



Swiss Wushu Federation Wettkampfbreglement traditionelle Stile 2020

Datum / Version	Dezember 2020, Version 1.0
Autor	Stefan Schärer
Status	Freigabe



Präambel	2
Referenzierte Dokumente, Abkürzungen, Glossar	2
1 Organisation und Struktur	3
1.1 Wettkampfkomitee	3
1.2 Rekurskomitee	3
1.3 Offizielle	3
1.4 Der Hauptschiedsrichter soll	3
1.5 Die Schiedsrichter sollen	4
1.6 Der Zeitnehmer soll	4
1.7 Der Registrator soll	4
1.8 Der Videoaufzeichner soll	4
1.9 Ansager/Speaker	4
2 Allgemeine Wettkampfrichtlinien	5
2.1 Grundsatz	5
2.2 Wettkampffarten	5
2.3 Zeitlimiten	5
3 Definition traditionelle Stile	6
4 Wettkampfkategorien	6
4.1 Stilrichtungen	6
4.2 Nördliche Stilrichtungen	6
4.3 Südliche Stilrichtungen	6
4.4 Taijiquan	6
4.5 Innere Stile	7
4.5.1 Bagua Zhang	7
4.5.2 Xingyi Quan	7
4.5.3 Bajiquan	7
4.5.4 Wudang-Stile	7
4.7 Zusammenfassen der Wettkampf-Kategorien	7
5 Vom Wettkampf ausgeschlossen sind	8
6 Bewertung	8
6.1 Bewertungsmethode	8
6.2 Bewertungskriterien	8
6.3 Benotung	9
6.4 Fehler in der Benotung	9
6.5 Abzüge	10
7 Wiederholungen	10
8 Bewertung/Abzugskriterien	11
Tabelle 1 Nördliche/Südliche, Innere Stile, Wing Chun	11/12
Tabelle 2 Taijiquan und Taijijian	13
Tabelle 3 Andere Fehler	14
Tabelle 4 Bewertung für B Schiedsrichter	15
9 Platzierungen	16
9.1 Einzelwettkämpfe	16
9.2 Mannschaftswertung	16



Präambel

Das swisswushu-Reglement für traditionelle Stile 2017 ist eine Synthese aus folgenden Reglementen:

- “Rules for International Wushu Taolu Competition” der Chinese Wushu Association IWUF
- “Rules for traditional Wushu Championships” der European Wushu Federation EWUF
- Taolu-Reglement swisswushu
- Adaptionen und zum Teil eigene Ergänzungen des Autors.

Referenzierte Dokumente

ID	Titel	Version/Datum
1	Rules for International Wushu Taolu Competition IWuF	Nov. 2005
2	Rules for traditional Wushu Championships, EWuF	2013-2015
3	Taolu Reglement swisswushu	2016

Abkürzungen

Abkürzung	Erläuterung
IWuF	International Wushu Federation
EWuF	European Wushu Federation
CWA	Chinese Wushu Association
swisswushu	Swiss Wushu Federation

Glossar

Begriff	Erläuterung
Wushu	Chin. "Kampfkunst": Überbegriff für die chinesischen Kampfkünste
Kung Fu/Gong Fu	Vor allem im Westen verwendeter Begriff für die traditionellen äusseren Stile
Taiji/Taijiquan	Wichtiger innerer Kampfkunst-Stil

Status / Offene Punkte



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)

Den Vorsitz hat der Bereichsleiter der Technischen Kommission.

1.3 Offizielle

Die Offiziellen sollen unter der Leitung des Wettkampfkomitees arbeiten.

