



Swiss Wushu Federation Wettkampfbreglement Taolu modern 2026

Gültig ab	01.02.2026
Änderungsstand	01
Autor	David Schneebeili
Status	freigegeben

Präambel	3
1 Organisation und Struktur	4
1.1 Wettkampfkomitee	4
1.2 Rekurskommission	4
1.3 Offizielle	4
1.3.1 Hauptschiedsrichter	4
1.3.2 Schiedsrichter	4
1.3.3 Bereichsleiter techn. Kommission	4
2 Allgemeine Wettkampfrichtlinien	5
2.1 Wettkampfkategorien	5
2.2 Alterskategorien	5
2.3 Rekurse	5
2.4 Protokoll	6
2.4.1 Grüßen	6
2.4.2 Bekleidung	6
2.4.3 Waffen	9
2.5 Zeitlimiten	9
2.6 Doping	9
2.7 Ethik-Charta	9
2.8 Platzierung	10
2.9 Weitere Bestimmungen	10
2.9.1 Eingabe / Registrierung	10
2.9.2 Wettkampffläche	10
3 Bewertung	11
3.1 Bewertungsmethoden	11
3.2 Bewertungskriterien	11
3.3 Abzüge durch den Hauptschiedsrichter	12
Anhang	14
Bestimmungen und Pflichtbewegungen für freie Formen	14
Tabelle 1 Abzugskriterien für Standardbewegungen in CQ, JS, DS, QS und GS	16
Tabelle 2 Abzugskriterien für Standardbewegungen in NQ, ND und NG	20
Tabelle 3 Abzugskriterien für Standardbewegungen in TJQ, TJJ, TJS	22
Tabelle 4 Abzugskriterien für andere Fehler	25
Tabelle 5 Kriterien zur Bewertung und Einstufung des Gesamteindrucks bei freien Formen	26
Tabelle 6 Kriterien zur Bewertung und Einstufung des Gesamteindrucks bei Formen ohne Schwierigkeitsgrad	26
Tabelle 7 Abzüge für Fehler in der Choreografie von Formen ohne Schwierigkeitsgrad	26
Tabelle 8 Codes für Balance- und Beintechniken	26
Tabelle 9 Codes für Sprünge und Fallen	27
Tabelle 10 Codes für Anschlussbewegungen und Werfen-Fangen-Bewegungen	27
Tabelle 11 Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in CQ, JS, DS, QS, GS	28
Tabelle 12 Grad und Wertigkeit von Kombinationen in CQ, JS, DS, QS, GS	29
Tabelle 13 Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in NQ, ND, NG	33
Tabelle 14 Grad und Wertigkeit von Kombinationen in NQ, ND, NG	34
Tabelle 15 Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in TJQ, TJJ, TJS	37
Tabelle 16 Grad und Wertigkeit von Kombinationen in TJQ, TJJ, TJS	38

Präambel

Beim vorliegenden Wettkampfreglement „Taolu modern“ dient das aktuelle Regelwerk der International Wushu Federation (IWuF) als Vorlage. Adaptionen auf die schweizerischen Anforderungen oder Vorgaben wie z.B. von Swiss Olympic wurden ergänzt.

Die Wettkämpfe werden gemäss dem aktuell vorliegenden Reglement von swisswushu ausgetragen.

Sollten notwendige Änderungen für das Regelwerk während der laufenden Wettkampfsaison auftreten, gilt folgende Regel:

Änderungen zu Gunsten der Athleten werden ebenfalls während der laufenden Saison angepasst, Änderungen zu Lasten der Athleten werden nach Abschluss der Saison eingepflegt.

Zur besseren Lesbarkeit wurde auf die verschiedenen Gender Formen verzichtet; diese sind jedoch stets ebenfalls gemeint.

1. Organisation und Struktur

1.1. Wettkampfkomitee

Das Wettkampfkomitee ist für alle organisatorischen Belange der Wettkämpfe verantwortlich.

Es setzt sich aus folgenden Mitgliedern zusammen:

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

Den Vorsitz des Wettkampfkomitees hat der Präsident von swisswushu.

1.2. Rekurskommission

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

- Ein (1) Mitglied der technischen Kommission
- Hauptschiedsrichter der betreffenden Kategorie
- Ein (1) Vertreter des Vorstandes (z.B. Ressortleiter Turniere)

Den Vorsitz hat das Mitglied der technischen Kommission.

1.3. Offizielle

1.3.1. Hauptschiedsrichter

- Führt die Schiedsrichter an den Turnieren in technischer/fachlicher Hinsicht um die korrekte Anwendung der Wettkampf Reglemente sicher zu stellen.
- Verwarnungen gegenüber Schiedsrichter, Athleten und Trainern aussprechen, welche gegen das Reglement verstossen oder sich unsportlich verhalten. Grobe Verstösse müssen der technischen Kommission zur Verhängung von Disziplinar massnahmen überweisen werden. Die Entscheidung über das Treffen von Disziplinar massnahmen liegt bei der techn. Kommission.
- Macht die Abzüge durch den Hauptschiedsrichter gemäss Reglement
- 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.
- Bei mehreren Hauptschiedsrichter wird durch den Bereichsleiter der techn. Kommission, der leitende Hauptschiedsrichter festgelegt.

1.3.2 Schiedsrichter

- Widmen sich ihren Aufgaben mit voller Hingabe, unabhängig und mit bestem Wissen und Gewissen
- Urteilen entsprechend den Reglementen und machen sich ausführliche Notizen

1.3.3. Bereichsleiter techn. Kommission

Der Bereichsleiter der technischen Kommission führt die Schiedsrichtergruppen organisatorisch.

Ihm obliegt die Aufgabe, die Schiedsrichter zu den einzelnen Turnieren aufzubieten oder diese Aufgabe zu delegieren. Zudem ernennt er bei mehreren Hauptschiedsrichtern den leitenden Hauptschiedsrichter.

Er erstellt in Eigenverantwortung den Schiedsrichter-Einsatzplan für die Turniere, d.h. er entscheidet auch darüber, wer als A-, B- oder C-Schiedsrichter eingesetzt wird.

2. Allgemeine Wettkampfrichtlinien

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)
- Taijishan (Taiji-Fächer, TJS)

Diese Kategorien werden weiter in verschiedene Unterkategorien unterteilt, welche auf der offiziellen Homepage von swisswushu publiziert werden. Bei zu geringer Anzahl teilnehmender Athleten, können Kategorien zusammengelegt werden. Die Regeln für das Zusammenlegen von Kategorien werden ebenfalls publiziert.

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. Protokoll

2.4.1. 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

2.4.2 Bekleidung

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

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

Nicht erlaubt sind Clubbekleidung und herkömmliche Trainingsbekleidung



Abb. 1: Klassische Wettkampfbekleidung für Changquan (Kurzarm)



Abb. 2: Klassische Wettkampfbekleidung für Changquan (Langarm)

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. 1: Klassische Wettkampfbekleidung für Nanquan (Kurzarm)



Abb. 2: Klassische Wettkampfbekleidung für Nanquan (Frauen)

Kleidervorschriften für Taijiquan, Taijijian und Taijishan

Erlaubt ist Wettkampfbekleidung im klassischen chinesischen Stil (aufrechter Kragen, sieben Knöpfe, lange 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.: Klassische Wettkampfbekleidung für Taijiquan (Langarm)

Kleidervorschriften für weibliche islamische Athleten

Für weibliche Athleten mit islamischem Glauben, ist es erlaubt islamische Wettkampfbekleidung zu tragen. 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.

Zusätzlich darf eine Langarm Oberbekleidung unter der Kurzarm Wettkampfbekleidung, sowie ein Kopftuch getragen werden.

Das Gesicht darf nicht verhüllt werden und keine religiösen oder provozierende Symbole verwendet werden.

Fällt diese zusätzliche Bekleidung während der Form ab, oder behindert sie die Athletin in Ihrer Bewegung, dürfen die entsprechenden Abzüge vorgenommen werden.

