da lança em arcos para dentro, entre sua cabeça e quadril, a força alcançando a parte frontal da lança.

(3) Zhaqiang (furo com lança) abrev.: ZQ

Fure com a lança diretamente para frente, com sua mão de trás tocando sua mão da frente e a força alcançando a ponta da lâmina da lança.

(4) Chuanqiang (escorregar a lança) abrev.: CQ

Escorregue a lança para frente rapidamente, mantendo o cabo alinhado e próximo à sua garganta, cintura ou braço.

(5) Bengqiang (inclinar a lança) abrev.: BQ

Incline a ponta da lança vigorosamente, para cima ou para a esquerda e direita em vibrações curtas, a força alcançando a ponta da lâmina da lança.

(6) Dianqiang (apontar com a lança) abrev.: DQ

Mova a ponta da lança vigorosamente e um golpe rápido para cima-frente-baixo, a força alcançando a ponta da lâmina da lança.

(7) Wuhuaqiang (figura de 8 com a lança) abrev.: WHQ

Mova a ponta da lança rapidamente em círculos verticais, com o cabo próximo ao seu corpo.

(8) Tiaoba (levantar a lança com o braço) abrev.: TB

Eleve para cima o cabo da lança com o braço, a força alcançando o cabo.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

1.5 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Gunshu Opcional

(1) *Pigun (golpe para baixo com bastão) abrev.: PG*

Mova a ponta do bastão com um golpe para baixo, a força alcançando a sua parte da frente.

(2) *Benggun (inclinar o bastão) abrev.: BG*

Incline a ponta do bastão vigorosamente, para cima ou para a direita e esquerda em vibrações curtas, a força alcançando a ponta.

(3) *Jiaogun (giro do bastão) abrev.: JG*

Mova a ponta de cima ou de baixo do bastão em círculos verticais para dentro ou para fora, em um nível entre sua cabeça e seus joelhos, com a força alcançando a ponta de cima ou de baixo.

(4) *Pinglungun (balançar o bastão horizontalmente)*

Mova a ponta do bastão em movimentos para esquerda ou direita, em círculos horizontais maiores que 180° acima do nível do peito, com a força alcançando a parte frontal do bastão.

(5) *Yungun (bastão "como nuvem") abrev.: YG*

Mova o bastão em um círculo horizontal acima ou em frente à sua cabeça, com a força alcançando a parte frontal do bastão.

(6) *Chuogun (cutucada com bastão) abrev.: CG*

Cutuque com a ponta de cima ou de baixo do bastão em um golpe diretamente para frente, a força alcançando a ponta de cima ou de baixo.

(7) *Diangun (apontar o bastão para baixo) abrev.: DG*

Levante o bastão na vertical e golpeie para baixo com a ponta do bastão. A força do movimento deve estar concentrada na ponta do bastão.

(8) *Ti Liao Hua Gun (defesa, gancho, figura de 8 com bastão) abrev.: TLHG*

Mova o bastão rapidamente em círculos verticais próximos a ambos os lados do seu corpo.

(9) *Buxing (posturas):*

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

Parte 2 Eventos Opcionais de Internos

2.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Taijiquan Opcional

(1) *Lanquewei (agarrar a cauda do pássaro) abrev.: LQW*

O braço que apara deve ser mantido arredondado e acima do nível do peito. Na postura do arqueiro, o joelho da perna da frente não deve passar dos dedos do pé. Mova ambas as mãos em uma curva, para um golpe suave. Quando mudando o centro de gravidade para trás, faça uma distinção clara entre o vazio e o cheio nas duas pernas, e mantenha o tronco ereto. Mantenha ambos os braços arredondados quando pressioná-los para frente, com o braço da frente mais baixo que o nível da boca. Mova ambos os braços em arcos quando empurrá-los para baixo.

(2) Yemafengzong (separar a crina do cavalo selvagem) abrev.: YMFZ

Quando separando as mãos mantenha ambos os braços arredondados, com a mão da frente no nível entre sua cabeça e seus ombros. O joelho da perna da frente não deve passar dos dedos do pé.

(3) Lou xi ao bu (roçar o joelho) abrev.: LXAB

Mantenha os braços arredondados enquanto "roça" em volta do joelho. Empurre a mão para frente a partir da sua orelha. Não arraste o pé de trás nem dobre a perna de suporte durante o passo para frente. O joelho da perna da frente em uma postura do arqueiro não deve passar dos dedos do pé.

(4) Yun shou (mãos como nuvens) abrev.: YS

Com a cintura como pivô, mova ambas as mãos em círculo verticais na frente, em um nível abaixo das suas sobrançelas, sem subidas e decidas súbitas do corpo.

(5) Zuo you chuan suo (trabalhar no tear em ambos os lados) abrev.: ZYCS

Mantenha ambos os braços arredondados, com uma mão amparando para cima e a outra empurrando para frente em uníssono, e a última em um nível entre os ombros e a cintura. Mantenha seus ombros e cotovelos caídos, sua cintura relaxada e suas nádegas para dentro.

(6) Yan Shou Gong Chui (punho abaixo do cotovelo) abrev.: YSGC

Com uma rotação interna do braço, soque com o punho diretamente para frente com uma virada vinda das costelas, em um nível entre seu peito e sua cintura, com a força alcançando a face do punho.

(7) Dao Juan Hong (recuar e repelir o macaco) abrev.: DJH

Dê um passo curto para trás, com o corpo mantido estável sem mover para cima ou para baixo ou inclinando para direita e esquerda, e com a mão que empurra em um nível entre suas sobrançelas e seus ombros.

(8) Ban, Lan, Chui (desviar para baixo, aparar e socar) abrev.: BLC

Mantenha o cotovelo dobrado nos desvios e bloqueios, com a mão movendo-se em curvas aparentes ao invés de linhas retas rígidas. Giros do corpo devem ser apropriadamente coordenados com movimentos do braço.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

2.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Taijijian Opcional

(1) Cijian (furo com espada) abrev.: CJ

Fure com a espada diretamente para frente, com o braço em alinhamento e a força alcançando a ponta da espada.

(2) Guajian (defesa para cima com espada) abrev.: GJ

Erga a espada e mova-a em círculos verticais para cima-trás ou baixo-trás próximos ao seu corpo, com a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(3) Liaojian (gancho com a espada) abrev.: LJ

Erga a espada e mova-a em uma curva para cima na frente, com a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(4) Dianjian (apontar a espada para baixo) abrev.: DJ

Erga a espada e eleve o punho para apontar a espada para baixo, com a força alcançando a ponta da espada.

(5) Pijian (corte com a espada) abrev.: PJ

Erga a espada e mova-a para baixo em um movimento cortante, com a força alcançando a lâmina.

(6) Jiejian (interceptar com a espada) abrev.: JJ

Bloqueie com a espada em um golpe inclinado para cima ou um giro para baixo, com a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(7) Mojian (mover a espada horizontalmente) abrev.: MJ

Com a espada mantida na horizontal, puxe-a para trás em uma curva horária ou anti-horária, em um nível entre seu peito e seu abdômen, com a força alcançando a lâmina da espada.

(8) Jiaojian (giros com espada) abrev.: JJ

Com a espada mantida na horizontal e o cotovelo levemente dobrado, gire a ponta da espada no sentido horário ou anti-horário em círculos verticais pequenos, com a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

Parte 3 Eventos Opcionais do Sul**3.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nanquan Opcional****(1) Qilongbu (postura do dragão) abrev.: QLB**

Dobre uma perna em um agachamento e levante o calcanhar da outra perna, com o seu joelho próximo ao chão e a panturrilha esticada para fora e mantida paralela ao chão, e as duas pernas separadas por mais ou menos dois pés e meio de distância.

(2) Diebu (postura borboleta)

Para uma postura borboleta simples, dobre uma perna em um agachamento e ajoelhe-se no outro joelho, com a batata da perna e a parte de dentro da panturrilha tocando o solo. Para uma postura borboleta dupla, ajoelhe-se em ambas as pernas próximas uma da outra, com as partes correspondentes das duas pernas tocando o solo.

(3) Qilinbu (postura "unicórnio") abrev.: QLB

Mova dois passos para frente para cruzar as pernas rapidamente, plantando ambos os pés firmemente no solo, mas sem dar "pisões".

(4) Huzhao (garra de tigre) abrev.: HZ

Separe os dedos e dobre-os na segunda e terceira juntas. Exceto o dedão, dobre os dedos para trás nas primeiras juntas para expor a palma.

(5) Guagaiquan (golpe para baixo com punhos um depois do outro) abrev.: GGQ

Golpeie para baixo rapidamente, com a força passando da face para as costas do punho. O golpe para baixo deve ser realizado em uma curva, com o braço levemente dobrado no cotovelo e a força alcançando a face do punho.

(6) Paoquan (gancho) abrev.: PQ

O golpe deve ser realizado em uma curva para cima em um movimento, com a força alcançando o lado do punho onde está o polegar.

(7) Gunqiao (antebraço giratório) abrev.: GQ

Estique o antebraço para frente e para baixo com uma rotação interna, a força alcançando a parte interna do antebraço.

(8) Hengdingtui (chute horizontal com os dedos do pé) abrev.: HDT

Com os dedos do pé curvados para cima, desdobre a perna para um chute lateral cruzando o corpo, com a força alcançando a parte externa da sola.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

3.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nandao Opcional

(1) Chantou (giro do facão em volta da cabeça) abrev.: CT

Com a ponta apontando para baixo, circule o facão em sentido anti-horário por volta do ombro esquerdo para o ombro direito, com as costas da lâmina próximas às suas costas, e sua cabeça mantida erguida.

