



swisswushu-Wettkampfglement traditionelle Stile 2012

Kurzbeschreibung	Das swisswushu-Reglement für traditionelle Stile 2012 ist eine Synthese des Reglements für traditionelle Stile der Chinese Wushu Association (传统武术套路竞赛办法 2006) und des Reglements für traditionelle Stile der EWuF (European Wushu Federation Traditional Rules 2010)
Datum / Version	7. September 2011, Version 1.0
Autor	Urs Krebs
Status	Freigegeben



1 Inhalt

1	INHALT	2
2	ALLGEMEINES.....	3
2.1	REFERENZIERTE DOKUMENTE.....	3
2.2	ABKÜRZUNGEN.....	3
2.3	GLOSSAR	3
2.4	STATUS / OFFENE PUNKTE.....	3
3	GRUNDSATZ.....	4
4	WETTKAMPF-KOMITEE	4
4.1	DAS WETTKAMPF-KOMITEE SETZT SICH ZUSAMMEN AUS:	4
5	AUFGABEN DER SCHIEDSRICHTER.....	4
5.1	DER HAUPTSCHIEDSRICHTER SOLL.....	4
5.2	DIE SCHIEDSRICHTER SOLLEN	5
5.3	DER ZEITNEHMER SOLL	5
5.4	DER REGISTRATOR IST.....	5
5.5	DER VIDEOAUFZEICHNER SOLL.....	5
6	ALLGEMEINE WETTKAMPFRICHTLINIEN	5
6.1	WETTKAMPFARTEN.....	5
6.2	WETTKAMPFEINTEILUNG NACH ALTER	5
7	DEFINITION TRADITIONELLER STIL.....	6
8	WETTKAMPFKATEGORIEN	6
8.1	NÖRDLICHE STILRICHTUNGEN.....	6
8.2	SÜDLICHE STILRICHTUNGEN	6
8.3	INNERE STILRICHTUNGEN	6
8.3.1	<i>Taijiquan</i>	6
8.3.2	<i>Bagua Zhang</i>	7
8.3.3	<i>Xingyi Quan</i>	7
8.4	WING CHUN/YONGCHUN	7
8.5	ZUSAMMENFASSUNG FÜR DIE WETTKAMPF-KATEGORIEN	7
9	VOM WETTKAMPF AUSGESCHLOSSEN SIND:.....	7
10	ALTERSKATEGORIEN	8
11	ZEITLIMITEN	8
12	BEWERTUNGSMETHODEN.....	8
13	BEWERTUNGSKRITERIEN	9
14	ABZÜGE.....	9
15	WIEDERHOLUNGEN	9
16	EINSTUFUNGSMETHODEN.....	10
17	PLATZIERUNGEN	12



2 Allgemeines

2.1 Referenzierte Dokumente

ID	Titel	Version/Datum
1	传统武术套路竞赛办法, Chinese Wushu Association (CWA)	2006
2	European Wushu Federation Traditional Rules 2010, EWuF	2010
3	Taolu Reglement swisswushu 2010	2010

2.2 Abkürzungen

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

2.3 Glossar

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

2.4 Status / Offene Punkte

- Entwurf zur Zirkulation



3 Grundsatz

Wichtige allgemeine Richtlinien wie das Rekursverfahren werden bereits im Reglement für freie Formen mit Pflichtbewegungen 2010 abgehandelt. Sie gelten für dieses Reglement sinngemäss.

4 Wettkampf-Komitee

4.1 *Das Wettkampf-Komitee setzt sich zusammen aus:*

- Dem Hauptschiedsrichter
- Drei bis fünf Eckschiedsrichtern (richtet sich nach der Grösse des Wettkampfs)
- Einem Zeitnehmer
- Einem Registrator
- Einem Videoaufzeichner

