

TAIJI-TUISHOU REGELVERK

Basert på -og oversatt fra den europeiske wushu føderasjonens (EWUF) regelverk av 2012, 11.versjon

Del 1: Generelle regler

Typer av konkurranse:

1.1 Individuell: Innenfor hver vektkategori vil utøvernes plassering bli avgjort direkte fra resultatene av kampene.

1.2 Lag: Lagenes plassering vil bli avgjort basert på summen av plasseringene til hver enkelt utøver.

2 Konkurranseoppsett:

Konkurransen settes opp enten ved at alle møter alle, eller ved eliminasjon, avhengig av hva som er hensiktsmessig for avvikling av konkurransen basert på antall utøvere.

3 Kjønn og alder:

Begge kjønn kan delta i sine respektive konkurranser. Utøverne skal være mellom 16 og 40 år i seniorklassen: "klasse B" når konkurransen finner sted. Juniorer stiller i "klasse A."

4 Vektklasser:

4.1 48 kg klasse (under 48 kg)

4.2 52 kg klasse (48 – 52 kg)

4.3 56 kg klasse (52 – 56 kg)

4.4 60 kg klasse (56 – 60 kg)

4.5 65 kg klasse (60 – 65 kg)

4.6 70 kg klasse (65 – 70 kg)

4.7 75 kg klasse (70 – 75 kg)

4.8 80 kg klasse (75 – 80 kg)

4.9 85 kg klasse (80 – 85 kg)

4.10 Over 85 kg klasse

5 Innveining:

Innveining foretas av registreringspersonell, i samarbeid med scoringsansvarlig og dommere. Dette skjer to timer før konkurransen. Utøvere som ikke stiller blir diskvalifisert. Alle blir plassert i riktig vektklasse ved innveining. Man er da kun iført undertøy. Klasser kan slås sammen hvis det kun er en deltaker i klassen. Dette i samråd med dommerne og organisasjonskomiteen.

6 Taiji-eksaminasjon: Ikke nødvendig.

Konkurransen er åpen for alle.

7 Konkurransesprotokoll:

7.1 Når sidedommere og mattedommer ankommer matta står de med ansiktet mot hoveddommer, og hilser til publikum med tradisjonell "knyttneve-mot-håndflate-hilsen" når de blir introdusert. Deretter går de til sine posisjoner.

7.2 Hver kamp starter med at utøverne står på hver sin side av mattedommer med ansiktet vendt mot hoveddommer. Når de blir introdusert gir de en tradisjonell hilsen til publikum, deretter til hverandre.

7.3 Etter at kampen er ferdig og resultatet er kunngjort, skal utøverne gi en tradisjonell hilsen til hoveddommer, deretter til hverandre.

8 Bekledning:

Utøverne kan bruke sko med flate, myke såler, eller gå barbert. Klærne skal være hensiktsmessige å konkurrere i, hvilket betyr at silkeskjorte er uegnet. Man bruker rødt eller svart mavebånd tildelt før kampstart.

9 Konkurransens varighet:

Hver kamp består av tre ganger to minutters runder, med ett minutters pause mellom hver runde. Vinner er best av tre, hvilket betyr at kampen er over hvis en utøver har vunnet de to første rundene.

10 Signalgivning:

Fløyte blåses av tidtager fem sekunder før hver runde, og runden avsluttes når tidtager slår på gong. Andre varianter av signalgivning kan avtales i samråd mellom hoveddommer og organisasjonskomite. Mattedommer styrer kampen med kommandoer og tegngivning.

11 Øvrige regler under kampen:

11.1 Alle utøvere skal rette seg etter reglene og respektere dommerens avgjørelser. Det er forbudt å påføre motstander skade med vilje.

11.2 Trenere og medisinsk ansvarlige kan sitte i nærheten av konkurranseområdet på anviste plasser, og kan gi råd og massasje i pausene.

11.3 Utøvere kan ikke be om ekstra pauser, men kan be om mattedommers oppmerksomhet ved nødvendighet.

11.4 Utøvere kan ikke ha lange negler, bruke klokke, smykker eller annet som kan påføre motstanderen skade.

12 Diskvalifisering:

12.1 Utøvere som ikke kan stille til kamp grunnet sykdom eller skade må sjekkes av medisinsk ansvarlig, og vil bli regnet som diskvalifisert.

12.2 Utøvere som ikke svarer etter tre opprop før kampstart, eller som forlater området etter at vektklassen er samlet, vil bli diskvalifisert.

12.3 I løpet av kampen kan en utøver, eller treneren, be om at kampen stoppes for å signalisere ens egen diskvalifikasjon.

Del 2: Kampansvarlige og deres oppgaver

13 Kampansvarlige:

13.1 Det skal være en stevneansvarlig, med en til to assistenter.

13.2 Det skal være en hoveddommer, en mattedommer og en tidtaker. Eventuelt også sidedommer. Medisinsk personell skal være tilstede.

