



REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI NAZIONALI DI WUSHU MODERNO FORME CODIFICATE

PROTOCOLLO DI GARA

CAPITOLO 1. REGOLE GENERALI PER LE GARE

Articolo 1. Competizioni

1.1 Tipo di competizioni:

1. Individuali
2. Gruppo
3. Duilian

1.2 Classi di età (M – F):

CADETTI fino ai 12 anni compresi

GIOVANILE dai 13 anni compiuti ai 17 anni compresi

ADULTI dai 18 anni compiuti ai 35 anni compresi

OVER superiore ai 35 anni

Articolo 2. Eventi di gara

- Chang quan (box lunga);CQ (specialità 16 – 16/2 – 20 – 32 – 43 – 54)
- Nan quan (box: stile del sud);NQ (specialità 16 – 16/2 – 24 – 32 – 50 – 63)
- Dao shu (sciabola),DS
- Jían shu (Spada);JS
- Nan Dao (Sciabola del Sud);ND
- Qiang shu (Lancia);QS
- Gun shu (Bastone);GS
- Nan Gun (Bastone del Sud);NG
- Duilian;DL
- Jiti (Eventi di gruppo);JT

NEL CASO IN CUI LE CATEGORIE SIANO COMPOSTE DA UN NUMERO ESIGUO DI ATLETI (INFERIORE A TRE), LE STESSE POTRANNO ESSERE ACCORPATE TRA LORO

Articolo 3. Start-list

Sotto la supervisione del Comitato di gara e del Direttore di gara, lo staff della Programmazione e Registrazione userà il sorteggio per determinare la partenza di ogni evento. Se la competizione richiede la fase di qualifica, la lista sarà determinata dal punteggio di qualificazione (punteggio più basso contro il punteggio più alto)

Articolo 4. Registrazione

Gli atleti devono presentarsi nel luogo designato 40 minuti prima dell'evento per la prima chiamata, dove verranno controllate le armi ed il costume. La seconda chiamata sarà effettuata 20 minuti prima. La chiamata finale sarà effettuata 10 minuti prima dell'evento.

Articolo 5. Protocollo

Quando chiamati, gli atleti devono salutare il Capo giudice con Palmo e pugno senza emettere alcun saluto verbale.

Protocollo per le gare di Wushu

- Per le gare a mano nuda In posizione eretta, con i talloni uniti e il palmo sinistro contro il pugno destro uniti uno con l'altro (con le nocche del pugno destro vicino alla base delle dita del palmo sinistro) altezza del torace a circa 20-30 cm dallo stesso

- Saluto con Sciabola, con la Spada, con la Lancia o Bastone

Stando con i talloni uniti e l'arma nella mano sinistra.

Nelle routine con armi doppie, entrambi gli attrezzi devono essere in una mano per salutare come per la sciabola, spada o bastone. Quando e' impossibile salutare con entrambe le armi nelle mani, allora un semplice

saluto con gli occhi rivolti al Capo Giudice con i talloni uniti e in posizione eretta.

Articolo 6. Tempo

Il cronometrista fa partire il cronometro quando l'atleta inizia a muovere qualsiasi parte del corpo e ferma il cronometro quando chiude le gambe in posizione eretta con i talloni uniti.

Articolo 7. Punteggio

Il risultato dell'atleta sarà mostrato dal monitor o altra tabella.

Articolo 8. Forfait

Se un'atleta fallisce la presentazione alla chiamata finale, egli sarà considerato "forfait" e non potrà partecipare all'evento

Articolo 9. Anti-doping Test

Il test anti-doping sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica e all'IOC/CIO.

Articolo 10. Piazzamenti

10.1 Individuali

I piazzamenti saranno dati in accordo con il punteggio dell'atleta nella gara. L'atleta il quale ha il punteggio più alto sarà il vincitore, il secondo punteggio più alto sarà secondo e così via.

10.2 Individuali all-round

Il piazzamento individuale "all-round" sarà determinato dal totale dei punteggi di ogni evento (o in accordo del regolamento della particolare gara). Il punteggio più alto sarà il vincitore, il secondo punteggio più alto il secondo e così via.