- Dem Hauptschiedsrichter
- 6 Eckschiedsrichtern (3x A Schiedsrichter, 3x B Schiedsrichter)
- Einem Zeitnehmer
- Einem Registrator
- Einem Videoaufzeichner

1.4 Der Hauptschiedsrichter soll

- Die Arbeit der Richtergruppen organisieren und führen, um die korrekte Anwendung der Wettkampf Reglemente sicher zu stellen.
- Er soll zudem überprüfen und sicherstellen das alle Vorbereitungsarbeiten für eine ordentliche und rechtzeitige Durchführung eingehalten werden. (Ausrüstung Schiedsrichterplätze, Wettkampffläche, etc)
- Richtlinien und Regelungen interpretieren, ohne das Recht zu haben, sie zu ändern.
- Wenn notwendig Offizielle ersetzen und er hat das Recht, Disziplinar massnahmen gegen Offizielle durchführen, die ernste Fehler begangen haben.
- Verwarnungen gegenüber Athleten und Trainern aussprechen, die Streit am Wettkampffplatz auslösen und er soll die Angelegenheit dem technischen Komitee zur Verhängung von Disziplinar massnahmen überweisen, bis hin zur Annullierung der Wettkampffresultate der Betroffenen. Wettkampffresultate überprüfen und verkünden und wenn nötig, eine Zusammenfassung über die Arbeit der Offiziellen verfassen.



- Macht Abzüge für Zeit Unter- oder Überschreitungen
- Macht Abzüge für Abbruch und-oder Neubeginn einer Form
- Er 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.

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 Schiedsrichterobmann Meldung über grobes Fehlverhalten von einzelnen Schiedsrichtern machen, die Entscheidung über das Treffen von Disziplinar massnahmen gegen einzelne Schiedsrichter liegt aber beim Schiedsrichterobmann.

1.5 Die Schiedsrichter sollen

Das Schiedsrichter Team besteht aus sogenannten A und B Schiedsrichtern

- sich ihren Aufgaben mit voller Hingabe, unabhängig und integer, mit bestem Wissen und Gewissen widmen, die sie vom Hauptrichter zugewiesen erhalten
- unabhängig, entsprechend den Reglementen urteilen und ausführliche Notizen machen

1.6 Der Zeitnehmer soll

- Die Zeit messen und registrieren, welche ein Athlet vom Beginn bis zum Ende seiner Form benötigt.

1.7 Der Registrator ist

- Verantwortlich für die gesamte Registrierung
- Informiert den Hauptschiedsrichter über allfällige Änderungen.

1.8 Der Videoaufzeichner soll

- Den gesamten Wettkampf aufzeichnen.
- Das Videoband durchsuchen und abspielen, falls dies für einen Rekurs nötig ist
- Die Videobänder entsprechend den Wettkampfrichtlinien archivieren.

1.9 Ansager/Speaker

- Entsprechend dem Taolu-Reglement swisswushu in der aktuell gültigen Fassung



2 Allgemeine Wettkampfrichtlinien

2.1 Grundsatz

Wichtige allgemeine Richtlinien wie das Rekursverfahren, das Protokoll, (Grüssen, Kleidervorschriften) etc. werden bereits im „Taolu-Reglement swisswushu“ in der aktuell gültigen Fassung abgehandelt.

Sie gelten für dieses Reglement sinngemäss. Ausnahmen sind möglich für:

- Die offizielle Schiedsrichter Kleidung darf mit IWUF, EWUF, swisswushu Pin versehen werden.
- Die offizielle Schiedsrichter Kleidung darf mit IWUF, EWUF-Duanwei und Schiedsrichter Klasse (A, B oder C) Pin versehen werden.
- Stilspezifische Kleidung, z.B. Shaolinquan, Wudangquan etc.
- Die gesamte Wettkampf Aufzeichnung.