(2) Guonao (enrolar o facão em volta da cabeça) abrev.: GN

Com a ponta apontando para baixo, circule o facão em sentido horário por volta do ombro direito para o ombro esquerdo, com as costas da lâmina próximas a suas costas, e sua cabeça mantida erguida.

(3) Pidao (corte com o facão) abrev.: PD

Erga o facão e mova-o para baixo em um movimento de fatiar, com a força alcançando a parte afiada da lâmina e seu braço alinhado com o facão.

(4) Modao (mover facão horizontalmente) abrev.: MD

Com a parte afiada apontando para a esquerda/direita, puxe o facão para trás em uma curva para frente e esquerda/direita, em um nível entre o seu peito e seu abdômen, com a força alcançando a parte afiada da lâmina.

(5) Gedao (bloqueio com facão) abrev.: GD

Com a ponta apontando para cima/baixo, mova o facão para esquerda/direita em um movimento de bloqueio, com a força atingindo a lâmina do facão.

(6) Jiedao (interceptar com facão) abrev.: JD

Bloqueie com a parte afiada do facão em um movimento para cima ou para baixo cruzando o corpo, com a força alcançando a parte da frente da lâmina.

(7) Saodao (varredura com facão) abrev.: SD

Com a parte afiada da lâmina virada para a esquerda/direita, mova o facão em um movimento de corte horizontal, primeiro para a frente e então para a esquerda/direita no nível do tornozelo, com a força alcançando a parte afiada.

(8) Jian Wan Hua Dao (mover o facão em uma figura de 8) abrev.: JWHD

Gire o pulso para mover a ponta do facão em uma figura de 8, próxima a ambos os lados do seu corpo, com uma distinção clara no movimento entre o lado cego e o lado afiado da lâmina.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), xubu (postura vazia, "gato") e qilongbu (postura do dragão)

3.3 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nangun Opcional

(1) Pigun (corte com o bastão) abrev.: PG

Segurando o bastão em ambas as mãos, traga-o para baixo com um forte movimento de corte, com a força alcançando a parte frontal do bastão.

(2) Benggun (inclinar o bastão) abrev.: BG

Segurando o bastão em ambas as mãos, puxe-o para trás com a mão da frente, o braço dobrado no cotovelo, enquanto a mão de trás empurra para frente para girar o bastão para cima ou para direita e esquerda, a força alcançando a ponta do bastão.

(3) Jiaogun (giro do bastão) abrev.: JG

Mova a ponta de cima ou de baixo do bastão em círculos verticais em sentido horário ou anti-horário, em um nível entre os seus ombros e seus joelhos, com a força alcançando a ponta de cima ou de baixo.

(4) Gunyagun (rodar o bastão) abrev.: GYG

Segurando o bastão em ambas as mãos, puxe-o para trás e pressione-o acima de suas coxas com uma rotação externa do braço da frente, o lado da palma para cima, com a força alcançando a parte frontal do bastão.

(5) Gegun (bloqueie com o bastão) abrev.: GG

Com o bastão erguido na vertical na frente, mova-o para esquerda e direita com um movimento de bloqueio, com a força alcançando todo o bastão.

(6) Jigun (golpe com bastão) abrev.: JG

Segurando o bastão com ambas as mãos, mova sua ponta de cima ou ponta de baixo para esquerda e direita em golpes horizontais, com a força alcançando a ponta do bastão.

(7) Dinggun (empurrar bastão para cima) abrev.: DG

Segurando o bastão em ambas as mãos na frente, a ponta de baixo virada para baixo, empurre o bastão para frente, com a força alcançando sua ponta de cima.

(8) Paogun (jogar com bastão) abrev.: PG

Segurando o bastão em ambas as mãos, jogue com ele para cima, com a força alcançando sua ponta.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), xubu (postura vazia, "gato") e qilongbu (postura do dragão).

CAPÍTULO 4 MISCÊLANEA

Parte 1 Protocolo para Competição de Taolu de Wushu

1.5 Saudação Punho-Palma

Em uma posição em pé com os pés juntos, coloque o punho direito contra a parte de cima da palma esquerda que está para cima, com os nós dos dedos da primeira na base dos dedos da última, na frente e a 20-30 cm de distância do peito.

1.6 Saudação com Facão

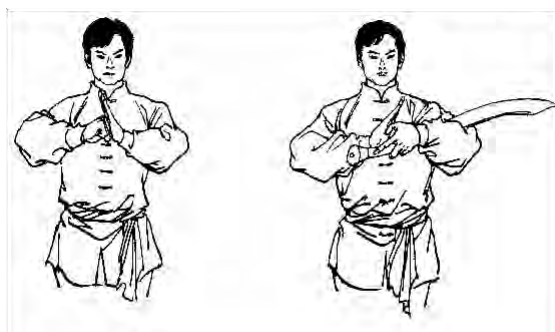
Em uma posição em pé com os pés juntos e o facão segurado na mão esquerda, dobre o cotovelo para colocar o facão cruzando o peito com a parte afiada virada para cima, a primeira junta do dedão da mão esquerda em contato com o centro da palma direita e as duas mãos a 20-30 cm de distância do peito.

1.7 Saudação com Espada

Em uma posição em pé com os pés juntos e a espada segurada na mão esquerda, dobre o cotovelo para trazer a lâmina cruzando o peito e perto da parte exterior do antebraço, com o lado ulnário da palma direita na base do dedo indicador esquerdo e as duas mãos a 20-30 cm de distância do peito.

1.8 Saudação com Lança ou Bastão

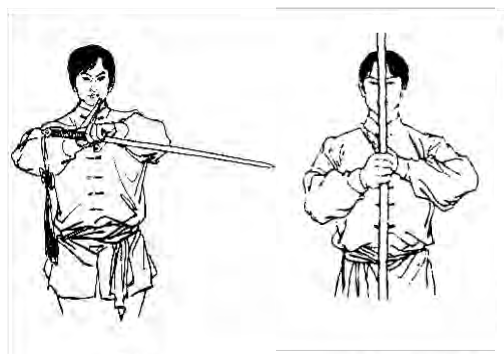
Em uma posição em pé com os pés juntos e ambos os braços dobrados no cotovelo e em frente ao peito, segure a lança ou bastão na vertical na mão direita no primeiro terço do comprimento a partir da ponta de baixo, enquanto a palma esquerda é colocada na segunda junta do dedão da mão direita, com as duas mãos a 20-30 cm de distância do peito.



Saudação
Punho e Palma



Saudação
com Facão



Saudação
com Espada

Saudação com Lança
ou Bastão

Notas:

1. Para rotinas com equipamentos duplos, ambos devem ser segurados em uma mão para um saudação com facão, espada, lança ou bastão. Se isso não for prático, segure os equipamentos em ambas as mãos e olhe para o juiz principal, na forma de uma saudação com os olhos.

2. Quando um oficial quiser inspecionar um equipamento, o competidor deve entregá-lo na vertical

para ele, com a ponta apontando para baixo no caso de um equipamento menor, e para cima, no caso de um longo.

Parte 2 Uniformes de Competição de Taolu de Wushu

2.1 Padrão de Uniformes para Eventos do Norte



2.2 Padrão de Uniformes para Eventos de Internos



2.3 Padrão de Uniformes para Eventos do Sul



2.4 Exigências em Geral

2.4.1 Padrões e especificações para changquan, taijiquan, taijijian, daoshu, jianshu, qiangshu, gunshu e eventos de duplas:

2.4.1.1 Um blusão com gola para cima estilo chinesa e sete botões de pano de encaixe na frente, e mangas curtas ou longas; e para taijiquan e taijijian, um blusão com mangas longas de um comprimento não excedendo, com os braços para baixo, a ponta dos dedos de quem usa;

2.4.1.2 Mangas em estilo bufante franzidas nos pulsos;

2.4.1.3 Calça estilo chinesa com cintura estilo ocidental e entreperna adequada;

2.4.1.4 De qualquer material em qualquer cor, que deve ser uniforme;

2.4.1.5 Viés de 3 cm de largura para todo o traje, talvez de material diferente e em uma cor única diferente; e

2.4.1.6 Uma faixa (exceto para taijiquan e taijijian), talvez de material diferente e em uma cor única diferente.

2.4.2. Para eventos do Sul

2.4.2.1 Um blusão sem gola com sete botões de pano de encaixe de estilo chinês na frente, e com mangas curtas para mulheres e sem mangas para homens;

2.4.2.2 Calças em estilo chinês;

2.4.2.3 De qualquer material em qualquer cor única, que deve ser uniforme;

2.4.2.4 Viés de 1 cm de largura para todo o traje, talvez de material diferente e em uma cor única diferente; e

2.4.2.5 Uma faixa, talvez de material diferente e em uma cor única diferente.

2.4.3 Todos os trajes podem ser de qualquer material de escolha de quem usa, talvez com designs adicionais para vários modelos.

3.1 Ficha de Inscrição de Competição de Taolu de Wushu (Tabela 8)

Ficha de Inscrição de Competição de Taolu de Wushu

Associação: Time Masculino/Feminino do(a) _____

Líder do Time: Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem. _____

Técnico: Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem. _____

Médico: Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem. _____

Nº	Nome	Data de Nasc.	Eventos de Competição											
			Eventos do Norte					Eventos do Sul			Eventos de Internos		Eventos de Duplas	
			Chang- quan	Dao- shu	Jian- shu	Gun- shu	Qiang- shu	Nan- quan	Nan- dao	Nan- gun	Taiji- quan	Taiji- jian	Itens	Nome do Parceiro
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
Eventos de Grupos							Observações							

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Notas:

1. Por favor marque "0" na coluna do evento. Para eventos de dupla, por favor discriminar o nome do parceiro.
2. O formulário de inscrição deve ser impresso em duas cópias, uma para ser submetida à organização anfitriã e a outra para o organizador.
3. Especificações: Papel A4 e fonte de tamanho 10.
4. Os eventos podem variar com as Regras de diferentes competições.