10.3 Gruppo

Il gruppo con il punteggio più alto sarà al primo posto; il gruppo con il secondo punteggio sarà secondo e così via.

10.4 Team

Il piazzamento del Team sarà determinato dal regolamento della particolare gara

Articolo 11. Parità di punteggio

11.1 Parità di punteggio

A) Quando due atleti hanno lo stesso punteggio, il piazzamento sarà deciso in accordo al seguente ordine :

1. Se il punteggio è uguale, il vincitore sarà quello con il più alto punteggio nella Performance (Gruppo B);
2. Se il punteggio rimane uguale, il vincitore sarà quello che avrà il punteggio più alto del più basso nella Performance (Gruppo B);
3. Se il punteggio resta uguale si darà lo stesso piazzamento ai due contendenti
4. Nella competizione con fase di qualifica e finale, se il totale dei risultati dei due atleti è lo stesso, l'atleta con il più alto punteggio nella fase di qualifica sarà piazzato prima. Se la parità continua, il piazzamento sarà determinato come nei casi da 1- 3.

B) Parità negli individuali all round

L'atleta che arriva primo in più eventi individuali sarà piazzato primo.

Se la parità rimane, allora l'atleta che ha archiviato secondi posti più degli altri sarà piazzato primo, In caso di piazzamento uguale in tutti gli eventi, allora sarà proclamata parità assoluta.

C) Parità nei gruppi

Se i punteggi sono gli stessi nel Gruppo o negli eventi in coppia, sarà determinato come nei casi 2-4 dell'articolo 11.1

D) Parità nei Team

Nella competizione a Team, il team il quale avrà ottenuto maggiori primi posti nella gare individuali sarà piazzato primo, e così via. Nel caso di parità in tutti gli eventi individuali, sarà proclamata la parità assoluta.

Articolo 12. Tempi per le gare di Taolu

1) Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nan dao e Nangun non meno di 1 minuto e 20 secondi; non meno di 1 minuto e 10 secondi per la categoria speranze e cadetti.

2) Eventi in coppia non meno di 50 secondi

Articolo 13 Abbigliamento

Tutti i giudici durante le competizioni devono vestire in modo uniforme. Possibilmente: pantalone scuro, camicia bianca, cravatta Kombat League, scarpe ginnastica (preferibilmente da kung fu), giacca con stemmi KL oppure polo KL.

Tutti gli atleti devono vestire con gli standard CINESI dei costumi e il numero (opzionale) durante la gara.

Articolo 14. Area di gara

Eventi individuali e di gruppo saranno condotti in un area di 14 mt x 8 mt, circondati da un'area di sicurezza di 2 mt.

L'area può essere realizzata a seconda della tipologia dell'evento su stuoia di velluto o sui tatami ad incastro.

Il bordo del tappeto deve essere marcato con un bordo bianco di 5 cm.

La competizione di alto livello dovrà essere eseguita su di una piattaforma alta 50-60 cm

La piattaforma dovrà essere illuminata secondo i requisiti.

Articolo 15 Armi

- 1) Le armi dovranno essere conformi alle richieste specifiche emanate a livello internazionale e dalla KL.
- 2) Gli atleti porteranno le armi con il braccio sinistro disteso e la punta della Spada o Sciabola dovrà toccare il solo orecchio superiore. La lunghezza del bastone non dovrà essere più corta dell'altezza dell'atleta. La lunghezza richiesta per la lancia non dovrà essere più corta dell'altezza delle dita del braccio disteso dell'atleta.

Articolo 16. Ufficiali di gara.

Il Corpo degli ufficiali di gara include:

Per le forme Codificate Internazionali

1. Un Direttore di gara ed uno o due Capo Arbitri aggiunti;
 2. **Per ogni tappeto/giuria:** 7 (sette) giudici di cui :
un capo-giudice, e tre giudici per ogni categoria (A,B) rispettivamente.
 3. Un responsabile della verbalizzazione e due o tre addetti ai verbali ,(ove previsti)
 4. Un capo-segretario e due o tre segretari; (ove previsti)
 5. Uno o due annunciatori. (ove previsti)
- n.b. nel caso in cui non sia possibile raggiungere il numero di n° 7 giudici per commissione le gare verranno arbitrate con metodologia diversa valutata in funzione della tipologia di gara dalla commissione arbitrale (es. 5 giudici angolo con voto totale unico medio).

