

Swiss Wushu Federation

www.swisswushu.ch



member of



Taolu-Reglement swisswushu 2017



Präambel	2
1. Organisation und Struktur.....	2
1.1 Wettkampfkomitee	2
1.2 Rekurskomitee.....	2
1.3 Offizielle.....	2
1.3.1 Schiedsrichterobmann	2
1.3.2 Schiedsrichter	3
1.3.2.1 Hauptschiedsrichter	3
1.3.2.2 Schiedsrichter	3
1.3.3 Planungsverantwortlicher und Registrator	3
1.3.4 Ansager.....	3
2. Allgemeine Regeln für den Wettkampf.....	4
2.1 Wettkampfkategorien	4
2.2 Alterskategorien	4
2.3 Rekurse.....	4
2.4 Erstellung der Startliste, Startreihenfolge.....	5
2.5 Einschreibung	5
2.6 Protokoll	5
2.6.1 Grüssen.....	5
2.6.2 Bekleidung.....	6
2.6.2.1 Kleidervorschriften für Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu	6
2.6.2.2 Kleidervorschriften für Nanquan, Nandao, Nangun.....	6
2.6.2.3 Kleidervorschriften für Schiedsrichter.....	7
2.7 Zeitmessung	7
2.8 Resultatanzeige	7
2.9 Doping	7
2.10 Platzierung	7
2.10.1 Einzelwettkämpfe.....	7
2.10.2 Mannschaftswertung	7
2.11 Weitere Bestimmungen	8
2.11.1 Eingabe/Registrierung der Schwierigkeitsgrade (Nandu)	8
2.11.2 Zeitlimiten	8
2.11.3 Wettkampffläche.....	8
2.11.4 Waffen.....	8



3.	Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien	8
3.1	Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien für freie Formen	8
3.1.1	Bewertungsmethoden	8
3.1.2	Bewertungskriterien	9
3.2	Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien für Formen ohne Nandus	9
3.2.1	Bewertungsmethoden	9
3.2.2	Bewertungskriterien	9
3.3	Dezimalsystem der Noten	10
3.4	Ermittlung der A-, B- und C-, sowie der Endnote	10
3.4.1	Freie Formen	10
3.4.1.1	A-Note	10
3.4.1.2	B-Note	10
3.4.1.3	C-Note	10
3.4.2	Formen ohne Schwierigkeitsgrade (Standardformen)	10
3.4.2.1	A-Note	10
3.4.2.2	B-Note	11
3.4.3	Abzüge des Hauptschiedsrichters	11
3.4.3.1	Wiederholung der Form	11
3.4.3.2	Zeitunter-, bzw. -überschreitungen	11
3.4.3.3	Fehler in der Choreografie	11
3.4.3.4	Offensichtliche Fehler der Eckschiedsrichter	11
4.	Weitere Bestimmungen für freie Formen	12
4.1	Bestimmungen für Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu und Gunshu	12
4.1.1	Changquan	12
4.1.2	Jianshu	12
4.1.3	Daoshu	12
4.1.4	Qiangshu	12
4.1.5	Gunshu	12
4.2	Bestimmungen für Taijiquan und Taijijian	12
4.2.1	Taijiquan	12
4.2.2	Taijijian	12
4.3	Bestimmungen für Nanquan, Nandao und Nangun	12
4.3.1	Nanquan	12
4.3.2	Nandao	12



4.3.3	Nangun	12
Anhang		13
Tab. 1:	Abzugskriterien für Standardbewegungen in Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu und Gunshu	14
Tab. 2:	Abzugskriterien für Standardbewegungen in Taijiquan und Taijijian	15
Tab. 3:	Abzugskriterien für Standardbewegungen in Nanquan, Nandao und Nangun.....	16
Tab. 4:	Abzugskriterien für andere Fehler.....	17
Tab. 5:	Kriterien zur Bewertung und Einstufung des Gesamteindrucks bei freien Formen.....	18
Tab. 6:	Abzugskriterien für Fehler in der Choreografie Formen	18
Tab. 7:	Codes für Pflichtbewegungen der freien Formen	19
Tab. 8:	Codes für Standwaagen und Beintechniken.....	19
Tab. 9:	Codes für Sprünge und Fallen.....	19
Tab. 10:	Codes für Anschlussbewegungen und werfen-fangen-Bewegungen.....	19
Tab. 11.1:	Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in CQ, JS, DS, QS, GS	20
Tab. 11.2:	Grad und Wertigkeit von Kombinationen in CQ, JS, DS, QS, GS.....	20
Tab. 12.1:	Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in Nanquan, Nandao und Nangun.....	22
Tab. 12.2:	Grad und Wertigkeit von Kombinationen in Nanquan, Nandao und Nangun	23
Tab. 13:	Kriterien zur Bewertung und Einstufung des Gesamteindrucks bei Standardformen	24
Tab. 14:	Abzüge für Fehler in der Choreografie von Standardformen.....	24
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Changquan		24
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Jianshu		25
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Daoshu		25
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Gunshu		26
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Qiangshu		26
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Nanquan.....		26
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Nandao.....		27
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Nangun.....		27

Swiss Wushu Federation

www.swisswushu.ch



member of





Präambel

Beim vorliegenden Wettkampfreglement Taolu handelt es sich weitestgehend um eine Übersetzung des aktuell gültigen Regelwerkes der International Wushu Federation (IWuF). Allerdings wurden gewisse Adaptionen an nationale Besonderheiten vorgenommen. Zudem wurden im Vergleich zu IWuF-Reglement die Kapitelnummerierungen teilweise geändert. Die Wettkämpfe werden gemäss dem aktuell vorliegenden Reglement von swisswushu ausgetragen.

Zur besseren Lesbarkeit wurde auf die explizite Nennung der weiblichen Form verzichtet, sie ist jedoch stets ebenfalls gemeint.

1. Organisation und Struktur

1.1 Wettkampfkomitee

Das Wettkampfkomitee ist für alle organisatorischen Belange der Wettkämpfe verantwortlich. Es setzt sich aus folgenden Mitgliedern zusammen:

- Ein (1) Vertreter des Vorstands (Ressortleiter Turniere)
- Generalsekretär swisswushu
- Ein (1) Vertreter des Turnierausrichters

Den Vorsitz des Wettkampfkomitees hat der Generalsekretär von swisswushu.

1.2 Rekurskommission

Die Rekurskommission setzt sich aus drei (3) Mitgliedern zusammen:

- Bereichsleiter Technische Kommission
- Hauptschiedsrichter der betreffenden Kategorie
- Ein (1) Vertreter des Vorstandes (Ressortleiter Turniere)
- Für eine neutrale Beurteilung kann ein weiterer Hauptschiedsrichter auf Gesuch eines Mitgliedes der Rekurskommission herbeigezogen werden

Den Vorsitz mit Stichentscheid hat der Bereichsleiter der Technischen Kommission.

1.3 Offizielle

Die Offiziellen sollen unter der Leitung des Wettkampfkomitees arbeiten.

1.3.1 Schiedsrichterobmann

Der Schiedsrichterobmann führt die Schiedsrichtergruppen organisatorisch. Ihm obliegt die Aufgabe, die Schiedsrichter zu den einzelnen Turnieren anzubieten oder diese Aufgabe zu delegieren.

Bei grobem Fehlverhalten einzelner Schiedsrichter hat der Schiedsrichterobmann das Recht, den betreffenden vom weiteren Wettkampfgeschehen auszuschliessen. Sollte eine teilnehmende Schule keinen Schiedsrichter an einem Turnier stellen, kann sie vom Schiedsrichterobmann von der Teilnahme am Wettkampf ausgeschlossen werden. Bei Abwesenheit des Schiedsrichterobmanns werden seine Aufgaben von der technischen Kommission wahrgenommen oder weiter delegiert.



1.3.2 Schiedsrichter

An jedem Wettkampf sollen ein (1) Hauptschiedsrichter und je drei (3) Schiedsrichter der Gruppen A, B und C (bei den Freien Formen [Optional Routines]) eingesetzt werden.

1.3.2.1 Hauptschiedsrichter

Führt die Schiedsrichter an den Turnieren in technischer/fachlicher Hinsicht. Ausserdem ist er für die Schiedsrichtereinteilung an den Turnieren zuständig. Er hat das Recht zusätzliche Abzüge zu machen für:

- Zeit Unter- oder Überschreitungen
- Neubeginn einer Form
- Weglassen oder Hinzufügen von Bewegungen in einer Pflichtform

Sollten die Noten der einzelnen Schiedsrichter einer Gruppe um 0.5 oder mehr Punkte voneinander abweichen, muss der Hauptschiedsrichter die Schiedsrichter dieser Gruppe zusammenrufen und mit ihnen die Notengebung besprechen, um die Differenzen zu bereinigen. Der Hauptschiedsrichter kann dem Schiedsrichterbmann Meldung über grobes Fehlverhalten von einzelnen Schiedsrichtern machen, die Entscheidung über das Treffen von Disziplinar massnahmen gegen einzelne Schiedsrichter liegt aber beim Schiedsrichterbmann.

Der Hauptschiedsrichter hat das Recht, die Kleider und Waffen der Athleten zu kontrollieren. Sollte ein Athlet gegen die im Reglement genannten Vorschriften verstossen und kann er kein Ersatzmaterial beschaffen, kann der Athlet vom Hauptschiedsrichter vom Wettkampf ausgeschlossen werden.

Sollte sich ein Athlet nicht zur geforderten Zeit eingeschrieben haben, hat der Hauptschiedsrichter das Recht, diesen von der Teilnahme am Wettkampf auszuschliessen. Die späteste Zeit für das Einschreiben wird für jedes Turnier individuell festgelegt und ist in der Turnierausschreibung ersichtlich.

1.3.2.2 Schiedsrichter

Die Schiedsrichter sind zu einer objektiven und unabhängigen Beurteilung der einzelnen Athleten im Rahmen des Reglements verpflichtet. Sie sollen ausserdem ihre Wertung sauber und genau dokumentieren. Die Mitglieder der Gruppe A sind verantwortlich für die Beurteilung der technischen Qualität der Bewegungen. Gruppe B hat den Gesamteindruck einer Form zu beurteilen und Gruppe C beurteilt die vom Athleten angegebenen Schwierigkeitsgrade.

1.3.3 Planungsverantwortlicher und Registrator

Diese Funktion wird vom Generalsekretär übernommen, kann von ihm jedoch an andere Personen delegiert werden, welche diese Aufgaben unter seiner Führung wahrnehmen. Die Verantwortung bleibt jedoch in jedem Fall beim Generalsekretär.