Carimbo oficial da Associação

Assinatura do Presidente/Secretário Geral

Data: ____ (ano) / ____ (mês) / ____ (dia)

3.2 Ficha de Requerimento & Avaliação para Graus de Dificuldade de Taolu Opcional (Tabela 9)

Ficha de Requerimento e Avaliação para Graus de Dificuldade de Taolu Opcional

Associação: _____
 Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem. _____
 Altura: _____ cm

Grau de Dificuldade para Movimentos, Conexões e Inovações										Evento: _____							
1ª PARTE																	
2ª PARTE																	
3ª PARTE																	
4ª PARTE																	
VALOR TOTAL					Para Movimentos				Para Conexões				Para Inovações				
Assinatura do Técnico										Informação para Contato							

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Nota: O valor de dificuldades para movimentos, conexões e inovações em uma rotina deve ser calculado antes de ser preenchido na ficha - movimento por movimento nos quadrinhos da esquerda pra direita. Dentro de cada Parte, o quadrinho superior é para ser preenchido com o código do grau de dificuldade, o quadrinho do meio com o valor correspondente, e o quadrinho inferior com a nota dada pelo juiz em exercício quando nenhum sistema de pontuação eletrônico estiver disponível.

3.3 Ficha de Requerimento & Avaliação para Movimentos Obrigatórios de Taolu Opcional (Tabela 10)

Ficha de Requerimento e Avaliação para Movimentos Obrigatórios de Taolu Opcional

Associação: _____
 Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem. _____
 Altura: _____ cm

Requerimento para Movimentos Obrigatórios										Evento: _____			
1ª PARTE	Movimentos Obrigatórios												
	Avaliação												
2ª PARTE	Movimentos Obrigatórios												
	Avaliação												
3ª PARTE	Movimentos Obrigatórios												
	Avaliação												
4ª PARTE	Movimentos Obrigatórios												
	Avaliação												
Dedução Total para Coreografia													
Assinatura do Técnico							Informação para Contato						

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Nota: Preencha os movimentos Obrigatórios em sequência, nos quadrinhos da esquerda para direita dentro da cada Parte.

3.4 Ficha de Requerimento & Avaliação para Inovações em Taolu Opcional (Tabela 11)

Ficha de Requerimento & Avaliação para Inovações em Taolu Opcional

ASSOCIAÇÃO		NOME		SEXO	
EVENTO			TÉCNICO		
Movimentos					
Seqüência de Ações	(Fotos ou desenhos em seqüência podem ser anexados)				
Explicações Sobre os Pontos de Dificuldade					
Materiais em Vídeo	Já submetido para _____ A ser submetido para _____				
Resultados da Verificação	Nome do Movimento		Votos Totais		
	Grau de Dificuldade		A Favor		
	Valor da Dificuldade	(Tanto para movimentos quanto para conexões)	Contra		
	Código da Dificuldade	(Tanto para movimentos quanto para conexões)	Abstenções		
	Critérios para Não-reconhecimento				
Assinaturas dos Avaliadores					
Assinatura do Moderador					

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Carimbo Oficial da
Associação Requerente

Data: _____ (ano) / _____ (mês) / _____ (dia)

3.5.3 Tabela de Pontuação para Graus de Dificuldade (Tabela 12-3)

Tabela de Pontuação para Graus de Dificuldade

Evento: _____ Série N°: _____ Área de Competição N°: _____

Bateria N°:

Juiz N°:

[illegible]

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Notas:

1. Essa ficha deve ser usada em conjunto com a Ficha de Requerimento e Avaliação para Graus de Dificuldade de Taolu Opcional. Os algarismos arábicos indicam o grau de dificuldade a ser confirmado.
2. De acordo com a performance do competidor, o grau de dificuldade deverá ser confirmado na ordem dada na "Ficha de Requerimento e Avaliação para Graus de Dificuldade de Taolu Opcional" que ele(a) forneceu. Marcas para confirmação ou não-confirmação devem ser feitas nos quadrinhos menores acima da linha pontilhada, com os valores correspondentes gravados nos quadrinhos abaixo deles. As marcas podem ser de escolha do juiz, mas elas devem ser uniformes.
3. Da ficha grande conforme a mostrada acima, cada juiz deve fazer uma pequena ficha conforme mostrada abaixo para cada competidor. Imediatamente após sua performance, o juiz deve copiar seus resultados da ficha grande para a ficha pequena, que deve ser entregue para o escrivão para cálculo dos resultados gerais por métodos como os fornecidos nas Regras.

Evento: _____ Série N°: _____ Área de Competição N°: _____

Bateria N°:

Juiz N°:

[illegible]

3.5.4 Tabela de Pontuação para Eventos Opcionais (Tabela 12-4)

Tabela de Pontuação para Eventos Opcionais

Evento: _____ Área de Competição N°: _____ Série N°: _____ Bateria N°: _____ Data: _____ (m) / (d) _____

N°	Asso- ciação	Nome	Duração da Perfor- mance	Qualidade de Movimen- tos	Pontuação Parcial	Grau de Dificul- dade	Nota Parcial	Performance Geral		Pontuação Parcial	Total	Dedução do Juiz Princi- pal	Nota Final
				Código de Dedução		Registro Confirmado		Nível	Código de Dedução para Erros de Coreografia				
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Registrador: _____ Escrivão: _____ Juiz Principal: _____

Notas:

1. Após coletar as tabelas de pontuação menores entregues pelos juizes, o escrivão deve, de acordo com os métodos de cálculo de nota parcial conforme fornecidos nas Regras, manter um registro dos códigos de dedução para qualidade de movimentos (Grupo A), dos pontos de classificação e dedução para erros de coreografia e para performance geral (Grupo B), e dos graus de dificuldade confirmados ou não-confirmados (Grupo C).
2. Na manutenção desses registros, o sinal de "/" pode ser usado para separar algarismos ou marcas, como em "10/30", "√/x" e "80/82".

3.5.5 Tabela de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade (Tabela 12-5)

Tabela de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade

Evento: _____ Área de Competição No. _____ Série No. _____ Bateria No. _____ Date: _____ (m) / (d) _____

Nº	Asso- ciação	Nome/ Evento	Duração da Per- formance	Qualidade de Movi- mentos	Nota Parcial	Performance Geral		Nota Parcial	Total	Dedução do Juiz Prin- cipal	Nota Final
				Código de De- dução		Nível	Código de Dedução para Erros de Co- reografia				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Registrador: _____ Escrivão: _____ Juiz Principal: _____

Notas:

1. Após coletar as tabelas de pontuação menores entregues pelos juízes, o escrivão deve, de acordo com os métodos de cálculo de nota parcial conforme fornecidos nas Regras, manter um registro dos códigos de dedução para qualidade de movimentos (Grupo A), da média dos pontos para performance geral (Grupo B), e dos códigos de dedução para erros de coreografia.
2. Na manutenção desses registros, o sinal de "/" pode ser usado para separar algarismos e marcas, como em "10/30", "√/x" e "80/82".

3.6 Tabela de Pontuação Master para Competição de Taolu (Tabela 13)

Tabela de Pontuação Master para Competição de Taolu

Asso- ciação	Nº	Nome	Resultados de Competição														Ligados	Eventos de Grupo	Total do Time	Colocação do Time
			Eventos do Norte					Eventos do Sul			Eventos de Internos		Eventos De Dupla							
			Chang- quan	Dao- shu	Jian- shu	Gun- shu	Qiang- shu	Nan- quan	Nan- dao	Nan- gun	Taiji- quan	Taiji- jian								
	1																			
	2																			
	3																			
	4																			
	5																			
	6																			
	1																			
	2																			
	3																			
	4																			
	5																			
	6																			

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Organizador-Escritor:_____Escritor:_____

Notas:

1. No registro de um resultado, a nota e a classificação podem ser colocadas no mesmo quadrinho, para serem separadas por uma barra "/".
2. Os eventos e o número de participantes pode variar com as Regras de diferentes competições.

3.7 Lista de Colocação de Eventos Individuais/de Dupla/Ligados em Competição de Taolu (Tabela 14)

Lista de Colocação de Eventos Individuais/de Dupla/Ligados em Competição de Taolu

EVENTO				OBSERVAÇÕES
COLOCAÇÃO	NOME	ASSOCIAÇÃO	RESULTADOS	
1º Lugar				
2º Lugar				
3º Lugar				
4º Lugar				
5º Lugar				
6º Lugar				
7º Lugar				
8º Lugar				

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Organizador-Escritor:_____Escritor:_____

Nota: O número de colocações pode variar com as Regras de diferentes competições.

3.8 Lista de Colocação de Eventos de Grupo/Times em Competição de Taolu (Tabela 15)

Lista de Colocação de Eventos de Grupo/Times em Competição de Taolu

COLOCAÇÃO	ASSOCIAÇÃO	RESULTADOS	OBSERVAÇÕES
1° Lugar			
2° Lugar			
3° Lugar			
4° Lugar			
5° Lugar			
6° Lugar			
7° Lugar			
8° Lugar			

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Organizador-Escritor:_____Escritor:_____

Nota: O número de colocações pode variar com as Regras de diferentes competições.

3.9 Estatísticas de Eventos em Competição de Taolu (Tabela 16)

Estatísticas de Eventos em Competição de Taolu

Nº	Asso- ciação	Eventos Masculinos/Femininos													Total Geral
		Eventos do Norte					Eventos do Sul			Eventos de Internos		Dui- lian	Eventos de Grupo	Total	
		Chang- quan	Jian- shu	Dao- shu	Qiang- shu	Gun- shu	Nan- quan	Nan- dao	Nan- gun	Taiji- quan	Taiji- jian				
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
Total															

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Nota: Os eventos podem variar com as Regras de diferentes competições.