Articolo 17. Doveri degli ufficiali di gara.

Gli ufficiali di gara devono svolgere il proprio lavoro con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida della Commissione per la Competizione addetta alla manifestazione.

I loro compiti sono i seguenti:

Articolo 18.1 Il Direttore di gara deve:

organizzare e coordinare il lavoro delle giurie al fine di assicurare l'applicazione dei regolamenti di gara ed esaminare ed accertare il lavoro preparatorio delle competizioni; chiarire ciò che non è contemplato o dettagliato nei regolamenti, pur non avendo il diritto di apportarvi modifiche, sostituire gli ufficiali di gara in caso di necessità; adottare misure disciplinari nei confronti di coloro che abbiano effettuato gravi errori; ha il diritto di ammonire gli atleti o gli allenatori che tentino di creare disordine, per una qualsiasi ragione, all'interno del campo di gara, ed ha il diritto di annullare i loro risultati in caso in cui rifiutino di conformarsi al provvedimento; esaminare ed annunciare i risultati della competizione, e riassumere il lavoro degli ufficiali di gara.

Articolo 18.2 Gli assistenti direttori di gara devono :

1. Assistere il Direttore di gara
2. Uno di loro prendere le veci in caso di assenza del Direttore di gara

Articolo 18.3 Il Capo Giudice ha il compito di:

- 1 organizzare la propria giuria a seconda della preparazione ed esperienza
- 2 dedurre punti per ripetizione e limite di tempo
- 3 proporre al capo-arbitro il provvedimento da adottare nei confronti dell'ufficiale di gara che abbia commesso gravi errori.
- 4 Partecipare nel giudizio del gruppo B (performance completa)

Articolo 18.4 Gli ufficiali di gara hanno il compito di:

- 1 Dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito dal Capo giudice
- 2 Giudicare indipendentemente, in accordo con le regole, e fare annotazioni dettagliate
- 3 Gruppo A : I giudici sono responsabili della QUALITA' DEI MOVIMENTI E ALTRI ERRORI
- 4 Gruppo B : I giudici sono responsabili della PERFORMANCE

Articolo 18.5 Il responsabile della verbalizzazione ha il compito di:

- 1 essere responsabile dell'intero lavoro svolto al tavolo di verbalizzazione, esaminare i moduli di iscrizione e, preparare i carteggi per i giudici e capo giudice in accordo con lo standard federale, stilare il programma-
 - 2 preparare moduli e tabelle necessari per le competizioni ed esaminare e verificare i risultati e le classiche
 - 3 preparare i risultati della gara.
- Il verbalizzante sarà responsabile per l'intera registrazione, farà un report al Direttore di gara e annuncerà ogni cambiamento.

Articolo 19. Doveri degli assistenti

- 19.1 Gli assistenti e registratori rispondono del loro lavoro assegnato dal loro Responsabile
- 19.2 Lo staff dovrà aggiornare le registrazioni in accordo con l'ordine di gara; esaminare le armi e il costume dei competitori; guidare i competitori nella area di gara; e sovrascrivere il modulo di registrazione del capo giudice.
- 19.3 Gli annunciatori introdurranno la gara al pubblico; annunceranno il risultato e provvederanno alle informazioni riguardo le regole e le caratteristiche di ogni forma di wushu

Articolo 20. Criteri e metodo di punteggio per taolu forme Codificate Internazionali

20.1 Metodo di punteggio

20.1.1. Ogni gruppo di giudici consiste in 3 giudici

- Gruppo A – giudicherà la qualità dei movimenti e gli altri errori
- Gruppo B – include un Capo Giudice, giudicherà la performance completa