Der Planungsverantwortliche ist verantwortlich für die Erstellung der Startlisten und Zeitpläne eines Turnieres. Ausserdem ist er verantwortlich den Schiedsrichtern der Gruppe C die Blätter mit den angemeldeten Schwierigkeitsgraden zukommen zu lassen. Die Erstellung der definitiven Rangliste gehört ebenfalls zu seinem Verantwortungsbereich. Er informiert den Hauptschiedsrichter, falls ein Athlet nicht oder zu spät erscheint.

1.3.4 Ansager

An jedem Turnier sollen ein bis zwei (1 – 2) Ansager anwesend sein. Die Ansagen sollen jeweils auf Deutsch und Französisch erfolgen. Er soll die Athleten dem Publikum vorstellen und ihre Resultate verkünden. Weiter soll er dem Publikum Informationen zum Wettkampf, den einzelnen Athleten und geltenden Regeln liefern. Zudem soll er informieren, wenn der Turnierbetrieb zehn oder mehr



Minuten dem Zeitplan voraus ist, damit sich die Athleten auf ihren Wettkampfeinsatz vorbereiten können.

2. Allgemeine Regeln für den Wettkampf

2.1 Wettkampfkategorien

Es werden Wettkämpfe in folgenden Hauptkategorien durchgeführt:

- Changquan (Langfaust, CQ)
- Nanquan (Südfaust, NQ)
- Taijiquan (Taiji waffenlos, TJQ)
- Jianshu (Schwert, JS)
- Daoshu (Säbel, DS)
- Qiangshu (Speer, QS)
- Gunshu (Stock, GS)
- Nandao (Südsäbel, ND)
- Nangun (Südstock, NG)
- Taijijian (Taiji-Schwert, TJJ)

Diese Kategorien werden weiter in verschiedene Unterkategorien unterteilt, welche auf der offiziellen Homepage von swisswushu publiziert werden. Bei fehlendem Interesse an einer (Unter-)Kategorie kann diese vom Bereichsleiter der Technischen Kommission aus dem Wettkampfprogramm gestrichen werden. Jede Mitgliederschule von swisswushu kann einen Antrag auf Wiedereinführung einer gestrichenen (Unter-)Kategorie stellen. Über eine erneute Zulassung entscheidet der zuständige Bereichsleiter der Technischen Kommission.

2.2 Alterskategorien

Es werden Wettkämpfe in folgenden Alterskategorien durchgeführt

- Erwachsene: ab dem 18. Lebensjahr (Stichtag 01.01. eines Jahres)
- Junioren: vom 12. bis 18. Lebensjahr (Stichtag 01.01. eines Jahres)
- Kinder: jünger als 12-jährig (Stichtag 01.01. eines Jahres)

2.3 Rekurse

Wenn ein Wettkampfteam mit der Bewertung der Schwierigkeitsgrade oder einem Abzug des Hauptschiedsrichters nicht einverstanden ist, kann es einen Rekurs einreichen. Dieser ist in schriftlicher Form zuhanden der Rekurskommission (siehe 1.2) einzureichen. Gleichzeitig mit der Einreichung muss eine Depotzahlung von CHF 150.- erfolgen.

Nach Eingang eines Rekurses wird dieser durch die Rekurskommission möglichst zeitnah unter Einbezug des offiziellen Videos bearbeitet. Falls der Verband keine offizielle Videoaufzeichnung der Wettkämpfe erstellt hat, können Aufnahmen von dritten zur Beurteilung des Sachverhaltes beigezogen werden.

Wird einem Rekurs stattgegeben, erhält das rekurrierende Team das einbezahlte Depot zurück. Ein erfolgreicher Rekurs hat jedoch keine Änderung der Rangliste zur Folge. Bei einem negativen Entscheid wird die Depotzahlung einbehalten.

Jeder Entscheid der Rekurskommission ist endgültig. Er wird dem rekurrierenden Team sofort mündlich eröffnet und so bald als möglich in schriftlicher Form auf der Homepage von swisswushu publiziert.

2.4 Erstellung der Startliste, Startreihenfolge

Die Startreihenfolge von allen Qualifikationsturnieren und der Schweizermeisterschaft wird nach dem Zufallsprinzip vom offiziellen Turnieradministrationsprogramm von swisswushu generiert. Voraussetzung für die Teilnahme an der Schweizermeisterschaft ist die Qualifikation durch Punktgewinne an den Qualifikationsturnieren.

2.5 Einschreibung

Alle Athleten haben sich bis spätestens zu der in der Turnierausschreibung genannten Zeit einzuschreiben. Sollte ein Athlet zu spät erscheinen, wird er disqualifiziert. Kommt die Verspätung aufgrund höherer Gewalt oder wegen Verschulden dritter zustande, können das Wettkampfkomitee oder der Hauptschiedsrichter eine Teilnahme am Wettkampf dennoch zulassen.

Jeder Athlet wird vom Ansager vor dem Start aufgerufen. Sollte der Athlet nicht erscheinen, wird er nach einer Minute erneut ausgerufen, wobei der Athlet ab diesem Aufruf innert zwei Minuten seine Form starten muss. Sollte er innerhalb dieser Frist nicht zum Wettkampf erscheinen wird er disqualifiziert. Bei „Härtefällen“ (z.B. bei nicht-erscheinen wegen Verschulden dritter) liegt es im Ermessen des Hauptschiedsrichters, den Athleten als letzten in der Kategorie starten zu lassen. Ist der Athlet bis zum Ende der Kategorie nicht erschienen, wird er disqualifiziert.

2.6 Protokoll

2.6.1 Grüßen

Vor dem Betreten des Teppichs und nach Bekanntgabe der Endnote hat der Athlet den Hauptschiedsrichter mit dem Hand-Faust-Gruss zu grüssen. In Waffenformen kommt eine modifizierte Form desselben zum Tragen.



Abb. 1: Faust-Handflächen-Gruss: Aufrechter Stand, Füße geschlossen, rechte Faust mit den Knöcheln gegen die aufgerichtete linke Handfläche, vor dem Körper und ca. 20-30 cm von der Brust entfernt.



Abb. 2: Gruss mit Säbel: Aufrechter Stand, Füße geschlossen, Säbel in der linken Hand gehalten, linker Arm im Ellbogen gebeugt, sodass der Säbel quer vor der Brust liegt mit der scharfen Klingenseite nach oben, das erste Gelenk des linken Daumens berührt das Zentrum der rechten Handfläche. Beide Hände sind ca. 20-30 cm von der Brust entfernt

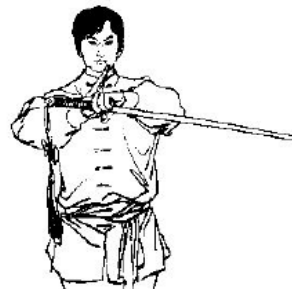


Abb. 3: Gruss mit Schwert: Aufrechter Stand, Füße geschlossen, Schwert in der linken Hand gehalten, linker Arm im Ellbogen gebeugt, sodass die Klinge quer vor der Brust und nahe der Aussenseite des Unterarms liegt, die Ulnarseite der rechten Handfläche am Grundgelenk des linken Zeigefingers. Beide Hände sind ca. 20-30 cm von der Brust entfernt

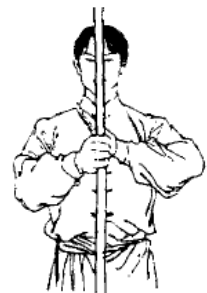


Abb. 4: Gruss mit Speer oder Stock: Aufrechter Stand, Füße geschlossen, beide Arme vor der Brust im Ellbogen gebeugt, die Waffe wird aufrecht in der rechten Hand, ca. ein Drittel vom Stockende gehalten, während die linke Handfläche auf dem zweiten Gelenk des rechten Daumens platziert wird. Beide Hände sind ca. 20-30 cm von der Brust entfernt

2.6.2 Bekleidung

2.6.2.1 Kleidervorschriften für Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu

Oberteil mit aufrechtem Kragen in chinesischem Stil und sieben (7) knebelähnlichen Knöpfen an der Vorderseite hinunter mit langen oder kurzen Ärmeln. Lange Ärmel müssen an den Ärmelaufschlägen zusammengerafft sein. Hosen in chinesischem Stil und passendem Schritt. Das Material und die Farbe können frei gewählt werden, sollen aber uniform sein. Verzierungen von max. 3cm Breite für das gesamte Gewand dürfen aus einem anderen Material und einer anderen, einzelnen Farbe sein. Ein weicher Gürtel kann ebenfalls aus einem anderen Material und in einer anderen Farbe sein. Auf den Gewändern dürfen Muster als Verzierungen angebracht werden.

Ebenfalls erlaubt sind Kleider im modernen Stil, wie sie an Wettkämpfen des Internationalen Wushu Verbandes (IWuF) erlaubt sind.



Abb. 5a: Wettkampfanzug für Changquan (Kurzarm)



Abb. 5b: Wettkampfanzug für Changquan (Langarm)

2.6.2.2 Kleidervorschriften für Nanquan, Nandao, Nangun

Kragenloses Oberteil mit sieben (7) knebelähnlichen Knöpfen in chinesischem Stil an der Vorderseite hinunter, mit kurzen Ärmeln für Frauen und ärmellos für Männer. Hosen in chinesischem Stil. Das Material und eine einzelne Farbe können frei gewählt werden. Verzierungen von max. 1cm Breite für das gesamte Gewand dürfen aus einem anderen Material und einer anderen einzelnen Farbe sein. Ein weicher Gürtel kann ebenfalls aus einem anderen Material und in einer anderen Farbe sein. Auf den Gewändern dürfen Muster als Verzierungen angebracht werden.

Ebenfalls erlaubt sind Kleider im modernen Stil, wie sie an Wettkämpfen des Internationalen Wushu Verbandes (IWuF) erlaubt sind.



Abb. 6a: Wettkampfanzug für Nanquan (Mann)



Abb. 5b: Wettkampfanzug für Nanquan (Frau)



2.6.2.3 Kleidervorschriften für Schiedsrichter

Alle Schiedsrichter sollen durch das Tragen des offiziellen Polo-Shirts und/oder Pullovers als solche erkennbar sein. Weiter sollen alle Schiedsrichter dunkle Hosen tragen.

2.7 Zeitmessung

Die Zeitmessung soll bei der ersten Bewegung einer Form beginnen und mit der letzten Bewegung, sobald der Athlet ruhig steht, enden.

2.8 Resultatanzeige

Die Endnote soll für alle (Athlet und Publikum) sichtbar angezeigt und vom Ansager verkündet werden.