2.2 Wettkampfformen

- Einzel
- Mannschaft (**mind. 3 Wettkämpfer machen die gleiche Form**)
- Einzel und Mannschaft

2.3 Wettkampfeinteilung nach Alter

- Kinder jünger als 12 Jahre (Stichtage 01.01. eines Jahres)
- Junioren von 12. -18. Jahre (Stichtage 01.01. eines Jahres)
- Erwachsene ab dem 18.-50. Lebensjahr (Stichtage 01.01. eines Jahres)
Taijiquan bis 65 Jahre

2.4 Zeitlimiten

- Formen in der Kategorie Kinder mind. 30 Sekunden.
- Formen ohne und mit Waffen (inkl. innere Stile) mind. 40 Sekunden, max. 2 Minuten.
Es ertönt ein Gong nach 1 Min. 30.
- Duilian (einstudierte Partnerkämpfe) mind. 40 Sekunden, max. 2 Minuten.
Es ertönt ein Gong nach 1 Min. 30.
- Taijiquan ohne Waffen mind. 4 Minuten, max. 6 Minuten.
Es ertönt ein Gong nach 4 Min. 30.
- Taijijian, Taijidao etc. mind. 3, max. 4 Minuten.
Es ertönt ein Gong nach 3 Min. 30.
- Ausnahmen: Werden verschiedene Taijiquan Kategorien zusammengelegt (z.B. traditionelles Taijiquan, standardisiertes Taijiquan, Pflichtformen etc.), welche alle unterschiedliche Zeit Limiten aufweisen, wird eine Limit von max. 6 Min. angewandt.



3 Definition traditionelle Stile

Ein Stil gilt nach swisswushu-Definition als traditionell, wenn er über mindestens 3 Generationen tradiert wurde. Die Bewegungen in den Formen beruhen auf Anwendungen, die mit einem Partner geübt werden können. Idealerweise ist der Stil einer bekannten Richtung zuzuordnen wie z.B. Bajiquan, Hung Kuen oder Chen-Stil Taijiquan. Der Stil muss bekannt und dokumentiert sein, damit allfällige Nachweise an internationalen Anlässen ohne wenn und aber erbracht werden können.

4 Wettkampfkategorien

4.1 Stilrichtungen

- Nördliche Stilrichtungen
- Südliche Stilrichtungen
- Taijiquan
- Innere Stile
- Wing Chun Kuen (und anverwandte Schreibweisen) / Yongchun Quan

4.2 Nördliche Stilrichtungen

- Taizu Chang Quan
- Meihua Quan
- Cha Quan
- Hongquan
- Shaolin Quan
- Tongbei Quan,
- Bajiquan
- Piguaquan etc.

4.3 Südliche Stilrichtungen

- Hongjia Quan (Hunggar Kuen/Hung Kuen)
- Cai Li Fo (Choy Lee Fat/Choy Lay Fut)
- Zhoujia Quan (Choygar Kuen)
- Hongfo Quan (Hung Fat Kuen)
- Baihe Quan (Pak Hok Kuen) etc.

4.4 Taijiquan

- Chen-Stil Taijiquan
- Yang-Stil Taijiquan und anverwandte Unterstile (Ip-Stil, Matsunkuen-Stil etc.)
- Wu-(Hao) Stil Taijiquan
- Wu- (Quanyou) Taijiquan
- Sun-Stil Taijiquan
- Zhaobao Taijiquan (He-Stil und Huleijia)
- Li-Stil Taijiquan
- Wudang-Taijiquan



4.5 Innere Stile

4.5.1 Bagua Zhang

- Cheng-Stil Bagua Zhang
- Sun-Stil Bagua Zhang etc

4.5.2 Xingyi Quan

- Shanxi-Linie
- Henan-Linie
- Hebei-Linie etc.

4.5.3 Baji Quan

- Xiao Baji Quan
- Da Baji Quan

4.5.4 Wudang-Stile

- Diverse Ausprägungen (Wudang Bagua, Wudang Xingyi, etc.)

4.6 Wing Chun/Yongchun

- Wing Chun
- Wing Tsun
- Ving Tsun
- Wing Tzun, etc.

