

Swiss Wushu Federation

[www.swisswushu.ch](http://www.swisswushu.ch)



member of



## Taolu-Reglement swisswushu 2020

### **Präambel**

Beim vorliegenden Wettkampfreglement Taolu handelt es sich weitestgehend um eine Übersetzung des aktuell gültigen Regelwerkes der International Wushu Federation (IWuF). Allerdings wurden gewisse Adaptationen an nationale Besonderheiten vorgenommen. Zudem wurden im Vergleich zum 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.

Autoren: Yoel Berger, Jehmsei Keo

<b>1. Organisation und Struktur</b> .....	5
1.1 Wettkampfkomitee .....	5
1.2 Rekurskommission .....	5
1.3 Offizielle.....	5
1.3.1 Schiedsrichterobmann .....	5
1.3.2 Schiedsrichter .....	5
1.3.2.1 Hauptschiedsrichter .....	5
1.3.2.2 Leitender Hauptschiedsrichter.....	6
1.3.2.3 Schiedsrichter .....	6
1.3.3 Planungsverantwortlicher und Registrator .....	6
<b>2. Organisation und Struktur</b> .....	7
2.1 Wettkampfkategorien .....	7
2.2 Alterskategorien .....	7
2.3 Rekurse.....	7
2.4 Erstellung der Startliste, Startreihenfolge.....	7
2.5 Einschreibung .....	8
2.6 Protokoll .....	8
2.6.1 Grüßen.....	8
2.6.2 Bekleidung.....	9
2.6.2.1 Kleidervorschriften für Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu .....	9
2.6.2.2 Kleidervorschriften für Nanquan, Nandao, Nangun .....	9
2.6.2.3 Kleidervorschriften für Schiedsrichter .....	9
2.7 Zeitmessung .....	10
2.8 Resultatanzeige .....	10
2.9 Doping .....	10
2.10 Platzierung.....	10
2.10.1 Einzelwettkämpfe.....	10
2.10.2 Mannschaftswertung .....	10
2.11 Weitere Bestimmungen .....	10
2.11.1 Eingabe/Registrierung der Schwierigkeitsgrade (Nandu) .....	10
2.11.2 Zeitlimiten .....	10
2.11.3 Wettkampffläche.....	11
2.11.4 Waffen .....	11
<b>3. Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien</b> .....	12
3.1 Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien für freie Formen.....	12

3.1.1	Bewertungsmethoden.....	12
3.1.2	Bewertungskriterien.....	12
3.2	Bewertungsmethoden und Bewertungskriterien für Formen ohne Nandus.....	13
3.2.1	Bewertungsmethoden.....	13
3.2.2	Bewertungskriterien.....	13
3.3	Dezimalsystem der Noten .....	13
3.4	Ermittlung der A-, B- und C-, sowie der Endnote.....	13
3.4.1	Freie Formen .....	13
3.4.1.1	A-Note .....	13
3.4.1.2	B-Note .....	13
3.4.1.3	C-Note.....	14
3.4.2	Formen ohne Schwierigkeitsgrade (Standardformen).....	14
3.4.2.1	A-Note .....	14
3.4.2.2	B-Note .....	14
3.4.3	Abzüge des Hauptschiedsrichters .....	14
3.4.3.1	Wiederholung der Form.....	14
3.4.3.2	Zeitunter-, bzw. -überschreitungen .....	14
3.4.3.3	Fehler in der Choreografie .....	15
3.4.3.4	Offensichtliche Fehler der Eckschiedsrichter.....	15
4.	Weitere Bestimmungen für freie Formen.....	16
4.1	Bestimmungen und Pflichtbewegungen für Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu und Gunshu .....	16
4.1.1	Changquan.....	16
4.1.2	Jianshu .....	16
4.1.3	Daoshu.....	16
4.1.4	Qiangshu.....	16
4.1.5	Gunshu .....	16
4.2	Bestimmungen und Pflichtbewegungen für Nanquan, Nandao, Nangun .....	17
4.2.1	Nanquan .....	17
4.2.2	Nandao .....	17
4.2.3	Nangun .....	17
4.3	Bestimmungen und Pflichtbewegungen für Taijiquan, Taijijian .....	17
4.3.1	Taijiquan .....	17
4.3.2	Taijijian .....	17
<b>Anhang</b>	.....	<b>18</b>
Tab. 1:	Abzugskriterien für Standardbewegungen in Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu und Gunshu .....	19

Tab. 2: Abzugskriterien für Standardbewegungen in Nanquan, Nandao, Nangun .....	23
Tab. 3: Abzugskriterien für Standardbewegungen in Taijiquan, Taijijian .....	25
Tab. 4: Abzugskriterien für andere Fehler .....	28
Tab. 5: Kriterien zur Bewertung und Einstufung des Gesamteindrucks bei freien Formen ....	28
Tab. 6: Kriterien zur Bewertung und Einstufung des Gesamteindrucks bei Standardformen.	29
Tab. 7: Abzüge für Fehler in der Choreografie von Standardformen .....	29
Tab. 8: Codes für Balance- und Beintechniken .....	29
Tab. 9: Codes für Sprünge und Fallen .....	29
Tab. 10: Codes für Anschlussbewegungen und Werfen-Fangen-Bewegungen .....	30
Tab. 11: Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in CQ, JS, DS, QS, GS.....	31
Tab. 12: Grad und Wertigkeit von Kombinationen in CQ, JS, DS, QS, GS .....	32
Tab. 13: Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in Nanquan, Nandao und Nangun .	34
Tab. 14: Grad und Wertigkeit von Kombinationen in Nanquan, Nandao und Nangun .....	34
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Changquan.....	36
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Jianshu .....	36
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Daoshu.....	37
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Gunshu.....	37
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Qiangshu.....	38
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Nanquan .....	38
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Nandao .....	38
Technische Anforderungen an Pflichtbewegungen im Nangun .....	39

# 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 wird von der technischen Kommission gewählt und führt die Schiedsrichtergruppen organisatorisch. Ihm obliegt die Aufgabe, die Schiedsrichter zu den einzelnen Turnieren anzubieten oder diese Aufgabe zu delegieren. Zudem ernennt er bei mehreren Hauptschiedsrichtern den leitenden Hauptschiedsrichter.