Nicht erlaubt sind Clubbekleidung und herkömmliche Trainingsbekleidung



Abb.: Klassische Wettkampfbekleidung mit zusätzlicher islamischer Ergänzung

Kleidervorschriften für Schiedsrichter

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

2.4.3. Waffen

Alle Waffen müssen den von der IWuF erlassenen Bedingungen entsprechen:

Kurzwaffen:

- Die Spitze einer in der linken Hand gehaltenen Kurzwaffe (Säbel/ Schwert) muss mindestens bis zum oberen Ende vom Ohr des Athleten reichen.
- **Die Tuch- / Quastenlänge wird in der Schweiz nicht berücksichtigt.**
- Die Spitze eines in der linken Hand gehaltenen Nandao muss mindestens bis zum Kinn des Athleten reichen.
- Die Länge des Fächers darf in der Hand gehalten, mit gestrecktem Arm nicht tiefer als der Ellenbogen vom Athleten sein.

Langwaffen:

- Die Länge eines Stockes muss mindestens der Körpergrösse des Athleten entsprechen.
- Ein Speer muss mindestens vom Fussboden bis zur Spitze des Mittelfingers des gerade nach oben ausgestreckten Arms des aufrecht stehenden Athleten reichen.
- **Die Länge und Ausführung der Speerquaste wird in der Schweiz nicht bewertet**

2.5. Zeitlimiten

Freie Formen (Optional Routines)

Erwachsene: mindestens 1 Minute 20 Sekunden, maximal 1 Minute 35 Sekunden

Junioren (Kinder): mindestens 1 Minute 10 Sekunden, maximal 1 Minute 25 Sekunden

Pflichtformen (Compulsory Routines)

Erwachsene: mindestens 1 Minute 20 Sekunden

Junioren: mindestens 1 Minute 10 Sekunden

Kinder: kein Zeitlimit

Taijiquan, Taijijian und Taijishan

Freie Formen (Optional Routines)

Mindestens 2 Minuten 45 Sekunden, maximal 3 Minuten 15 Sekunden

Weitere Formen werden in der Schweiz im Trad. Taolu und unter dessen Reglement abgehalten.

2.6. Doping

Alle Athleten, welche an einem Turnier von swisswushu teilnehmen, verpflichten sich zu dopingfreiem Sport. Es gelten die Normen und Bestimmungen von Swiss Sport Integrity. 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 Swiss Sport Integrity verhängt.

2.7. Ethik-Charta

Alle Athleten, welche an einem Turnier von swisswushu teilnehmen, verpflichten sich die Ethik-Charta von Swiss Olympic und BASPO einzuhalten. Verstösse gegen die Ethik-Charte wie z.B. Diskriminierung, Korruption, unsportliches Verhalten, Verletzung der psychischen-, physischen- oder sexuellen Integrität wird nicht toleriert. Verstösse können dem Leiter der technischen Kommission gemeldet werden.

2.8. Platzierung

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

2.9. Weitere Bestimmungen

2.9.1. Registrierung / Antritt

Alle Athleten haben sich bis spätestens zu der in der Turnierausschreibung genannten Zeit einzuschreiben.

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.

2.9.2. 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.

3. Bewertung

3.1. 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 (Nandu), bestehen.

Die Maximalnote für alle **Pflichtformen und freie Formen ohne Schwierigkeitsgrade** beträgt 10.00. Diese setzt sich zusammen aus 7.00 Punkten für die Qualität der Bewegungen (A-Note) und 3.00 Punkten für den Gesamteindruck (B-Note).

Die Maximalnote für alle **freien Formen** beträgt 10.00. Diese setzt sich zusammen aus 5.00 Punkten für die Qualität der Bewegungen (A-Note), 3.00 Punkten für den Gesamteindruck (B-Note) und maximal 2.00 Punkten für die Schwierigkeitsgrade (C-Note).

Die Schiedsrichter der Gruppe A sollen Punkte abziehen für alle, während einer Form begangenen, Fehler in der Qualität der Bewegungen. 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.

3.2. Bewertungskriterien

A-Note

Für jede Abweichung (Fehler) vom Qualitätsstandard einer Bewegung, sollen die Schiedsrichter der Gruppe A einen Abzug gemäss der zugehörigen Tabellen im Anhang abziehen.

B-Note

Die Bewertung des Gesamteindrucks soll eine Einstufung der Form (hochwertig, mittelmässig, geringwertig) sowie der Choreografie enthalten. Die Einstufung erfolgt gemäss der zugehörigen Tabellen im Anhang.

C-Note

Für die Bewertung der C-Note, gibt der Athlet mit der Registrierung seine Nandus gemäss der zugehörigen Tabellen im Anhang ein. Dem Athleten steht eine Maximalpunktzahl von 2.00 zur Verfügung, max. 1.40 Punkte für die Nandu und 0.60 Punkte für Anschlussbewegungen.

Sollte ein Athlet bei der Anmeldung die maximale Punktzahl überschreiten, wird auf die jeweilige maximale Punktzahl begrenzt. Erfüllt der Athlet die geforderten Kriterien eines Nandus oder einer Anschlussbewegung nicht, sollen ihm die entsprechenden Punkte abgezogen werden.

Bei Nichterfüllung der Kriterien eines Nandus, werden keine Punkte für eine korrekte Anschlussbewegung/ Kombination erteilt.

Für die Abzüge werden alle angemeldeten Schwierigkeitsgrade berücksichtigt.

Ein Fehler in der Anmeldung (z.B. in der Reihenfolge oder falscher Schwierigkeitsgrad) wird in Abzug gebracht.

Freie Formen mit Pflichtbewegungen ohne Nandus (Junioren)

Bei den Junioren können Freiformen durchgeführt werden, jedoch ohne eine Beurteilung der C-Note zu erhalten. Die Pflichtelemente gemäss Abschnitt 4 müssen vorkommen.

In diesen Kategorien werden auch die Pflichtformen der 2nd- und 3rd-Generation subsumiert. Der Athlet ist in dieser Kategorie allerdings nicht mehr an die Vorgaben der Pflichtformen gebunden (mit Ausnahme des vorherigen Absatzes).

Dezimalsystem der Noten

Schiedsrichter der Gruppe A können Noten mit einer 0.05 angeben, Schiedsrichter der Gruppe B und C mit 0.1. Die Endnote wird auf Hundertstel genau angezeigt.

3.3. Abzüge des Hauptschiedsrichters

Zeitunter- bzw. -überschreitungen

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

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

Im Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao, Nangun und in Part-nerkämpfen soll pro zwei (2) Sekunden Zeitunter- bzw. -überschreitung ein Abzug von 0.1 Punkten gemacht werden:

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

Fehler in der Choreografie

Für die Fehler in der folgenden Tabelle wird jeweils ein Abzug von 0.2 Punkten gemacht.

Typ	Fehler für Abzug	Code
Inhalt	<ul style="list-style-type: none">Für jedes vergessene Pflichtelement in den freien FormenFür jede vergessene oder zusätzliche Bewegung bei den Pflichtformen.	80
	<ul style="list-style-type: none">Fehlende oder zusätzliche Schritte bei Pflichtformen	81
	<ul style="list-style-type: none">Fehlende oder zusätzliche Schreie bei Südstil-Pflichtformen	82
Struktur	<ul style="list-style-type: none">Unbeabsichtigte längere Pause (länger als 3 Sekunden)	83
	<ul style="list-style-type: none">Richtungsabweichungen grösser als 45° bei Pflichtformen und grösser als 90° bei Taji Formen	84
Musik	<p>Wird in der Schweiz aktuell nicht berücksichtigt</p> <ul style="list-style-type: none">Keine Musik oder Musik mit Gesang (Abzug 0.5 Punkte)	85

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.