4.7 Zusammenfassen für die Wettkampf-Kategorien

- Generell gilt die Unterteilung in die fünf Divisionen nördliche Stilrichtungen, südliche Stilrichtungen, Taijiquan, Innere Stilrichtungen und Wing Chun (inkl. aller Schreibweisen wie Ving Tsun, Wing Tsun usw.)
- Gibt es bei den Inneren Stilen zu wenig Teilnehmer, werden sie in die nördlichen Stilrichtungen, oder falls diese mit den südlichen Stilrichtungen zusammengelegt sind, in die externen Stile integriert. Bei Bedarf (überdurchschnittlich viele Starter in einem spezifischen Stil) kann eine Verfeinerung vorgenommen werden.
- Gibt es in den Waffenkategorien zu wenig Teilnehmer so werden sie wie folgt zusammen gelegt:
 - Langwaffen (Stock, Speer, Hellebarde, etc.)
 - Kurz Waffen (Schwert, Säbel, Messer, sowie alle Doppel Handwaffen etc.)
 - Flexible Waffen (Kette, Doppelkette, 3-Stock, Schnurpfeil, etc.)
 Diese können auch mit den Langwaffen zusammengelegt werden, bei ungenügender Teilnehmerzahl.

4.8 Kleidung

- Die Kleidung soll von neutraler, traditioneller Art sein. Stilspezifische Kleidung, z.B. für Shaolin Quan, Wudang, Wing Tsun etc. sind ebenfalls zugelassen und wünschenswert.
- Kleidung moderner Art ist nicht zugelassen und werden vom mit 0.1 in Abzug gebracht. (Kleider mit auffälligen und leuchtenden Farben, Kleidung mit Glitzersteinen und Pailletten)



5 Vom Wettkampf ausgeschlossen sind:

- IWuF-Pflichtformen
- Übrige Standardformen
- Freie Formen, bei denen lediglich die Pflichtelemente (Nandu) weggelassen wurden
- Moderne Tierimitationsformen (Yingzhaoquan, Tanglangquan etc.)

6 Bewertung

6.1 Bewertungsmethode

Die Wettkampfleistung eines Athleten soll mit den Leistungen der anderen Teilnehmern verglichen werden und mit Hilfe der nachstehenden Tabellen entsprechend eingestuft werden. Auf dieser Basis werden dann die Abzüge für Fehler und andere Abzüge (Zeitabzüge usw.). Danach wird die Endnote des Athleten ermittelt. Bei der Endnote bleiben 2 Kommastellen, wovon die zweite Kommastelle die Bandbreite 0-9 hat.

- Das Schiedsrichter Team besteht aus insgesamt 6 Schiedsrichtern.
- 3 Schiedsrichter der Gruppe A, verantwortlich für die Bewertung der Qualität der Bewegungen. Sie machen Punktabzüge für alle während einer Form begangenen Fehler. (Halten der Stellung, Schrittfolge, Gleichgewicht, etc.)
- 3 Schiedsrichter der Gruppe B, verantwortlich für die Bewertung des Gesamteindrucks. Sie machen Punktabzüge für den gesamt Eindruck der Bewegungen (Geist, Rhythmus, Ausdruckskraft und Inhalt, sowie Anwendung allfälliger Waffen)
- Die A-, bzw. B-Note des Athleten ergibt sich aus dem Durchschnitt aller drei Noten der einzelnen Schiedsrichter aus der jeweiligen Gruppe.
- Abzüge des Hauptschiedsrichters
Wenn unter den Noten der Eckschiedsrichter zu grosse Abweichung besteht, kann der Hauptschiedsrichter mit Einverständnis des Schiedsrichterchefs die abweichende Schlussnote korrigieren, bevor die Endnote angezeigt wird. Die Korrektur muss zwischen 0.01 und 0.05 liegen.
- Die Endnote wird anhand der Schlussnote, abzüglich der Abzüge und Korrekturen des Hauptschiedsrichters ermittelt.