20.1.2. Il punteggio per ogni evento e' 10 (dieci) e include :

- 5 punti per la qualità dei movimenti e altri errori (abbr. QM e AE)
- 5 punti per la performance completa (abbr. PF)

20.1.3. Giudici del Gruppo A dedurranno i punti nella Tecnica in accordo agli errori commessi durante la performance.

20.1.4 Giudici Gruppo B giudicheranno il livello in accordo la performance dell'atleta.

20.2 Criteri

TABELLA ERRORI QM CHANG QUAN e NAN QUAN

- **EQUILIBRI ERRORI CODICE**

12 Yangshen Pingheng

- Gamba frontale piegata sotto il livello orizzontale

13 Shizi Pingheng

- Torace sotto il livello orizzontale.

- **TECNICHE ERRORI CODICE**

20 QIANSATUI

- Gamba d'appoggio sopra il livello orizzontale
- Gamba che spazza piegata al ginocchio;
- Piede della gamba spazzante non tocca il tappeto

21 HUOSATUI

- Gamba spazzante piegata
- Piede della gamba spazzante
Lascia il tappeto.

22 DIECHA

- Gamba dietro piegata più di 45 °
- Piede frontale punta in avanti o tocca il tappeto

23 HENG DING TUI

- La gamba che frusta rimane tesa
- Non frustare lateralmente

- **SALTI ERRORI CODICE**

30 Tengkong Feijiao Xuanfengjiao Tengkong Bailian

- Schiaffo sotto il livello delle Spalle
- Schiaffo mancato.

31 XUANZI

- Gambe piegate
- Il corpo e' più alto di 45°
- Durante il movimento aereo

40 TENGGONG PANTUI

- Schiaffo sotto il livello delle Spalle
- Schiaffo mancato.

41 KIPP

- Gamba di sostegno piegata.

• POSIZIONI ERRORI CODICE

50 GONG BU

- La proiezione del ginocchio avanti sorpassa il piede o non lo raggiunge;
- La coscia avanti non a un piano parallelo al pavimento;
- Calcagno della gamba dietro sollevato;

51 MA BU

- Le cosce non al piano parallelo del pavimento;
- Il calcagno non tocca il tappeto;
- I piedi sono troppo vicini o troppo lontani.
- Torace evidentemente piegato in avanti

52 XU BU

- La coscia dietro non e' a livello orizzontale;
- Il calcagno della gamba dietro non tocca il tappeto;

53 PU BU

- Gamba di sostegno non completamente piegata
- La gamba avanti piegata
- Il piede non tocca il tappeto;

55 DANDIE BU

- La parte interna della gamba piegata non tocca il tappeto

• ARMI ERRORI CODICE

60 Guajian - Liaojian

- Polso diritto

61 Chantou Guonao

- Sciabola troppo lontano dal corpo

62 Lanqiang, Naqiang

- Testa della lancia senza movimento circolare

63 Liwu Huaqiang , Liwu Huagung , Shuangshou Tiliao Huagun

- Movimento del bastone o lancia senza un cerchio verticale

64 ZHAQIANG

- Mano dietro la lancia aperta

65 DING GUN

- La coda del bastone non tocca il tappeto
- La punta del bastone non supera la testa

66 WO JIAN

- Dita vicino al guardiamano toccano la lama

• **ALTRI ERRORI CODICE**

70. Torace che si muove a destra e sinistra, perdita di equilibrio o piede che si muove

71. Extra supporto – DETRAZIONE **0,2**

72. Cadere a tappeto **0,3**

73. Restare meno di 2 secondi in equilibrio

74. Qualsiasi parte del corpo esce dal tappeto

75. Arma che tocca il tappeto o il corpo, lama deformata

76. Arma rotta – DETRAZIONE **0,2**

77. Arma che cade al tappeto **0,3**

78. Tassello e fiocco della spada che cade ,vestito sbottonato, abbigliamento che si strappa.

20.2.1. Criteri per la qualità dei movimenti

0,10 punti sarà dedotto quando una leggera non conformità nella tecnica si noterà in ogni tecnica di mano, posizione, forma della mano, lavoro dei piedi, salti, tecniche di calcio, equilibrio e tecniche con arma.