5 Aufgaben der Schiedsrichter

5.1 *Der Hauptschiedsrichter soll*

- die Arbeit der Richtergruppen organisieren und führen, um die korrekte Anwendung der Wettkampffreglemente sicherzustellen. Er soll zudem überprüfen und sicherstellen dass alle Vorbereitungsarbeiten rechtzeitig durchgeführt werden;
- Richtlinien und Regelungen interpretieren, ohne das Recht zu haben, sie zu ändern;
- wenn notwendig Offizielle ersetzen und er hat das Recht, Disziplinar massnahmen gegen Offizielle durchführen, die ernste Fehler begangen haben;
- Verwarnungen gegenüber Athleten und Trainern aussprechen, die Streit am Wettkampfplatz auslösen und er soll die Angelegenheit dem technischen Komitee zur Verhängung von Disziplinar massnahmen überweisen, bis hin zur Annullierung der Wettkampffresultate der Betroffenen. Wettkampffresultate überprüfen und verkünden und eine Zusammenfassung über die Arbeit der Offiziellen verfassen.



5.2 Die Schiedsrichter sollen

- sich ihren Aufgaben mit voller Hingabe widmen, die sie vom Hauptrichter zugewiesen erhalten;
- unabhängig, entsprechend den Reglementen urteilen und ausführliche Notizen machen;
- sind verantwortlich für die Beurteilung der Qualität der Bewegungen
- sind verantwortlich für die Beurteilung von Geist, Rhythmus, Ausdruckskraft sowie der Gesamtleistung des Athleten;

5.3 Der Zeitnehmer soll

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

5.4 Der Registrator ist

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

5.5 Der Videoaufzeichner soll

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

6 Allgemeine Wettkampfrichtlinien

6.1 Wettkampfformen

- Einzel
- Mannschaft
- Einzel und Mannschaft

6.2 Wettkampfeinteilung nach Alter

- Kinder
- Junioren
- Erwachsene



7 Definition traditioneller Stil

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

8 Wettkampfkategorien

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

8.1 Nördliche Stilrichtungen

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

8.2 Südliche Stilrichtungen

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

8.3 Innere Stilrichtungen

8.3.1 Taijiquan

- Chen-Stil Taijiquan
- Yang-Stil Taijiquan und anverwandte Unterstile (Ip-Stil, Matsunkuen-Stil etc.)
- Wu-(Hao) Stil Taijiquan



- Wu- (Quanyou) Taijiquan
- Sun-Stil Taijiquan
- Zhaobao Taijiquan (He-Stil und Huleijia)
- Li-Stil Taijiquan
- Wudang-Taijiquan

8.3.2 Bagua Zhang

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

8.3.3 Xingyi Quan

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

8.4 Wing Chun/Yongchun

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

8.5 Zusammenfassung für die Wettkampf-Kategorien

Generell gilt die Unterteilung in die vier Divisionen nördliche Stilrichtungen, südliche Stilrichtungen, Innere Stilrichtungen und Wing Chun (inkl. aller Schreibweisen wie Ving Tsun, Wing Tsun usw.). Bei Bedarf (überdurchschnittlich viele Starter in einem spezifischen Stil) kann eine Verfeinerung vorgenommen werden.

9 Vom Wettkampf ausgeschlossen sind:

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



10 Alterskategorien

- Erwachsene : 18 – 50 Jahre, Ausnahme: Traditionelles Taijiquan – 65 Jahre
- Junioren: 12 – 18 Jahre
- Kinder: unter 12 Jahre

11 Zeitlimiten

- Formen ohne und mit Waffen mind. 40 Sekunden, max. 2 Minuten. Es ertönt ein Pfiff nach 1 Min. 30.
- Taijiquan ohne Waffen mind. 4 Minuten, max. 6 Minuten. Es ertönt ein Pfiff nach 4 Min. 30.
- Taijijian, Taijidao etc. mind. 3, max. 4 Minuten. Es ertönt ein Pfiff nach 3 Min. 30.
- Duilian (einstudierte Partnerkämpfe) mind. 40 Sekunden, max. 2 Minuten. Es ertönt ein Pfiff nach 1 Min. 30.