14 Kampansvarliges oppgaver:

14.1 Stevneansvarlig skal påse at alle dommere og utøvere er kjent med regelverket. Sørge for at konkurranseområdet og nødvendig utstyr er klart til kampstart. Organisere dømmingen, og ta seg av klager på denne. Ha makt til å overprøve dommere dersom uoverenstemmelser inntreffer, og bytte ut dommere dersom det er nødvendig.

14.2 Stevneansvarliges assistent kan gjøre dette dersom hovedansvarlig er borte.

14.3 Hoveddommer skal ha overoppsyn med de andre dommere, inspisere utstyr, og skrive under på resultatene fra kampene. Hvis mattedommer og eventuelle sidedommere ikke er enige, skal hoveddommer ha det avgjørende ordet. Hoveddommer har rett til å avbryte kampen dersom det er nødvendig.

14.4 Mattedommer skal annonsere utøverne før kampstart, sjekke bekledningen til utøverne, og sørge for trygg kjemping underveis. Kommandere utøverne gjennom utrop, tilsnakk og gester. Avgjøre poeng under kampen, og annonsere resultatet.

14.5 Tidtager skal holde regnskap med poengene underveis, samt signalisere start og stopp.

14.6 Medisinsk personell skal oppholde seg i nærheten, og gi assistanse og førstehjelp til skadede utøvere. De skal også informere hoveddommer dersom en utøver er uegnet til å delta videre.

Del 3: Dømming

Under kampene skal taiji-prinsippene for å holde kontakt med, å følge, samt å kombinere hard og myk, være inkorporert i teknikkene man benytter overfor motstanderen.

15.1 Ved kampstart skal utøverne stå speilvendt overfor hverandre med høyre fot frem på oppmerket linje, eller innenfor oppmerket sirkel. Høyre arms håndledd er i kontakt. Under kamper hvor føttene skal holdes i fast posisjon; “fixed –step” skal venstre arm ha håndflaten på motstanderens albue. Man bytter da fotstilling og armenes posisjon ved oppstart av andre runde. Når mattedommer beordrer “Kaishi (start)!” kan man angripe hverandre.

15.2 Angrep kan gjøres mot et avgrenset område på kroppen; på torsoen lavere enn nakken, over lysk og blære, og på armene.

15.3 Hvis en utøver pådrar seg fem advarsler i løpet av en kamp, vil motstanderen bli erklært vinner. Ved tredje advarsel gis motstander et ekstra poeng. Dersom en utøver ikke kan fortsette kampen på grunn av skade som skyldes ulovlig teknikk fra motstanderen, skal han erklæres vinner. Hvis en utøver ikke stiller til kampstart eller trekker seg i løpet av kampen av andre årsaker enn skade, skal motstanderen erklæres vinner.

15.4 Det gis tre poeng for å dytte motstanderen ut av matta, tre poeng for å få motstander til å lette med begge bena, og tre poeng for å få motstanderen i bakken. To poeng gis for å få motstanderen til å måtte sette et kne eller en hånd i bakken. I “fixed – step” gis også et poeng for å få motstander til å måtte flytte på foten. Ved poeng, straff eller advarsler returnerer utøverne til startposisjon, og venter på signal til å fortsette kampen. Tidtager stopper og starter klokken fortløpende gjennom rundene i takt med avbrekkene.

16 Feil som gir advarsler og straff

16.1 Personlige feil:

Å bruke stiv, hard muskulær kraft til å dra i motstander, å ta tak rundt ryggen, feie eller spenne benet til motstander. Gripe -og holde hardt i ledd og armer.

Å lure motstander til å begå feil.

Å bryte armkontakten for å slå.

Å dra i motstanderens klær.

Å angripe før mattedommer har gitt signal til å begynne; “Kaishi!”, eller etter at det har blitt kommandert stopp; “Ting!”

Å angripe med knyttneve, skalle, leddlås, lugge, angripe akupressur punkter, bruke albue, kne, sparke, gå etter hals, lysken, øyne osv.

16.2 Teknisk feil:

Å starte kampen noe annet sted enn på oppmerket linje eller sirkel.

Å være uhøflig overfor dommer, eller ikke rette seg etter avgjørelser og tilsnakk.

Å ta imot trenerråd mens runden pågår.

17 Plassering:

17.1 I “alle møter alle system,” vil den som har vunnet flest kamper være vinner. Hvis to utøvere har vunnet like mange kamper hver, vil antall poeng de har skaffet seg avgjøre hvem som er vinneren. Dersom også dette tallet er likt, vil antall advarsler de har pådratt seg avgjøre. Neste faktor vil være hvem som har falt i bakken færrest ganger. Hvis alt dette er likt vil resultatet bli uavgjort.