Offensichtliche Fehler der Schiedsrichter

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

Anhang

Bestimmungen für Pflichtbewegungen für freie Formen

Pflichtbewegungen im Changquan

1. Die drei Handformen Quán, Zhǎng und Gōu Shǒu müssen vorkommen
2. Drei Techniken mit Quán müssen vorkommen
3. Zwei Techniken mit Zhǎng müssen vorkommen
4. Eine offensive Ellbogentechnik muss vorkommen
5. Die fünf Stände Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù und Xiē Bù müssen vorkommen
6. Drei geschwungene Beintechniken müssen vorkommen (inkl. Beinfeger)
7. Eine Balance Technik muss vorkommen

Pflichtbewegungen im Jianshu

1. Die acht Schwerttechniken Cì Jiàn, Guà Jiàn, Liāo Jiàn, Diǎn Jiàn, Pī Jiàn, Bēng Jiàn, Jié Jiàn und Jiǎn Wàn Huā müssen vorkommen. Eine davon muss einen vollständigen Satz Guà Jiàn links und rechts beinhalten, verbunden mit Chuān Guà Jiàn hinter dem Rücken.
2. Die drei Stände Gōng Bù, Pū Bù und Xū Bù müssen vorkommen
3. Eine Balance Technik muss vorkommen

Pflichtbewegungen im Daoshu

1. Die acht Säbeltechniken Chán Tóu, Guǒ Nǎo, Pī Dāo, Zhā Dāo, Zhǎn Dāo, Guà Dāo, Yún Dāo, Bèi Huā Dāo müssen vorkommen. Eine davon muss einen vollständigen Satz Guà Dāo, Yún Dāo beinhalten.
2. Die drei Stände Gōng Bù, Pū Bù und Xū Bù müssen vorkommen

Pflichtbewegungen im Qiangshu

1. Die acht Speertechniken Lán Qiāng, Ná Qiāng, Zhā Qiāng, Chuān Qiāng, Bēng Qiāng, Diǎn Qiāng, Lì Wǔ Huā Qiāng, Tiāo Bǎ müssen vorkommen. Eine Kombination von Lán Qiāng, Ná Qiāng, Zhā Qiāng muss vorkommen.
2. Die drei Stände Gōng Bù, Pū Bù und Xū Bù müssen vorkommen

Pflichtbewegungen im Gunshu

1. Die acht Stocktechniken Píng Lūn Gùn, Pī Gùn, Yún Gùn, Bēng Gùn, Jiǎo Gùn, Chuō Gùn, Lì Wǔ Huā Gùn, Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn müssen vorkommen. Es muss ein dreifaches Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn beinhalten.
2. Die drei Stände Gōng Bù, Pū Bù und Xū Bù müssen vorkommen

Pflichtbewegungen im Nanquan

1. Eine Hǔ Zhǎo muss vorkommen
2. Zwei Fausttechniken bestehend aus Guà Gài Quán und Pāo Quán müssen vorkommen
3. Einmal Gǔn Qiáo muss vorkommen
4. Die sechs Stände Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Díé Bù, Qí Lóng Bù müssen vorkommen
5. Die Schritttechnik Qílín Bù muss vorkommen
6. Die Beintechnik Héng Dīng Tuǐ muss vorkommen

Pflichtbewegungen im Nandao

1. Die acht Säbeltechniken Chán Tóu, Guǒ Nǎo, Pī Dāo, Mǒ Dāo, Gé Dāo, Jié Dāo, Sǎo Dāo, Jiǎn Wàn Huā Dāo müssen vorkommen
2. Die vier Stände Gōng Bù, Mǎ Bù, Xū Bù, Qí Lóng Bù müssen vorkommen

Pflichtbewegungen im Nangun

1. Die acht Stocktechniken Pī Gùn, Bēng Gùn, Jiǎo Gùn, Gǔn Yā Gùn, Gé Gùn, Jī Gùn, Dǐng Gùn, Pāo Gùn müssen vorkommen.
2. Die vier Stände Gōng Bù, Mǎ Bù, Xū Bù, Qí Lóng Bù müssen vorkommen

Pflichtbewegungen im Taijiquan

1. Die acht Techniken Lǎn Què Wěi, Zuǒ Yòu Yě Mǎ Fēn Zōng, Zuǒ Yòu Lōu Xī Ào Bù, Yún Shǒu, Chuān Suō, Yǎn Shǒu Gōng Chuí, Zuǒ Yòu Dào Juǎn Gōng, Bān Lán Chuí müssen vorkommen.
2. Die drei Stände Gōng Bù, Pū Bù und Xū Bù müssen vorkommen
3. Zwei verschiedene Beintechniken müssen vorkommen

Pflichtbewegungen im Taijijian

1. Die acht Schwerttechniken Cì Jiàn, Zuǒ Yòu Guà Jiàn, Liāo Jiàn, Diǎn Jiàn, Pī Jiàn, Jié Jiàn, Mǒ Jiàn, Jiǎo Jiàn
2. Die drei Stände Gōng Bù, Pū Bù und Xū Bù müssen vorkommen

Pflichtbewegungen im Taijishan

1. Die acht Fächertechniken Cì Shàn, Guà Shàn, Liāo Shàn, Diǎn Shàn, Pī Shàn, Kāi Shàn, Hé Shàn, Pāo Jiē Shàn müssen vorkommen
2. Die drei Stände Gōng Bù, Pū Bù und Xū Bù müssen vorkommen

Tabelle 1: Abzugskriterien für Standardbewegungen in CQ, JS, DS, QS und GS

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Code
Handtechniken	Quán (Faust)	<ul style="list-style-type: none"> Fausthaltung schräg Daumen drückt nicht auf den unteren Teil des Mittelfingers 	01
	Zhǎng (Handfläche)	<ul style="list-style-type: none"> Finger nicht gerade und nicht aneinander Daumen ist nicht angewinkelt und enganliegend 	02
	Gōu Shǒu (Haken)	<ul style="list-style-type: none"> Finger sind nicht zusammengekniffen Handgelenk nicht komplett eingeknickt 	03
	Jiàn Zhǐ (Schwert-Finger)	<ul style="list-style-type: none"> Zeigefinger und Mittelfinger nicht gerade und aneinander liegend Daumen drückt nicht auf Ringfinger und kleiner Finger 	04
Balancetechniken	Bān Jiǎo Cháo Tiān Zhí Lì (Bein haltend seitlich nach oben neben Kopf hochziehen)	<ul style="list-style-type: none"> Standbein gebeugt Erhobenes Bein gebeugt 	10
	Cè Tī Bào Jiǎo Zhí Lì (Bein Seitlich am Körper hochschwingen neben Kopf haltend)		
	Yǎng Shēn Píng Héng (nach hinten gelehnte Balance)	<ul style="list-style-type: none"> Erhobenes Bein unter Horizontalebene 	12
	Shí Zǐ Píng Héng (nach vorne gelehnte Balance mit ausgestreckten Armen)	<ul style="list-style-type: none"> Oberkörper unter Horizontalebene Standbein gebeugt 	13
	Kòu Tuǐ Píng Héng (hinten überkreuzte Beine)	<ul style="list-style-type: none"> Oberschenkel des Standbeines nicht auf Horizontalebene 	14
	Pán Tuǐ Píng Héng (vorne überkreuzte Beine)		
	Cè Shēn Píng Héng (seitwärts gelehnte Balance)	<ul style="list-style-type: none"> Standbein gebeugt erhobenes Bein gebeugt 	15
	Tàn Hǎi Píng Héng (Exploring the Ocean Balance)		
	Wàng Yuè Píng Héng (Gazing at the Moon Balance)	<ul style="list-style-type: none"> Oberkörper höher als 45° von Horizontalebene Hüfte nicht nach hinten Richtung Standbein gedreht Fuss des erhobenen gebeugten Beines nicht gestreckt 	16
Beintechniken	Qián Sǎo Tuǐ (Fussfeger vorwärts)	<ul style="list-style-type: none"> Oberschenkel des Standbeins über Horizontalebene Schuhsohle des fegenden Beins wird vom Boden abgehoben Bein offensichtlich 45° oder mehr gebeugt 	20
	Hòu Sǎo Tuǐ (Fussfeger rückwärts)	<ul style="list-style-type: none"> Schuhsohle des fegenden Beins wird vom Boden abgehoben Bein offensichtlich 45° oder mehr gebeugt 	21
	Diē Shù Chā (Landung in Spagat)	<ul style="list-style-type: none"> Vorderfuss nach innen gedreht und berührt den Boden hinteres Bein offensichtlich 45° oder mehr gebeugt 	22
	Tán Tuǐ (Tritt mit Zehenspitze)	<ul style="list-style-type: none"> Kickendes Bein nicht vollständig aus der Beugung (45° oder mehr) gestreckt 	23
	Dēng Tuǐ (Tritt mit Fussfläche)		
	Chuài Tuǐ (Seitwärtstritt)		