12 Bewertungsmethoden

- Die Wettkampfleistung eines Athleten soll mit den Leistungen der anderen Teilnehmern verglichen werden und mit Hilfe der untenstehenden Tabelle entsprechend eingestuft werden. Auf dieser Basis werden dann die Abzüge für Fehler und andere Abzüge (Zeitabzüge usw.). Danach wird die Endnote des Athleten ermittelt. Bei der Endnote bleiben 2 Kommastellen, wovon die zweite Kommastelle die Bandbreite 0-9 hat.
- Bestimmen der Schlussnoten durch die Eckschiedsrichter
 - Wenn 3 Schiedsrichter eingesetzt werden: Die Schlussnote wird anhand des Durchschnitts aller 3 Schiedsrichter ermittelt.
 - Wenn 4 Schiedsrichter eingesetzt werden: Die Schlussnote wird anhand der mittleren 2 Noten ermittelt, die tiefste und die höchste Note werden gestrichen.
 - Wenn 5 Schiedsrichter eingesetzt werden: Die Schlussnote wird anhand der mittleren 3 Noten ermittelt, die tiefste und höchste Note werden gestrichen.
- Abzüge des Hauptschiedsrichters
 - Wenn unter den Noten der Eckschiedsrichter zu grosse Abweichung besteht, kann der Hauptschiedsrichter mit Einverständnis des Schiedsrichterchefs die abweichende Schlussnote korrigieren, bevor die Endnote angezeigt wird. Die Korrektur muss zwischen 0.01 und 0.05 liegen.
 - Die Endnote wird anhand der Schlussnote, abzüglich der Abzüge und Korrekturen des Hauptschiedsrichters ermittelt.



13 Bewertungskriterien

- Die Grundbenotung ist in 3 Stufen mit insgesamt 9 Klassen unterteilt. Davon gilt eine Benotung von 8.5 – 10.0 als exzellent, eine Benotung von 7.0 – 8.49 als gut und eine Benotung von 5.0 – 6.99 als genügend (siehe Tabelle 1).
- Die präsentierte Form des Athleten muss den stilspezifischen Inhalt sowie die stilspezifischen Techniken und Methoden enthalten.
- Die Kraft soll fließend sein, die Kraftpunkte entsprechend dem Stil, stilspezifische Waffen müssen Kraft und Koordination mit der Körperarbeit koordinieren, so dass eine Einheit aus Hand, Augen, Körper, und Schritttechniken entsteht.
- Rhythmus, Struktur und Choreographie müssen mit den Techniken koordiniert sein und dem Stil entsprechen.
- Bei Partnerformen müssen zudem die Bewegungen realistisch aussehen und aufeinander abgestimmt sein.
- Die Gruppenvorführung muss zusätzlich unter der Gruppe einheitlich und koordiniert sein.
- Traditionelle Formen dürfen keine Schwierigkeitsgrade (Nandu) enthalten. Wenn diese Regel nicht befolgt wird, wird die Form nicht benotet. Der Athlet darf nur Sprünge wie Feijiao, Xuanfengjiao, Bailiantui etc. zeigen, welcher der Form und der Charakteristik des Stils entsprechen.

14 Abzüge

- Abzüge für Fehler durch die Eckschiedsrichter: siehe Tabellen 2 und 3
- Abzüge für Fehler durch den Hauptschiedsrichter
- Abzüge wegen Zeitunterschreitung oder Zeitüberschreitung:
 - Bei einer Zeitunterschreitung bis und mit 2 Sekunden: 0.1 Punkt Abzug
 - Bei einer Zeitunterschreitung bis und mit 4 Sekunden: 0.2 Punkte Abzug
 - Bei einer Zeitunterschreitung von mehr als 4 Sekunden: 0.3 Punkte Abzug. Der Maximalabzug für Zeitunterschreitung beträgt 0.3 Punkte
 - Bei einer Zeitüberschreitung bis und mit 5 Sekunden: 0.1 Punkt Abzug
 - Bei einer Zeitüberschreitung bis und mit 10 Sekunden: 0.2 Punkte Abzug
 - Bei einer Zeitüberschreitung über 10 Sekunden: 0.3 Punkte Abzug. Der Maximalabzug für Zeitüberschreitung beträgt 0.3 Punkte.
 - Wenn der Athlet beim Maximalabzug angelangt ist, soll der Hauptschiedsrichter den Athleten auffordern, die Form unverzüglich zu beenden. Die Form gilt dann als abgeschlossen.