6.2 Bewertungskriterien

- Die präsentierte Form des Athleten muss den stilspezifischen Inhalt sowie die stilspezifischen Techniken und Methoden enthalten.
- Die Kraft soll fließend sein, die Kraftpunkte entsprechend dem Stil, stilspezifische Waffen müssen Kraft und Koordination mit der Körperarbeit koordinieren, so dass eine Einheit aus Hand, Augen, Körper, Schritt- und Stellungstechniken entsteht.
- Rhythmus, Struktur und Choreographie müssen mit den Techniken koordiniert sein und dem Stil entsprechen.
- Bei Partnerformen müssen zudem die Bewegungen realistisch aussehen und aufeinander abgestimmt sein.
- Die Gruppenvorführung muss zusätzlich unter der Gruppe einheitlich und koordiniert sein.



- Traditionelle Formen dürfen keine Schwierigkeitsgrade (Nandu) enthalten. Wenn diese Regel nicht befolgt wird, wird die Form nicht benotet. Der Athlet darf nur Sprünge wie Feijiao, Xuanfengjiao Bailiantui, etc. zeigen, welcher der Form und der Charakteristik des Stils entsprechen.
- Auf übertriebenes Schreien ist zu verzichten, welches in der B Wertung in Abzug gebracht werden kann.
- Die präsentierte Form des Athleten muss den stilspezifischen Inhalt sowie die stilspezifischen Techniken und Methoden enthalten.

6.3 Benotung

- Maximalnote für alle Formen beträgt 10.00. Diese setzt sich aus je 5 Punkten aus der A und B Wertung zusammen.
- Die A Note, (3 Schiedsrichter) welche für die Bewertung der Qualität der Bewegungen verantwortlich ist, sollen Punkte gemäss den genannten Kriterien in Tabelle 1, 2 und 3 abziehen. Die Summe aller Fehler soll von maximal möglichen Note 5.0 abgezogen werden, was dann die Wertung der Schiedsrichter ergibt.
Die A-Note ergibt sich aus dem Durchschnitt der drei Teilwertungen.
- Die B Note, (3 Schiedsrichter) welche für die Bewertung des Gesamteindrucks verantwortlich sind, vergeben ihre Wertung anhand der Kriterien in Tabelle 4.
Die B-Note ergibt sich aus dem Durchschnitt der drei Teilwertungen

6.4 Fehler in der Benotung

- 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
- Sollte die Benotung der A-und/oder B Schiedsrichter eine Differenz von 0.5 Punkten oder höher aufweisen, muss 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



6.5 Abzüge

- Abzüge durch die A Schiedsrichter für Fehler siehe:
 - I. Tabelle 1 Nördliche/Südliche, Innere Stile, Wing Chun
 - II. Tabelle 2 Taijiquan und Taijijian
 - III. Tabelle 3 Andere Fehler
 - IV. Tabelle 4 Abzüge durch die B Schiedsrichter
- Abzüge durch den Hauptschiedsrichter für Fehler wegen Zeitunterschreitung oder Zeitüberschreitung:

Zeit Unterschreitung	Abzug
0.10 – 2.00 Sekunden	0.1 Punkte
2.10 – 4.00 Sekunden	0.2 Punkte
von mehr als 4.10 Sekunden	0.3 Punkte

- Maximalabzug für Zeitunterschreitung beträgt 0.3 Punkte

Zeit Überschreitung	Abzug
0.10 – 5.00 Sekunden	0.1 Punkte
5.10 – 10.00 Sekunden	0.2 Punkte
von mehr als 10.10 Sekunden	0.3 Punkte

- Maximalabzug für Zeitüberschreitung beträgt 0.3 Punkte.
- Wenn der Athlet beim Maximalabzug angelangt ist, soll der Hauptschiedsrichter den Athleten auffordern, die Form unverzüglich zu beenden. Die Form gilt dann als abgeschlossen.