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, drei (3) Schiedsrichter der Gruppe A, und drei (3), wenn möglich aber fünf (5) Schiedsrichter der Gruppe B eingesetzt werden, wobei es zulässig ist, die fünfte B-Note vom Hauptschiedsrichter vergeben zu lassen. Bei den Freien Formen [Optional Routines] kommen zusätzlich drei (3) Schiedsrichter der Gruppe C zum Einsatz.

#### 1.3.2.1 Hauptschiedsrichter

Führt die Schiedsrichter an den Turnieren in technischer/fachlicher Hinsicht. 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 Schiedsrichterobmann Meldung über grobes Fehlverhalten von einzelnen Schiedsrichtern machen, die Entscheidung über das Treffen von Disziplinarmaßnahmen gegen einzelne Schiedsrichter liegt aber beim Schiedsrichterobmann. 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 Leitender Hauptschiedsrichter

Der leitende Hauptschiedsrichter wird vom Schiedsrichterobmann bestimmt (siehe 1.3.1) und führt andere Hauptschiedsrichter fachlich an.

#### 1.3.2.3 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 Turniers. 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.

## 2. Organisation und Struktur

### 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 Mitgliedsschule 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 mündlicher Form zuhanden der Rekurskommission (siehe 1.2) am Wettkampftag einzureichen. Gleichzeitig mit der Einreichung muss eine Depotzahlung von CHF 150.- erfolgen. Ein Rekurs kann jeweils nur für eigene Athleten des Wettkampfteams eingereicht werden. 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 auch eine 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.

### 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 Nichterscheinen 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

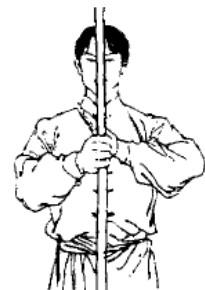


Abb. 4: Gruss mit Speer oder Stock: Aufrechter Stand, Füße geschlossen, beide Arme vor der Brust im Ellbogen gebeugt, die Waffe wird aufrecht in der rechten Hand, ca. ein Drittel vom Stockende gehalten, während die linke Handfläche auf dem zweiten Gelenk des rechten Daumens platziert wird. Beide Hände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



## 2.6.2 Bekleidung

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

Erlaubt ist Wettkampfbekleidung im klassischen chinesischen Stil (aufrechter Kragen, sieben Knöpfe, lange oder kurze Ärmel), sowie Kleider im modernen Stil, wie sie an Wettkämpfen des Internationalen Wushu-Verbandes (IWuF) erlaubt sind.

Nicht erlaubt sind Clubbekleidung und herkömmliche Trainingsbekleidung.



Abb. 5a: Klassische Wettkampfbekleidung für Changquan (Kurzarm)



Abb. 5b: Klassische Wettkampfbekleidung für Changquan (Langarm)

### 2.6.2.2 Kleidervorschriften für Nanquan, Nandao, Nangun

Erlaubt ist Wettkampfbekleidung im klassischen chinesischen Stil (kragenlos, sieben Knöpfe, ärmellos für Männer, kurze Ärmel für Frauen), sowie Kleider im modernen Stil, wie sie an Wettkämpfen des Internationalen Wushu-Verbandes (IWuF) erlaubt sind.

Nicht erlaubt sind Clubbekleidung und herkömmliche Trainingsbekleidung.



Abb. 6a: Klassische Wettkampfbekleidung für Nanquan (Kurzarm)



Abb. 6b: Klassische Wettkampfbekleidung für Nanquan (Frauen)

### 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.
- Stöcke aus Holz dürfen nicht mit Tape modifiziert werden.
- Stöcke aus Carbon dürfen mit Tape für einen besseren Halt modifiziert werden. An der Spitze ist keine Modifizierung erlaubt.
- Ein Speer muss mindestens vom Fussboden bis zur Spitze des Mittelfingers des gerade nach oben ausgestreckten Armes des aufrecht stehenden Athleten reichen.
- Die Spitze eines in der linken Hand gehaltenen Nandao muss mindestens bis zum Kinn des Athleten reichen.

## 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 (bzw. aller drei gewerteten Noten bei fünf B-Schiedsrichtern) 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. Die Einstufung erfolgt aufgrund der Bewertung von Kraft, Harmonie, Rhythmus und Stil der Form. 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 Nichterfüllung 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 (bzw. aller drei gewerteten Noten bei fünf B-Schiedsrichtern) 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. Die Einstufung erfolgt aufgrund der Bewertung von Kraft, Harmonie, Rhythmus und Stil der Form. 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 den 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 oder fünf (3 oder 5) 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 B-Noten, bei fünf B-Schiedsrichtern aus dem Durchschnitt der drei gewerteten B-Noten.

#### 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 den 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.

##### 3.4.2.2 B-Note

Die drei oder fünf (3 oder 5) 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 B-Noten, bei fünf B-Schiedsrichtern aus dem Durchschnitt der drei gewerteten B-Noten.