3.10 Estatísticas de Participantes (Tabela 17)

Estatísticas de Participantes

Nº	ASSOCIAÇÃO	ATLETAS			TÉCNICOS			LÍDERES DE TIME			EQUIPE DE APOIO			TOTAL GERAL
		M	F	Total	M	F	Total	M	F	Total	M	F	Total	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
10														

Impresso pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Nota: O número de participantes pode variar com as Regras de diferentes competições.

Parte 4 Comunicado de Resultados de Competição

Evento:

Ordem Inicial: _____ Competidor: _____

Associação: _____

Código de Dedução para Qualidade de Movimentos:

Nota Parcial para Qualidade de Movimentos:

Pontos de Determinação de Nível de
Performance Geral: Código de Dedução
para Erros de Coreografia:
Nota Parcial para Performance Geral:

Graus de Dificuldade Confirmados:

Nota Parcial para Graus de Dificuldade:

Nota Final:

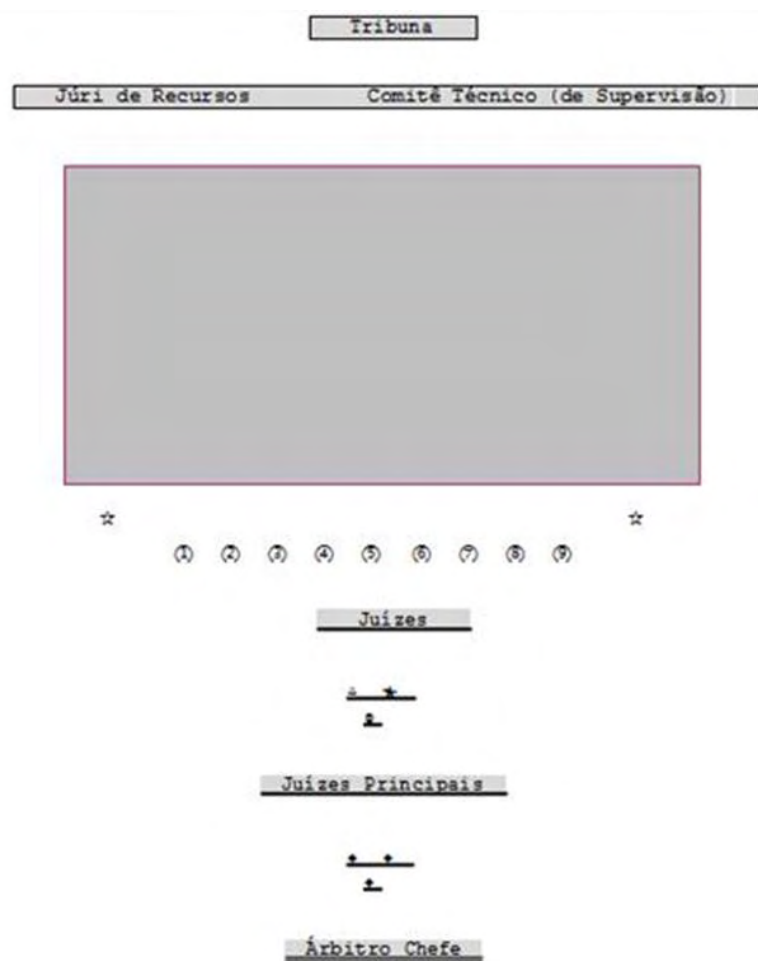
Notas:

1. O comunicado será usado quando o sistema de pontuação eletrônico não estiver disponível. As lacunas serão preenchidas por um locutor adicional.
2. O comunicado pode ser escrito em um quadro pendurado em uma parede ou colocado em um tripé na mesa de inscrição para os técnicos e atletas lerem e supervisionarem.
3. Os códigos para performance geral e erros de coreografia podem ser escritos no quadro de comunicados ou em pequenos cartões para serem pregados nele.
4. Os graus de dificuldade confirmados podem ser escritos no quadro de comunicados ou indicados por imãs a serem pregados nele - 3 cm de diâmetro, em cor vermelha para confirmação e em cor azul para não-confirmação.

Parte 5 Diagrama da Área de Competição

Notas:

1. Os assentos dos juízes são opostos à tribuna e ordenados em duas fileiras, com a fileira de trás 40 cm mais alta que a fileira da frente, e os juízes 50 cm de distância um do outro.
2. Dentre os assentos dos juízes, ①, ④ e ⑦ são para o Grupo A, que lidam com a qualidade de movimentos; ③, ⑥ e ⑨ são para o Grupo B, que lidam com a performance geral; e ②, ⑤ e ⑧ para o Grupo C, que lidam com os graus de dificuldade.
3. O símbolo ☆ significa o operador de câmera de vídeo trabalhando para o Júri de Recursos; ★ para o juiz principal, ♦ para o árbitro chefe e árbitros chefes assistentes; ^ para o operador do computador, ou para o escrivão quando o sistema de pontuação eletrônico não está disponível; e ® para o marcador de tempo em tal momento.



ANEXO II

Regulamento de Sanda

(versão 2003)

Tradução e Adaptação

Professor Marcus Vinícius Alves



WWW.CBKW.ORG.BR

Confederação Brasileira de Kung-fu Wushu

Responsável Técnico pelo Departamento de Wushu Sanda

Professor João Guedes

Contato: joaoguedes.rs@gmail.com

2013

CAPÍTULO 1 – REGRAS GERAIS

ARTIGO 1 – TIPOS DE COMPETIÇÃO

Equipe e Individual

ARTIGO 2 – SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

- 2.1 Podem ser adotados os sistemas de campeonato, eliminatória simples ou eliminatória com repescagem.
- 2.2 É utilizado o sistema “melhor de três”. Quem ganhar dois rounds é o vencedor da luta. Cada round dura 2 minutos. Haverá intervalo de 1 minuto entre os rounds.
- 2.3 Na categoria Infanto Juvenil e Juvenil cada round terá 1 minuto e 30 segundos de duração.

ARTIGO 3 – REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

- 2.4 A categoria adulta deverá ser de 18 a 35 anos.
- 2.5 A categoria Juvenil deverá ser de 15 a 18 anos.
- 2.6 A Categoria Infanto Juvenil deverá ser de 13 a 15 anos.
- 2.7 Será de total responsabilidade das federações o recolhimento e arquivamento dos atestados médicos dos atletas. Os respectivos atestados deverão ser expedidos pelo médico, com no máximo, vinte dias de registro que antecede à competição. As federações deverão assinar um termo de responsabilidade, comprometendo-se com a apresentação dos mesmos, se necessário, à organização do departamento competente da CBKW.

ARTIGO 4 – CATEGORIAS DE PESO

4.1 Masculina Infanto Juvenil

- a) Categoria 40 Kg (< 40kg)
- b) Categoria 44 Kg (> 40 Kg - ≤ 44 Kg)
- c) Categoria 48 Kg (< 44 Kg - ≤ 48 Kg)
- d) Categoria 52 Kg (> 48 Kg - ≤ 52 Kg)
- e) Categoria 56 Kg (> 52 Kg - ≤ 56 Kg)
- f) Categoria 60 Kg (> 56 Kg - ≤ 60 Kg)
- g) Categoria 65 Kg (> 60 Kg - ≤ 65 Kg)
- h) Categoria 70 Kg (> 65 Kg - ≤ 70 Kg)

4.2 Feminina Infanto Juvenil

- a) Categoria 40 Kg (< 40kg)
- b) Categoria 44 Kg (> 40 Kg - < 44 Kg)
- c) Categoria 48 Kg (≤ 44Kg - ≤ 48 Kg)
- d) Categoria 52 Kg (> 48 Kg - ≤ 52 Kg)
- e) Categoria 56 Kg (> 52 Kg - ≤ 56 Kg)

4.3 Masculina Juvenil:

- a) Categoria 48 Kg (≤ 48 Kg)
- b) Categoria 52 Kg (> 48 Kg - ≤ 52 Kg)
- c) Categoria 56 Kg (> 52 Kg - ≤ 56 Kg)
- d) Categoria 60 Kg (> 56 Kg - ≤ 60 Kg)
- e) Categoria 65 Kg (> 60 Kg - ≤ 65 Kg)
- f) Categoria 70 Kg (> 65 Kg - ≤ 70 Kg)
- g) Categoria 75 Kg (> 70 Kg - ≤ 75 Kg)
- h) Categoria 80 Kg (> 75 Kg - ≤ 80 Kg)

4.4 Feminina Juvenil:

- a) Categoria 48 Kg (≤ 48 Kg)
- b) Categoria 52 Kg (> 48 Kg - ≤ 52 Kg)
- c) Categoria 56 Kg (> 52 Kg - ≤ 56 Kg)
- d) Categoria 60 Kg (> 56 Kg - ≤ 60 Kg)

4.5 Masculina Adulta:

- a) Categoria 48 Kg (≤ 48 Kg)
- b) Categoria 52 Kg (> 48 Kg - ≤ 52 Kg)
- c) Categoria 56 Kg (> 52 Kg - ≤ 56 Kg)
- d) Categoria 60 Kg (> 56 Kg - ≤ 60 Kg)
- e) Categoria 65 Kg (> 60 Kg - ≤ 65 Kg)
- f) Categoria 70 Kg (> 65 Kg - ≤ 70 Kg)
- g) Categoria 75 Kg (> 70 Kg - ≤ 75 Kg)
- h) Categoria 80Kg (> 75 Kg - ≤ 80 Kg)
- i) Categoria 85Kg (> 80 Kg - ≤ 85 Kg)
- j) Categoria 90Kg (> 85 Kg - ≤ 90 Kg)
- l) Categoria acima de 90Kg (> 90 Kg)