2.9 Doping

Alle Athleten, welche an einem Turnier von swisswushu teilnehmen verpflichten sich zu dopingfreiem Sport. Es gelten die Normen und Bestimmungen von Antidoping Schweiz. Jeder Athlet kann von offiziellen Prüfern zum Doping-Test vorgeladen werden. Den Weisungen der Kontrolleure ist in jedem Falle Folge zu leisten. Die Disziplinar massnahmen bei einem Verstoß gegen die Anti-Doping-Bestimmungen werden von Antidoping Schweiz verhängt.

2.10 Platzierung

2.10.1 Einzelwettkämpfe

Die Platzierung der Athleten erfolgt anhand der erreichten Endnote. Derjenige mit der höchsten Endnote soll als Sieger, derjenige mit der zweithöchsten als Zweiter und so fort platziert werden.

Bei Gleichstand soll dieser folgendermassen behoben werden:

- a. Derjenige Wettkämpfer, der erfolgreich den höheren Schwierigkeitsgrad bei den Nandus absolvierte, soll höher platziert werden
- b. Derjenige Wettkämpfer, der erfolgreich mehr Schwierigkeitsgrade erfüllt hat, soll höher platziert werden
- c. Derjenige Wettkämpfer, der die höhere C-Note hat, soll höher platziert werden
- d. Derjenige Wettkämpfer, der die höhere B-Note hat, soll höher platziert werden
- e. Falls der Gleichstand weiterhin besteht, sollen die Athleten gleich platziert werden

2.10.2 Mannschaftswertung

Ausschliesslich an der Schweizermeisterschaft wird zusätzlich ein Titel für die beste Mannschaftsleistung in drei (3) Kategorien verliehen:

- Erfolgreichstes Team Formen
- Erfolgreichstes Team Kampf
- Erfolgreichstes Team Formen und Kampf



2.11 Weitere Bestimmungen

2.11.1 Eingabe/Registrierung der Schwierigkeitsgrade (Nandu)

Jeder Athlet der eine freie Form zeigt, muss seine Nandus gemäss den Richtlinien der Turnierorganisation (Online-Anmeldesystem) angeben. Die Einschreibung hat bis spätestens zu dem in der Turnierausschreibung angegebenen Datum zu erfolgen. Wird die Registrierung zu spät vorgenommen, wird am Turnier keine C-Note vergeben.

2.11.2 Zeitlimiten

Die Mindestdauer von freien Formen, sowie der Pflichtformen (89er, 01er, 12er), mit Ausnahme von Taijiquan und Taijijian, beträgt 1 Minute 20 Sekunden. Freie Formen Taijiquan und Taijijian sollen mindestens 3 und höchstens 4 Minuten; die Pflichtformen Taijiquan mindestens 5 und höchstens 6 Minuten dauern. Bei Juniorenkategorien (46er) soll die Form mindestens 1 Minute 10 Sekunden dauern. Bei Kinderkategorien erfolgt keine Zeitmessung.

2.11.3 Wettkampffläche

Die Wettkämpfe werden auf einem Teppich mit einer Fläche von 14 x 8 Metern durchgeführt. Die äussere Begrenzung der Wettkampffläche muss dabei deutlich erkennbar sein. An jeder Seite der Wettkampffläche muss ein zwei (2) Meter breiter Sicherheitsabstand vorhanden sein. Der Abstand zwischen zwei (2) verschiedenen Wettkampfflächen muss mindestens sechs (6) Meter betragen. Die Hallendecke muss mindestens acht (8) Meter über der Wettkampffläche liegen. Es ist sicherzustellen, dass der Wettkampfteppich gut beleuchtet ist.

2.11.4 Waffen

Alle Waffen müssen den von der IWuF erlassenen Bedingungen entsprechen:

- Die Spitze einer in der linken Hand gehaltenen Kurzwaffe (Säbel/ Schwert) muss mindestens bis zum Ohrläppchen des Athleten reichen.
- Die Länge eines Stockes muss mindestens der Körpergrösse des Athleten entsprechen.
- Ein Speer muss mindestens vom Fussboden bis zur Spitze des Mittelfingers des mit gerade nach oben ausgestreckten Armes und aufrecht stehenden Athleten reichen.
- Die Spitze eines in der linken Hand gehaltenen Nandao muss mindestens bis zum Kinn des Athleten reichen.
- Waffenmodifizierung mit Tape ist auch nach Regelung der IWuF erlaubt.

3. Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien

3.1 Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien für freie Formen

3.1.1 Bewertungsmethoden

Die Jury soll aus drei (3) Schiedsrichtern der Gruppe A, verantwortlich für die Bewertung der Qualität der Bewegungen, drei (3) der Gruppe B, verantwortlich für die Bewertung des Gesamteindrucks, und drei (3) der Gruppe C, verantwortlich für die Bewertung der Schwierigkeitsgrade, bestehen. Die Maximalnote für alle freien Formen beträgt 10.00. Diese setzt sich zusammen aus 5.00 Punkten für

die Qualität der Bewegungen, 3.00 Punkten für den Gesamteindruck und maximal 2.00 Punkten für die Schwierigkeitsgrade.

Die Schiedsrichter der Gruppe A sollen Punkte abziehen für alle während einer Form begangenen Fehler. Die Schiedsrichter der Gruppe B sollen den Gesamteindruck beurteilen und Punkte für Fehler in der Choreografie abziehen. Die A-, bzw. B-Note des Athleten ergibt sich aus dem Durchschnitt aller drei Noten der einzelnen Schiedsrichter aus der jeweiligen Gruppe.

Die Schiedsrichter der Gruppe C entscheiden, ob der Athlet die angemeldeten Nandus erfüllt. Die C-Note ergibt sich aus der Summe der Teilpunkte aller erfolgreich absolvierten Nandus.

3.1.2 Bewertungskriterien

Für jede Abweichung vom Qualitätsstandard einer Bewegung, sollen die Schiedsrichter der Gruppe A 0.1 Punkte Abzug machen. 0.1 – 0.3 Punkte sollen für zusätzliche Fehler abgezogen werden (vgl. Tab. 1 – 4 im Anhang).

Die Bewertung des Gesamteindrucks soll eine Einstufung der Form (hochwertig, mittelmässig, geringwertig) sowie der Choreografie enthalten. Diese Einstufung soll im Hinblick auf Kraft, Harmonie, Rhythmus und Stil bewertet werden. Den Schiedsrichtern der Gruppe B stehen dafür drei (3) Levels und neun (9) Sublevels zur Verfügung (vgl. Tab. 5 im Anhang). Ein Athlet soll eine Form mit den Standard-Bewegungen, korrekten Methoden, voller Kraft welche zu den richtigen Kraftpunkten gerichtet ist, guter Koordination zwischen Händen, Augen, Körper und Schritten (und ggf. Waffen), klarem Rhythmus und deutlichem Stil zeigen. All diese Punkte sollen bei der Einstufung einer Form berücksichtigt werden. 0.1 – 0.5 Punkte sollen für jeden Fehler bezüglich der Struktur und Komposition einer Form abgezogen werden (vgl. Tab. 6 im Anhang).

Gemäss den Tabellen zur Einstufung der Schwierigkeitsgrade wird jedes A-Teil mit 0.2, jedes B-Teil mit 0.3 und jedes C-Teil mit 0.4 Punkten bewertet. Es können dabei maximal 1.4 Punkte erreicht werden. Sollte ein Athlet Schwierigkeitsgrade anmelden die in der Summe mehr als 1.4 Punkte ergeben, werden ihm trotzdem nur maximal 1.4 Punkte angerechnet. Sollte ein Athlet die geforderten Kriterien eines Nandus nicht erfüllen, sollen ihm die entsprechenden Punkte abgezogen werden. Gemäss den Tabellen zur Einstufung der Schwierigkeit von Anschlussbewegungen/ Kombinationen wird jedes A-Teil mit 0.1, jedes B-Teil mit 0.15, jedes C-Teil mit 0.2 und jedes D-Teil mit 0.25 Punkten bewertet. Die maximale Punktzahl für Anschlussbewegungen/ Kombinationen beträgt 0.6 Punkte. Sollte ein Athlet die geforderten Kriterien einer Anschlussbewegung/ Kombination nicht erfüllen, werden ihm die entsprechenden Punkte abgezogen. Bei nichterfüllen der Kriterien eines Nandus, werden keine Punkte für eine korrekte Anschlussbewegung/ Kombination erteilt.

3.2 Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien für Formen ohne Nandus

3.2.1 Bewertungsmethoden

Maximalnote für alle Formen beträgt 10.00. Diese setzt sich zusammen aus 5.00 Punkten für die Qualität der Bewegungen und 5.00 Punkten für den Gesamteindruck.

Die Schiedsrichter der Gruppe A sollen Punkte abziehen für alle während einer gesamten Form begangene Fehler. Die Schiedsrichter der Gruppe B sollen den Gesamteindruck beurteilen und Punkte für Fehler in der Choreografie abziehen. Die A-, bzw. B-Note des Athleten ergibt sich aus dem Durchschnitt aller drei Noten der einzelnen Schiedsrichter aus der jeweiligen Gruppe.

3.2.2 Bewertungskriterien

Für jede Abweichung vom Qualitätsstandard einer Bewegung, sollen die Schiedsrichter der Gruppe A 0.1 Punkte Abzug machen. 0.1 – 0.3 Punkte sollen für zusätzliche Fehler abgezogen werden (vgl. Tab. 1 – 4 im Anhang).



Die Bewertung des Gesamteindrucks soll eine Einstufung der Form (hochwertig, mittelmässig, geringwertig) sowie der Choreografie enthalten. Diese Einstufung soll im Hinblick auf Kraft, Harmonie, Rhythmus und Stil bewertet werden. Den Schiedsrichtern der Gruppe B stehen dafür drei (3) Levels und neun (9) Sublevels zur Verfügung (vgl. Tab. 13 im Anhang). Ein Athlet soll eine Form mit den Standard-Bewegungen, korrekten Methoden, voller Kraft welche zu den richtigen Kraftpunkten gerichtet ist, guter Koordination zwischen Händen, Augen, Körper und Schritten (und ggf. Waffen), klarem Rhythmus und deutlichem Stil zeigen. All diese Punkte sollen bei der Einstufung einer Form berücksichtigt werden. 0.1 – 0.5 Punkte sollen für jeden Fehler bezüglich der Struktur und Komposition einer Form abgezogen werden.