#### 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:

<b>Zeit (Sekunden)</b>	<b>Abzug (Punkte)</b>
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:

<b>Zeit (Sekunden)</b>	<b>Abzug (Punkte)</b>
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

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

#### 4.1.1 Changquan

Changquan soll minimal folgende Techniken beinhalten:

- 3 Handtechniken bestehend aus **Quan** (Faust), **Zhang** (Handflächenstoss) und **Gou** (Haken)
- 3 Techniken mit **Quan**
- 2 Techniken mit **Zhang**
- 1 **Dingzhou** (Ellenbogenstoss)
- 5 Stände bestehend aus **Gongbu, Mabu, Pubu, Xubu, Xiebu**
- 3 Beintechniken bestehend aus: geschwungenem und gestrecktem Bein; Technik, in der das Bein zuerst gebeugt und dann gestreckt wird; **Housaotui** (Fussfeger rückwärts)
- 1 Balancetechnik

#### 4.1.2 Jianshu

Jianshu soll minimal folgende Techniken/Inhalte beinhalten:

- 8 Schwerttechniken bestehend aus **Cijian, Guajian, Liaojian, Dianjian, Pijian, Bengjian, Jiejian, Jianwanhua**
- Eine verbindende Technik aus Guajian auf der linken und rechten Seite in Verbindung mit **ChuanGuaJian** hinter den Rücken
- 3 Stände bestehend aus **Gongbu, Pubu, Xubu**
- 1 Balancetechnik

#### 4.1.3 Daoshu

Daoshu soll minimal folgende Techniken/Inhalte beinhalten:

- 8 Säbeltechniken bestehend aus **Chantou, Guonao, Pidao, Zhadao, Zhandao, Guadao, Yundao, Beihuadao**
- Eine verbindende Technik aus Chantou und Guonao
- 3 Stände bestehend aus **Gongbu, Pubu, Xubu**

#### 4.1.4 Qiangshu

Qiangshu soll minimal folgende Techniken/Inhalte beinhalten:

- 8 Speertechniken bestehend aus **Lanqiang, Naqiang, Zhaqiang, Chuanqiang, Bengqiang, Dianqiang, Liwuhuaqiang, Tiaoba**
- Eine verbindende Technik aus **Lanqiang, Naqiang und Zhaqiang**
- 3 Stände bestehend aus **Gongbu, Pubu, Xubu**

#### 4.1.5 Gunshu

Gunshu soll minimal folgende Techniken/Inhalte beinhalten:

- 8 Stocktechniken bestehend aus **Pinglungun, Pigun, Yungun, Benggun, Jiaogun, Chuogun, Liwuhuagun, Tiliaohuagun**
- 3 nacheinanderfolgende **Tiliaohuagun**
- 3 Stände bestehend aus **Gongbu, Pubu, Xubu**



## 4.2 Bestimmungen und Pflichtbewegungen für Nanquan, Nandao, Nangun

### 4.2.1 Nanquan

Nanquan soll minimal folgende Techniken/Inhalte beinhalten:

- 1 Handtechnik bestehend aus **Huzhao**
- 2 Handtechniken bestehend aus **Guagaiquan, Paoquan**
- 1 Übergangstechnik (Qiaofa) aus **Gunqiao**
- 6 Stände bestehend aus **Gongbu, Mabu, Pubu, Xubu, Diebu, Qilongbu**
- 1 Fusstechnik bestehend aus **Qilinbu**
- 1 Beintechnik bestehend aus **Hengdingtui**

### 4.2.2 Nandao

Nandao soll minimal folgende Techniken/Inhalte beinhalten:

- 8 Säbeltechniken bestehend aus **Chantou, Guonao, Pidao, Modao, Gedao, Jiedao, Saodao, Jianwanhuadao**
- 4 Stände bestehend aus **Gongbu, Mabu, Xubu, Qilongbu**

### 4.2.3 Nangun

Nangun soll minimal folgende Techniken/Inhalte beinhalten:

- 8 Stocktechniken bestehend aus **Pigun, Benggun, Jiaogun, Gunyagun, Gegun, Jigun, Dinggun, Paogun**
- 4 Stände bestehend aus **Gongbu, Mabu, Xubu, Qilongbu**

## 4.3 Bestimmungen und Pflichtbewegungen für Taijiquan, Taijijian

### 4.3.1 Taijiquan

Taijiquan soll minimal folgende Techniken/Inhalte beinhalten:

- 8 Techniken bestehend aus **LanQueWei, ZuoYouYeMaFenZong, ZuoYouLou-XiAoBu, YunShou, ChuanSuo, YanShouGongChui, ZuoYouDaoJuanGong, Ban-LanChui**
- 3 Stände bestehend aus **Gongbu, Pubu, Xubu**
- 2 unterschiedliche Beintechniken

### 4.3.2 Taijijian

Taijijian soll minimal folgende Techniken/Inhalte beinhalten:

- 8 Schwerttechniken bestehend aus **Cijian, ZuoYouGuajian, Liaojian, Dianjian, Pijian, Jiejian, Mojian, Jiaojian**
- 3 Stände bestehend aus **Gongbu, Pubu, Xubu**

