



## Taiji Push Hands-Reglement (Huo Bu, Moving Steps)

### 1. Wettkampfgrundsätze

- 1.1. Während des Wettkampfs sollen die Prinzipien „Greife an, während Du defensiv bist und sei defensiv, während Du angreifst“ und „Beschütze Dich selbst, während Du angreifst“ und „Besiege den Gegner, anstatt besiegt zu werden“ befolgt werden.
- 1.2. Die Gegner sollen sich gegenseitig kontrollieren durch das Berühren der Arme und sollen die Grundsätze wie schieben, ziehen, reissend angreifen und ringen um den Gegner zu Fall zu bringen oder von der Plattform zu stossen, einhalten. Die Taijiquan-Techniken sollen „den Gegner ins Leere locken und Kraft und Angriff zurückleiten“ und das „Ausweichen von Attacken und schnellem Entwickeln von Kraft“ beinhalten.

### 2. Wettkampf-Methoden

- 2.1. Zu Beginn jeder Runde sollen die Wettkämpfer mit ihrem Vorderfuss den Mittelpunkt der Wettkampffläche berühren, während sich gleichzeitig ihre Arme kreuzen um die Startposition einzunehmen (Unterarme aneinander, zweite Hand am Ellenbogen). Sobald der Plattform-Schiedsrichter das Start-Kommando gibt, können die Wettkämpfer sich gegenseitig angreifen.
- 2.2. Techniken dürfen nur aus dem Kontakt heraus angewendet werden.
- 2.3. Arme können innerhalb des erlaubten Bereichs geschoben werden. Dabei können Skills wie „Peng“ (Abwehren), „Lu“ (Zurückdrängen), „Ji“ (Schieben, Stossen), „An“ (Drücken), „Lie“ (Teilen), „Cai“ (Herunterreissen), „Zhou“ (Ellbogen-Stossen) und Kao (Schulterstoss) angewendet werden.
- 2.4. Es dürfen Einarm-Techniken eingesetzt werden. Es ist allerdings verboten, einen Arm des Gegners mit beiden Händen festzuhalten oder anzugreifen.
- 2.5. Die Wettkämpfer dürfen Fusstechniken einsetzen (Fusshaken, zurückhalten, drücken, stossen), aber der Fuss darf den Boden nicht verlassen. Typische Ringer- und Judotechniken sind verboten.

### 3. Verbotene Ziele

- 3.1. Kopf
- 3.2. Hals
- 3.3. Wirbelsäule
- 3.4. Genitalien
- 3.5. Beine oberhalb der Knöchel

### 4. Gültige Ziele

- 4.1. Oberkörper
- 4.2. Beine unterhalb der Knöchel

### 5. Verbotene Techniken

- 5.1. Faustschläge und Fusstritte sind verboten.
- 5.2. Ellenbogen-Schläge und Kniestösse



- 5.3. Klammern/Umgreifen mit allen fünf Fingern ist verboten (Greifen nur ohne Daumen).
  - 5.4. Ebenso verboten sind Qin Na-Techniken (Hebeltechniken).
  - 5.5. Den Gegner mit dem Kopf voran zu Boden werfen oder von der Plattform stossen.
  - 5.6. Verboten sind typische Ringer- und Judotechniken.
  - 5.7. Angriffe auf verbotene Körperteile, beißen und spucken.
  - 5.8. Reissen an den Kleidungsstücken des Gegners.
  - 5.9. Hüftwürfe oder Würfe bei denen ein Fuss den Boden verlässt.
6. Absoluter Sieg
- 6.1. Gewinner des Kampfs soll Derjenige sein, der mehr als 10 Punkte Vorsprung in einem Kampf erzielt.
  - 6.2. Wenn zwischen den Wettkämpfern ein grosser technischer Unterschied besteht, kann der Plattform-Schiedsrichter in Übereinstimmung mit dem Oberschiedsrichter den stärkeren Wettkämpfer zum Sieger des Kampfs erklären.
  - 6.3. Wenn während des Wettkampfs ein Wettkämpfer forfait gibt, wird sein Gegner zum Sieger erklärt.
  - 6.4. Wenn sich ein Wettkämpfer durch Fouls verletzt und er nach Überprüfung durch den Ringarzt den Kampf nicht fortsetzen kann, so ist der verletzte Wettkämpfer Sieger des Kampfs.
  - 6.5. Wenn sich ein Wettkämpfer nicht durch Fouls verletzt hat und den Kampf nicht fortsetzen kann, soll derjenige Wettkämpfer zum Sieger erklärt werden, der während des Kampfs mehr Punkte erzielt hat.