7 Wiederholungen

- Falls ein Athlet seine Form aus unvorhergesehenen und unverschuldeten Gründen wiederholen, muss (z.B. Stromausfall in der Halle, verschieben des Teppichs, etc.) so kann der Hauptschiedsrichter dies ohne Punkteabzug erlauben.
- Ist die Wiederholung aber selbst verschuldet wegen Vergessens der Form oder defekter Waffe, so kann der Athlet die Form wiederholen. Der Hauptschiedsrichter muss in diesem Fall aber einen 1 Punkt abziehen.
- Wenn der Athlet sich während der Form verletzt, so kann der Hauptschiedsrichter die Form unterbrechen. Wenn nach kurzer Pflege der Athlet die Form wieder aufnehmen kann, so wird die Form mit einem 1 Punkt Abzug wiederholt.
- Die Wiederholungen sollen nach dem letzten ordentlichen Start in einer Kategorie durchgeführt werden.



8 Bewertung/Abzugskriterien

Tabelle 1 Nördliche/Südliche, Innere Stile, Wing Chun

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Cod	Code II
Bein- Technik	Qiansaotui (QST) Fussfeger vorwärts	Oberschenkel des Standbeins über Horizontalebene Schuhsole des fegenden Beins wird vom Teppich abgehoben Fegendes Bein gebogen	2	20
	Housaotui (HST) Fussfeger rückwärts	Schuhsole des fegenden Beins wird vom Teppich abgehoben Fegendes Bein gebogen		21
	Tantui (TK) gerader Tritt Chuitui (CT)seitlicher Tritt	Kickendes Bein nicht vollständig aus der Beugung gestreckt		23
	Hengdingtui (HDT)	Kickendes Bein nach dem Kick nicht gestreckt gehalten Kein Zehentritt auf die gegenüberliegende Seite		28
	Halbmond Schritt vorwärts/rückwärts Hubu jinmatuima	Verlagerung des Oberkörpers während Schritt-Ping vorwärts/rückwärts. Fussbewegung nicht Halbkreis		29
Sprünge	Tengkong Feijiao (TKFJ) Xuanfengjiao (XFJ) Tengkong Bailian TKBL)	Kickendes Bein unterhalb Brusthöhe Das schlagende Bein sollte fast ganz gestreckt sein Fehlender Schlag	3	30
	Xuanzi (XZ)	Oberkörper muss mindestens parallel zum Boden verlaufen Beine während des Flugs deutlich gebeugt		33
Stände	Gongbu (GB)	Knie des vorderen Beins nicht über der Fläche des Fusses Oberschenkel max. 45° zur Horizontalen 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 max. 45° zur Horizontalen Füsse nicht weit genug auseinander Fersen nicht am Boden Zehen zeigen max. 15° nach aussen		51
	Xubu (XB)	Ferse des hinteren Beins nicht am Boden Oberschenkel des gebeugten Beins max. 45° zur Horizontalen		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
	Diebu (DDB)	Innerseite der Wade des knienden Beins nicht am Boden Innerseite der Ferse des knienden Beins nicht am Boden		55
	Dingbu	Füsse nicht auf gleicher Höhe, Standbein Fussohle nicht voll auf Boden Zweites Bein Fusspitze nicht auf Boden		54
	Guibu (GB)	Gebeugtes Knie berührt Boden Gesäss nicht auf der Wade des gebeugten Beins		56
	Wing Chun Stand Erziqianyangma	Füsse nicht mind. Schulterbreit Fuss-Spitzen nicht nach innen gedreht Knie nicht leicht nach vorne gebeugt Knie nicht nach innen (Ball halten) Faust nicht auf Brusthöhe Schulter hochgezogen		59
Waffen Technik	Guajian (GJ) Schwert Liaojain (LJ) Schwert	Schwertbewegung von unten nach oben Handgelenk gerade	6	60
	Wojian (WJ)	Zeigefinger berührt die Klinge		61
	Chantou (CT) Säbel Guonao (GN)Säbel	Rückseite des Säbels zu weit vom Körper entfernt		62
	Lanqiang (LQ) Speer Naqiang (NQ)Speer	Keine Kreisbewegung des Speerkopfes		63
	Zhaqiang (ZQ) Einkopfspeer	Hintere Hand nicht am Speerende		64
	Liwu Huaqiang (LWHQ) Liwu Huagun (LWHG) Shuangshou Tiliao Huagun(SSTLHG)	Keine vertikale Kreisbewegung		65
	Dinggun (DG)	Ende des Stockes nicht auf dem Boden Spitze des Stockes unterhalb Kopfhöhe		67