4.6 Feminina Adulta:

- a) Categoria 48 Kg (≤ 48 Kg)
- b) Categoria 52 Kg (> 48 Kg - ≤ 52 Kg)
- c) Categoria 56 Kg (> 52 Kg - ≤ 56 Kg)
- d) Categoria 60 Kg (> 56 Kg - ≤ 60 Kg)
- e) Categoria 65 Kg (> 60 Kg - ≤ 65 Kg)
- f) Categoria 70 Kg (> 65 Kg - ≤ 70 Kg)
- g) Categoria 75 Kg (> 70 Kg - ≤ 75 Kg)

ARTIGO 5 - PESAGEM

- 5.1 O competidor deverá apresentar-se, com a carteira de Identidade, para a pesagem.
- 5.2 A pesagem será feita pelo registrador chefe, juntamente com seu grupo e deverá ter a supervisão do chefe de arbitragem.
- 5.3 O competidor deverá ser pesado uma vez antes de toda a competição ou uma vez a cada dia de competição (neste caso a pesagem deverá se encerrar duas horas antes do início da competição), com local e hora marcados pela organização. A pesagem de cada categoria será completada em 1 hora. O competidor que estiver acima do limite do peso

da sua categoria terá até 1 hora, após a primeira pesagem, para adequar-se ao peso. Caso o atleta não atingir o critério do peso em sua categoria, não terá permissão para competir. Dentro do prazo, estabelecido pelo regulamento, de 1 hora, a re-pesagem será permitida somente duas vezes.

5.4 O Competidor deverá estar com trajes adequados para a pesagem.

Masculino: calção, sunga, cueca ou, se necessário, sem roupas.

Feminino: biquíni, bermuda e top ou, se necessário, sem roupas.

5.5 A pesagem começará pelas categorias mais leves.

ARTIGO 6 – SORTEIO

6.1 O sorteio será realizado após a pesagem e se iniciará pelas categorias mais leves. Se algum competidor for o único inscrito em sua categoria, a categoria será cancelada.

6.2 O sorteio será feito pelo grupo de registro e será realizado em local e hora pré-determinados com a presença ou não dos técnicos e/ou chefes de delegações.

6.3 Nas categorias com três lutadores, todos os lutadores deverão se enfrentar, exemplo:

2-3 / 1-3 / 1-2

ARTIGO 7 – TRAJES E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

7.1 Durante a luta o competidor deverá usar luva de boxe, capacete, protetor de tórax, protetor de boca e protetor genital (por dentro do calção).

7.2 A camiseta e o calção deverão ser da mesma cor dos equipamentos de proteção (preto ou vermelho).

7.3 Peso das luvas: 8 Oz (230 gramas) para todas as categorias do feminino e do juvenil e as categorias até 65kg do adulto masculino; 10 Oz (280 gramas) para as categorias a partir de 70Kg do adulto masculino e todas as categorias do Infante Juvenil (masculino e feminino).

7.4 Para as categorias Infante Juvenil e Juvenil serão utilizados capacetes fechados (com grades) e protetores para canela e peito do pé (com os pés descalços).

ARTIGO 8 – PROTOCOLO NA COMPETIÇÃO

8.1 Quando forem apresentados os competidores, deverão cumprimentar o público, na forma tradicional, “palma e punho”.

8.2 Antes do início de cada round os competidores deverão se cumprimentar.

8.3 Quando o resultado da luta estiver sendo anunciado, os competidores trocarão suas posições. Depois de anunciado o resultado da luta eles deverão se cumprimentar, cumprimentar o árbitro central que retribuirá o cumprimento e então deverão cumprimentar o técnico adversário que também retribuirá o cumprimento.

ARTIGO 9 – DESISTÊNCIA

- 9.1 O competidor que for incapaz de continuar a luta devido a lesões será considerado desistente. Ele não estará apto a continuar na competição, contudo suas colocações nas disputas anteriores serão respeitadas.
- 9.2 No caso de grande disparidade técnica entre os lutadores, por segurança o técnico pode mostrar o sinal de desistência (levantar o braço ou jogar toalha) ou o próprio lutador pode levantar o braço para sinalizar desistência.
- 9.3 O competidor que ficou ausente na pesagem ou não apresentar-se após ter seu nome anunciado por três vezes antes da luta ou sair sem permissão e não retornar a área em tempo será considerado desistente, sem justificção.
- 9.4 O competidor que sair ou se ausentar sem se justificar será privado dos resultados obtidos nas lutas anteriores.

ARTIGO 10 – OUTRAS PROVIDÊNCIAS DURANTE A COMPETIÇÃO

- 10.1 Os árbitros deverão se concentrar na competição e não deverão conversar com outras pessoas. Deverão permanecer sentados nos seus respectivos lugares a menos que tenham autorização do árbitro chefe para sair.
- 10.2 Os competidores deverão ser fiéis e cumprir as regras da competição. Respeitando os árbitros e obedecendo suas decisões. É estritamente proibido falar palavrões, jogar os protetores e reclamar ou discutir durante a luta.
- 10.3 O técnico e o médico permanecerão nos locais designados.
- 10.4 Doping é estritamente proibido. Infusão de oxigênio é proibida nos intervalos.

CAPÍTULO 2 – APELAÇÕES

ARTIGO 11 – PROCEDIMENTOS PARA APELAÇÃO

- 11.1 A equipe que tiver alguma objeção quanto a decisão tomada pelos árbitros pode enviar por escrito um apelo, através do chefe da delegação ou técnico, para o chefe de arbitragem, com até 15 minutos após o ocorrido. A apelação deverá ser entregue, juntamente com a filmagem completa da luta, mais o pagamento de R\$200,00 (duzentos reais) ou taxa estipulada pelo júri de apelação do evento. Os valores correspondentes a taxa de apelação serão devolvidas, se a apelação for aceita e o árbitro for punido e/ou suspenso; caso contrário, não haverá devolução de valores.
O resultado da luta não será alterado.

CAPÍTULO 3 – MÉTODOS DE LUTA, CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO E PUNIÇÕES

ARTIGO 12 – MÉTODOS DE LUTA

Técnicas de ataques e defesas que estiverem adequadas ao regulamento de competição do Wushu Sanda, em conformidade com a IWUF, podem ser empregadas.

ARTIGO 13 – PARTES PROIBIDAS

Parte traseira do crânio, toda região do pescoço, genital e ataques que vão contra as articulações.

ARTIGO 14 – PARTES VÁLIDAS (Para pontuação)

Cabeça, tronco e as coxas.

ARTIGO 15 – MÉTODOS PROIBIDOS

- 15.1 Atacar o oponente com o uso da cabeça, cotovelo, joelho ou golpes contra as articulações.
- 15.2 Não são permitidos os golpes de projeções que lancem o oponente com a cabeça contra o solo. Não é permitido pressionar ou esmagar o oponente propositalmente na finalização da queda contra o solo.
- 15.3 Atacar, com qualquer técnica, a cabeça do oponente caído no solo.

Parágrafo único

Na categoria **Infanto Juvenil** não serão permitidos:

- a) Chutes na cabeça;
- b) Seqüência de socos na cabeça.

ARTIGO 16 – CRITÉRIOS DE PONTOS

16.1 Ganho de pontos:

O competidor ganhará dois pontos quando:

- a) O oponente sair da plataforma pela primeira vez em um round.
- b) O oponente cair, enquanto quem projetou permanecer em pé.
- c) Atacar o oponente com chute no tronco.
- d) Atacar o oponente com chute na cabeça (exceto a Categoria Infanto Juvenil).
- e) Fazer o oponente cair com algum golpe que necessite de “queda de sacrifício” e o atacante levantar imediatamente. Ex.: rasteira, tesoura.
- f) O árbitro abrir contagem para seu oponente uma vez.

- g) O oponente receber uma falta pessoal (cartão vermelho).

O competidor ganhará um ponto quando:

- a) Golpear o oponente em qualquer parte válida com técnica de mão.
- b) Atacar a coxa do oponente com técnica de perna.
- c) Os dois caem, mas seu oponente cai primeiro.
- d) Fizer o oponente cair com o uso de uma queda de sacrifício e permanecer caído.
- e) Se, o oponente, cair propositalmente com intenção de ataque e permanecer caído por mais de 3 segundos.
- f) Se, o oponente, mostrar passividade de 8 segundos após o árbitro central ordenar ataque.
- g) O oponente receber uma falta técnica (cartão amarelo).

Os competidores não ganharão pontos quando:

- a) Nenhuma técnica clara ou bem definida é executada durante a luta.
- b) Os dois lados caem ou saem da plataforma ao mesmo tempo.
- c) Um competidor cai no chão com intenção de ataque e o mesmo se levanta dentro dos 3 segundos.
- d) Atacar o adversário quando estiver sendo agarrado.

ARTIGO 17 – FALTAS E PUNIÇÕES

17.1 Faltas:

17.1.1 Faltas técnicas

- a) Segurar o oponente passivamente.
- b) Pedir tempo quando estiver em situação de desvantagem.
- c) Atrasar a luta de propósito.
- d) Conduta anti-esportiva ou desobediência as decisões do árbitro.
- e) Entrar na plataforma sem protetor de boca, cuspi-lo ou perder algum equipamento de proteção durante a luta.
- f) Violar a ética e o protocolo na competição.

17.1. 2 Faltas Pessoais

- a) Atacar o oponente antes do comando “kaishi” (iniciar) ou após “ting” (parar).
- b) Golpear o oponente em partes proibidas.
- c) Golpear o oponente usando qualquer método proibido.

17.2 Punições

- a) Cartão amarelo para faltas técnicas.
- b) Cartão vermelho para faltas pessoais.