Abzüge für Fehler in der Choreografie von Pflichtformen werden vom Hauptschiedsrichter gemacht. Für jede fehlende oder zusätzlich angefügte Bewegung werden dabei 0.2 Punkte abgezogen (vgl. Tab. 14 im Anhang).

3.3 Dezimalsystem der Noten

Schiedsrichter der Gruppe A können Noten mit einer (1) Dezimalstelle angeben, Schiedsrichter der Gruppe B und C mit zwei (2). Die Endnote wird auf hundertstel genau angezeigt.

3.4 Ermittlung der A-, B- und C-, sowie der Endnote

3.4.1 Freie Formen

Die Endnote ergibt sich aus der Summe der A-, B- und C-Note und ggf. der Abzüge durch den Hauptschiedsrichter.

3.4.1.1 A-Note

Die drei (3) Schiedsrichter, welche für die Bewertung der Qualität der Bewegungen verantwortlich sind, sollen Punkte für Fehler gemäss oben genannten Kriterien abziehen. Die Summe aller Fehler soll von der maximal möglichen Note (5.0) abgezogen werden, was dann die Wertung des Schiedsrichters ergibt. Die A-Note ergibt sich aus dem Durchschnitt der drei Teilwertungen.

3.4.1.2 B-Note

Die drei (3) Schiedsrichter, welche für die Bewertung des Gesamteindrucks verantwortlich sind, vergeben ihre Wertung anhand der oben genannten Kriterien. Die B-Note ergibt sich aus dem Durchschnitt der drei Teilwertungen.

3.4.1.3 C-Note

Die drei (3) Schiedsrichter, welche für die Bewertung der Schwierigkeitsgrade verantwortlich sind, sollen beurteilen, ob ein Athlet die von ihm angemeldeten Nandus erfüllt. Ein Nandu wird als erfüllt gewertet, wenn mindestens zwei (2) von drei (3) Schiedsrichtern das Element als gültig ansehen. Die Summe aller erfüllten Nandus ergibt die C-Note des Athleten.

3.4.2 Formen ohne Schwierigkeitsgrade (Standardformen)

Die Endnote ergibt sich aus der Summe der A- und B-Note und ggf. der Abzüge durch den Hauptschiedsrichter.

3.4.2.1 A-Note

Die drei (3) Schiedsrichter, welche für die Bewertung der Qualität der Bewegungen verantwortlich sind, sollen Punkte gemäss oben genannten Kriterien abziehen. Die Summe aller Fehler soll von maximal möglichen Note (5.0) abgezogen werden, was dann die Wertung des Schiedsrichters ergibt. Die A-Note ergibt sich aus dem Durchschnitt der drei Teilwertungen.



3.4.2.2 B-Note

Die drei (3) Schiedsrichter, welche für die Bewertung des Gesamteindrucks verantwortlich sind, vergeben ihre Wertung anhand der oben genannten Kriterien. Die B-Note ergibt sich aus dem Durchschnitt der drei Teilwertungen.

3.4.3 Abzüge des Hauptschiedsrichters

3.4.3.1 Wiederholung der Form

Sollte die Form eines Athleten durch unvorhergesehene Ereignisse gestört werden, darf er sie nach Zustimmung des Hauptschiedsrichters ohne Punktabzug wiederholen. Muss die Form jedoch wegen Vergessen der Form oder zerbrochener Waffe wiederholt werden, erfolgt ein Abzug von 1.0 Punkten. Sollte sich ein Athlet während der Form verletzen, darf der Hauptschiedsrichter die Form stoppen. Kann der Athlet nach kurzer Behandlung weiter machen, darf er seine Form wiederholen. In diesem Falle erhält er ebenfalls einen Abzug von 1.0 Punkten. Eine Form kann maximal einmal wiederholt werden; ausgenommen der Grund für die Wiederholung ist ein unvorhergesehenes Ereignis.

3.4.3.2 Zeitunter-, bzw. -überschreitungen

Im Taijiquan und Taijijian erfolgt pro fünf (5) Sekunden Zeitunter-, bzw. -überschreitung ein Abzug von 0.1 Punkten:

Zeit (Sekunden)	Abzug (Punkte)
0.01 – 4.99	0.1
5.00 – 9.99	0.2
10.00 – 14.99	0.3
Und so fort	

Im Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao, Nangun und in Partnerkämpfen soll pro zwei (2) Sekunden Zeitunterschreitung ein Abzug von 0.1 Punkten gemacht werden:

Zeit (Sekunden)	Abzug (Punkte)
0.01 – 1.99	0.1
2.00 – 3.99	0.2
4.00 – 5.99	0.3
Und so fort	

3.4.3.3 Fehler in der Choreografie

In Standardformen soll der Hauptschiedsrichter für jede vergessene oder zusätzlich eingefügte Bewegung in einer Form einen Abzug von 0.2 Punkten machen.

3.4.3.4 Offensichtliche Fehler der Eckschiedsrichter

Sollte einer oder mehrere Schiedsrichter offensichtliche Fehlentscheide fällen, darf der Hauptschiedsrichter die Schiedsrichtergruppe zusammenrufen und die Notengebung nochmals besprechen. Bei offensichtlichem Fehlverhalten hat er zudem das Recht den fehlbaren Schiedsrichter dem Schiedsrichterobmann zu melden.



4. Weitere Bestimmungen für freie Formen

Anmerkung: Folgende Bestimmungen beziehen sich einzig auf Anforderungen an die Choreografie von freien Formen. Die geforderten Pflichtbewegungen werden in Tab. 7 im Anhang aufgeführt. Die minimale Anzahl an geforderten Pflichtbewegungen wird unten aufgeführt.

4.1 Bestimmungen für Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu und Gunshu

4.1.1 Changquan

Changquan soll minimal drei Handtechniken, drei Stände, drei Beintechniken, einen Ellbogenstoss und Koutui Pingheng enthalten.

4.1.2 Jianshu

Jianshu soll minimal drei Stände, eine Standwaage von mindestens 2 Sekunden Dauer, und acht Waffentechniken enthalten.

4.1.3 Daoshu

Daoshu soll minimal drei Stände und acht Waffentechniken enthalten.

4.1.4 Qiangshu

Qiangshu soll minimal drei Stände und acht Waffentechniken enthalten.

4.1.5 Gunshu

Gunshu soll minimal drei Stände und acht Waffentechniken enthalten.

4.2 Bestimmungen für Taijiquan und Taijijian

4.2.1 Taijiquan

Taijiquan soll minimal zwei Beintechniken, drei Stände und acht Hauptformen enthalten.

4.2.2 Taijijian

Taijijian soll minimal drei Stände und acht Waffentechniken enthalten.

4.3 Bestimmungen für Nanquan, Nandao und Nangun

4.3.1 Nanquan

Nanquan soll mindestens Tigerkrallen, zwei Fausttechniken, fünf Stände, einen Seitwärtskick und Gunqiao enthalten.

4.3.2 Nandao

Nandao soll mindestens drei Stände und acht Waffentechniken enthalten.

4.3.3 Nangun

Nangun soll mindestens drei Stände und achte Waffentechniken enthalten.



Anhang



Tab. 1: Abzugskriterien für Standardbewegungen in Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu und Gunshu

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Code I	Code II
Standwaage	Bein auf Kopfhöhe bringen und mit Ferse nach oben halten in stehender Position	Standbein gebeugt Erhobenes Bein gebeugt	1	10
	Rückwärtstritt und Beinhalten in stehender Position	Standbein gebeugt Oberkörper mehr als 45° nach vorne gebeugt		11
	Yangshen Pingheng (YSPH)	Erhobenes Bein unter Horizontalebene		12
	Shizi Pingheng (YSPH)	Oberkörper unter Horizontalebene		13
	Koutui Pingheng	Oberschenkel des Standbeins nicht nahezu horizontal		14
Beintech niken	Qiansaotui (QST)	Oberschenkel de Standbeins über Horizontalebene Schuhsole des fegenden Beins wird vom Teppich abgehoben Fegendes Bein gebogen	2	20
	Housaotui (HST)	Schuhsole des fegenden Beins wird vom Teppich abgehoben Fegendes Bein gebogen		21
	Diecha (DC, Landung in Spagat)	Zehen des vorderen Beins auf dem Boden Beine nicht in einer geraden Linie		22
	Tantui (TK) Chuitui (CT)	Kickendes Bein nicht vollständig aus der Beugung gestreckt		23
Sprünge	Tengkong Feijiao (TKFJ) Xuanfengjiao (XFJ) Tengkong Bailian (TKBL)	Kickendes Bein unterhalb Schulterhöhe Fehlender Schlag	3	30
	Tengkong Zhengtitui (TKZTT)	Hängendes Bein gebeugt		31
	Cekongfan (CKF) Cekongfan 360° (CKF 360°)	Bein deutlich gebeugt		32
	Xuanzi (XZ) Xuanzi Zhuanti (XZZT)	Oberkörper höher als 45° Beine während des Flugs deutlich gebeugt		33
	Tengkongjiantan (TKJT)	Sprungbein nicht komplett gestreckt während des Kicks Kickendes Bein unterhalb Horizontalebene		34
Stände	Gongbu (GB)	Knie des vorderen Beins nicht über dem Fuss Oberschenkel des vorderen Beins nicht horizontal Ferse des hinteren Fusses nicht am Boden Zehen des hinteren Fusses nicht nach innen gedreht	5	50
	Mabu (MB)	Oberkörper deutlich nach vorne gebeugt Oberschenkel nicht horizontal Füsse nicht weit genug auseinander Fersen nicht am Boden Zehen zeigen nach aussen		51



	Xubu (XB)	Ferse des hinteren Beins nicht am Boden Oberschenkel des gebeugten Beins nicht horizontal	6	52
	Pubu (PB)	Hinteres Bein nicht komplett gebeugt Vorderes Bein gebeugt Schuhsole des vorderen Beines nicht nach innen gedreht und nicht flach auf dem Boden		53
Waffentechniken	Guajian (GJ) Liaojian (LJ)	Handgelenk gerade	6	60
	Wojian (WJ)	Zeigefinger berührt die Klinge		61
	Chantou (CT) Guonao (GN)	Rückseite des Säbels zu weit vom Körper entfernt		62
	Lanqiang (LQ) Naqiang (NQ)	Keine Kreisbewegung des Speerkopfes		63
	Zhaqiang (ZQ)	Hinterer Hand nicht am Speerende		64
	Liwu Huaqiang (LWHQ) Liwu Huagun (LWHG) Shuangshou Tiliang Huagun (SSTLHG)	Keine vertikale Kreisbewegung		65
	Waffe werfen und fangen	Waffe mit verschränkten Armen fangen Waffe nicht mit einer Hand gefangen		66