20.2.2. Criteri per la Performance

La performance si divide in tre livelli e tre sottolivelli :

- **SUPERIORE**

1° (Mondiali) 5.00-4.81

2° (Europei) 4.80-4.51

3° (Italiani) 4.50-4.21

- **STANDARD**

4° 4.20-3.81

5° 3.80-3.41

6° 3.40-3.01

- **INFERIORE**

7° 3.00-2.51

8° 2.50-2.01

9° 2.00-1.51

- In una performance **SUPERIORE** la forza deve essere dimostrata al massimo. La forza deve essere applicata scorrevolmente, con forza e accuratezza. Solidità e gentilezza saranno ben incorporati. Gli elementi della routine saranno ben dimostrati e coordinati.

I cambi di ritmo devono essere veloci e ben definiti. Il contenuto deve dimostrare grande diversità e la struttura deve essere ben fatta e piacevole da vedere. I movimenti devono occupare tutto lo spazio.

- In una performance **STANDARD** si deve avere le stesse caratteristiche ma con un minor grado.

- In una performance **INFERIORE** molte caratteristiche sono perse o non raggiungono i requisiti.

3) Criterio per la coreografia

Alla fine della performance, qualsiasi movimento obbligatorio perso sarà dedotto di 0.1 punti.

Articolo 21. Punteggi dei giudici

21.1 I giudici del gruppo A – possono solo mostrare il punteggio con un solo decimale

21.2 I giudici del gruppo B – possono mostrare il punteggio con due decimali, il terzo viene tolto e non considerato.

Articolo 22. Metodo di determinazione del punteggio di merito

22.2 Forme Codificate Internazionali

22.2 Determinazione del punteggio della qualità dei movimenti e altri errori

22.2.1 Il punteggio di merito sarà la media dei punteggi dei tre giudici.

Se il totale delle deduzioni e' identico per almeno 2 giudici, quello diventa il punteggio della qualità dei movimenti.

22.2.2 Determinazione del punteggio della performance.

Il punteggio di merito sarà la media dei punteggi dei tre giudici.

Se il punteggio e' identico per almeno 2 giudici, quello diventa il punteggio della performance.

Articolo 23. Calcolo del punteggio finale

23. Forme Codificate Internazionali

Il punteggio finale e' ottenuto dalla sottrazione dei punti dedotti dal capo giudice dal punteggio attuale(La Somma della media dei punteggi dei giudici Gruppo A e B).

Articolo 24. DETRAZIONI DI COMPETENZA DEL CAPO GIUDICE

La detrazione dei punti fatta dal Capo Giudice sono le seguenti :

ERRORI 0,10 Punti 0,20 Punti 0,30 Punti.....

GRIDA IN NAN QUAN, NAN DAO, NAN GUN

0,10 Punti 1) Ogni urlo omesso o discostante dai canoni

INCONFORMITA' NEL MOVIMENTO DI INIZIO E FINE DI UNA FORMA

0,10 Punti 1) Il movimento di inizio e fine non sono nella stessa parte del campo;

2) Non sono nella stessa direzione

0,20 Punti 1)Non sono nella stessa parte e neanche nella stessa direzione

TEMPO PIU' CORTO O PIU' LUNGO DEL RICHIESTO

0,10 Punti 1)0,1-2 secondi in meno del richiesto

0,20 Punti 1)2,1-4 secondi in meno del richiesto

0,30 Punti 1)4,1 secondi in meno del richiesto e così via;

AGGIUNTA O OMISSIONE DI MOVIMENTO

0,10 Punti 1)Ogni passo aggiunto o tolto nell'approccio di un salto

2)Ogni movimento aggiunto o omesso completamente.

DEVIAZIONE DELLA DIREZIONE

0,10 Punti 1)Ogni volta che risulti una deviazione dalla direzione destinata ad un movimento rispetto ai canoni della forma.

ABBIGLIAMENTO NON CONFORME

0,10 Punti 1)La non conformità di un apparato, oppure dell'abbigliamento.