- c) O competidor que receber três faltas pessoais será desqualificado do combate.
- d) O competidor que ferir intencionalmente seu oponente será desqualificado da competição e seus resultados serão cancelados.
- e) O competidor que for pego com uso de doping ou inalando oxigênio durante o intervalo será desqualificado de toda a competição e seus resultados serão cancelados.

ARTIGO 18 – SUSPENSÃO DA LUTA

A luta será suspensa nos seguintes casos:

- a) O competidor cai ou sai da plataforma.
- b) O competidor recebe uma punição.
- c) O competidor agarra o adversário sem intenção de ataque por mais de 2 segundos.
- d) O competidor é lesionado.
- e) O competidor cai de propósito (com intenção de ataque) e permanece caído por mais de 3 segundos.
- f) O competidor pede suspensão da luta por razões objetivas.
- g) O árbitro chefe corrige algum erro ou omissão do árbitro central.
- h) Há problemas ou perigo na plataforma que precisam ser resolvidos.
- i) Problemas com iluminação.
- j) Após receber ordem de ataque o competidor permanece passivo por mais 8 segundos.

CAPÍTULO 4 – VENCEDOR E PERDEDOR

ARTIGO 19 – CRITÉRIOS PARA VITÓRIA E DERROTA

19.1 Vitória absoluta

- a) Quando houver grande disparidade técnica entre os dois lados, o árbitro central pode, com a aprovação do árbitro chefe, proclamar o lado mais forte vencedor da luta.
- b) O competidor será vencedor da luta se seu oponente for nocauteado (não por ação de falta pessoal) e permanecer caído por 10 segundos ou se ao levantar ainda estiver inconsciente.
- c) Se em uma luta o competidor for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem três vezes, seu oponente ganhará a luta.

19.2 Vencedor ou perdedor de um round

- a) O resultado de cada round será decidido de acordo com o julgamento dos árbitros laterais.

- b) Durante um round, se um competidor for fortemente golpeado (não por ação de falta pessoal) e for aberta contagem 2 vezes, seu oponente ganhará o round.
- c) O competidor que sair do ringue duas vezes no mesmo round será o perdedor do round.

19.3 Se ambos os competidores obtiverem o mesmo número de pontos, o vencedor do round será decidido pelo seguinte critério:

- a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) no round, será o vencedor do round.
- b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) no round, será o vencedor do round.
- c) O que for mais leve (segundo pesagem oficial) será o vencedor do round.
- d) Se mesmo seguindo os critérios acima permanecer igual o empate do round será proclamado.

19.4 Vencedor ou perdedor da luta

- a) O competidor que ganhar primeiro, dois rounds, em uma luta será o vencedor.
- b) O competidor vencerá a luta se seu oponente for lesionado ou não estiver apto a continuar por decisão médica.
- c) Se durante a luta o competidor fingir ter sido lesionado por ações faltosas, o adversário será proclamado vencedor da luta depois do caso ter sido analisado pela equipe médica.
- d) Se durante a luta um dos lados for lesionado por ações faltosas de seu adversário e não estiver em condições de continuar na luta, **por ordens médicas**, o lesionado será o vencedor da luta, mas não poderá participar da próxima luta.

19.5 Se os dois competidores obtiverem o mesmo número de rounds ganhos em uma luta o vencedor será proclamado pelo seguinte critério:

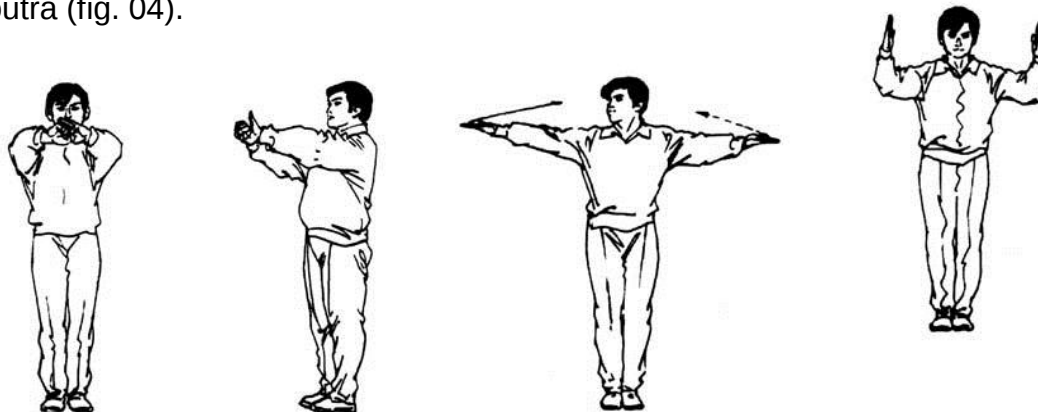
- a) O que recebeu menor número de cartões vermelhos (faltas pessoais) na luta será o vencedor da luta.
- b) O que recebeu menor número de cartões amarelos (faltas técnicas) na luta será o vencedor da luta.
- c) O que for mais leve (segundo pesagem oficial) será o vencedor da luta.
- d) Se mesmo seguindo os critérios acima permanecer igual, será realizado um quarto e último round.

CAPÍTULO 5 – COMANDOS E GESTOS

ARTIGO 20 – COMANDOS E GESTOS DO ÁRBITRO CENTRAL

01)Saudação: Em pé com os pés unidos. Palma da mão esquerda no punho direito fechado, frente ao tronco, 20-30 cm do peito e alinhado com o mesmo (fig. 01 e 02).

02)Entrada dos lutadores na plataforma: No centro da plataforma, o árbitro estende os braços apontando para ambos os lutadores com as mãos abertas e palmas voltadas para cima (fig. 03). Quando chama os competidores para entrara na plataforma, eleva o ante-braço flexionando os cotovelos em um ângulo de 90 graus, voltando uma palma da mão para outra (fig. 04).



1

2

3

03)Os dois lados se Cumprimentam: O árbitro central apoia sua mão esquerda sobre o punho direito na frente de seu corpo, sinalizando para que os competidores se cumprimentem (fig. 05).

04)Primeiro round: O árbitro central de frente para a mesa de arbitragem, estende um braço a frente com a mão fechada e só o dedo indicador para o alto (fig.06) e pronuncia yi jü.

05)Segundo round: O árbitro central de frente para a mesa de arbitragem, estende um braço a frente com a mão fechada e com os dedos indicador e o médio elevados e separados (fig.07) e pronuncia èr jü .

06)Terceiro round: O árbitro central de frente para a mesa de arbitragem, estende um braço a frente com a mão fechada e com os dedos indicador, médio e polegar elevados e separados (fig.08) e pronuncia san jü .



5

6

7

8

Yi Jü

Èr Jü

San Jü

07)Preparar / Iniciar – Yubei / Kaishi: Em Gonbu (arqueiro), entre os dois lutadores o árbitro central comanda Yubei “preparar” e no mesmo momento estende seus braços apontando para os competidores (fig. 09). Então ele traz suas mãos para frente do abdômen com a palma voltada para baixo, sinalizando e comandando Kaishi “Iniciar” (fig. 10).



9

YuBei



10

KaiShi

08)Parar – Ting: O árbitro central comanda Ting “parar” e neste exato momento estende um braço a frente com a mão aberta, na vertical, entre os lutadores (fig.11 e 12).



11

Ting



12

Ting

09)8 Segundos de passividade: O árbitro central eleva as duas mãos na frente do corpo, com o dedo mínimo e o anelar de uma das mãos fechados e os outros dedos separados, com as palmas das mãos voltadas para frente (fig. 13).

10) Contagem: De frente para o competidor, com o punho voltado para frente e na frente do corpo, o árbitro central vai estendendo seus dedos um a um, com um intervalo de 1 segundo, do polegar para o dedo mínimo (fig. 14 e 15).



13



14



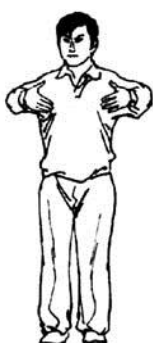
15

1 – yī 2- èr 3- sān 4- sì 5- wu
6- liù 7- qī 8- bā 9- jiǔ 10- shí

11) Segurar Passivamente: O árbitro central mantém os braços em círculo em frente ao corpo (fig. 16).

12) Contagem: De frente para a mesa central, o árbitro estende um dos braços a frente com a mão fechada e o polegar para o alto (fig. 17).

13) 3 segundos: O árbitro central estende um dos braços obliquamente para o alto com a palma da mão voltada para cima, apontando para o competidor e a outra mão se move horizontalmente da frente do abdômen para o lado do corpo com os dedos polegar, indicador e médio separados e os outros dois dedos fechados (fig. 18).



16



17



18

14) Ordenando ataque: O árbitro central estende um braço entre os competidores com o polegar estendido e os outros dedos fechados, com a palma da mão voltada para baixo. Movendo sua mão na direção do polegar, ordenando para o competidor atacar (fig. 19).

15) Queda: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima, apontando para o competidor que sofreu a queda e seu outro braço semi flexionado move-se da frente do corpo para o lado com a palma da mão voltada para baixo (fig. 20).



19



20

16)Um competidor cai primeiro: O árbitro central estende um braço apontando para o competidor que caiu primeiro(fig. 21), então comanda hong fang / hei fang (vermelho ou preto) e cruza seus antebraços na frente do seu corpo com as palmas das mãos voltadas para baixo (fig. 22).

17)Queda simultânea: O árbitro central estende os braços horizontalmente a frente e move seus braços para baixo com as palmas das mãos voltadas para baixo (fig. 23).



23

18)Vermelho ou preto fora da plataforma: O árbitro central estende um braço para frente apontando para o competidor que saiu da plataforma (fig. 24), então empurra com a outra mão para frente (na altura de seu ombro) com a palma da mão para frente (fig. 25).