#### Bewertungskriterien

- 6.6. Der Wettkämpfer, der mehr Punkte erzielt, soll der Gewinner sein.
  - 6.7. Wenn beide Wettkämpfer in einem Kampf die gleiche Punktzahl erzielen, soll Derjenige der Gewinner des Kampfs sein, dessen Gewicht leichter ist. Wenn danach immer noch Gleichheit in den Punkten besteht, soll Derjenige der Gewinner sein, der während des Kampfs weniger Ermahnungen oder weniger Verwarnungen erhalten hat. Falls dann immer noch Gleichheit besteht, soll der Initiativere Wettkämpfer der Gewinner sein.
7. Punkte
- 7.1. 3 Punkte zu gewinnen: Der Wettkämpfer, der seinen Gegner mit Hilfe von korrekten Techniken zu Boden wirft oder von der Plattform stösst, soll 3 Punkte erhalten.
  - 7.2. 1 Punkt zu gewinnen: Der Wettkämpfer, der seinen Gegner an die Brust stossen und so aus dem Gleichgewicht bringen kann, erhält einen Punkt.
  - 7.3. 1 Punkt zu gewinnen: Wenn ein Wettkämpfer seinen Gegner zu Fall bringt oder von der Plattform stösst und dabei selbst zu Fall kommt, soll er dann einen Punkt erhalten, wenn er nach seinem Gegner zu Fall kommt.
8. Sanktionskriterien
- 8.1. Ermahnungen: Der Wettkämpfer, welcher eine Ermahnung erhalten hat, muss als Strafe den Kampf einen Meter vom Rand aus wieder aufnehmen. Ermahnungen werden in folgenden Fällen ausgesprochen:



- 8.1.1. Wegen Reissen und böswilligen Klammerns.
- 8.1.2. Wenn keine Aktion während 6 Sekunden unternommen wird.
- 8.1.3. Wenn der Gegner absichtlich zu einem Foul verleitet wird.
- 8.1.4. Wenn der Gegner an den Kleidern gezogen wird oder der Gegner fest mit beiden Händen gepackt wird.
- 8.1.5. Wenn der Gegner angegriffen wird, bevor der Schiedsrichter den Kampf freigegeben hat oder der Gegner angegriffen wird, obwohl der Schiedsrichter den Kampf unterbrochen hat.
- 8.2. Verwarnungen werden in den folgenden Fällen ausgesprochen:
  - 8.2.1. Für Faustschläge, Kopfstösse, Fingerstiche, ziehen an den Haaren, Halten oder Verdrehen der Finger des Gegners, Ellbogenschläge und Angriffe auf die Leistenregion und die Kehle.
  - 8.2.2. Wenn verbotene Ziele angegriffen werden.
  - 8.2.3. Für ungebührliches Verhalten gegenüber den Schiedsrichtern oder Nichtbefolgen von Anweisungen des Plattform-Schiedsrichters.
  - 8.2.4. Wenn man zwei Ermahnungen erhalten hat.
- 8.3. Ein Wettkämpfer wird in folgenden Fällen vom Wettkampf ausgeschlossen:
  - 8.3.1. Vorsätzliche Angriffe auf die verbotenen Körperteile des Gegners.
9. Bekleidung/Ausrüstung
  - 9.1. Für Männer: Schutzausrüstung ist nicht obligatorisch, optional können Mund- und Tiefschutz verwendet werden.
  - 9.2. Für Damen: Brustschutz ist obligatorisch.
  - 9.3. Für Turniersaison 2012: Der Gegner aus der roten Ecke trägt eine rote Schärpe (swisswushu-Material).
  - 9.4. Ab Turniersaison 2013: ein Wettkämpfer verfügt über ein rotes und ein schwarzes T-Shirt.