# Anhang

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

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Code
Handtechniken	<b>Quán</b> (Faust)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fausthaltung schräg</li> <li>Daumen drückt nicht auf den unteren Teil des Mittelfingers</li> </ul>	01
	<b>Zhǎng</b> (Handfläche)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Finger nicht gerade und nicht aneinander</li> <li>Daumen ist nicht angewinkelt und enganliegend</li> </ul>	02
	<b>Gōu Shǒu</b> (Haken)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Finger sind nicht zusammengekniffen</li> <li>Handgelenk nicht komplett eingeknickt</li> </ul>	03
	<b>Jiàn Zhǐ</b> (Schwert-Finger)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zeigefinger und Mittelfinger nicht gerade und aneinander liegend</li> <li>Daumen drückt nicht auf Ringfinger und kleiner Finger</li> </ul>	04
Balancetechniken	<b>Bān Jiǎo Cháo Tiān Zhí Lì</b> (Bein haltend seitlich nach oben neben Kopf hochziehen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Standbein gebeugt</li> <li>Erhobenes Bein gebeugt</li> </ul>	10
	<b>Cè Tí Bào Jiǎo Zhí Lì</b> (Bein Seitlich am Körper hochschwingen neben Kopf haltend)		
	<b>Hòu Tí Bào Jiǎo Zhí Lì</b> (Rückwärtstritt und Beinhalten in stehender Position)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oberkörper mehr als 45° nach vorne gebeugt</li> </ul>	11
	<b>Yǎng Shēn Píng Héng</b> (nach hinten gelehnte Balance)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erhobenes Bein unter Horizontalebene</li> </ul>	12
	<b>Shí Zǐ Píng Héng</b> (nach vorne gelehnte Balance mit ausgestreckten Armen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oberkörper unter Horizontalebene</li> <li>Standbein gebeugt</li> </ul>	13
	<b>Kòu Tuǐ Píng Héng</b> (hinten überkreuzte Beine)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oberschenkel des Standbeines nicht auf Horizontalebene</li> </ul>	14
	<b>Pán Tuǐ Píng Héng</b> (vorne überkreuzte Beine)		
	<b>Cè Shēn Píng Héng</b> (seitwärts gelehnte Balance)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Standbein gebeugt</li> <li>erhobenes Bein gebeugt</li> </ul>	15
	<b>Tàn Hǎi Píng Héng</b> (Exploring the Ocean Balance)		
	<b>Wàng Yuè Píng Héng</b> (Gazing at the Moon Balance)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oberkörper höher als 45° von Horizontalebene</li> <li>Hüfte nicht nach hinten Richtung Standbein gedreht</li> <li>Fuss des erhobenen gebeugten Beines nicht gestreckt</li> </ul>	16
Beintechniken	<b>Qián Sǎo Tuǐ</b> (Fussfeger vorwärts)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oberschenkel des Standbeins über Horizontalebene</li> <li>Schuhsohle des fegenden Beins wird vom Boden abgehoben</li> <li>Bein offensichtlich 45° oder mehr gebeugt</li> </ul>	20
	<b>Hòu Sǎo Tuǐ</b> (Fussfeger rückwärts)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Schuhsohle des fegenden Beins wird vom Boden abgehoben</li> </ul>	21

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bein offensichtlich 45° oder mehr gebeugt</li> </ul>	
	<b>Diē Shù Chā</b> (Landung in Spagat)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorderfuss nach innen gedreht und berührt den Boden</li> <li>• hinteres Bein offensichtlich 45° oder mehr gebeugt</li> </ul>	22
	<b>Tán Tuǐ</b> (Tritt mit Zehenspitze)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kickendes Bein nicht vollständig aus der Beugung (45° oder mehr) gestreckt</li> </ul>	23
	<b>Dēng Tuǐ</b> (Tritt mit Fussfläche)		
	<b>Chuài Tuǐ</b> (Seitwärtstritt)		
	<b>Zhèng Tī Tuǐ</b> (Beinschwingen gerade)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Knie gebeugt beim höchsten Punkt des Beines</li> <li>• Ferse des Standbeines nicht auf dem Boden</li> </ul>	24
	<b>Cè Tī Tuǐ</b> (Beinschwingen seitlich)		
	<b>Lǐ Hé Pāi Jiǎo</b> (Beinschwingen nach innen mit Schlag auf Handfläche)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zehen des geschlagenen Fusses unter Schulterebene</li> <li>• Schlag auf Fuss daneben oder zu leise</li> </ul>	25
	<b>Bǎi Lián Pāi Jiǎo</b> (Lotus Kick)		
	<b>Dān Pāi Jiǎo</b> (Beinschwingen gerade mit Schlag auf Fussfläche)		
	<b>Tí Xī Dú Lì</b> (Knie hochgezogen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erhobenes Knie unter Hüfthöhe</li> <li>• Zehen des erhobenen Fusses nicht nach unten zeigend und nach innen gedreht</li> </ul>	26
Sprungtechniken	<b>Téng Kōng Fēi Jiǎo</b> (Sprungkick mit Fuss Schlag nach vorne gerichtet)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zehenspitzen des kickenden Beines unter Schulterhöhe</li> <li>• Fehlender oder zu leiser Schlag</li> </ul>	30
	<b>Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo</b> (Jumping Slant Kick)		
	<b>Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo</b> (Sprungkick mit Fuss Schlag mit beiden Beinen nach vorne gerichtet)		
	<b>Xuàn Fēng Jiǎo</b> (Tornado Kick)		
	<b>Téng Kōng Bǎi Lián</b> (Gesprungener Lotus Kick)		
	<b>Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ</b> (Gesprungenes Beinschwingen gerade)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hängendes Bein beim höchsten Punkt gebeugt</li> </ul>	31
	<b>Cè Kōng Fān</b> (Rad ohne Hände)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bein(e) in der Luft offensichtlich 45° oder mehr gebeugt</li> </ul>	32
	<b>Cè Kōng Fān Zhuǎn Tí 360°</b> (Rad ohne Hände mit 360°-Drehung)		
	<b>Xuànzi</b> (Butterfly Kick)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oberkörper höher als 45°</li> <li>• Bein(e) in der Luft offensichtlich 45° oder mehr gebeugt</li> </ul>	33