24



25

19)Os dois competidores saem da plataforma: O árbitro central estende seus dois braços para frente, ao mesmo tempo, com as palmas das mãos voltadas para frente apontando para o lado em que os competidores saíram em Gonbu “ arqueiro” (fig.26), então flexiona os dois cotovelos em um ângulo de 90 graus, com as palmas das mão voltadas para trás e ao mesmo tempo unindo os pés, ordenando para que os competidores retornem à plataforma (fig. 27).



26



27

20)Chute no genital: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima apontando para o ofensor e a outra mão sinalizando golpe no genital (fig. 28).

21)Golpe na nuca: O árbitro central estende um braço com a palma da mão voltada para cima apontando para o ofensor e a outra mão na nuca (fig. 29).

22) Ataque com o cotovelo: O árbitro central cruza os braços na frente do peito e com uma mão cobrindo o cotovelo .

23) Ataque com o joelho: O árbitro central eleva uma perna e toca o joelho com a mão (fig. 31).



31

24) Silêncio: O árbitro central aponta para o competidor ou técnico que está falando, com o braço estendido, mão aberta com o polegar separado dos outros dedos (fig. 32) e então aproxima o polegar dos outros dedos (fig. 33).



32



33

25)Falta grave: O árbitro central estende um braço com a palma da mão para cima e apontando para o ofensor, a outra mão que indica falta pessoal fica fechada e com a palma da mão voltada para trás. O cotovelo fica flexionado em um ângulo de 90 graus (fig. 34).

26)Falta leve: O árbitro central estende um braço com a palma da mão para cima e apontando para o ofensor, a outra mão que indica falta técnica fica aberta e com a palma da mão voltada para trás. O cotovelo fica flexionado em um ângulo de 90 graus (fig. 35).

27)Desqualificação: O árbitro central cruza os braços na frente do corpo com as mãos fechadas (fig. 36).



34



35



36

28)Técnica sem validade: O árbitro central balança seus braços, cruzando-os uma vez a frente do abdômen. Indicando que não foram validados os pontos (fig. 37, 38 e 39).



37



38



39

29)Equipe médica: O árbitro central posiciona-se de frente a mesa dos médicos e cruza os ante braços em frente ao peito com as mãos abertas (fig.40).

30)Intervalo (descanso): O árbitro central estende os braços lateralmente com as palmas das mãos voltadas para cima apontando à área de descanso dos dois competidores (fig. 41).

31)Troca de posições: No centro da plataforma o árbitro central estende os braços e os cruza em frente ao abdômen (fig. 42).



40



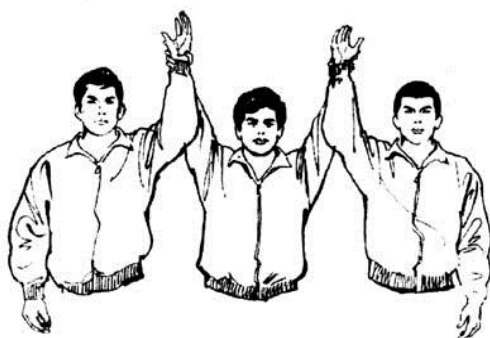
41



42

32)Empate: Entre os dois competidores, o árbitro central segura o punho dos atletas e eleva o braço dos dois (fig. 43).

33)Ganhador: Entre os dois competidores, o árbitro central segura o punho dos atletas e eleva o punho do vencedor (fig. 44).



43



44

ARTIGO 21 – OS GESTOS DOS ÁRBITROS LATERAIS

01)Queda ou saída: O árbitro lateral aponta para baixo com o dedo indicador de uma das mãos (fig.45).

02)Não caiu ou não saiu: O árbitro lateral estende um braço a frente e move sua mão de um lado para outro com a palma da mão voltada para frente (fig. 46).

03)Não viu claramente: O árbitro lateral fica com o cotovelo semi-flexionado e com as palmas das mãos voltadas para cima (fig. 47).



45



46

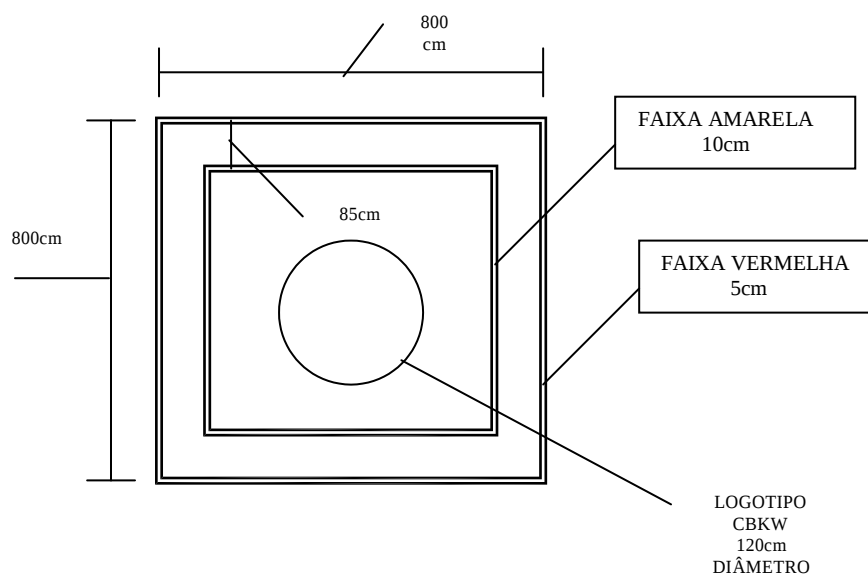


47

CAPÍTULO 6 – ÁREA DE COMPETIÇÃO E EQUIPAMENTOS

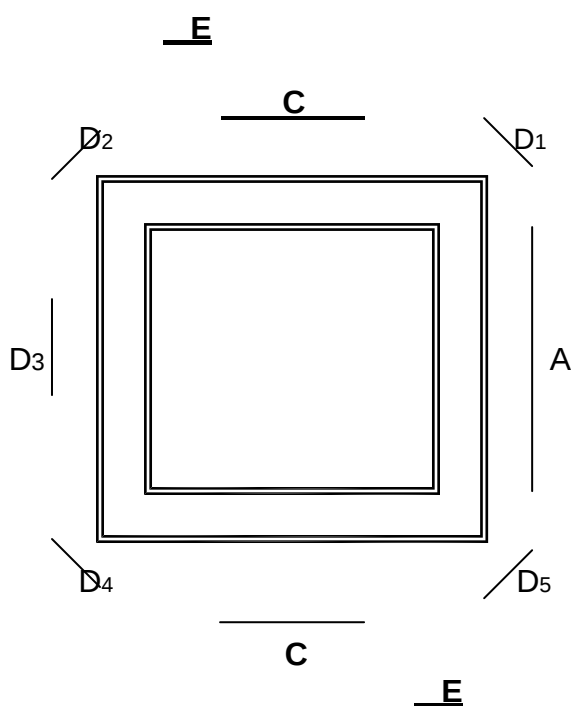
ARTIGO 22 – ÁREA DE COMPETIÇÃO

- 1) A área de competição será uma plataforma com estrutura de madeira tendo 80cm de altura, 800cm de comprimento e 800cm de largura. Revestida por um piso macio (tatame) coberto por uma lona. O logotipo da **Confederação Brasileira de Kungfu/Wushu** (com um diâmetro de 120cm), deverá ser desenhado no centro da plataforma. As bordas da plataforma serão marcadas com linhas vermelhas com 5cm de largura. Quatro linhas amarelas (linhas de segurança) com 10cm de largura serão desenhadas 90cm para dentro das bordas das plataforma (linhas vermelhas).



2) Colchões protetores de 20-40cm de altura e com 200cm de largura serão colocados ao redor da área de competição.

3) Área de competição:



Legenda:

- 3.1) Linha A: Lugares para árbitro chefe, Assistente de árbitro chefe, registrador, anunciador e marcador de tempo.
- 3.2) Linha B: Equipe médica.
- 3.3) Linha C: Lugares para técnicos, lutadores e médico da equipe.
- 3.4) Linha D: Lugares para os árbitros laterais.
- 3.5) Linha E: Câmeras do júri de apelação.

ARTIGO 23 – EQUIPAMENTOS

23.1 Placas coloridas: Seis placas em cor preta, seis em cor vermelha e seis metade em cor preta e metade em cor vermelha. As placas são elevadas de acordo com a marcação de pontos feita pelos árbitros laterais. Totalizando 18 placas com 20cm de diâmetro e com cabo de madeira com 20cm de comprimento (fig. 1).

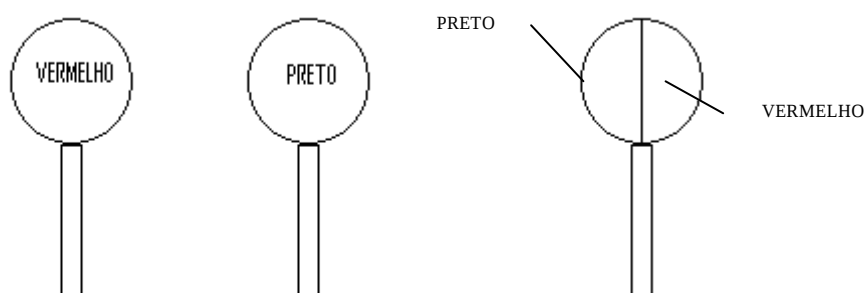


FIGURA 1

23.1 Cartão de falta técnica (amarelo): Totalizando 12 cartões amarelos com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 2).

23.2 Cartão de falta pessoal (vermelho): Totalizando 6 cartões vermelhos com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 3).