Bemerkungen:

- Für jeden Fehler in einer Bewegung werden 0.1 Punkte abgezogen
- Für mehrere Fehler in einer einzelnen Bewegung oder mehrere Fehler in einer einzelnen Waffentechnik werden 0.1 Punkte abgezogen
- Eine Standwaage sollte für mindestens zwei (2) Sekunden bewegungslos gehalten werden

Tab. 2: Abzugskriterien für Standardbewegungen in Taijiquan und Taijijian

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Code I	Code II
Standwaagen	Tiefe Standwaage mit nach vorne gestrecktem Bein	Gestrecktes Bein unter Horizontalebene	1	15
	Tiefe Standwaage mit hinten eingerücktem Bein	Fuss des eingerückten Beines berührt den Boden		16
	Tritt in tiefer Körperposition	Ferse des Standbeins ist nicht am Boden Tretendes Bein im Knie gebeugt Zehenspitzen nicht nach aussen rotiert		17
	Cechuai Pingheng (CCPH)	Kickendes Bein nicht vollständig aus der Beugung gestreckt		18
Beintechniken	Fenjiao (FJ) Dengjiao (DJ)	Erhobenes Bein unterhalb Horizontalebene Erhobenes Bein nicht gestreckt	2	24
	Bailianjiao (BLJ)	Schwingendes Bein während Schlag gebeugt Fehlender Schlag		25
	Paijiao (PJ)	Schwingendes Bein während Schlag gebeugt Fehlender Schlag		26
	Quedilong (QDL)	Schuhsole des vorderen Fusses berührt den Boden Winkel zwischen den Beinen kleiner als 45°		27



Sprünge	Tengkong Feijiao (TKFJ) Xuanfengjiao (XFJ) Tengkongbailian (TKBL)	Zehen des kickenden Beines unterhalb Schulterhöhe Fehlender Schlag	3	30
	Tengkong Zhengtitui (TKZTT)	Hängendes Bein gebeugt		31
Stände	Gongbu (GB)	Knie des vorderen Beines nicht über dem Fuss Ferse des hinteren Fusses nicht am Boden	5	50
	Pubu (PB)	Hinteres Bein nicht komplett gebeugt Vorderes Bein gebeugt Schuhsole des vorderen Beines nicht nach innen gedreht und nicht flach auf dem Boden		53
	Shangbu (SB) Tuibu (TB) Jinbu (JB) Genbu (GB) Cexingbu (CXB)	Schlurfen (ausser für spezielle Bewegungen) Auf und ab des Körperschwerpunkts während Bewegung Fuss zu hoch gehoben		54
Waffentechniken	Guajian (GJ) Liaojian (LJ)	Handgelenk gerade	6	60
	Wojian (WJ)	Zeigefinger berührt die Klinge		61

Bemerkungen:

- Für jeden Fehler in einer Bewegung werden 0.1 Punkte abgezogen
- Für mehrere Fehler in einer einzelnen Bewegung oder mehrere Fehler in einer einzelnen Waffentechnik werden 0.1 Punkte abgezogen

Tab. 3: Abzugskriterien für Standardbewegungen in Nanquan, Nandao und Nangun

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Code I	Code II
Beintech- niken	Qiansaotui (QST)	Oberschenkel des Standbeines über Horizontalebene Schuhsole des fegenden Beines wird vom Teppich abgehoben Fegendes Bein gebogen	2	20
	Hengdingtui (HDT)	Kickendes Bein nach dem Kick nicht gestreckt gehalten Kein Zehentritt auf die gegenüberliegende Seite		28
Sprünge	Tengkongfeijiao (TKFJ) Xuanfengjiao (XFJ) Tengkong Waibaitui (TKWBT)	Zehen des kickenden Beines unterhalb Schulterhöhe Fehlender Schlag in der Luft	3	30
Fallen	Tengkong Pantui 360° Cepu (TKPTCP)	Schwingendes Bein unterhalb Kopfhöhe	4	40
	Liyudating Zhili (LYDTZL)	Unterstützung der Hände		41
	Tengkong Shuangcehuai (TKSCC)	Kickende Beine nicht nahe beieinander Kickende Beine gebeugt		42
Stände	Gongbu (GB)	Vorderes Bein nicht annähernd zu einer halben Kniebeuge gebeugt Ferse des hinteren Beines berührt nicht den Boden	5	50
	Mabu (MB)	Oberkörper deutlich nach vorne gebeugt Beine nicht annähernd zu einer halben Kniebeuge gebeugt Oberschenkel unterhalb Horizontalebene		51



		Füsse nicht weit genug auseinander Fersen nicht am Boden		
	Xubu (XB)	Ferse des hinteren Beins nicht am Boden Oberschenkel des gebeugten Beins nicht horizontal		52
	Pubu (PB)	Hinteres Bein nicht komplett gebeugt Vorderes Bein gebeugt Schuhsole des vorderen Beins nicht nach innen gedreht und nicht flach auf dem Boden		53
	Diebu (DDB)	Innerseite der Wade des knienden Beins nicht am Boden Innerseite der Ferse des knienden Beins nicht am Boden		55
	Guibu (GB)	Gebeugtes Knie berührt Boden Gesäss nicht auf der Wade des gebeugten Beins		56
	Qilongbu (QLB)	Knie des hinteren Beines berührt Boden Vorderes Bein nicht annähernd zu einer halben Kniebeuge gebeugt		57
Waffentechniken	Chantou (CT) Guonao (GN)	Rückseite des Säbels zu weit vom Körper entfernt	6	62
	Dinggun (DG)	Ende des Stockes nicht auf dem Boden Spitze des Stockes unterhalb Kopfhöhe		67

Bemerkungen:

- Für jeden Fehler in einer Bewegung werden 0.1 Punkte abgezogen
- Für mehrere Fehler in einer einzelnen Bewegung oder mehrere Fehler in einer einzelnen Waffentechnik werden 0.1 Punkte abgezogen

Tab. 4: Abzugskriterien für andere Fehler

Typ	Fehler für Abzug	Code
Gleichgewichtsverlust	Oberkörper schwankt, Bewegung der Füsse, Hüpfen	70
	Abzug von 0.2 Punkten für abstützen	71
	Abzug von 0.3 Punkten für umfallen	72
Fehler betreffend Waffe, Kleider, Verzierung	Verlust des Griffs der Waffe Waffe berührt Körper oder Boden Waffe wird deformiert	73
	Abzug von 0.2 Punkten für zerbrochene Waffe	74
	Abzug von 0.3 Punkten für fallengelassene Waffe	75
	Abfallen des Fähnchens vom Säbel, der Kordel vom Schwert oder des Speers und von Verzierungen des Kleides Athlet verfängt sich mit Händen oder dem Körper an Anhängseln von Waffen, Kleidern oder flexiblen Waffen Aufgehen von Knöpfen an Kleidern, Beschädigung der Kleider oder Abfallen von Schuhen	76
	Standwaage nicht für mindestens zwei (2) Sekunden gehalten	77
Weitere Fehler	Irgend ein Körperteil berührt den Boden ausserhalb der Wettkampffläche	78
	Vergessen der Form/ einer Bewegung	79

Bemerkungen:

- Der Begriff „schwanken“ bedeutet, dass der Oberkörper sich in zwei entgegengesetzte Richtungen bewegt während einer auf einem oder beiden Beinen gehaltenen Bewegung
- Der Begriff „Bewegung der Füsse“ bezeichnet eine Bewegung eines Fusses während des Standes auf einem oder auf zwei Beinen



- Der Begriff „abstützen“ meint eine zusätzliche Unterstützung bei Verlust des Gleichgewichts z.B. durch eine einzelne Hand, Ellbogen, Knie, Oberarm, Kopf, das andere Bein bei einem Einbeinstand oder der Waffe
- Der Begriff „umfallen“ meint ein Abstützen mit zwei Händen (Ausnahme: Freies Rad; wird als „abstützen“ bewertet) oder wenn die Schultern, das Gesäss oder der Körperstamm den Boden berühren
- Die Dauer der Standwaage wird vom Beginn des reglosen Stehens gerechnet
- Wenn die Waffe den Boden ausserhalb der Wettkampffläche berührt soll kein Abzug für ein Verlassen der Wettkampffläche gemacht werden
- Alle Abzüge betragen 0.1 Punkte, ausser es ist ein anderer Abzug vermerkt
- Wenn mehrere Fehler in einer einzelnen Bewegung vorkommen, soll jeder einzelne Fehler gewertet werden

Tab. 5: Kriterien zur Bewertung und Einstufung des Gesamteindrucks bei freien Formen

Level	Sublevel	Note	Bewertungskriterien
Hoch	1	3.00 – 2.91	(Sehr) gut bezogen auf korrekte Bewegungen und Techniken, kraftvolle Form, fließend, mit korrektem Kraftpunkt, gute Koordination zwischen Händen und Augen, Körper und Schritten, sowie Körper und Waffe; für einen deutlichen Rhythmus und auffallenden Stil; und für das Zusammenpassen der Bewegungen mit begleitender Musik.
	2	2.90 – 2.71	
	3	2.70 – 2.51	
Mittel	4	2.50 – 2.31	Durchschnittlich bis gut, bezogen auf die oben genannten Kriterien
	5	2.30 – 2.11	
	6	2.10 – 1.91	
Tief	7	1.90 – 1.61	Schlecht bezogen auf die oben genannten Kriterien, bzw. Fehlen der genannten Elemente
	8	1.60 – 1.31	
	9	1.30 – 1.01	

Tab. 6: Abzugskriterien für Fehler in der Choreografie Formen

Choreografie	Code	Fehler für Abzug
Inhalt	01 – 08 86 – 88	Abzug von 0.2 Punkten für das Fehlen eines Pflichtelements in den Formen
Struktur und Komposition	81	Bewegungsloses Verharren über drei Sekunden (ausser in Gleichgewichtselementen), oder Pause vor einem Nandu im Taijiquan oder Taijijian
	82	Stocken während der Form
	83	Nichtgebrauch einer der vier Ecken der Wettkampffläche

Bemerkungen:

- Für jeden Fehler werden 0.1 Punkte abgezogen, sofern kein anderer Abzug definiert ist
- Die inhaltlichen Fehler werden nur vom Hauptschiedsrichter bewertet