15 Wiederholungen

- Falls ein Athlet seine Form aus unvorhergesehenen und unverschuldeten Gründen wiederholen muss (z.B. Stromausfall in der Halle), so kann der Hauptschiedsrichter dies ohne Punkteabzug erlauben.



- Ist die Wiederholung aber selbst verschuldet wegen Vergessens der Form oder defekter Waffe, so kann der Athlet die Form wiederholen. Der Hauptschiedsrichter muss in diesem Fall aber einen (1) Punkt abziehen.
- Wenn der Athlet sich während der Form verletzt, so kann der Hauptschiedsrichter die Form unterbrechen. Wenn nach kurzer Pflege der Athlet die Form wieder aufnehmen kann, so wird die Form mit einem (1) Punkt Abzug wiederholt.
- Die Wiederholungen sollen nach dem letzten ordentlichen Start in einer Kategorie durchgeführt werden.

16 Einstufungsmethoden

Tabelle 1: Stufen, Klassen und Notenbandbreite

Diese Tabelle dient zur allgemeinen Einstufung der Leistung des Athleten . Von dieser Grundleistung werden die Abzüge gemäss den Tabellen 2 und 3 gemacht.

STUFEN		KLASSEN	NOTENBANDBREITE
EXZELLENT	上 (SHANG)	① KLASSE	9.50 - 10.00
	中 (ZHONG)	② KLASSE	9.00 - 9.49
	下 (XIA)	③ KLASSE	8.50 - 8.99
GUT	上 (SHANG)	④ KLASSE	8.00 - 8.49
	中 (ZHONG)	⑤ KLASSE	7.50 - 7.99
	下 (XIA)	⑥ KLASSE	7.00 - 7.49
GENÜGEND	上 (SHANG)	⑦ KLASSE	6.50 - 6.99
	中 (ZHONG)	⑧ KLASSE	6.00 - 6.49
	下 (XIA)	⑨ KLASSE	5.00 - 5.99

**Tabelle 2: Allgemeine Fehler**

Diese Tabelle enthält die allgemeinen Fehler, welche nicht direkt mit den Techniken der Form zu tun haben.

FEHLERTYP	ABZÜGE FÜR DIE ENTSPRECHENDEN FEHLER		
	Abzug 0.1 Punkte	Abzug 0.2 Punkte	Abzug 0.3 Punkte
Bekleidung, Zubehör welche die Bewegung beeinflussen	<ul style="list-style-type: none"> das farbige Säbeltuch oder die Schwert-Kordel fallen zu Boden Aufgehen der Knöpfe oder Zerreißen der Kleidung Kleidung: Der Haarschmuck fällt zu Boden Verlieren eines oder beider Schuhe 		
Die Ausrüstung (Waffe) berührt oder fällt auf den Boden, berührt den Körper, wird deformiert oder zerbricht	<ul style="list-style-type: none"> Ausrüstung berührt den Boden Verlust der Kontrolle über das Gerät Gerät berührt den Körper Gerät wird verbogen (z.B. Schwertklinge) 		<ul style="list-style-type: none"> zerbrochenes Gerät (einschließlich der dadurch entstehenden Pause für Beschaffung Ersatzgerät) Wenn das Gerät, auf den Boden fällt
Verlassen der Wettkampffläche	<ul style="list-style-type: none"> jedes Verlassen der Wettkampffläche mit einem Teil des Körpers (Bodenberührung ausserhalb der Wettkampffläche) 		
Verlust des Gleichgewichts	<ul style="list-style-type: none"> Wackeln mit dem Oberkörper, Füße bewegen sich oder ein kleiner Korrektursprung zum Halten des Gleichgewichts ist nötig 	<ul style="list-style-type: none"> Abstützen mit Hand, Ellenbogen, Knie, Fuß oder mit der Ausrüstung (Waffe) 	<ul style="list-style-type: none"> Der Athlet fällt auf den Boden (beide Hände oder Schultern, Kopf, Rumpf und/oder Gesäß berühren den Boden)
Vergessen	<ul style="list-style-type: none"> vergessen der Form, bei jedem Unterbruch 		
Partnerkampf Spezielle Fehler		<ul style="list-style-type: none"> Versehentlich den Partner getroffen 	<ul style="list-style-type: none"> Versehentlich den Partner verletzt