Ripetizione:

- un atleta, la cui prova sia stata interrotta per circostanze indipendenti dalla sua volontà, può ripeterla su approvazione del capo-giudice senza che ciò comporti sottrazione di punteggio
- danni ai suoi attrezzi che mutino le proprietà dell'esercizio, può ripeterla ma ciò comporterà la sottrazione di 1 punto;
- quando un atleta, a causa di un infortunio, sia impossibilitato a continuare la propria prova può essere interrotto dal capo-giudice. Nel caso in cui possa riprendere la competizione dopo aver ricevuto soccorso, può essere reinserito in gara come ultimo del proprio gruppo, ciò verrà trattato come caso di ripetizione ma comporterà la sottrazione di 1 punto. L'impossibilità nel riprendere la prova, a causa di un infortunio, viene considerata perdita.

Articolo 25. Aggiustamento del punteggio

Nel caso ci sia una disparità nel punteggio finale, il capo-giudice, può, a sua discrezione, modificare il punteggio togliendo il voto più basso e più alto e dando il suo punteggio che farà

la media con quello rimasto. Il suo punteggio però non potrà superare o essere inferiore ai punteggi dati dai giudici del gruppo B

Articolo 26. Ricorsi.

26.1 Scopo dell'appello

La giuria d'appello potrà accettare e condurre un' indagine di qualcuno quando :

1. Esso/essa è contro la deduzione fatta dal capo giudice
2. L' "errore presunto" è subito soltanto dal suo/sua atleta
3. NON POSSONO ESSERE ACCETTATI RICORSI DI GIUDIZIO TECNICO

26.2 Procedure e richieste per l'appello

Se il coach o DT non e' d'accordo con la decisione arbitrale fatta al suo atleta, egli può scrivere l'appello alla giuria d'appello entro 15 minuti dalla fine dell'evento menzionato.

La tassa dell'appello di 100 (cento) € (euro) deve essere pagata.

Ogni appello e' limitato ad un argomento.

Nel condurre le indagini, la giuria d'appello esaminerà tutte le prove incluso i videotape. Se la descrizione proverà la fondatezza della protesta sarà effettuata una descrizione dalla giuria. Il rifiuto della decisione della Giuria d'appello, da parte del coach, può causare altre decisioni contro il coach protestante , inclusa la cancellazione del risultato dell'atleta alla gara.

Se l'appello viene considerato corretto, la giuria d'appello può prendere provvedimenti disciplinari contro il giudice che ha fatto l'errore . La tassa potrà essere restituita. A tutte le parti sarà notificata il risultato in tempo utile.

Articolo 27. Atleti partecipanti

27.1 detentori del titolo italiano

Gli atleti 1 e 2 classificato al campionato italiano dell'anno precedente (detentori del titolo) possono partecipare di diritto al campionato italiano potendo così evitare il campionato regionale; nel caso lo stesso partecipi al campionato regionale non rientrerà nel titolo qualificazioni per cui invece di classificarsi 3 sui primi cinque si classificheranno 3 atleti più il detentore del titolo per cui la categoria andrà a scorrere;

27.2 vincitori del titolo regionale

Gli atleti 1, 2 e 3 classificato possono partecipare al campionato italiano in più si aggiungerà 1 atleta ogni tre atleti eccedenti i primi cinque. Il detentore del titolo regionale dell'anno precedente non ha alcun diritto alla partecipazione al campionato italiano se non si qualifichi nel campionato regionale in corso;

27.3 detentori del titolo mondiale KL

Gli atleti 1 e 2 e 3 classificato al campionato Mondiale KOMBAT LEAGUE dell'anno precedente (detentori del titolo) possono partecipare di diritto al campionato italiano nonché al mondiale potendo così evitare il campionato regionale e l'italiano;

27.4 atleti di interesse nazionale

Gli atleti ritenuti di interesse nazionale da entrambi le commissioni (tecnica e arbitrale) possono prendere parte tanto al campionato italiano quanto al mondiale in linea retta senza dover passare per le qualificazioni (lo stesso sarà comunicato al maestro nonché alla società dell'atleta).