



Intitulé :

Date :

Tableau d'enregistrement statistique - Technique

Page : /

Supprimez la zone de classement
au -delà de la première page

Catégorie :	
Sexe :	
Epreuve :	

Dui Lian

Juge en chef :	Classement	
	Premier	
	Deuxième	
	Troisième	

n°	Nom	Prénom	Club	Dédution générale													Critère de notation				Note finale						
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	méthodes correctes et combinaisons pertinentes attaques-défense /4	virtuosité des mouvements et bonne coordination /3	contenu dense et structure compacte /2	réalisme des mouvements et originalité de style /1		Note principale /10					
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											
13																											
14																											
15																											

1 **Taolu indéfini** : tout compétiteur quittant l'aire de compétition sans avoir fini son tao lu ne sera pas noté

2 **Oublis** : 0,1 pause / 0,2 longue pause / 0,3 pause créant confusion

3 **Affectations des mouvements** : 0,1 foulard ou pompom s'enroulant autour du corps / barbe de lance ou ceinture ou foulard ou pompom tombant par terre / veste déboutonnée / Vêtement se déchire / Chaussures se déchirent

4 **Armes** : 0,1 arme touche le corps ou le sol ou s'accroche dans la manche / 0, 2 arme se tord ou se déforme de façon évidente / 0, 5 arme se casse ou tombe par terre

5 **Perte d'équilibre** : 0,1 oscillation, déplacement ou sautellement, 0,3 répétition des fautes précédentes ou recours à un appui / 0,5 pour une chute / 0,1 roue avec une main / 0,2 roue avec deux mains

6 **Sorties** : 0,1 toute partie du corps qui dépasse les limites de l'aire de compétition / 0,2 tout le corps à l'extérieur

7 **Cris Nan Quan** : 0,1 par erreur

8 **Début et fin du taolu** : 0,1 si le compétiteur ne finit pas dans le même sens qu'il a commencé ou s'il ne finit pas dans la même moitié de l'aire où il a commencé

Reprise : Un compétiteur peut recommencer son taolu si des circonstances exceptionnelles ou incontrôlables l'ont interrompu / 1 point pour interruption du taolu soit pour trou de mémoire,

9 soit pour erreur technique, soit pour endommagement de l'arme ou sur blessure et le compétiteur recommence son taolu

10 **Temps** : **Formes imposées ou libres** ; '1'20" **Formes d'école** : 50" 0,1 point par tranche de 2" en cas d'insuffisance

11 **Direction** : 0,1 par erreur de direction évidente

12 **Rajout ou oubli de mouvement** : 0,1 pour un pas / 0,2 pour un mouvement

13 **Non-conformité de la tenue ou des armes** : 0,1