	<p>Zhèng Tī Tuǐ (Beinschwingen gerade)</p> <p>Cè Tī Tuǐ (Beinschwingen seitlich)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Knie gebeugt beim höchsten Punkt des Beines • Ferse des Standbeines nicht auf dem Boden 	24
	<p>Lǐ Hé Pāi Jiǎo (Beinschwingen nach innen mit Schlag auf Handfläche)</p> <p>Bǎi Lián Pāi Jiǎo (Beinschwingen nach aussen mit Schlag auf Handfläche)</p> <p>Dān Pāi Jiǎo (Beinschwingen gerade mit Schlag auf Fussfläche)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zehen des geschlagenen Fusses unter Schulterebene • Schlag auf Fuss daneben oder zu leise 	25
	<p>Tí Xī Dú Lǐ (Knie hochgezogen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erhobenes Knie unter Hüfthöhe • Fuss nicht nach unten gehalten 	26
Sprungtechniken	<p>Téng Kōng Fēi Jiǎo (Sprungkick mit Fussschlag nach vorne gerichtet)</p> <p>Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo (Jumping Slant Kick)</p> <p>Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo (Sprungkick mit Fussschlag mit beiden Beinen nach vorne gerichtet)</p> <p>Xuàn Fēng Jiǎo (Gesprungener Tornado Kick)</p> <p>Téng Kōng Bǎi Lián (Gesprungener Lotus Kick)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zehenspitzen des kickenden Beines unter Schulterhöhe • Fehlender oder zu leiser Schlag 	30
	<p>Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ (Gesprungenes Beinschwingen gerade)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hängendes Bein beim höchsten Punkt gebeugt • Kickender Fuss berührt nicht die Stirn oder darüber • Der Winkel zwischen hängendem Bein und Oberkörper ist weniger als 135° 	31
	<p>Cè Kōng Fān (Rad ohne Hände)</p> <p>Cè Kōng Fān Zhuǎn Tí 360° (Rad ohne Hände mit 360°-Drehung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bein(e) in der Luft offensichtlich 45° oder mehr gebeugt 	32
	<p>Xuàn Zī (Butterfly Kick)</p> <p>Xuàn Zī Zhuǎn Tí (Butterfly mit Drehung in der Luft)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oberkörper höher als 45° • Bein(e) in der Luft offensichtlich 45° oder mehr gebeugt 	33
	<p>Téng Kōng Jiàn Tàn (Gesprungener Kick mit Zehenspitze nach vorne)</p> <p>Téng Kōng Dēng Tuǐ (Gesprunger Kick mit Fussfläche nach vorne)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kickendes Bein nicht vollständig aus der Beugung (45° oder mehr) gestreckt • Kickendes Bein nicht horizontal 	34

Stände	Gōng Bù	<ul style="list-style-type: none"> • Knie des vorderen Beins nicht über dem Fuss • Oberschenkel des vorderen Beins nicht horizontal • Fussflächen nicht am Boden • Zehen des hinteren Fusses nicht nach innen gedreht 	50
	Mǎ Bù	<ul style="list-style-type: none"> • Oberschenkel nicht horizontal • Fussabstand kleiner als schulterbreit • Knie nach innen fallend • Fersen vom Boden abgehoben • Zehenspitzen 45° oder mehr nach aussen gedreht 	51
	Xū Bù	<ul style="list-style-type: none"> • Oberschenkel des gehockten Beines nicht parallel zum Boden • Ferse des gehockten Beines verlässt den Boden 	52
	Pū Bù	<ul style="list-style-type: none"> • hinterer Oberschenkel des gehockten Beines berührt die Wade nicht • nicht gehocktes Bein ist nicht komplett gestreckt • Fuss des gestreckten Beines ist nicht nach innen gedreht und Fussfläche ist nicht komplett am Boden 	53
	Xiē Bù	<ul style="list-style-type: none"> • Beine nicht gekreuzt • Gesäss ist nicht in Kontakt mit der Wade des Beines 	54
	Zuò Pán	<ul style="list-style-type: none"> • Keine Gesässhälfte in Kontakt mit dem Boden • Keiner der Füsse in Kontakt mit dem Boden 	58
Waffentechniken	Guà Jiàn (Abwehr mit Schwertspitze)	<ul style="list-style-type: none"> • Schwert und Unterarm sind in einer Linie • Offensichtlich keine vertikale Kreisform 	60
	Liāo Jiàn (Schneiden von unten nach oben)		
	Wò Jiàn (Halten des Schwerts)	<ul style="list-style-type: none"> • Finger oberhalb des Handgriffes und Klinge berührend 	61
	Chán Tóu (Säbel im Gegenuhrzeigersinn um den Oberkörper drehen)	<ul style="list-style-type: none"> • Rückseite der Säbelklinge ist während der Drehung um den Körper nicht eng genug am Körper geführt 	62
	Guǒ Nǎo (Säbel im Uhrzeigersinn um den Oberkörper drehen)		
	Lán Qiāng (Block noch aussen)	<ul style="list-style-type: none"> • Speerspitze bewegt sich nicht in einem klaren Kreis • Speerende dreht über hintere Hand hinaus • Arm, der zustösst und Speer bilden keine gerade horizontale Linie 	63
	Ná Qiāng (Block nach innen)		
	Zhā Qiāng (Stoss mit Speerspitze)		
	Píng Lún Gùn (Stockschwingen horizontal mit einer Hand)	<ul style="list-style-type: none"> • Schwingen nicht horizontal ausgeführt 	64
Lì Wǔ Huā Qiāng (Vorwärts drehen in 8er-Figur)	<ul style="list-style-type: none"> • Der Speer/der Stock bleibt während der Bewegung nicht in einer vertikalen Linie 	65	
Lì Wǔ Huā Gùn (Vorwärts drehen in 8er-Figur)			
Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn (Rückwärtsdrehen)			
Qì Xiè Pāo Jiē (Waffe werfen und fangen)	<ul style="list-style-type: none"> • Waffe umarmend aufgefangen Schwert/Säbel wird nicht am Griff gefangen; Stock/Speer wird nicht mit einer Hand gefangen 	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
- 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

Tabelle 2: Abzugskriterien für Standardbewegungen in NQ, ND und NG

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

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

Tabelle 3: Abzugskriterien für Standardbewegungen in Taijiquan, Taijijian und Taijishan

Typ	Bewegung	Fehler für Abzug	Code
Handtechniken, Körperhaltung	Quán (Faust)	<ul style="list-style-type: none"> Fausthaltung schräg Daumen drückt nicht auf den unteren Teil des Mittelfingers 	01
	Zhǎng (Handfläche)	<ul style="list-style-type: none"> Finger nicht gerade und nicht aneinander Daumen ist nicht angewinkelt und enganliegend 	02
	Jiàn Zhǐ (Schwertfinger)	<ul style="list-style-type: none"> Zeigefinger und Mittelfinger nicht gerade und aneinander liegend Daumen drückt nicht auf Ringfinger und kleiner Finger 	04
	Shǒu Fǎ (Handtechniken)	<ul style="list-style-type: none"> Ellenbogen zu hoch Arm gerade Achseln geschlossen 	05
	Shēn Xíng (Körperhaltung)	<ul style="list-style-type: none"> Kopf und Körper nicht in einer Linie Schultern nach vorne fallend, unterer Rücken gerundet, Gesäss weg vom Körper Schultern hochgezogen Hüfte verdreht 	06
Balancetechniken	Dīshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng (Vorwärtstritt mit kleinem Balanceschritt)	<ul style="list-style-type: none"> Ferse des Standbeines abgehoben Fuss des Trettes nicht nach aussen gedreht 	17
	Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Tiefe Balance mit einem gestrecktem Bein)	<ul style="list-style-type: none"> Gestrecktes Bein gebeugt und/oder fällt während Übergang von Stehen in die Position unter die horizontale Ebene 	18
	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Tiefe Balance mit gestrecktem und hinten überkreuztem Bein)	<ul style="list-style-type: none"> Gestrecktes Bein berührt Boden 	19
Beintechniken	Diē Chā (Hürden-Spagat Position)	<ul style="list-style-type: none"> Vorderer Fuss nach innen gedreht und berührt den Boden Winkel zwischen den Beinen beträgt 45° oder weniger 	22
	Fēn Jiǎo (Parting Kick) Dēng Jiǎo (Fersenkick)	<ul style="list-style-type: none"> Trittbein ist gebeugt Trittbein nicht horizontal 	23
	Bǎi Lián Pāi Jiǎo (Lotustritt mit Schlag auf Fuss) Dān Pāi Jiǎo (Schlag auf Fuss)	<ul style="list-style-type: none"> Bein gebeugt, wenn Fuss geschlagen wird Fehlender oder zu schwacher Schlag auf Fuss 	25
	Tí Xī Dú Lì (Knie hochgezogen)	<ul style="list-style-type: none"> Erhobenes Knie unter Hüfthöhe 	26
	Sprungtechniken	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Sprungkick mit Fussschlag nach vorne gerichtet) Xuàn Fēng Jiǎo (Gesprungener Tornado Kick) Téng Kōng Bǎi Lián (Gesprungener Lotus Kick)	<ul style="list-style-type: none"> Zehenspitzen des kickenden Beines unter Schulterhöhe Fehlender oder zu leiser Schlag
Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ (Gesprungenes Beinschwingen gerade)		<ul style="list-style-type: none"> Hängendes Bein beim höchsten Punkt gebeugt Kickender Fuss berührt nicht die Stirn oder darüber Der Winkel zwischen hängendem Bein und Oberkörper ist weniger als 135° 	31