23.3 Contagem forçada: Totalizando 6 cartões azuis com 15cm de altura e 5cm de largura (fig. 4).

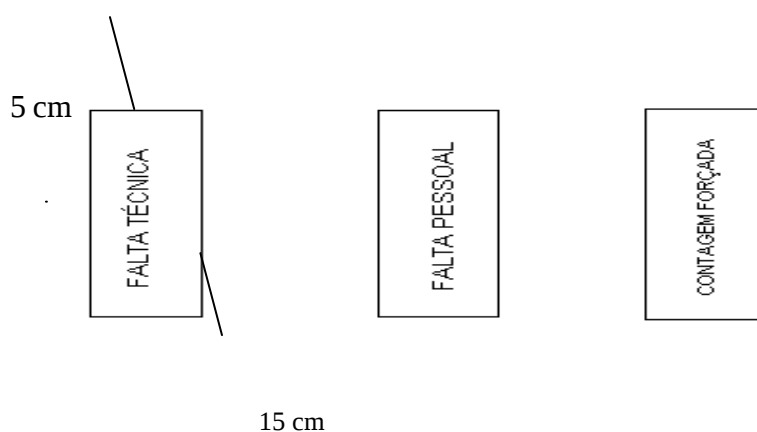


FIGURA 2

FIGURA 3

FIGURA 4

23.5 Suporte para cartões: dois suportes para os cartões, um em cor preta e um em cor vermelha. A medida de cada um é de 60cm de comprimento e 15cm de altura (fig. 5).

23.6 Placa de desistência: duas placas amarelas com 40cm de diâmetro com cabo de madeira com 40cm de comprimento. Nos dois lados da placa contém a palavra “desistência” (um lado escrito em preto e no outro em vermelho) (fig. 6).

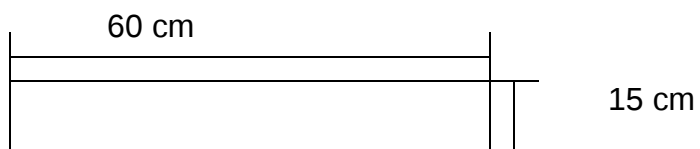


FIGURA 5

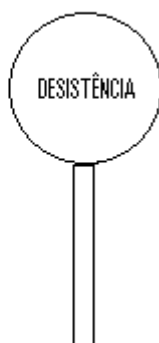


FIGURA 6

- 23.7 Dois cronômetros (um de reserva).
- 23.8 Dois apitos.
- 23.9 Um microfone.
- 23.10 Um gongo com suporte e um martelo.
- 23.11 Contadores 15-20 peças.
- 23.12 Duas vídeo câmeras.
- 23.13 Fita métrica.
- 23.14 Microfone sem fio (para o árbitro central).
- 23.15 Um jogo eletrônico de sistema de marcação de pontos (placar).

CAPÍTULO 7 – COMPOSIÇÃO DA ARBITRAGEM E SUAS FUNÇÕES

ARTIGO 24 – COMPOSIÇÃO DA ARBITRAGEM:

24.1 Oficiais:

- a) Um árbitro chefe geral e um assistente do árbitro chefe geral.
- b) Um árbitro chefe e um assistente do árbitro chefe, um árbitro central, 5 árbitros laterais, um registrador e um marcador de tempo.
- c) Um chefe do grupo de apoio.
- d) Um registrador chefe.

24.2 Staffs:

- a) 4 membros para o grupo de apoio.
- b) De 3 a 5 membros para o grupo de registro.
- c) 2 a 3 médicos na equipe médica.
- d) 1 a 2 anunciadores.

ARTIGO 25 – FUNÇÕES DOS COMPONENTES DA ARBITRAGEM:

25.1 O árbitro chefe geral:

- a) Organizar todo o grupo de arbitragem e revisar o regulamento da competição e padronizar o método de arbitragem.
- b) Checar o ringue, equipamentos de proteção, ver se todo o material de arbitragem está completo e supervisionar a preparação do evento como: pesagem, sorteio e montagem das chaves.
- c) Resolver problemas relacionados com o regulamento da competição, mas não tem o poder para modifica-los.
- d) Orientar o trabalho da equipe de arbitragem durante a competição e reagrupa-los de acordo com as necessidades.

- e) Notificar o árbitro chefe, registrador chefe, ao chefe do grupo de apoio e ao anunciador, em tempo, sobre casos de desistência que poderão alterar a ordem da competição.
- f) Dar a decisão final quando houver divergência de opiniões na equipe de arbitragem.
- g) Ser responsável pelos oficiais e observar se as regras estão sendo cumpridas.
- h) Examinar, assinar as súmulas e anunciar os resultados na competição;
- i) Enviar um sumário por escrito informando aos órgãos competentes o resultado oficial.

25.2) O assistente do arbitro chefe geral deverá auxiliar o árbitro chefe geral e assumir suas funções na sua ausência.

25.3) O árbitro Chefe (chefe de mesa):

- a) Ser responsável pela organização da sua equipe e observar a qualidade da arbitragem.
- b) Orientar o trabalho do registrador, do marcador de tempo e dos árbitros.
- c) Apitar quando houver aparente erro ou omissão do árbitro central e fazer as devidas correções.
- d) Com a aprovação do árbitro chefe geral pode alterar o resultado da luta corrigindo falhas dos árbitros laterais. A alteração deve ser feita antes do resultado da luta ter sido anunciado.
- e) Anunciar os resultados de cada round.
- f) Resolver ou decidir casos como: vitória absoluta, saídas, faltas e contagem de acordo com as condições dos competidores e os registros da súmula.
- g) Examinar e assinar a súmula de cada luta.

25.4) O assistente do árbitro chefe deverá auxiliar o árbitro chefe e assumir as funções dos outros árbitros quando necessário.

25.5) O árbitro central:

- a) Cumprir rigorosamente o regulamento e atuar de forma imparcial.
- b) Verificar os protetores dos competidores e garantir segurança durante a luta.
- c) Mediar a luta através de comandos de voz e gestos.
- d) Dar as decisões em casos de saída de ringue , queda, falta, passividade e abertura de contagem e chamar a equipe médica em casos de lesões.
- e) Anunciar o resultado da luta.

25.6 Árbitros laterais:

- a) Marcar os pontos ganhos pelos competidores de acordo com o regulamento.
- b) Mostrar o resultado de cada round quando solicitado (após o apito do árbitro chefe) e todos ao mesmo tempo.

c) No fim de cada luta assinar a planilha de pontos onde ficarão registrados e poderão ser checados em caso de necessidade.

25.7 O registrador:

- a)** Preencher o formulário cuidadosamente antes de cada luta.
- b)** Participar do trabalho de pesagem e registrar o peso dos atletas.
- c)** Registrar faltas pessoais, faltas técnicas, saídas de ringue e aberturas de contagem conforme gestos do árbitro central.
- d)** Registrar o resultado de cada round, dado pelos árbitros laterais e passar as informações ao árbitro chefe.

25.8 O marcador de tempo:

- a)** Verificar as condições do gongo, e do cronômetro.
- b)** Marcar o tempo durante a luta, parar o cronômetro sempre que a luta for suspensa e também marcar o tempo de intervalo (descanso).
- c)** Apitar 10 segundos antes do reinício do round.
- d)** Bater o gongo para anunciar fim do round.
- e)** Anunciar o resultado de cada árbitro lateral.

25.9 O chefe do grupo de apoio:

- a)** Responsável por verificar se as inscrições dos atletas estão corretas e por fazer a listagem dos atletas.
- b)** Encarregado da organização do sorteio e montagem de chaves.
- c)** Preparar os formulários que serão usados na competição, checar os resultados das competições e checar quem são os vencedores para definir a premiação.
- d)** Publicar o resultado de cada luta.
- e)** Responsável pela coleta de informações, dados e estatísticas e fatos relevantes para compor a ficha de pontuação.

25.10 Os membros do grupo de apoio deverão executar as funções designadas pelo chefe do grupo de apoio.

25.11 O registrador chefe:

- a)** Será responsável pela cerimônia de pesagem.
- b)** Reunir os atletas para confirmar presença pelo menos 20 minutos antes do início das lutas.

- c) Informar ao árbitro chefe a tempo em caso de ausências ou desistências.
- d) Verificar se shorts, camisetas e equipamentos de proteção estão em conformidade com o regulamento.

25.12 Os membros do grupo de registro deverão executar as funções designadas pelo registrador chefe.

25.13 O anunciador:

- a) Dar uma breve explicação para o público sobre o regulamento.
- b) Apresentar os árbitros e os atletas que estão no ringue.
- c) Anunciar o resultado das competições.

25.14 Equipe médica:

- a) Checar o atestado médico dos atletas.
- b) Fazer o teste antidoping juntamente com a comissão antidoping.
- c) Conduzir o exame de saúde dos competidores selecionados por sorteio antes da competição.
- d) Providenciar primeiros socorros e lesões dos atletas durante as competições.
- e) Ter a decisão final para suspender a luta em caso de lesões graves causadas por ações faltosas durante o combate.
- f) Ser responsável pelos aspectos médicos na competição e por sugerir ao árbitro chefe que o atleta não deve continuar na luta para preservar sua integridade física .

CAPÍTULO 8 – FORMULÁRIOS

ARTIGO 26 – FORMULÁRIOS PARA REGISTRO DE LUTA:

- 26.1 Mesa central (formulário 1).**
- 26.2 Árbitros laterais (formulário 2).**

ARTIGO 27 – CHAVES:

- 27.1 2 Atletas.**
- 27.2 3 e 4 atletas.**
- 27.3 De 5 a 8 atletas.**

- 27.4 De 9 a 16 atletas.**
- 27.5 De 17 a 32 atletas.**