Tab. 7: Codes für Pflichtbewegungen der freien Formen

Kat.	86	87	88	01	02	03	04	05	06	07	08
CQ	Gongbu	Xubu	Pubu	Tantui	Chuitui	Housaotui	Dingzhou	Koutui Pingheng	Quan	Zhang	Gou
JS	Gongbu	Xubu	Pubu	Cijian	Guajian	Liaojian	Dianjian	Pijian	Choujian	Pengjian	Jianwan hua
DS	Gongbu	Xubu	Pubu	Chantou	Guonao	Pidao	Zhandao	Guadao	Yundao	Zhadao	Beihua dao
QS	Gongbu	Xubu	Pubu	Lanqiang	Naqiang	Zhaqiang	Chuanqiang	Bengqiang	Dianqiang	Wuhua qiang	Tiaoba
GS	Gongbu	Xubu	Pubu	Pigun	Benggun	Jiaogun	Pinglugun	Yungun	Chuogun	Wuhua gun	Tiliaohua gun
TJQ	Gongbu	Xubu	Pubu	Lanque wei	Yemafen zong	Louxiaobu	Yunshou	Zuoyouchuan suo	Yanshou gongchui	Daojuan hong	Banlan chui
TJJ	Gongbu	Xubu	Pubu	Cijian	Guajian	Liaojian	Dianjian	Pijian	Jiejian	Mojian	Jiaojian
NQ	Gongbu	Xubu	Pubu	Qilongbu	Diebu	Qilinbu	Huzhao	Guagaiquan	Paoquan	Gunqiao	Hengding tui
ND	Gongbu	Xubu	Qilon gbu	Chantou	Guonao	Pidao	Modao	Gedao	Jiedao	Modao	Jianwan huadao
NG	Gongbu	Xubu	Qilon gbu	Pigun	Benggun	Jiaogun	Gunyagun	Gegun	Jigun	Dinggun	Paogun

Tab. 8: Codes für Standwaagen und Beintechniken

Typ	Code I	Körperhaltung	Code II	Beinbewegung	Code III	Code IV	
Standwaage	1	Aufrecht	1	Bewegen	1	Klasse A	0
		Rückenlage	2	Kick	2	Klasse B	1
Beintechnik	2	Vornüber geneigt	3	Halten	3	Klasse C	2
		Hocke	4	Fegen	4		

Tab. 9: Codes für Sprünge und Fallen

Typ	Code I	Körperhaltung	Code II	Richtung des Beins	Code III	Code IV	
Sprünge	3	Gerade	1	Keine	1	Klasse A	0
		Drehen	2	Kick nach oben	2	Klasse B	1
		Salto	3	Inwärts, nach links	3	Klasse C	2
		Rolle	4	Auswärts, nach rechts	4		
Fallen	4	Rad	5	Vorwärts	5		
		Butterfly	6	Rückwärts	6		
				Abwärts	7		

Tab. 10: Codes für Anschlussbewegungen und werfen-fangen-Bewegungen

Pubu	Mabu	Diebu	Tixiduli	Spagat	Quedilong	Zuopan	Gongbu	Fangen	Landung auf 1 Bein
+ 0	+ 1	+ 2	+ 3	+ 4	+ 5	+ 6	+ 7	+ 8	+ 9



Tab. 11.1: Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in CQ, JS, DS, QS, GS

Typ	Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht, falls...
Standwaage	A	0.2	Stehend Bein auf Kopfhöhe	111A	Gehaltenes Bein nicht vertikal
			Seitwärtstritt und halten des Beins	112A	
			Yangshen Pingheng	123A	Oberkörper mehr als 45° über Horizontalebene
	B	0.3	Shizi Pingheng	133B	Gehaltenes Bein nicht vertikal
	C	0.4	Rückwärtstritt und Bein halten	112C	Gehaltenes Bein nicht vertikal, Bein nicht hinter Schulter gehalten
Beintechnik	A	0.2	Qiansaotui 540°	244A	Unvollständige Rotation
	B	0.3	Qiansaotui 900°	244B	
Sprünge	A	0.2	Xuanfengjiao 360°	323A	Mehr als 4 Schritte Anlauf Unvollständige Rotation Geschlagenes Bein unter Hüftniveau
			Tengkong Bailian 360°	324A	
			Xuanzi	333A	Mehr als 4 Schritte Anlauf Nicht gesprungen
			Cekongfan	335A	
			Tengkong Feijiao	312A	Mehr als 4 Schritte Anlauf Tritt nicht in der Luft ausgeführt Geschlagenes Bein unter Hüftniveau
	B	0.3	Xuanfengjiao 540°	323B	Mehr als 4 Schritte Anlauf Unvollständige Rotation Geschlagenes Bein unter Hüftniveau
			Tengkong Bailian 540°	324B	
			Xuanzi Zhuanti 360°	353B	Mehr als 4 Schritte Anlauf Unvollständige Rotation
			Cekongfan 360°	355B	
			Tengkong Zhengtitui	312B	Mehr als 4 Schritte Anlauf Tritt nicht in der Luft ausgeführt Zehenspitzen berühren die Stirn nicht
	C	0.4	Xuanfengjiao 720°	323C	Mehr als 4 Schritte Anlauf Unvollständige Rotation Geschlagenes Bein unter Hüftniveau
			Tengkong Bailian 720°	324C	
			Xuanzi Zhuanti 720°	353C	Mehr als 4 Schritte Anlauf Unvollständige Rotation
			Cekongfan 720°	355C	

Tab. 11.2: Grad und Wertigkeit von Kombinationen in CQ, JS, DS, QS, GS

Typ	Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht, falls...
Zwischen dynamischen und statischen Bewegungen	A	0.1	Xuanfengjiao 360° + Mabü	323A + 1A	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
			Xuanfengjiao 360° + Spagat	323A + 4A	
			Tengkong Bailian 360° + Mabü	324A + 1A	
			Tengkong Bailian 360° + Spagat	324A + 4A	
			Tengkong Bailian 360° + Gongbu	324A + 7A	
			Xuanzi Zhuanti 360° +	353B + 4A	



			Spagat			
			Cekongfan + Spagat	335A + 4A		
			Xuanfengjiao 360° + Zuopan	323A + 6A	Beine nicht überkreuzt	
			Tengkong Bailian 360° + Zuopan	324A + 6A		
			Xuanzi + Zuopan	333A + 6A		
			Tengkong Feijiao + Zuopan	312A + 6A		
			Qiansaotui 540° + Zuopan	244A + 6A		
Zwischen werfen und fangen der Waffe			Werfen + Rolle über Schulter, dann fangen	445A + 8A		Gesäss oder Knie berühren beim Fangen noch den Boden, Waffe fällt zu Boden, nur an Verzierung gefangen
			Werfen + Tengkong Feijiao, dann fangen	312A + 8A		Sprung nicht ausgeführt während Waffe in der Luft ist, Beinschwingen nicht vollständig ausgeführt, Waffe fällt zu Boden, nur an Verzierung gefangen
Zwischen zwei Nandus	B	0.15	Tengkong Feijiao + Cekongfan	312A + 335A (B)	Mehr als 1 Anlaufschritt, Schwierigkeitsgrad nicht erfüllt	
			Xuanfengjiao 360° + Xuanzi Zhuanti 720° (4 Schritte dazwischen)	323A + 353C (B)	Mehr als 4 Anlaufschritte, Schwierigkeitsgrad nicht erfüllt	
Zwischen dynamischen und statischen Bewegungen			Xuanfengjiao 540° + Mabu	323B + 1B	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen	
			Xuanfengjiao 540° + Spagat	323B + 4B		
			Tengkong Bailian 540° + Mabu	324B + 1B		
			Xuanfengjiao 360° + Tixiduli	323A + 3B	Landung nicht nur auf geschlagenem Bein, Schwanken, Hüpfen, Fuss des angehobenen Beins berührt den Teppich	
			Tengkong Bailian 360° + Tixiduli	324A + 3B		
Zwischen werfen und fangen der Waffe			Werfen + Xuanfengjiao 360°, dann fangen	323A + 8B	Sprung nicht ausgeführt während Waffe in der Luft ist, Beinschwingen nicht vollständig ausgeführt, Waffe fällt zu Boden, nur an Verzierung gefangen	
			Werfen, Tengkong Bailian 360°, dann fangen	324A + 8B		
Zwischen zwei Nandus	C	0.2	Xuanzi Zhuanti 360° + Xuanfengjiao 720° (4 Schritte dazwischen)	353B + 323C (C)	Mehr als 4 Anlaufschritte, Schwierigkeitsgrad nicht erfüllt	
Zwischen dynamischen und statischen Bewegungen			Xuanfengjiao 720° + Mabu	323C + 1C	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen	
			Xuanfengjiao 540° + Tixiduli	323B + 3C		
			Tengkong Bailian 540° + Tixiduli	324B + 3C		
Zwischen dynamischen und statischen Bewegungen	D	0.25	Tengkong Bailian 720° + Mabu	324C + 1D	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen	
			Xuanfengjiao 540° + Spagat	323C + 4D		
			Xuanzi Zhuanti 720° + Spagat	353C + 4D		

Bemerkungen zu Tab. 11.1 + 11.2:

- Der Anlauf darf maximal 4 Schritte lang sein
- Die Verbindung einer dynamischen und statischen Bewegung muss in einem bewegungslosen Zustand enden
- In einer Waffenform darf nur einmal ein Element mit werfen und wiederfangen der Waffe vorkommen



- Eine Standwaage muss mindestens 2 Sekunden lang gehalten werden. Sie zählt nicht, falls sich der Athlet zusätzlich mit der Waffe abstützt
- Es dürfen nur Kombinationen ausgeführt werden, welche in Tab. 11.2 enthalten sind
- Wird in einer Kombination der Schwierigkeitsgrad nicht erfüllt, wird auch eine korrekte Anschlussbewegung nicht gezählt
- Das Nandu 323B muss von einem Mabü, einem Spagat oder Tixiduli, das Nandu 353C von einem Spagat, das Nandu 324C von einem Mabü, das Nandu 323C von einem Mabü oder Spagat gefolgt sein. Das kickende Bein im Nandu 312B muss das Sprungbein sein
- Der Grad der Drehung soll anhand des Winkels zwischen je einer virtuellen Linie zwischen beiden Füßen beim Absprung und bei der Landung beurteilt werden
- Bei der Landung auf einem Fuss soll die Rotation anhand des Winkels einer gedachten „Fussspitzen-Fersen-Linie“ beurteilt werden
- Beim Qiansaotui soll die ganze Bewegung des fegenden Beins zur Beurteilung der Rotation herangezogen werden
- Der erste Schritt nach der Landung auf einem, bzw. zwei Beinen ist der erste Anlaufschritt (egal mit welchem Bein)