	<b>Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ</b> (Butterfly mit Drehung in der Luft)		
	<b>Téng Kōng Jiàn Tàn</b> (Gesprungener Kick mit Zehenspitze nach vorne)  <b>Téng Kōng Dēng Tuǐ</b> (Gesprungener Kick mit Fussfläche nach vorne)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kickendes Bein nicht vollständig aus der Beugung (45° oder mehr) gestreckt</li> <li>• Kickendes Bein nicht horizontal</li> </ul>	34
Stände	<b>Gongbu (GB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Knie des vorderen Beins nicht über dem Fuss</li> <li>• Oberschenkel des vorderen Beins nicht horizontal</li> <li>• Fussflächen nicht am Boden</li> <li>• Zehen des hinteren Fusses nicht nach innen gedreht</li> </ul>	50
	<b>Mabu (MB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oberschenkel nicht horizontal</li> <li>• Fussabstand kleiner als schulterbreit</li> <li>• Knie nach innen fallend</li> <li>• Fersen vom Boden abgehoben</li> <li>• Zehenspitzen 45° oder mehr nach aussen gedreht</li> </ul>	51
	<b>Xubu (XB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oberschenkel des gehockten Beines nicht parallel zum Boden</li> <li>• Ferse des gehockten Beines verlässt den Boden</li> </ul>	52
	<b>Pubu (PB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hinterer Oberschenkel des gehockten Beines berührt die Wade nicht</li> <li>• nicht gehocktes Bein ist nicht komplett gestreckt</li> <li>• Fuss des gestreckten Beines ist nicht nach innen gedreht und Fussfläche ist nicht komplett am Boden</li> </ul>	53
	<b>Xiē Bù</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beine nicht gekreuzt</li> <li>• Gesäss ist nicht in Kontakt mit der Wade des Beines</li> </ul>	54
	<b>Zuò Pán</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine Gesässhälfte in Kontakt mit dem Boden</li> <li>• Keiner der Füsse in Kontakt mit dem Boden</li> </ul>	58
Waffentechniken	<b>Guà Jiàn</b> (Abwehr mit Schwertspitze)  <b>Lǎo Jiàn</b> (Schneiden von unten nach oben)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schwert und Unterarm sind in einer Linie</li> <li>• Offensichtlich keine vertikale Kreisform</li> </ul>	60
	<b>Wò Jiàn</b> (Halten des Schwerts)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finger oberhalb des Handgriffes und Klinge berührend</li> </ul>	61
	<b>Chán Tóu</b> (Säbel im Gegenuhrzeigersinn um den Oberkörper drehen)  <b>Guǒ Nǎo</b> (Säbel im Uhrzeigersinn um den Oberkörper drehen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rückseite der Säbelklinge ist während der Drehung um den Körper nicht eng genug am Körper geführt</li> </ul>	62
	<b>Lán Qiāng</b> (Block noch aussen)  <b>Ná Qiāng</b> (Block nach innen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Speerspitze bewegt sich nicht in einem klaren Kreis</li> <li>• Speerende dreht über hintere Hand hinaus</li> <li>• Arm, der zustösst und Speer bilden keine gerade horizontale Linie</li> </ul>	63

	<b>Zhā Qiāng</b> (Stoss mit Speerspitze)		
	<b>Píng Lūn Gùn</b> (Stockschwingen horizontal mit einer Hand)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schwingen nicht horizontal ausgeführt</li> </ul>	64
	<b>Lì Wǔ Huā Qiāng</b> (Vorwärts drehen in 8er-Figur)  <b>Lì Wǔ Huā Gùn</b> (Vorwärts drehen in 8er-Figur)  <b>Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn</b> (Rückwärtsdrehen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Speer/der Stock bleibt während der Bewegung nicht in einer vertikalen Linie</li> </ul>	65
	<b>Qì Xiè Pāo Jiē</b> (Waffe werfen und fangen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waffe umarmend aufgefangen Schwert/Säbel wird nicht am Griff gefangen; Stock/Speer wird nicht mit einer Hand gefangen</li> </ul>	66

Bemerkungen:

- Bei der Ausführung einer Technik kann bei 1 oder mehr Fehlern höchstens 0.1 Punkte abgezogen werden.
- Während einer Technikabfolge mit 2 oder mehr Fehlern der gleichen Technik können höchstens einmal 0.1 Punkte abgezogen werden
- Während einer Technikabfolge mit 2 oder mehr Fehlern der gleichen Technik können höchstens einmal 0.1 Punkte abgezogen werden
- Für Balance-Techniken, die weniger als 2 Sekunden gehalten werden, sollen 0.1 Punkte abgezogen werden
- Vertikale und horizontale Drehungen mit Waffen, werden via Spitze des Schwerts/Stocks/Speers beurteilt und dürfen nicht mehr als 45° von der vertikalen/horizontalen Ebene weichen