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

**Tabelle 2** Taijiquan und Taijijian

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Code I	Code II
Hand Technik	Quan Faust	Der Daumen liegt nicht am 2. Glied Des Mittelfingers an.	1	01
	Palm Handfläche	Chen Hand Finger offen, Handballen nach innen Gou Fingerspitzen zusammen, gerundet Yang Hand Finger zusammen, Daumen nach aussen Gou Fingerspitzen zusammen, gerade		02
	Schwertfinger	Zeigefinger und Mittelfinger nicht gerade Daumen liegt nicht am Ringfinger an		03
	Armtechnik	Arm gestreckt Schulter angehoben Ellbogen angehoben		04
Bein Technik	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
Stände	Gongbu (GB)	Knie des vorderen Beines nicht über dem Fuss Ferse des hinteren Fusses nicht am Boden Hinteres Bein komplett gestreckt	5	50
	Pubu (PB)	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 XB)	Schlurfen (ausser für spezielle Bewegungen) Auf und ab des Körperschwerpunkts während Bewegung Fuss zu hoch gehoben		54
Waffen Technik	Guajian (GJ) Liaojian (LJ)	Handgelenk gerade	6	60
	Wojian (WJ)	Zeigefinger berührt die Klinge		61



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

**Tabelle 3** Andere Fehler

Typ	Fehler für Abzug	Code
Gleichgewichtsverlust	Oberkörper schwankt, Bewegung der Füsse, Hüpfen. Abzug von 0.1 Punkten	70
	Abzug von 0.2 Punkten für abstützen	71
	Abzug von 0.3 Punkten für umfallen	72
Fehler betreffend Waffe, Kleider, Verzierung	Waffe berührt Körper oder Boden. Abzug von 0.1 Punkten	73
	Verlust des Griffs der Waffe Abzug von 0.1 Punkten	
	Waffe wird deformiert. Abzug von 0.1 Punkten	
	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. Abzug von 0.1 Punkten	76
Weitere Fehler	Athlet verfängt sich mit Händen oder dem Körper an Anhängseln von Waffen, Kleidern oder flexiblen Waffen. Abzug von 0.1 Punkten	78
	Aufgehen von Knöpfen an Kleidern, Beschädigung der Kleider oder Abfallen von Schuhen. Abzug von 0.1 Punkten	
	Irgend ein Körperteil berührt den Boden ausserhalb der Wettkampffläche	
Weitere Fehler	Vergessen der Form/ einer Bewegung	79
	Der Athlet führt die Form danach aber weiter Abzug von 0.1 Punkten	

- 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, die Schultern, das Gesäss oder der Körperstamm berührt den Boden
- Wenn mehrere Fehler in einer einzelnen Bewegung vorkommen, soll jeder einzelne Fehler gewertet werden

Ausnahme

Wenn die Waffe den Boden ausserhalb der Wettkampffläche berührt soll kein Abzug für ein Verlassen der Wettkampffläche gemacht werden

**Tabelle 4** Bewertung für B Schiedsrichter

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	

9 Platzierungen

9.1 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:

- I. Derjenige Wettkämpfer, der die höhere B-Note hat, soll höher platziert werden
- II. Falls der Gleichstand weiterhin besteht, sollen die Athleten gleich platziert werden

9.2 Mannschaftswertung

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

- I. Erfolgreichstes Team Formen
- II. Erfolgreichstes Team Kampf
- III. Erfolgreichstes Team Formen und Kampf