Stände	Gōng Bù	<ul style="list-style-type: none"> • Knie des vorderen Beins nicht über dem Fuss • Oberschenkel des vorderen Beins nicht horizontal • Fussflächen nicht am Boden • Zehen des hinteren Fusses nicht nach innen gedreht 	50
	Mǎ Bù	<ul style="list-style-type: none"> • Oberschenkel nicht horizontal • Fussabstand kleiner als schulterbreit • Knie nach innen fallend • Fersen vom Boden abgehoben • Zehenspitzen 45° oder mehr nach aussen gedreht 	51
	Xū Bù	<ul style="list-style-type: none"> • Oberschenkel des gehockten Beines nicht parallel zum Boden • Ferse des gehockten Beines verlässt den Boden 	52
	Pū Bù	<ul style="list-style-type: none"> • hinterer Oberschenkel des gehockten Beines berührt die Wade nicht • nicht gehocktes Bein ist nicht komplett gestreckt • Fuss des gestreckten Beines ist nicht nach innen gedreht und Fussfläche ist nicht komplett am Boden 	53
	Shàng Bù (Vorwärtsschritt) Tuì Bù (Rückwärtsschritt) Jìn Bù (Schritt nach vorne) Gēn Bù (Nachfolgender Schritt) Cè Xíng Bù (Seitwärtsschritt)	<ul style="list-style-type: none"> • Knie und Zehen des Standbeines nicht in einer Linie • Fuss wird am Boden nachgezogen beim Schritt • Schwerpunkt verschiebt sich während des Schrittes nach oben und unten • Fuss wird während dem Schritt zu hoch gehalten 	59
Waffentechniken	Guà Jiàn (Abwehr mit Schwertspitze) Liāo Jiàn (Schneiden von unten nach oben) Guà Shàn (Abwehr mit Fächer) Liāo Shàn (Schneiden von unten nach oben)	<ul style="list-style-type: none"> • Handgelenk und Unterarm sind in einer Linie • Offensichtlich keine vertikale Kreisform 	60
	Wò Jiàn (Halten des Schwerts) Kāi Shàn (Fächer öffnen) Hé Shàn (Fächer schliessen)	<ul style="list-style-type: none"> • Finger oberhalb des Handgriffes und Klinge berührend • Beim Öffnen des Fächers ist die Oberfläche weniger als 180° geöffnet • Beim Schliessen des Fächers sind die beiden äussersten Streben nicht zusammen 	61
	Cì Shàn (Fächer Thrust) Pī Shàn (Fächer Chop)	<ul style="list-style-type: none"> • Arm und Fächer sind nicht in einer Linie 	63
	Pāo Jiē Shàn (Fächer Werfen-Fangen)	<ul style="list-style-type: none"> • Fächer nicht am Griff fangen können 	66
	Jiào Jiàn (Schwert im Kreis drehen)	<ul style="list-style-type: none"> • Schwertspitze dreht sich nicht in einem klar definierten Kreis 	68

	Diǎn Shàn (Fächer Pointing)	<ul style="list-style-type: none"> • Kein klares Anheben des Handgelenks 	69
--	---------------------------------------	---	----

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.

Tabelle 4: Abzugskriterien für andere Fehler

Typ	Fehler für Abzug	Code
Gleichgewichtsverlust	Abzug von 0.05 Punkten für Oberkörper schwankt	70A
	Abzug von 0.1 Punkten für Bewegung der Füße und Hüpfen	70B
	Abzug von 0.2 Punkten für Abstützen	71
	Abzug von 0.3 Punkten für Umfallen	72
Fehler betreffend Waffe, Kleider, Verzierung	Abzug von 0.1 Punkten für Verlust des Griffs der Waffe	73
	Abzug von 0.1 Punkten für Waffe berührt Körper oder Boden	
	Abzug von 0.1 Punkten für Waffe wird deformiert	
	Abzug von 0.1 Punkten für Fächeroberfläche löst sich ab	
	Abzug von 0.2 Punkten für zerbrochene Waffe: Fächerstreben sind gebrochen, Fächernägel fallen ab	74
	Abzug von 0.3 Punkten für fallengelassene Waffe	75
Weitere Fehler Abzug von 0.1	Abzug von 0.1 Punkten für 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
	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
- Der Begriff „Waffe berührt den Körper“ meint ein nicht vorgesehenes schneiden, antippen oder berühren jeglicher Körperteile während einer Technik.
- Der Begriff „Waffe wird deformiert“ meint eine Verformung der Waffe mit mehr als 45° der ursprünglichen Form.
- Der Begriff „ausserhalb der Wettkampffläche“ meint, dass der Athlet mit keinem Körperteil die Fläche ausserhalb der Wettkampffläche berühren darf.
Berührt die Waffe den Boden ausserhalb der Wettkampffläche, oder befindet sich ein Körperteil ausserhalb der Wettkampffläche, berührt aber nicht den Boden gilt dies nicht als Abzug.
- Die Dauer der Standwaage wird vom Beginn des reglosen Stehens gemessen
- Der Begriff „Vergessen“ meint jeden unbeabsichtigten Unterbruch oder jede Pause während der Form, sowie chaotische (suchende) Bewegungen.
- Wenn mehrere Fehler in einer einzelnen Bewegung vorkommen, soll jeder einzelne Fehler gewertet werden
- Alle Abzüge betragen 0.1 Punkte, ausser es ist ein anderer Abzug vermerkt
- **Präzisierung 2023:**
 - 32er-Formen: keine zu haltenden Balancetechniken
 - 46er-Changquan: Nur „yanshi-pingheng“ gilt als Balancetechnik/also kein „kou tui-pingheng“)
 - 89er-Changquan: Nur „ce shen-pingheng“ gilt als Balancetechnik/also kein „kou tui-pingheng“)
 - 89er-Jianshu: Nur „pantui-pingheng“ und „wangyue-pingheng“ gelten als Balancetechnik („tixi-pingheng“ muss nicht gehalten werden)
 - andere 89er-Formen: keine zu haltenden Balancetechniken

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

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

Tabelle 6: Kriterien zur Bewertung und Einstufung des Gesamteindrucks bei Formen ohne Schwierigkeitsgrad

Level	Sublv	Note	Bewertungskriterien
Hoch	1	3.00 – 2.91	(Sehr) gut bezogen auf korrekte Bewegungen und Techniken, kraftvolle Form, fließend, mit korrektem Kraftpunkt, gute Koordination zwischen Händen und Augen, Körper und Schritten, sowie Körper und Waffe; für einen deutlichen Rhythmus und auffallenden Stil
	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	

Tabelle 7: Abzüge für Fehler in der Choreografie von Formen ohne Schwierigkeitsgrad

	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

Tabelle 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
		Hocke	4	Fegen	4		

Tabelle 9: Codes für Sprünge und Fallen

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

Tabelle 10: Codes für Anschlussbewegungen und Werfen-Fangen-Bewegungen

Pū Bù (Crouching Stance)	+0		Zuò Pán (Cross Legged Sitting)	+6
Mǎ Bù (Horse Stance)	+1		Gōng Bù (Bow Stance)	+7
Díé Bù (Butterfly Stance)	+2		Qì Tiào Jiǎo Luò Dì (Landing on takeoff foot)	+8
Tí Xī Dú Lǐ (Single Raised-Knee Stance)	+3		(Throw + Catch)	+9
Diē Shù Chā (Falling Front Split)	+4		Jiǎn Shì (Scissor Position)	+10
Diē Chā (Hurdler's Split Position)	+5		Xiē Shì (Scorpion Stance)	+11

Tabelle 11: Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in CQ, JS, DS, QS, GS