Tab. 2: Abzugskriterien für Standardbewegungen in Nanquan, Nandao, Nangun

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Code	
Handtechniken	<b>Quán</b> (Faust)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fausthaltung schräg</li> <li>Daumen drückt nicht auf den unteren Teil des Mittelfingers</li> </ul>	01	
	<b>Hǔ Zhǎo</b> (Tigerklaue)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fünf Finger nicht gespreizt und erstes und zweites Daumengelenk nicht eingeknickt</li> <li>Zentrum der Handfläche nicht nach aussen gedrückt</li> </ul>	02	
	<b>Hè Zuǐ</b> (Kranich)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fünf Finger nicht zusammengekniffen</li> <li>Eingeknicktes Handgelenk bei Schlag</li> </ul>	03	
	<b>Dān Zhǐ Zhǎng</b> (Single Finger Palm)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zeigefinger nicht gerade</li> <li>Die anderen 4 Finger nicht eng aneinander</li> </ul>	04	
Beintechniken	<b>Qíán Sǎo Tuǐ</b> (Fussfeger vorwärts)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oberschenkel des Standbeins über Horizontalebene</li> <li>Schuhsohle des fegenden Beins wird vom Boden abgehoben</li> <li>Bein offensichtlich 45° oder mehr gebeugt</li> </ul>	20	
	<b>Héng Cǎi Tuǐ</b> (Horizontal Stamping Kick)  <b>Dēng Tuǐ</b> (Tritt mit der Ferse) <b>Hǔ Wěi Tuǐ</b> (Tigerschwanzkick)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kickendes Bein nicht vollständig aus der Beugung (45° oder mehr) gestreckt</li> </ul>	23	
	<b>Zhuǎn Shēn Hòu Bǎi Tuǐ</b> (Turning Back Crescent Kick)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kickendes Bein gebeugt</li> <li>Zehen des kickenden Beines nicht auf Hüfthöhe</li> </ul>	25	
	<b>Tí Xī Dú Lì</b> (Knie hochgezogen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erhobenes Knie unter Hüfthöhe</li> <li>Zehen des erhobenen Fusses nicht nach unten zeigend und nach innen gedreht</li> </ul>	26	
	<b>Héng Dīng Tuǐ</b> (Horizontal Nail Kick)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kickendes Bein nicht vollständig aus der Beugung (45° oder mehr) gestreckt</li> <li>Das kickende Bein bewegt sich nicht horizontal zur anderen Seite des Körpers</li> <li>Kickender Fuss nicht aufgestellt</li> </ul>	27	
	Sprungtechniken	<b>Téng Kōng Fēi Jiǎo</b> (Sprunkkick mit Fussschlag nach vorne gerichtet)  <b>Xuàn Fēng Jiǎo</b> (Tornado Kick)  <b>Téng Kōng Bǎi Lián</b> (Gesprungener Lotus Kick)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zehenspitzen des kickenden Beines unter Schulterhöhe</li> <li>Fehlender oder zu leiser Schlag</li> </ul>	30
<b>Cè Kōng Fān</b> (Rad ohne Hände)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bein(e) in der Luft offensichtlich 45° oder mehr gebeugt</li> </ul>	32	
Falltechniken		<b>Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū</b> (Fliegender Kick mit überkreuzten Beinen mit 360° Drehung mit Landung auf der Seite des Körpers)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zehenspitze des kickenden Beines nicht auf Kopfhöhe</li> </ul>	40
		<b>Téng Kōng Shuāng Cè Chuài</b> (Seitwärtsgesprungener Kick)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beine während des Kicks nicht eng aneinander liegend oder gebeugt</li> </ul>	42

	mit zwei Beinen)		
Stände	<b>Gōng Bù</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Oberschenkel des gebeugten Beines wird nicht zwischen horizontaler Ebene und 45° gehalten (45° nicht gültig)</li> <li>• Fussflächen nicht am Boden</li> <li>• Zehen des hinteren Fusses nicht nach innen gedreht</li> </ul>	50
	<b>Mǎ Bù</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Oberschenkel werden nicht zwischen horizontaler Ebene und 45° gehalten (45° nicht gültig)</li> <li>• Fussabstand kleiner als schulterbreit</li> <li>• Knie nach innen fallend</li> <li>• Fersen vom Boden abgehoben</li> </ul>	51
	<b>Xū Bù</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Oberschenkel des gebeugten Beines wird nicht zwischen horizontaler Ebene und 45° gehalten (45° nicht gültig)</li> <li>• Knie und Zehenspitze des gebeugten Beines nicht auf einer Linie</li> </ul>	52
	<b>Pū Bù</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hinterer Oberschenkel des gehockten Beines berührt die Wade nicht</li> <li>• nicht gehocktes Bein ist nicht komplett gestreckt</li> <li>• Fuss des gestreckten Beines ist nicht nach innen gedreht und Fussfläche ist nicht komplett am Boden</li> </ul>	53
	<b>Dié Bù</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Innenseite der Wade ist nicht komplett in Kontakt mit dem Boden</li> <li>• Die Innenseite des Fussknöchels und der Ferse sind nicht komplett in Kontakt mit dem Boden</li> </ul>	55
	<b>Guì Bù</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Knie des tieferen Beines berührt den Boden</li> <li>• Gesässseite sitzt nicht komplett auf der Wade des knienden Beines</li> </ul>	56
	<b>Qí Lóng Bù</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oberschenkel des vorderen Beines wird nicht zwischen horizontaler Ebene und 45° gehalten (45° nicht gültig)</li> <li>• Das Knie des hinteren Beines berührt den Boden</li> </ul>	57
Waffentechniken	<b>Chán Tóu</b> (Säbel im Gegenuhrzeigersinn um den Oberkörper drehen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rückseite der Säbelklinge ist während der Drehung um den Körper nicht eng genug am Körper geführt</li> </ul>	62
	<b>Guǒ Nǎo</b> (Säbel im Uhrzeigersinn um den Oberkörper drehen)		
	<b>Dǐng Gùn</b> (Pflanzen des Stockgriffes)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stockende wird nicht kräftig in den Boden gesetzt</li> <li>• Stockspitze unterhalb Kopfhöhe des Athleten</li> </ul>	67

Bemerkungen:

- Bei der Ausführung einer Technik kann bei 1 oder mehr Fehlern höchstens 0.1 Punkte abgezogen werden.
- Während einer Technikabfolge mit 2 oder mehr Fehlern der gleichen Technik können höchstens einmal 0.1 Punkte abgezogen werden.
- Bei Téng Kōng Wai Bǎi Tuǐ (Gesprungener Lotus Kick) ist es erlaubt, nicht an den Fuss zu schlagen.