**Tabelle 3: Qualität der Bewegungen**

Diese Tabelle enthält die Fehler, welche direkt mit den Techniken der Form zu tun haben.

FEHLERTYP	BEWEGUNG	FEHLER FÜR ABZUG	EINMALIG	WIEDERHOLT
Stellungs- und Schritttechniken	Stellung (Buxing)	Stellung ist nicht korrekt, instabil, kann nicht gehalten werden	0.1	0.2 – 0.3
	Schritte (Bufa)	Schritte sind nicht korrekt (nicht dem Stil entsprechend)	0.1	0.2 – 0.3
Handtechniken	Nicht korrekte Handform	Hand wird nicht stilkonform eingesetzt	0.1	0.2 – 0.3
	Nicht korrekte Handtechniken	Handtechniken sind nicht stilkonform	0.1	0.2 – 0.3
Beintechniken	Nicht korrekte Beintechniken	Bein bei der ausführenden Technik nicht gestreckt	0.1	0.2 – 0.3

17 Platzierungen

- In den Einzelwettkämpfen ist der Wettkämpfer mit dem höchsten Resultat der Sieger, der Wettkämpfer mit dem zweithöchsten Resultat ist der Zweitplatzierte und so weiter und so fort. Falls es beides, Ausscheidungs- und Finalwettkämpfe gibt, wird der Athlet mit total mehr Punkten höher platziert.
- In kombinierten und Mannschaftswettkämpfen, werden die Platzierungen gemäss den Bestimmungen des Wettkampfglements bestimmt.
- Im Fall eines Gleichstandes zwischen zwei oder mehr Einzelwettkämpfern oder Mannschaften soll der Gleichstand folgendermassen behoben werden:
- Im Fall eines Gleichstandes zwischen Einzelwettkämpfern in einem Einzelwettkampf
 - Soll der Wettkämpfer, dessen Durchschnitt der zwei Streichnoten näher beim Durchschnitt der gültigen Noten liegt, höher platziert werden.
 - Falls der Gleichstand weiter besteht, soll der Wettkämpfer mit dem höheren Durchschnitt aus den zwei Streichnoten höher platziert werden.



- Falls der Gleichstand weiter besteht, soll der Wettkämpfer dessen tiefere Streichnote höher ist höher platziert werden.
- Falls der Gleichstand weiter besteht, sollen die unentschiedenen Wettkämpfer gleich platziert werden und der nächste Platz bzw. die nächsten Plätze soll(en) leer bleiben.
- In den kombinierten Einzelwettkämpfen, soll der Wettkämpfer mit mehr Erstplatzierungen in den einzelnen Kategorien höher platziert werden. Falls der Gleichstand weiter besteht, soll der Wettkämpfer mit mehr Zweitplatzierungen in den einzelnen Kategorien höher platziert werden und so weiter und so fort. Bei gleichen Platzierungen in allen Kategorien, sollen die unentschiedenen Wettkämpfer gleich platziert werden.
- In den Mannschaftswettkämpfen soll die Mannschaft mit mehr Erstplatzierungen in den einzelnen Kategorien höher platziert werden. Falls der Gleichstand weiter besteht, soll die Mannschaft mit mehr Zweitplatzierungen in den einzelnen Kategorien höher platziert werden und so weiter und so fort.
- Bei gleichen Platzierungen in allen Kategorien, sollen die unentschiedenen Mannschaften gleich platziert werden.