Typ	Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht, falls...
Balance- techniken	A	0.2	Bān Tuǐ Cháo Tiān Zhǐ Lì (Stehend Bein auf Kopfhöhe)	111A	Gehaltenes Bein nicht vertikal und gestreckt
			Cè Tī Bào Jiǎo Zhǐ Lì (Seitwärtstritt und Beinhalten)	112A	
			Yǎng Shēn Píng Héng (Balance mit Oberkörper rückwärts)	123A	Oberkörper mehr als 45° über Horizontalebene
			Tàn Hǎi Píng Héng (Exploring the Ocean Balance)	153A	Der Winkel zwischen den Beinen beträgt weniger als 135°
			Wàng Yuè Píng Héng (Gazing at the Moon Balance)	163A	Das erhobene Bein ist tiefer als 45° über Horizontalebene
	B	0.3	Shí Zì Píng Héng (Balance mit Oberkörper vorwärts)	133B	Gehaltenes Bein nicht vertikal
Beintechnik	A	0.2	Qián Sǎo Tuǐ 540°	244A	Unvollständige Rotation
	B	0.3	Qián Sǎo Tuǐ 900°	244B	
Sprünge	A	0.2	Xuàn Fēng Jiǎo 360°	323A	Mehr als 4 Schritte Anlauf Unvollständige Rotation Geschlagenes Bein unter Hüftniveau
			Téng Kōng Bǎi Lián 360°	324A	
			Xuàn Zǐ	333A	
			Cè Kōng Fān	335A	Nicht gesprungen
			Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	312A	Mehr als 4 Schritte Anlauf Tritt nicht in der Luft ausgeführt Geschlagenes Bein unter Hüftniveau
			Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo (Jumping Slant Kick)		
	Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo (Jumping Double Front Slap Kick)				
	B	0.3	Xuàn Fēng Jiǎo 540°	323B	Mehr als 4 Schritte Anlauf Unvollständige Rotation Geschlagenes Bein unter Hüftniveau
			Téng Kōng Bǎi Lián 540°	324B	
			Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí 360°	353B	Mehr als 4 Schritte Anlauf
			Cè Kōng Fān Zhuǎn Tí 360°	355B	Unvollständige Rotation
			Téng Kōng Zhèng Tí Tuǐ	312B	Mehr als 4 Schritte Anlauf Tritt nicht in der Luft ausgeführt Zehenspitzen berühren nicht die Stirn oder darüber
	C	0.4	Xuàn Fēng Jiǎo 720°	323C	Mehr als 4 Schritte Anlauf Unvollständige Rotation Geschlagenes Bein unter Hüftniveau
			Téng Kōng Bǎi Lián 720°	324C	
			Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí 720°	353C	Mehr als 4 Schritte Anlauf Unvollständige Rotation

Tabelle 12: Grad und Wertigkeit von Kombinationen in CQ, JS, DS, QS, GS

Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht, falls...	
A	0.1	Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Mǎ Bù (Horse Stance)	323A + 1A	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Füße bewegen sich im Stand, Hüpfen zusätzliches Abstützen oder Hinfallen in den Spagat rutschen/nachdrücken	
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Diē Shù Chà (Falling Front Split)	323A + 4A		
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 360° + Mǎ Bù (Horse Stance)	324A + 1A		
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 360° + Diē Shù Chà (Falling Front Split)	324A + 4A		
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 360° + Gōng Bù (Bow Stance)	324A + 7A		
		Cè Kōng Fān (Aerial Cartwheel) + Diē Shù Chà (Falling Front Split)	335A + 4A		
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Zuò Pán (Cross-Legged Sitting)	323A + 6A	Beine nicht überkreuzt zusätzliches Abstützen oder Hinfallen	
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 360° + Zuò Pán (Cross-Legged Sitting)	324A + 6A		
		Xuànzǐ (Butterfly Kick) + Zuò Pán (Cross-Legged Sitting)	333A + 6A		
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Zuò Pán (Cross-Legged Sitting)	312A + 6A		
		Qián Sǎo Tuī (Front Sweep) 540° + Zuò Pán (Cross-Legged Sitting)	244A + 6A		
		Pāo (Toss) + Qiǎng Bèi (Forward Dive Roll) + Jiē (Catch)	445A + 9A (nur Transition, kein Nandu)		Gesäss oder Knie berühren beim Fangen noch den Boden, Waffe fällt zu Boden, nur an Verzierung gefangen
		Pāo (Toss) + Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Jiē (Catch)	312A + 9A		
		Cè Kōng Fān (Aerial Cartwheel) + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí (Butterfly Twist) 360°	335A + 353B		Mehr als 4 Schritte dazwischen
		Xuànzǐ (Butterfly Kick) + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí (Butterfly Twist) 360°	333A + 353B	Mehr als 1 Schritt dazwischen	
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360°	312A + 323A	Mehr als 2 Schritte dazwischen	
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 360°	312A + 324A	Mehr als 2 Schritte dazwischen	

		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ (Butterfly Twist) 360°	312A + 353B	Mehr als 4 Schritte dazwischen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 360°	323A + 324A	Anlaufschritte dazwischen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ (Butterfly Twist) 360°	323A + 353B	Mehr als 4 Schritte dazwischen
B	0.15	Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Mǎ Bù (Horse Stance)	323B + 1B	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Diē Shù Chà (Falling Front Split)	323B + 4B	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 540° + Mǎ Bù (Horse Stance)	324B + 1B	Landung nicht nur auf geschlagenem Bein, Schwanken, Hüpfen, Fuss des angehobenen Beins berührt den Teppich
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	323A + 3B	
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 360° + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	324A + 3B	Landung nicht nur auf geschlagenem Bein, Schwanken, Hüpfen, Fuss des angehobenen Beins berührt den Teppich
		Pāo (Throw) + Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Jiē (Catch)	323A + 9B	Sprung nicht ausgeführt während Waffe in der Luft ist, Beinschwingen nicht vollständig ausgeführt, Waffe fällt zu Boden, nur an Verzierung gefangen
		Pāo (Throw) + Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 360° + Jiē (Catch)	324A + 9B	Sprung nicht ausgeführt während Waffe in der Luft ist, Beinschwingen nicht vollständig ausgeführt, Waffe fällt zu Boden, nur an Verzierung gefangen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Zuò Pán (Cross-Legged Sitting)	323B + 6B	
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 540° + Zuò Pán (Cross-Legged Sitting)	324B + 6B	
		Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ (Butterfly Twist) 360° + Diē Shù Chà (Falling Front Split)	353B + 4B	
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Cè Kōng Fān (Aerial Cartwheel)	312A + 335A (B)	Mehr als 1 Schritt dazwischen
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540°	312A + 323B (B)	Mehr als 2 Schritte dazwischen
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 540°	312A + 324B (B)	Anlaufschritte dazwischen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 540°	323A + 324B (B)	Anlaufschritte dazwischen

		Xuànzǐ (Butterfly Kick) + Qián Sǎo Tuī 540° (Front Sweep 540°)	333A + 244A (B)	Offensichtliche Pause zwischen den Bewegungen
		Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ (Butterfly Twist) 360° + Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540°	353B + 323B (B)	Mehr als 4 Schritte dazwischen
		Cè Kōng Fān (Aerial Cartwheel) + Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540°	335A + 323B (B)	Mehr als 4 Schritte dazwischen
C	0.2	Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 630°(F) / 720° + Mǎ Bù (Horse Stance)	323C + 1C	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	323B + 3C	Landung nicht nur auf geschlagenem Bein, Schwanken, Hüpfen, Fuss des angehobenen Beins berührt den Teppich
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 630°(F) / 720° + Zuò Pán (Cross-Legged Sitting)	323C + 6C	
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 540° + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	324B + 3C	Landung nicht nur auf geschlagenem Bein, Schwanken, Hüpfen, Fuss des angehobenen Beins berührt den Teppich
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 540° + Pū Bù (Crouching Stance)	324B + 0C	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 720° (630° Female Athletes Only) + Zuò Pán (Cross-Legged Sitting)	324C + 6C	
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 720° (630° Female Athletes Only)	312A + 323C	Mehr als 4 Schritte dazwischen
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 720° (630° Female Athletes Only)	312A + 324C	Anlaufschritte dazwischen
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ (Butterfly Twist) 720°	312A + 353C	Mehr als 4 Schritte dazwischen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ (Butterfly Twist) 720°	323A + 353C	Mehr als 4 Schritte dazwischen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 540°	323B + 324B	Anlaufschritte dazwischen
		Cè Kōng Fān (Aerial Cartwheel) + Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 720° (630° Female Athletes Only)	335A + 323C	Mehr als 4 Schritte dazwischen