Tab. 3: Abzugskriterien für Standardbewegungen in Taijiquan, Taijijian

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Code
Handtechniken, Körperhaltung	<b>Quán</b> (Faust)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fausthaltung schräg</li> <li>Daumen drückt nicht auf den unteren Teil des Mittelfingers</li> </ul>	01
	<b>Zhǎng</b> (Handfläche)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Finger nicht gerade und nicht aneinander</li> <li>Daumen ist nicht angewinkelt und enganliegend</li> </ul>	02
	<b>Jiàn Zhǐ</b> (Schwertfinger)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zeigefinger und Mittelfinger nicht gerade und aneinander liegend</li> <li>Daumen drückt nicht auf Ringfinger und kleiner Finger</li> </ul>	04
	<b>Handtechniken</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ellenbogen zu hoch</li> <li>Arm gerade</li> <li>Achseln geschlossen</li> </ul>	05
	<b>Körperhaltung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kopf und Körper nicht in einer Linie</li> <li>Schultern nach vorne fallend, unterer Rücken gerundet, Gesäss weg vom Körper</li> <li>Schultern hochgezogen</li> <li>Hüfte verdreht</li> </ul>	06
Balancetechniken	<b>Dīshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng</b> (Vorwärtstritt mit kleinem Balanceschritt)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ferse des Standbeines abgehoben</li> <li>Fuss des Trittes nicht nach aussen gedreht</li> </ul>	17
	<b>Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng</b> (Tiefe Balance mit einem gestrecktem Bein)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestrecktes Bein gebeugt und/oder fällt während Übergang von Stehen in die Position unter die horizontale Ebene</li> </ul>	18
	<b>Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng</b> (Tiefe Balance mit gestrecktem und hinten überkreuzten Bein)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestrecktes Bein berührt Boden</li> </ul>	19
Beintechniken	<b>Diē Chā</b> (Hürden-Spagat Position)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorderer Fuss nach innen gedreht und berührt den Boden</li> <li>Winkel zwischen den Beinen beträgt 45° oder weniger</li> </ul>	22
	<b>Fēn Jiǎo</b> (Parting Kick)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trittbein ist gebeugt</li> <li>Trittbein nicht horizontal</li> </ul>	23
	<b>Dēng Jiǎo</b> (Fersenkick)		
	<b>Bǎi Lián Pāi Jiǎo</b> (Lotustritt mit Schlag auf Fuss)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bein gebeugt, wenn Fuss geschlagen wird</li> <li>Fehlender oder zu schwacher Schlag auf Fuss</li> </ul>	25
	<b>Dān Pāi Jiǎo</b> (Schlag auf Fuss)		
	<b>Tí Xī Dú Lì</b> (Ein Knie hochgezogen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Knie tiefer als Hüfte</li> </ul>	26
	<b>Tí Xī Dú Lì</b> (Knie hochgezogen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erhobenes Knie unter Hüfthöhe</li> <li>Zehen des erhobenen Fusses nicht nach unten zeigend und nach innen gedreht</li> </ul>	26
Sprungtechniken	<b>Téng Kōng Fēi Jiǎo</b> (Sprungkick mit Fussschlag nach vorne gerichtet)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zehenspitzen des kickenden Beines unter Schulterhöhe</li> <li>Fehlender oder zu leiser Schlag</li> </ul>	30
	<b>Xuàn Fēng Jiǎo</b> (Tornado Kick)		

	<b>Téng Kōng Bǎi Lián</b> (Gesprungener Lotus Kick)		
Stände	<b>Gongbu (GB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Knie des vorderen Beins nicht über dem Fuss</li> <li>• Oberschenkel des vorderen Beins nicht horizontal</li> <li>• Fussflächen nicht am Boden</li> <li>• Zehen des hinteren Fusses nicht nach innen gedreht</li> </ul>	50
	<b>Mabu (MB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oberschenkel nicht horizontal</li> <li>• Fussabstand kleiner als Schulterbreit</li> <li>• Knie nach innen fallend</li> <li>• Fersen vom Boden abgehoben</li> <li>• Zehenspitzen 45° oder mehr nach aussen gedreht</li> </ul>	51
	<b>Xubu (XB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oberschenkel des gehockten Beines nicht parallel zum Boden</li> <li>• Ferse des gehockten Beines verlässt den Boden</li> </ul>	52
	<b>Pubu (PB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hinterer Oberschenkel des gehockten Beines berührt die Wade nicht</li> <li>• nicht gehocktes Bein ist nicht komplett gestreckt</li> <li>• Fuss des gestreckten Beines ist nicht nach innen gedreht und Fussfläche ist nicht komplett am Boden</li> </ul>	53
	<b>Shàng Bù</b> (Vorwärtsschritt) <b>Tuì Bù</b> (Rückwärtsschritt) <b>Jìn Bù</b> (Schritt nach vorne) <b>Gēng Bù</b> (Nachfolgender Schritt) <b>Cè Xíng Bù</b> (Seitwärtsschritt)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Knie und Zehen des Standbeines nicht in einer Linie</li> <li>• Fuss wird am Boden nachgezogen beim Schritt</li> <li>• Schwerpunkt verschiebt sich während des Schrittes nach oben und unten</li> <li>• Fuss wird während dem Schritt zu hoch gehalten</li> </ul>	59
Waffentechniken	<b>Guà Jiàn</b> (Abwehr mit Schwertspitze)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schwert und Unterarm sind in einer Linie</li> <li>• Offensichtlich keine vertikale Kreisform</li> </ul>	60
	<b>Liāo Jiàn</b> (Schneiden von unten nach oben)		
	<b>Wò Jiàn</b> (Halten des Schwerts)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finger oberhalb des Handgriffes und Klinge berührend</li> </ul>	61
	<b>Jiao Jian</b> (Schwert im Kreis drehen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schwertspitze dreht sich nicht in einem klar definierten Kreis</li> </ul>	68

Bemerkungen:

- Bei der Ausführung einer Technik kann bei 1 oder mehr Fehlern höchstens 0.1 Punkte abgezogen werden.
- Während einer Technikabfolge mit 2 oder mehr Fehlern der gleichen Waffentechnik können höchstens einmal 0.1 Punkte abgezogen werden.
- Während einer Technikabfolge mit 2 oder mehr Fehlern der gleichen Fusstechnik können höchstens einmal 0.1 Punkte abgezogen werden.