17.2 I lagkonkurranse vil antall poeng laget har samlet som helhet avgjøre plassering. De første åtte plasseringene i hver vektkategori vil bli tildelt 9,7,6,5,4,3,2 og 1 poeng respektivt. De første seks plasseringene i hver vektkategori vil bli tildelt 7,5,4,3,2 og 1 poeng respektivt.

Ved uavgjort poengresultat mellom lag, vil antall enkeltkamper vunnet avgjøre vinneren. Deretter antall 2. plasseringer osv.

Del 4: Kommandoer og gestikuleringer

18 Mattedommerens protokoll:

18.1 Dommeren entrer matta først, stiller seg i senter og tilkaller utøverne med “YunDongYen LuChang.” Armene peker til sidene mot utøverne med håndflatene opp. Så bøyes underarmene opp i rett vinkel med håndflatene inn, mens man gir kommandoen “ShangChang”; utøvere kom mot hverandre.

18.2 “Yubei (klar)! ”: Dommeren står i lang stilling mellom utøverne med armene ut og håndflatene opp. “Kaishi (start)! ”: Dommeren fører armene inn foran magen med håndflatene ned som tegn på at kampen begynner. I “fixed – step” fører dommeren utøvernes armer rundt tre ganger før kampen starter.

18.3 “Ting (stop)!”: Dommeren inntar lang stilling, og strekker en arm inn mellom utøverne med fingrene pekende oppover.

18.4 Ved fall sier dommeren “Hongfang (rød side)!” eller “Heifang (sort side)!”; strekker en arm ut med håndflaten opp mot utøveren som har falt, mens den andre armen føres inn til siden av kroppen med håndflaten ned. Hvis begge utøverne faller, men den ene mister balansen først, uttales samme frase og samme gest mot den som først falt, deretter krysses armene inn foran magen med håndflatene ned.

18.5 Dersom utøverne mister balansen og faller på likt sier dommeren “TongSiTaoTi!”, mens begge armene føres horisontalt ut foran kroppen med håndflatene opp, for så å presse hendene inn og ned.

19 Gestikuleringer for advarsler og straff:

19.1 Advarsel gis ved at dommeren strekker armen ut mot utøveren som har begått feil, tiltaler med riktig farge, og indikerer feilen begått med den andre armen. Deretter trekkes den utstrakte armen inn i rett vinkel ved albuen med håndflaten inn.

19.2 Straff gis på tilsvarende måte, men da holdes den andre armen med albuen bakover og tommelesiden av hånden pekende ut fra kroppen med knyttet neve.

19.3 Diskvalifikasjon gis ved tilrop til riktig farge, deretter knyttes begge hender og føres inn i kryss foran brystet.

19.4 Signal om nødvendig førstehjelp gis ved at dommeren snur seg mot medisinsk personell, og krysser armene foran brystet med fingrene pekende opp.

19.5 Signal om pause gis ved at dommeren strekker armene ut til siden med håndflaten opp og peker mot utøvernes hvilesteder.

19.6 Vinneren annonseres ved at dommeren stiller seg mellom utøverne, holder vinnerens håndledd og hever armen hans/hennes i været.

Del 5: Konkurransedområdet

20 Utforming av konkurransedområdet:

20.1 En sirkel med 1,5 meter i diameter tegnes opp på matta i sentrum av en større sirkel på 7 meter i diameter. Sirklene skal være markert med 5cm tykke streker. Utenfor disse skal det være en 2 meter tykk radius av beskyttende matter.

20.2 I midten av den innerste sirkelen skal det være et skravert felt på 50cm i diameter som i framfoten må være plassert innenfor ved kampstart.

20.3 I "fixed – step" holder det med en markert linje som begge utøverne plasserer framfoten på ved kampstart. Her trengs heller ikke ytterste markering av kampområdet.

21 Teknisk komite kan om nødvendig bli enig om alternative underlag for konkurransen.

Del 6: Klagerett og avgjørelser

22.1 Kun registrert trener eller lagleder kan fremlegge klage. Klagen må leveres skriftlig til hoveddommer via sekretariatet, et kvarter etter at dommeravgjørelsen det klages på er tatt.

22.2 Klager vil bli behandlet av oppsatt jury for formålet.

22.3 Juryen består av de tre øverste dommerne tilstede.

22.4 Dersom klagen tas til følge, justeres poenggivningen deretter.

22.5 Juryens avgjørelse er siste ord i saken og bindende for alle parter.

23 Øvrige bestemmelser:

23.1 Alle regler må kjennes og tolkes av teknisk komite og stevneansvarlige.

32.2 Enhver sak som ikke er nevnt i overstående paragrafer skal avgjøres av teknisk komite og stevneansvarlige.