		Cè Kōng Fān (Aerial Cartwheel) + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí (Butterfly Twist) 720°	335A + 353C	Mehr als 4 Schritte dazwischen
		Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí (Butterfly Twist) 360° + Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 720° (630° Female Athletes Only)	353B + 323C (C)	Mehr als 4 Schritte dazwischen
D	0.25	Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 630°(F) /720° + Mǎ Bù (Horse Stance)	324C + 1D	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 630°(F) /720° + Diē Shù Chà (Falling Front Split)	323C + 4D	
		Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí (Butterfly Twist) 720° + Diē Shù Chà (Falling Front Split)	353C + 4D	
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Téng Kōng Bǎi Lián (Jumping Lotus Kick) 720° (630° Female Athletes Only)	323B + 324C	Anlaufschritte dazwischen

Bemerkungen zu Tab. 11+12:

- Die Technik muss erkennbar sein (z.B. nicht **Xuànzi** (Butterfly Kick) als **Cè Kōng Fān** (Aerial Cartwheel))
- Es darf keine offensichtliche Pause zwischen Sprung und Landung oder den Sprüngen in einer Kombination entstehen.
- Die Verbindung einer dynamischen und statischen Bewegung muss in einem bewegungslosen Zustand enden (kein Bewegen der Füße, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen)
- Nach einer Kombination in eine statische Position, müssen mindestens 2 Techniken ausgeführt werden, bevor der nächste Schwierigkeitsgrad ausgeführt werden darf.
- In einer Waffenform darf nur einmal ein Element mit Werfen und Wiederfangen der Waffe vorkommen
- Die Schwierigkeitsgrade 323B, 323C, 324B, 324C und 353C dürfen nicht einzeln ausgeführt werden, sondern müssen in Verbindung einer Kombination aus Tabelle 12 stehen.
- 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.12 enthalten sind
- Wird in einer Kombination der Schwierigkeitsgrad nicht erfüllt, wird auch eine korrekte Anschlussbewegung nicht gezählt
- 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)
- Vor einem gesprungenen Nandu gilt jede Berührung vom Fuss auf den Boden, welche in die gleiche Richtung führt (auch in einem Bogen) als Anlaufschritt

Tabelle 13: Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in NQ, ND, NG

Typ	Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht falls...	
Beintechnik	A	0.2	Qián Sǎo Tuǐ 540° (Front Sweep 540°)	244A	Unvollständige Rotation	
	B	0.3	Qián Sǎo Tuǐ 900° (Front Sweep 900°)	244B		
Sprünge	A	0.2	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Tornado Kick 360°)	323A	Mehr als 4 Schritte Anlauf, unvollständige Rotation, geschlagenes Bein unter Hüftniveau	
			Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° (Jumping Lotus Kick 360°)	324A		
			Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	312A		
			Cè Kōng Fān (Aerial Cartwheel)	335A		Mehr als 2 Schritte Anlauf Nicht gesprungen
			Yuán Dì Hòu Kōng Fān (No-Step Back Flip)	346A		Füße bewegen sich vor Absprung
	B	0.3	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Tornado Kick 540°)	323B	Mehr als 4 Schritte Anlauf, unvollständige Rotation, geschlagenes Bein unter Hüftniveau	
			Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° (Jumping Lotus Kick 540°)	324B		
			Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Single Step Back Flip)	346B		Mehr als 2 Anlaufschritte
	C	0.4	Xuàn Fēng Jiǎo 630° (F)/720° (Tornado Kick 630° (F)/720°)	323C	Mehr als 4 Schritte Anlauf, unvollständige Rotation, geschlagenes Bein unter Hüftniveau	
			Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 630° (F)/720° (Jumping Lotus Kick 630° (F)/720°)	324C		
Fallen	A	0.2	Téng Kōng Shuāng Cè Chuài (Jumping Double Side Kick)	415A	Mehr als 4 Anlaufschritte, Beine nicht horizontal	
			Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū (Flying Cross Legged Kick 360° to Landing on Side)	423A	Mehr als 4 Anlaufschritte, unvollständige Rotation	
			Lǐ Yú Dǎ Tíng (Carp Kip-Up)	447A	Hände berühren den Boden zur Unterstützung	

Tabelle 14: Grad und Wertigkeit von Kombinationen in NQ, ND, NG

Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht falls...
A	0.1	Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Dié Bù (Butterfly Stance)	323A + 2A	
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Mǎ Bù (Horse Stance)	323A + 1A	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Füße bewegen sich im Stand, Hüpfen zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Jumping Lotus Kick) 360° + Mǎ Bù (Horse Stance)	324A + 1A	
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	312A + 3A	
		Cè Kōng Fān (Aerial Cartwheel) + Jiǎn Shì (Scissor Position)	335A + 10A	
		Yuán Dì Hòu Kōng Fān (No-Step Back Flip) + Dié Bù (Butterfly Stance)	346A + 2A	Füße bewegen sich vor dem Sprung, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen bei der Landung
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	323A + 312A	Mehr als 2 Schritte dazwischen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Jumping Lotus Kick) 360°	323A + 324A	Anlaufschritte dazwischen
Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Jumping Lotus Kick) 360° + Yuán Dì Hòu Kōng Fān (No-Step Back Flip)	324A + 346A	Anlaufschritte dazwischen		
B	0.15	Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Mǎ Bù (Horse Stance)	323B + 1B	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Füße bewegen sich im Stand, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Dié Bù (Butterfly Stance)	323B + 2B	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Füße bewegen sich im Stand, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Jumping Lotus Kick) 540° + Mǎ Bù (Horse Stance)	324B + 1B	
		Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Single Step Back Flip) + Dié Bù (Butterfly Stance)	346B + 2B	
		Lǐ Yú Dǎ Tíng (Carp Kip-Up) + Dié Bù (Butterfly Stance)	447A + 2B	
		Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Single Step Back Flip)	312A + 346B	Mehr als 2 Schritte dazwischen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Jumping Lotus Kick) 540°	323A + 324B	Anlaufschritte dazwischen
		Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Jumping Lotus Kick) 360° + Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Single Step Back Flip)	324A + 346B	Mehr als 2 Schritte dazwischen

C	0.2	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Tornado Kick 360°) + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	323A + 3C	Landung nicht auf dem geschlagenen Bein, der Fuss vom erhobenen Bein berührt den Boden, der Standfuss wackelt oder hüpf
		Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° (Jumping Lotus Kick 360°) + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	324A + 3C	Mehr als 2 Anlaufschritte, Ausführung entspricht nicht dem Schwierigkeitsgrad
		Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° (Jumping Lotus Kick 540°) + Pū Bù (Crouching Stance)	324B + 0C	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Single Step Back Flip) + Xiē Shì (Scorpion Stance)	346B + 11C	Hände und Füße landen nicht gleichzeitig, erhobenes Bein berührt den Boden, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Tornado Kick 360°) + Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Single Step Back Flip)	323A + 346B	Mehr als 2 Schritte dazwischen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Jumping Lotus Kick) 540°	323B + 324B	Anlaufschritte dazwischen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 360° + Dān Tiào Hòu Kōng Fān (Single Step Back Flip)	324B + 346B	Mehr als 2 Schritte dazwischen
D	0.25	Xuàn Fēng Jiǎo 720° (Tornado Kick 720°) + Mǎ Bù (Horse Stance)	323C + 1D	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 720° (Jumping Lotus Kick 720°) + Mǎ Bù (Horse Stance)	324C + 1D	Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
		Xuàn Fēng Jiǎo (Tornado Kick) 540° + Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (Jumping Lotus Kick) 720° (630° Female Athletes Only)	323B + 324C	Anlaufschritte dazwischen

Bemerkungen zu Tab. 13+14:

- Die Technik muss erkennbar sein (z.B. nicht **Xuànzǐ** (Butterfly Kick) als **Cè Kōng Fān** (Aerial Cartwheel))
- Es darf keine offensichtliche Pause zwischen Sprung und Landung oder den Sprüngen in einer Kombination entstehen.
- Die Verbindung einer dynamischen und statischen Bewegung muss in einem bewegungslosen Zustand enden (kein Bewegen der Füße, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen)
- Nach einer Kombination in eine statische Position, müssen mindestens 2 Techniken ausgeführt werden, bevor der nächste Schwierigkeitsgrad ausgeführt werden darf.
- Die Schwierigkeitsgrade 323B, 323C, 324B und 324C dürfen nicht einzeln ausgeführt werden, sondern müssen in Verbindung einer Kombination aus Tabelle 12 stehen.
- Es dürfen nur Kombinationen ausgeführt werden, welche in Tab.14 enthalten sind
- Wird in einer Kombination der Schwierigkeitsgrad nicht erfüllt, wird auch eine korrekte Anschlussbewegung nicht gezählt
- 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)
- Vor einem gesprungenen Nandu gilt jede Berührung vom Fuss auf den Boden, welche in die gleiche Richtung führt (auch in einem Bogen) als Anlaufschritt

Tabelle 15: Grad und Wertigkeit von Schwierigkeitsgraden in TJQ, TJJ, TJS

Typ	Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht falls...	
Balancetechniken	A	0.2	Dīshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng (Forward Sole Kick with Low Step Balance)	142A	Der Oberschenkel vom Standbein ist über der Horizontallinie, Fuss vom gestreckten Bein berührt den Boden	
			Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Low Balance with Leg Stretched Forward)	143A		
	B	0.3	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Low Balance with Leg Crossed Behind)	143B		
Beintechnik	A	0.2	Fēn Jiǎo (Parting Kick) Dēng Jiǎo (Heel Kick)	212A	Ferse vom kickenden Bein ist tiefer als Schulterhöhe	
Sprünge	A	0.2	Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick)	312A	Mehr als 1 Schritt Anlauf, nicht gesprungen, geschlagenes Bein unter Horizontallinie	
			Xuàn Fēng Jiǎo 180° (Tornado Kick 180°)	323A		
	B	0.3	Téng Kōng Zhèng Tí Tuǐ (Jumping Front Straight Kick)	312B		Mehr als 1 Schritt Anlauf, nicht gesprungen, Zehen berühren nicht die Stirn
			Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Tornado Kick 360°)	323B		Mehr als 1 Schritt Anlauf, nicht gesprungen, geschlagenes Bein unter Horizontallinie, ungenügende Rotation
			Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Jumping Lotus Kick 360°)	324B		
	C	0.4	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Tornado Kick 540°)	323C		
Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Jumping Lotus Kick 540°) (450° Female Athletes Only)			324C			

Tabelle 16: Grad und Wertigkeit von Kombinationen in TJQ, TJJ, TJS

Typ	Grad	Wert	Inhalt	Code	Zählt nicht falls...
	A	0.1	Dīshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng (Forward Sole Kick with Low Step Balance) + Zhuǎn Tǐ 180° (180° Body Twist) into Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	142A + 3A	Oberkörper schwankt während dem Übergang, ungenügende Rotation, während dem Übergang fällt das Knie unter die Horizontallinie, der Fuss vom erhobenen Bein berührt den Boden, wackeln oder hüpfen während das Knie angehoben ist.
			Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Low Balance with Leg Stretched Forward) + Zhuǎn Tǐ 180° (180° Body Twist) into Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	143A + 3A	
			Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Low Balance with Leg Stretched Forward) + Dēng Jiǎo (Heel Kick) / Fēn Jiǎo (Parting Kick)	143A + 212A	Oberkörper schwankt während dem Übergang, Standfuss wackelt oder hüpf, der Fuss vom erhobenen Bein berührt den Boden
			Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	312A + 3A	Landung nicht auf dem geschlagenen Bein, Fuss wackelt, hüpf, der Fuss vom erhobenen Bein berührt den Boden
			Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Jumping Lotus Kick 360°)	312A + 324B	Anlaufschritte dazwischen
			Xuàn Fēng Jiǎo 180° (Tornado Kick 180°) + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	323A + 3A	Landung nicht auf dem geschlagenen Bein, Fuss wackelt, hüpf, der Fuss vom erhobenen Bein berührt den Boden
			Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Tornado Kick 360°) + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì (Landing on takeoff foot)	323B + 8A	Landung nicht auf dem geschlagenen Bein, Fuss wackelt, hüpf
			Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Jumping Lotus Kick 360°) + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì (Landing on takeoff foot)	324B + 8A	
	B	0.15	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Low Balance with Leg Crossed Behind) + Bǎi Lián Jiǎo (Lotus Kick) into Zhuǎn Tǐ 180° (180° Body Twist) into Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	143B + 3B	Oberkörper schwankt während dem Übergang, ungenügende Rotation, während dem Übergang fällt das Knie unter die Horizontallinie, der Fuss vom erhobenen Bein berührt den Boden, wackeln oder hüpfen während das Knie angehoben ist.
			Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng (Low Balance with Leg Crossed Behind) + Dēng Jiǎo (Heel Kick) / Fēn Jiǎo (Parting Kick)	143B + 212A	Oberkörper schwankt während dem Übergang, Standfuss wackelt oder hüpf, der Fuss vom erhobenen Bein berührt den Boden
			Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Jumping Lotus Kick 540°)	312A + 324C	Anlaufschritte dazwischen

			Téng Kōng Fēi Jiǎo (Jumping Front Slap Kick) + Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Jumping Lotus Kick 540°) (450° Female Athletes Only)	312A + 324C	Anlaufschritte dazwischen
			Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ (Jumping Front Straight Kick) + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì (Landing on takeoff foot)	312B + 8B	Landung nicht auf dem geschlagenen Bein, Fuss wackelt, hüpf
			Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Jumping Lotus Kick 360°) + Diē Chā (Hurdler's Split Position)	324B + 5B	Füße wackeln, Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
	C	0.20	Xuàn Fēng Jiǎo 360° (Tornado Kick 360°) + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	323B + 3C	Landung nicht auf dem geschlagenen Bein, Fuss wackelt, hüpf, der Fuss vom erhobenen Bein berührt den Boden
			Téng Kōng Bǎi Lián 360° (Jumping Lotus Kick 360°) + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	324B + 3C	
			Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Jumping Lotus Kick 540°) + Diē Chā (Hurdler's Split Position)	324C + 5C	Füße wackeln, Landung nicht auf beiden Füßen gleichzeitig, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen
			Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Jumping Lotus Kick 540°) (450° Female Athletes Only) + Diē Chā (Hurdler's Split Position)	324C + 5C	
	D	0.25	Xuàn Fēng Jiǎo 540° (Tornado Kick 540°) + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	323C + 3D	Landung nicht auf dem geschlagenen Bein, Fuss wackelt, hüpf, der Fuss vom erhobenen Bein berührt den Boden
			Téng Kōng Bǎi Lián 540° (Jumping Lotus Kick 540°) (450° Female Athletes Only) + Tí Xī Dú Lì (Single Raised-Knee Stance)	324C + 3D	

Bemerkungen zu Tab. 15+16:

- Die Technik muss erkennbar sein (z.B. nicht **Xuànzǐ** (Butterfly Kick) als **Cè Kōng Fān** (Aerial Cartwheel))
- Es darf keine offensichtliche Pause zwischen Sprung und Landung oder den Sprüngen in einer Kombination entstehen.
- Die Verbindung einer dynamischen und statischen Bewegung muss in einem bewegungslosen Zustand enden (kein Bewegen der Füße, Schwanken, Hüpfen, zusätzliches Abstützen oder Hinfallen)
- Nach einer Kombination in eine statische Position, müssen mindestens 2 Techniken ausgeführt werden, bevor der nächste Schwierigkeitsgrad ausgeführt werden darf.
- Die Schwierigkeitsgrade 323B, 323C, 324B und 324C dürfen nicht einzeln ausgeführt werden, sondern müssen in Verbindung einer Kombination aus Tabelle 16 stehen.
- Es dürfen nur Kombinationen ausgeführt werden, welche in Tab.16 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 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
- Bei statischen zu statischen Bewegungen dürfen keine Anlaufschritte dazwischen ausgeführt werden
- Der erste Schritt nach der Landung auf einem bzw. zwei Beinen ist der erste Anlaufschritt (egal mit welchem Bein)
- Bei den Kombinationen 312A+324B, 312A+324C muss der zweite Nandu direkt nach der Landung mit beiden Füßen ausgeführt werden.
- Bei den Kombinationen 312A+324B (oder 324C) muss die Landung in Diē Chā (22) erfolgen, wobei diese Landung nur einmal in der Routine ausgeführt werden darf.