- Während einer Technikabfolge mit 2 oder mehr Fehlern der gleichen Standtechnik können höchstens einmal 0.1 Punkte abgezogen werden.
- Innerhalb einer Form können Abzüge für Quan, Zhang und Jianzhi, Handtechniken und Körperhaltungsfehler jeweils höchstens 3 Mal abgezogen werden.

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	Irgendein 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 mit Benutzung der Hände; 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 gemessen
- 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, fliegend, 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: 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. 7: Abzüge für Fehler in der Choreografie von Standardformen

	Fehler für Abzug	Code
Inhalt	Abzug von 0.2 Punkten für fehlende oder zusätzliche komplette Bewegungen	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 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

Tab. 8: Codes für Balance- und Beintechniken

Typ	Code I	Körperhaltung	Code II	Beinbewegung	Code III	Code IV	
Balancetechnik	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
		Hoche	4	Fegen	4		

Tab. 9: Codes für Sprünge und Fallen

Typ	Code I	Körperhaltung	Code II	Richtung des Beins	Code III	Code IV	
		Gerade	1	Keine	1	Klasse A	0

Sprünge	3	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

<b>Pū Bù</b> (Crouching Stance)	<b>+0</b>	<b>Zuò Pán</b> (Cross Legged Sitting)	<b>+6</b>
<b>Mǎ Bù</b> (Horse Stance)	<b>+1</b>	<b>Gōng Bù</b> (Bow Stance)	<b>+7</b>
<b>Dié Bù</b> (Butterfly Stance)	<b>+2</b>	<b>Single Foot- landing</b>	<b>+8</b>
<b>Tí Xī Dú Lì</b> (Single Raised-Knee Stance)	<b>+3</b>	<b>Throw + Catch</b>	<b>+9</b>
<b>Diē Shù Chā</b> (Falling Front Split)	<b>+4</b>	<b>Jiǎn Shì</b> (Scissor Position)	<b>+10</b>

Tab. 11: 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 Beinhalten	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 Beinhalten	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. 12: 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° + Mabu	323A + 1A	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
			Xuanfengjiao 360° + Spagat	323A + 4A	
			Tengkong Bailian 360° + Mabu	324A + 1A	
			Tengkong Bailian 360° + Spagat	324A + 4A	
			Tengkong Bailian 360° + Gongbu	324A + 7A	
			Xuanzi Zhuanti 360° + Spagat	353B + 4A	
			Cekongfan + Spagat	335A + 4A	
			Xuanfengjiao 360° + Zuopan	323A + 6A	
			Tengkong Bailian 360° + Zuo-pan	324A + 6A	
			Xuanzi + Zuopan	333A + 6A	
			Tengkong Feijiao + Zuopan	312A + 6A	
			Qiansaotui 540° + Zuopan	244A + 6A	
			Zwischen Werfen und Fangen der Waffe		
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	Landung nicht nur auf geschlagenem Bein, Schwanken, Hüpfen, Fuss des angehobenen Beins berührt den Teppich
			Xuanfengjiao 360° + Tixiduli	323A + 3B	
Zwischen Werfen und Fangen der Waffe			Tengkong Bailian 360° + Tixiduli	324A + 3B	Sprung nicht ausgeführt während Waffe in der Luft ist, Beinschwingen nicht vollständig ausgeführt, Waffe fällt zu Boden, nur an Verzierung gefangen
			Werfen + Xuanfengjiao 360°, dann Fangen	323A + 8B	
Zwischen zwei Nandus	C	0.2	Werfen, Tengkong Bailian 360°, dann Fangen	324A + 8B	
			Xuanzi Zhuanti 360° + Xuanfengjiao 720° (4 Schritte dazwischen)	353B + 323C (C)	
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	Landung nicht nur auf geschlagenem Bein, Schwanken, Hüpfen,
			Tengkong Bailian 540° + Tixiduli	324B + 3C	



					Fuss des angehobenen Beins berührt den Teppich
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+12:

- 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 Mabu, einem Spagat oder Tixiduli, das Nandu 353C von einem Spagat, das Nandu 324C von einem Mabu, das Nandu 323C von einem Mabu oder Spagat gefolgt sein. Das kickende Bein im Nanu 312B muss das Sprungbein sein
- Der Grad der Drehung soll anhand des Winkels je zwischen einer virtuellen Linie beider Füße 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: 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		Schwanken vor Absprung
	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		
Tengkong Bailian 720°			324C	Mehr als 4 Schritte Anlauf, unvollständige Rotation, geschlagenes Bein unter Hüftniveau		
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. 14: 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	A	0.1	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
			Xuanfengjiao 540° + Mabu	323B + 1B	
Zwischen dynamischen und statischen Bewegungen	B	0.15	Xuanfengjiao 540° + Diebu	323A + 2B	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
			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	323A + 3C	
			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. 13+14:

- 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 demselben 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 je zwischen einer virtuellen Linie beider Füße 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)

## 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 gebeugt und wird ans Zeigefinger-Grundgelenk angelegt, 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 Schuhsohlen 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 Tailenhöhe 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 Schwertschneidenseite
- (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 Schwertschneidenseite

## 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 Stocks
- (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 Stockende des Speeres

## 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) Huzhao (HZ): Die Finger werden auseinandergespreizt 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 Seitwärtsskick 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) Pigung (PG): Mit dem in beiden Händen gehaltenen Stock wird ein kraftvoller, 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) Gunyagun (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) Jigung (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