Tab. 12.1: Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in Nanquan, Nandao und Nangun

Typ	Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht falls...
Beintechnik	A	0.2	Qiansaotui 540°	244A	Unvollständige Rotation
	B	0.3	Qiansaotui 900°	244B	
Sprünge	A	0.2	Xuanfengjiao 360°	323A	Mehr als 4 Schritte Anlauf, unvollständige Rotation, geschlagenes Bein unter Hüftniveau
			Tengkong Bailian 360°	324A	
			Tengkong Feijiao	312A	
			Rückwärtssalto aus Stand	346A	
	B	0.3	Xuanfengjiao 540°	323B	Mehr als 4 Schritte Anlauf, unvollständige Rotation, geschlagenes Bein unter Hüftniveau
			Tengkong Bailian 540°	324B	
			Rückwärtssalto mit einem Schritt	346B	Mehr als 2 Anlaufschritte
			Tengkong Feijiao mit halber Drehung	322B	Mehr als 1 Anlaufschritt, unvollständige Rotation
	C	0.4	Rückwärtsbutterfly mit einem Schritt und ganzer Drehung	366C	Mehr als 2 Anlaufschritte
			Xuanfengjiao 720°	323C	Mehr als 4 Schritte Anlauf, unvollständige Rotation, geschlagenes Bein unter Hüftniveau
Tengkong Bailian 720°			324C		
Fallen	A	0.2	Tengkong Shuangcechuai	415A	Mehr als 4 Anlaufschritte, Beine nicht horizontal
			Tengkong Pantui 360° Cepu	423A	Mehr als 4 Anlaufschritte, unvollständige Rotation
	C	0.4	Liyudating Zhili	447C	Körper nicht aufrecht während der Bewegung

Tab. 12.2: Grad und Wertigkeit von Kombinationen in Nanquan, Nandao und Nangun

Typ	Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht falls...	
Zwischen zwei Nandus	A	0.1	Xuanfengjiao 360° + Tengkong Feijiao	323A + 312A (A)	Mehr als 2 Anlaufschritte, Ausführung entspricht nicht dem Schwierigkeitsgrad	
			Xuanfengjiao 360° + Rückwärtssalto mit einem Schritt (max. 2 Schritte dazwischen)	323A + 346B (A)		
Zwischen dynamischen und statischen Bewegungen			Xuanfengjiao 360° + Diebu	323A + 2A		Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
			Tengkong Bailian 360° + Mabu	324A + 1A		
			Tengkong Feijiao + Tixiduli	312A + 3A		
Zwischen zwei Nandus	B	0.15	Xuanfengjiao 360° + Rückwärtsbutterfly mit einem Schritt und ganzer Drehung (max. 2 Schritte dazwischen)	323A + 366C (B)	Mehr als 2 Anlaufschritte, Ausführung entspricht nicht dem Schwierigkeitsgrad	
			Zwischen dynamischen und statischen Bewegungen	Xuanfengjiao 540° + Mabu		323B + 1B
Xuanfengjiao 540° + Diebu				323A + 2B		
Rückwärtssalto aus Stand + Diebu				346A + 2B		
Rückwärtssalto mit einem Schritt + Diebu				346B + 2B		
Tengkong Feijiao mit halber Drehung + Tixiduli			322B + 3B	Landung nicht nur auf geschlagenem Bein, Schwanken, Hüpfen, Fuss des angehobenen Beins berührt den Teppich		
Zwischen dynamischen und statischen Bewegungen			C		0.2	Xuanfengjiao 360° + Tixiduli
	Tengkong Bailian 360° + Tixiduli	324A + 3C				
	Rückwärtsbutterfly mit einem Schritt und ganzer Drehung + Diebu	366C + 2C	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen			
Zwischen dynamischen und statischen Bewegungen	D	0.25		Tengkong Bailian 720° + Mabu	324C + 1D	
			Xuanfengjiao 720° + Mabu	323C + 1D		
			Liyudating Zhili + Tixiduli	447C + 3D	Landung nicht nur auf geschlagenem Bein, Schwanken, Hüpfen, Fuss des angehobenen Beins berührt den Teppich	

Bemerkungen zu Tab. 12.1 + 12.2:

- Der Anlauf darf maximal 4 Schritte lang sein
- Die Verbindung einer dynamischen und statischen Bewegung muss in einem bewegungslosen Zustand enden
- Es dürfen nur Kombinationen ausgeführt werden, welche in Tab. 12.2 enthalten sind
- Wird in einer Kombination der Schwierigkeitsgrad nicht erfüllt, wird auch eine korrekte Anschlussbewegung nicht gezählt
- In den Kombinationen muss die Landung auf dem selben Fuss erfolgen, der auch für den Kick/Schlag benutzt wurde
- Der Fuss muss in den Nandus 324A, 324B und 324C nicht geschlagen werden
- Der Grad der Drehung soll anhand des Winkels zwischen je einer virtuellen Linie zwischen beiden Füßen beim Absprung und bei der Landung beurteilt werden



- Bei der Landung auf einem Fuss soll die Rotation anhand des Winkels einer gedachten „Fussspitzen-Fersen-Linie“ beurteilt werden
- Beim Qiansaotui soll die ganze Bewegung des fegenden Beins zur Beurteilung der Rotation herangezogen werden
- Der erste Schritt nach der Landung auf einem, bzw. zwei Beinen ist der erste Anlaufschritt (egal mit welchem Bein)

Tab. 13: Kriterien zur Bewertung und Einstufung des Gesamteindrucks bei Standardformen

Level	Sublevel	Note	Bewertungskriterien
Hoch	1	5.00 – 4.81	(Sehr) gut bezogen auf korrekte Bewegungen und Techniken, kraftvolle Form, fließend, mit korrektem Kraftpunkt, gute Koordination zwischen Händen und Augen, Körper und Schritten, sowie Körper und Waffe; für einen deutlichen Rhythmus und auffallenden Stil
	2	4.80 – 4.51	
	3	4.50 – 4.21	
Mittel	4	4.20 – 3.81	Durchschnittlich bis gut, bezogen auf die oben genannten Kriterien
	5	3.80 – 3.41	
	6	3.40 – 3.01	
Tief	7	3.00 – 2.51	Schlecht bezogen auf die oben genannten Kriterien, bzw. Fehlen der genannten Elemente
	8	2.50 – 2.01	
	9	2.00 – 1.51	

Tab. 14: Abzüge für Fehler in der Choreografie von Standardformen

	Fehler für Abzug	Code
Inhalt	Abzug von 0.2 Punkten für fehlende oder zusätzliche komplette Bewegung	80
	Fehlender oder falscher Schrei in Nanquan	81
Struktur und Komposition	Inkorrekte Anzahl Anlaufschritte bei Sprüngen	82
	Richtungsabweichung um mehr als 90° im Changquan oder Nanquan	83

Bemerkungen:

- Die oben genannten Abzüge werden durch den Hauptschiedsrichter gemacht
- Changquan steht Changquan stellvertretend auch für Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu; Nanquan stellvertretend auch für Nandao und Nangun
- Für jeden Fehler werden 0.1 Punkte abgezogen, sofern kein anderer Abzug definiert ist

Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Changquan

- (1) Quan (Q): Alle fünf Finger einer Hand sind fest zu einer Faust zusammengeballt, der Daumen ist gegen die Mittelphalanx von Zeige- und Mittelfinger gepresst
- (2) Zhang (Z): Der Daumen ist nach aussen gedreht oder gebeugt, während die restlichen Finger zusammengehalten und nach hinten gezogen werden
- (3) Gou (H): Handgelenk gebeugt (Palmarflexion), mit zusammenhalten aller fünf Finger
- (4) Gongbu (GB): Vorderes Bein im Knie gebeugt, sodass der Oberschenkel horizontal ist, das hintere Bein ist gestreckt und beide Schuhsolen sind flach auf dem Boden
- (5) Xubu (XB): Ein Bein im Knie gebeugt, sodass der Oberschenkel horizontal und die Ferse auf dem Boden ist, während beim anderen Bein nur die Zehenspitzen den Boden berühren
- (6) Pubu (PB): Das hintere Bein wird komplett gebeugt, wobei das Gesäss nahe zur Ferse dieses Beines liegt während das vordere Bein ausgestreckt nahe am Boden liegt. Beide Fersen sind flach am Boden



- (7) Tantui (TT): Standbein gestreckt oder leicht gebeugt während das andere Bein von gebeugt zu vollständiger Streckung heraus schnappt, der Fuss ist nach unten gestreckt (Plantarflexion); Kraft des Kicks liegt in den Zehen
- (8) Chuaitui (CT): Standbein gestreckt oder leicht gebeugt während das andere Bein einen Kick seitwärts von gebeugt zu vollständiger Streckung macht. Der Fuss muss über Taillenhöhe sein, wird angezogen, Zehen nach innen gedreht; Kraft des Kicks liegt auf der Ferse
- (9) Housaotui (HST): Ferse des Standbeins wird angehoben, das Bein wird maximal gebeugt. Durch eine Drehung des Körpers wird das ausgestreckte Bein in einer fegenden Bewegung um minimal eine ganze Umdrehung gedreht, die Fusssohle des gestreckten Beins ist dabei flach am Boden
- (10) Dingzhou (DZ): Arm im Ellbogen gebeugt, Hand zur Faust geballt mit Handfläche nach unten. Schlag mit einem Vorwärts- oder Seitwärtsstoss des Ellbogens; Kraft liegt an der Spitze des Ellbogens
- (11) Koutui Pingheng: Standbein gebeugt, sodass der Oberschenkel nahe zur Horizontalebene liegt. Das andere Bein wird im Knie gebeugt, der Fuss hinter dem Knie des Standbeins eingehakt

Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Jianshu

- (1) Cijian (CJ): Stich nach vorne, Arm und Schwert auf einer Linie; Kraft auf der Schwertspitze
- (2) Guajian (GJ): Das Schwert wird in einer schneidenden, vertikalen Kreisbewegung vor dem Körper nach oben bewegt, dann rück- oder abwärts; Kraft auf der schneidenden Seite der Klinge
- (3) Liaojian (LJ): Das Schwert wird mit einer schneidenden Vor- und Aufwärtsbewegung in einer vertikalen Kreisbewegung geführt; Kraft auf der schneidenden Seite der Klinge
- (4) Dianjian (DJ): Zurückziehen des Handgelenks um das Schwert aufzurichten und es dann nach vorne unten zu stossen; Kraft auf der Schwertspitze
- (5) Pijian (PJ): Das Schwert vertikal aufrichten und dann nach unten hacken; Kraft auf der Klinge
- (6) Jiejian (JJ): Schräg auf- oder abwärts blocken und schlagen; Kraft auf der schneidenden Seite der Klinge
- (7) Bengjian (BJ): Zurückziehen des Handgelenks um das Schwert nach oben schnellen zu lassen; Kraft auf der Schwertspitze
- (8) Jian wanhua (JWH): Mit dem Handgelenk als Drehachse, wird das Schwert nahe am Körper in vor- und abwärts gerichteten Kreisbewegungen bewegt; Kraft auf der Schwertspitze

Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Daoshu

- (1) Chantou (CT): Mit nach unten gerichteter Klinge wird der Säbel gegen den Uhrzeigersinn um die Schultern bewegt, wobei die Rückseite der Klinge nahe am Körper liegt
- (2) Guonao (GN): Mit nach unten gerichteter Klinge wird der Säbel im Uhrzeigersinn um die Schultern bewegt, wobei die Rückseite der Klinge nahe am Körper liegt
- (3) Pidao (PD): Den Säbel vertikal aufrichten und dann nach unten hacken; Kraft auf der schneidenden Seite der Klinge
- (4) Zhandao (ZD): Der Säbel wird auf einer Ebene zwischen Schulter und Kopf horizontal auf beide Seiten geführt; Kraft auf der schneidenden Seite der Klinge
- (5) Guadao (GD): Der Säbel wird aufgerichtet und in einer auf- und rückwärts oder ab- und rückwärts gerichteten Kreisbewegung bewegt, wobei die Klinge nahe am Körper geführt wird; Kraft auf dem vorderen Teil der Klinge
- (6) Yundao (YD): Der Säbel wird in horizontalen Kreisen wie eine Wolke oberhalb des Kopfes oder vor dem Körper geführt; Kraft auf der Rückseite der Klinge
- (7) Zhadao (ZD): Stich nach vorne, Arm und Säbel auf einer Linie; Kraft auf der Säbelspitze

- (8) Beihuadao (BHD): Mit dem Handgelenk als Drehachse, wird der Säbel nahe am Körper in vor- und abwärts gerichteten Kreisbewegungen bewegt; Kraft auf der Säbelspitze

Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Gunshu

- (1) Pigun (PG): Stockschlag nach unten; Kraft auf dem vorderen Teil des Stockes
- (2) Benggun (BG): Die Stockspitze wird kraftvoll aufwärts oder rechts und links in kurzen Bewegungen geführt; Kraft auf der Stockspitze
- (3) Jiaogun (JG): Die Stockspitze oder das Stockende werden in nach innen oder aussen gerichteten, vertikalen Kreisbewegungen auf einer Ebene zwischen Kopf und Knien geführt; Kraft auf der Stockspitze oder dem Stockende
- (4) Pinglungun (PLG): Die Stockspitze wird in rechts- oder linksgerichteten horizontalen Halbkreisbewegungen oberhalb der Brustebene geführt; Kraft auf dem vorderen Teil des Stockes
- (5) Yungun (YG): Der Stock wird in horizontalen Kreisen wie eine Wolke oberhalb des Kopfes oder vor dem Körper geführt; Kraft auf dem vorderen Teil des Stockes
- (6) Chuogun (CG): Stoss mit der Stockspitze oder dem Stockende nach vorne; Kraft auf Stockspitze oder dem Stockende
- (7) Diangun (DG): Der Stock wird in schnellen, vertikalen Kreisen nahe am Körper bewegt
- (8) Ti Liao Hua Gun (TLHG): Der Stock wird in schnellen, vertikalen Kreisen auf beiden Seiten nahe am Körper bewegt

Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Qiangshu

- (1) Lanqiang (LQ): Der Speer wird in nach aussen gerichteten Bögen auf einer Ebene zwischen Hüfte und Kopf bewegt; Kraft auf dem vorderen Teil des Speers
- (2) Naqiang (NQ): Der Speer wird in nach innen gerichteten Bögen auf einer Ebene zwischen Hüfte und Kopf bewegt; Kraft auf dem vorderen Teil des Speers
- (3) Zhaqiang (ZQ): Stich mit dem Speer gerade nach vorne, wobei die hintere die vordere Hand berührt; Kraft auf der Speerspitze
- (4) Chuanqiang (CQ): Den Speer schnell nach vorne abtauchen lassen, wobei der Schaft gerade und nahe am Hals, Handgelenk oder Arm gehalten wird
- (5) Bengqiang (BQ): Die Speerspitze wird kraftvoll aufwärts oder rechts und links in kurzen Bewegungen geführt; Kraft auf der Speerspitze
- (6) Dianqiang (DQ): Die Speerspitze wird kraftvoll in einem schnellen Aufwärts-Vorwärts-Abwärts-Schlag bewegt; Kraft auf der Speerspitze
- (7) Wuhuaqiang (WHQ): Der Speer wird in schnellen, vertikalen Kreisbewegungen mit dem Schaft nahe am Körper bewegt
- (8) Tiaoba (TB): Der Schaft des Speers wird mit dem Arm nach oben gekippt; Kraft auf dem Schaft

Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Nanquan

- (1) Qilongbu (QLB): Ein Bein im Knie beugen und die Ferse des anderen Beins anheben, wobei das Knie desselben nahe und der Unterschenkel parallel zum Boden sein sollen. Beide Beine sollen etwa zweieinhalb Fusslängen auseinander liegen
- (2) Diebu (DB): Für den einfachen Diebu soll ein Knie zur Hälfte gebeugt und auf dem anderen Knie gekniet werden, wobei die Innenseite des Unterschenkels (inkl. Wade) den Boden berühren. Für den doppelten Diebu, soll man auf beiden Knien am Boden knien, die Knie nahe beieinander und der jeweilige Unterschenkel (inkl. Wade) den Boden berühren



- (3) Qilinbu: Zwei Schritte nach vorne bewegen um die Beine schnell zu schliessen, wobei beide Füsse fest auf den Boden gesetzt werden, jedoch ohne Stampfen
- (4) Huzha (HZ): Die Finger werden auseinander gespreizt und im zweiten und dritten Gelenk gebeugt. Mit Ausnahme des Daumens soll das Fingergrundgelenk gestreckt sein, um die Handfläche zu exponieren
- (5) Guagaiquan (GGQ): Schneller Abwärtsschlag mit Kraft welche sich von der Vorder- auf die Rückfläche der Faust verlagert. Der Schlag soll in einer Kurve mit im Ellbogen leicht gebeugtem Arm erfolgen
- (6) Paoquan (PQ): Der Schlag soll in einer Aufwärtskurve schwingend ausgeführt werden; Kraft auf der Daumenseite der Faust
- (7) Gunqiao (GQ): Der Vorderarm wird mit einer Innenrotation nach vorne und unten gestreckt; Kraft auf der Innenseite des Vorderarms
- (8) Hengdingtui (HDT): Mit angezogenem Fuss soll das Bein entlang des Körpers einen Seitwärtskick machen; Kraft auf der Aussenseite der Fusssohle

Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Nandao

- (1) Chantou (CT): Mit nach unten gerichteter Klinge wird der Säbel gegen den Uhrzeigersinn um die Schultern bewegt, wobei die Rückseite der Klinge nahe am Körper liegt und der Kopf aufrecht gehalten wird
- (2) Guonao (GN): Mit nach unten gerichteter Klinge wird der Säbel im Uhrzeigersinn um die Schultern bewegt, wobei die Rückseite der Klinge nahe am Körper liegt und der Kopf aufrecht gehalten wird
- (3) Pidao (PD): Den Säbel vertikal aufrichten und dann nach unten hacken; Kraft auf der schneidenden Seite der Klinge
- (4) Modao (MD): Mit der scharfen Kante nach links (rechts) gerichtet, wird der Säbel in einer Vorwärts-Links (-Rechts)-Kurve auf einer Ebene zwischen Brust und Bauch zurückgezogen; Kraft auf der schneidenden Seite des Säbels
- (5) Gedao (GD): Mit nach oben (unten) gerichteter Spitze wird der Säbel in einer Blockbewegung nach links (rechts) geführt; Kraft auf der Klinge des Säbels
- (6) Jiedao (JD): Schräg auf- oder abwärts blocken und schlagen; Kraft auf der schneidenden Seite der Klinge
- (7) Saodao (SD): Mit der scharfen Seite der Klinge nach links (rechts) wird der Säbel in einer horizontalen Schneidbewegung, zuerst nach vorne, dann nach links (rechts) auf Höhe der Sprunggelenke geführt; Kraft auf der schneidenden Seite der Klinge
- (8) Jianwanhuadao (JWHD): Mit dem Handgelenk als Drehachse, wird der Säbel nahe am Körper in vor- und abwärts gerichteten Kreisbewegungen bewegt; Kraft auf der Säbelspitze

Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Nangun

- (1) Pigun (PG): Mit dem in beiden Händen gehaltenen Stock wird eine kraftvolle, nach unten gerichteter Schlag ausgeführt; Kraft auf dem vorderen Teil des Stocks
- (2) Benggun (BG): Der in beiden Händen gehaltene Stock wird mit der vorderen Hand zurückgezogen, der Arm ist im Ellbogen gebeugt. Die hintere Hand drückt dabei den Stock nach vorne um ihn ruckartig nach oben oder rechts und links zu ziehen; Kraft auf der Stockspitze
- (3) Jiaogun (JG): Die Stockspitze oder das Stockende werden in vertikalen Kreisen im oder gegen den Uhrzeigersinn in einer Ebene zwischen den Schultern und Knien geführt; Kraft auf der Stockspitze oder dem Stockende



- (4) Gunqagun (GYG): Der in beiden Händen gehaltene Stock wird zurückgezogen und mit einer Aussenrotation des vorderen Armes (Handfläche nach oben) oberhalb der Oberschenkel angepresst; Kraft auf dem vorderen Teil des Stocks
- (5) Gegun (GG): Der Stock wird vorne aufgerichtet gehalten und mit Blockbewegungen nach links und rechts bewegt; Kraft auf dem gesamten Stock
- (6) Jigun (JG): Horizontale Hiebe nach links und rechts mit der Stockspitze oder dem Stockende mit dem in beiden Händen gehaltenen Stock; Kraft auf der Stockspitze oder dem Stockende
- (7) Dinggun (DG): Der Stock wird mit beiden Händen vor dem Körper gehalten, Stockende nach unten, während der Stock nach vorne oben gedrückt wird; Kraft auf der Stockspitze
- (8) Paogun (PG): Der Stock wird mit beiden Händen nach oben geworfen; Kraft auf der Stockspitze