
**Regolamento per la competizione di
KUNG-FU TAO-LU WEI-JIA-QUAN
forme di kung-fu del metodo tradizionale
stili esterni**



Art. A.1 - TIPO DI COMPETIZIONE

La partecipazione alle competizioni di forme tradizionali esterne è consentita esclusivamente ai praticanti di stili "esterni", con caratteristiche tradizionali ben determinate, sono ammessi gli stili misti (tradizionali combinati con movimenti acrobatici o moderni) solo nelle forme libere; in casi dubbi prima della gara chiedere il parere del capo giudici.

I tipi di gara saranno individuali con o senza armi, dimostrative con o senza armi e di gruppo.

Art. A.2 - STILI RICONOSCIUTI PER LE COMPETIZIONI

Ogni atleta può partecipare con lo stile tradizionale della propria scuola.

Possiamo distinguere i seguenti gruppi di stile:

- **STILI A MANI NUDE:** tutti gli stili tradizionali
- **STILI CON ARMI:** tutte le armi tradizionali (fino a 18 anni armi rigide e semirigide, dopo i 18 anni armi pesanti)
- **EVENTI DIMOSTRATIVI:** per eventi dimostrativi si intendono tutti i tipi di combattimento prestabilito tradizionale con o senza armi a coppie o in gruppo e tutte le forme di caduta singole e in gruppo escluse le categorie precedenti (per questi eventi dimostrativi vedere il regolamento specifico per ogni gara).
- **CATEGORIA IMITATIVI:** forme imitative di animali e/o ubriaco ed affini con o senza armi.
- **CATEGORIA MANI NUDE LIBERA:** forme tradizionali di libera interpretazione modificate con l'aggiunta di tecniche in versione moderna, comprese le forme codificate degli stili tradizionali.
- **CATEGORIA LIBERA CON ARMI:** forme tradizionali con armi di libera interpretazione modificate con l'aggiunta di tecniche in versione moderna, comprese le forme con armi codificate degli stili tradizionali e con armi da wushu moderno.

Note: in questo tipo di competizione NON sono ammesse forme codificate del metodo moderno (Nan-quan, Chan-Quan e forme moderne codificate con armi).

Art. A.3 - CATEGORIE DI COMPETIZIONE

Vedere Allegato al termine di tutti i regolamenti che riporta l'elenco delle categorie di gara.

CATEGORIE DI ETA'	TIPI DI FORMA
--------------------------	----------------------

Bambini: dai 6 agli 8 anni	Solo mani nude
Esordienti dai 8/10 , 10/12 e 12/14 anni	mani nude e armi
Speranze: dai 14 ai 16 anni	mani nude e armi
Juniores: dai 16 ai 18 anni	mani nude e armi
Seniores: dai 18 anni in poi	mani nude e armi

LIVELLO ATLETA	PER LE CATEGORIE DI ETA'	TIPI DI FORMA E TEMPI
Principianti (fino a 2 anni di pratica)	Tutte	Solo mani nude con tempo di durata max 45 secondi
Intermedi (fino a 4 anni di pratica)	Esordienti dai 10 anni, Speranze, Juniores e Seniores	Mani nude e armi con tempo di durata max 1'.15
Avanzati (oltre 4 anni di pratica)	Esordienti dai 12 anni, Speranze, Juniores e Seniores	Mani nude e armi con tempo di durata minimo 1'.15 max 3'

Art. A.4 - SPECIALITA'

SPECIALITA' INDIVIDUALI UFFICIALI
Mani nude
Armi lunghe o corte

- **Specialità tradizionale di forme a mani nude:** contempla tutti i tipi di forma che non contengono tecniche acrobatiche; se la forma lo prevede sono ammessi i calci volanti base e/o un massimo di due cadute base non in salto.
- **Specialità tradizionale Armi lunghe e corte:** contempla le forme in cui sono usate tutte le armi tradizionali lunghe o corte non snodate compreso il ventaglio;

SPECIALITA' DIMOSTRATIVE E LIBERE INDIVIDUALI ED IN GRUPPO	Durata
Libere a mani nude: tutte le forme tradizionali codificate e/o modificate	max. 3 minuti
Individuali a mani nude di stili imitativi	Max 3 minuti
Armi snodate	max. 3 minuti
Dimostrativi di combattimento prestabilito con o senza armi da due a sei Atleti	max. 3 minuti

- **Specialità tradizionale di forme libere a mani nude:** sono accettate tutte le forme tradizionali codificate e/o modificate, anche quelle che contemplano movimenti acrobatici di ogni genere e più cadute base.
- **Specialità tradizionale Armi snodate:** contempla le forme in cui sono usate le armi tradizionali snodate (flagelli a tre o due sezioni, catene a nove o sette sezioni, frusta libellula, martello meteora, ecc. Il ventaglio non è da considerarsi tra le armi snodate
- **Specialità tradizionale combattimenti prestabiliti:** contempla i combattimenti prestabiliti tradizionali o di difesa personale con o senza armi da due sei Atleti.
- **Specialità tradizionale di forme imitative:** sono accettate tutte le forme tradizionali che imitano gli animali o particolari stati umani (ubriaco ecc.)

Nota: L'Atleta può gareggiare in ogni gara in massimo 5 specialità.

Art. A.5 - LUOGO DELLE COMPETIZIONI

L'area di competizione consigliata per tutti gli eventi di forme tradizionali è di almeno metri 10 x 10 con superficie liscia e priva di ostacoli, idonea allo svolgimento della gara.

Art. A.6 - PROCEDURA DI PRESENTAZIONE IN PEDANA

Al momento della chiamata l'atleta dovrà presentarsi in pedana e rivolge il saluto tradizionale della propria Scuola o Stile verso il Giudice Centrale. Lo stesso avviene alla fine dell'esecuzione della propria forma.

Art. A.7 - ARMI

Tutte le armi sono ispezionate, prima della gara, dagli Ufficiali di Gara incaricati. Il giudice controlla la debolezza dell'arma ed il relativo pericolo di rottura, per evitare incidenti sia al concorrente, sia agli spettatori. Le armi devono appartenere agli stili tradizionali, in ogni caso sono ammesse solo armi rigide e semirigide. Le armi di wushu moderno possono essere usate solo nella categoria libera.

Art. A.8 - DIVISE ED ACCESSORI PER LA COMPETIZIONE

L'Atleta partecipa con la divisa della propria scuola di tipo tradizionale secondo lo stile di appartenenza, pulita ed in ordine. E' vietato presentarsi in pedana con anelli, spille, catenine, orologi, braccialetti metallici ed oggetti simili.

Non sono ammesse scritte pubblicitarie sulla divisa.

E' permesso indossare scarpette leggere ginniche per arti marziali o simili a suola piatta, purché non siano scarpe pesanti da ginnastica o normali scarpe da strada. Non sono ammessi atleti a piedi nudi.

Art. A.9 - I GIUDICI

La performance dell'Atleta è giudicata da 4 Giudici, che si pongono agli angoli della pedana, ed un "Giudice Centrale", che si posiziona sul lato lungo vicino al tavolo di giuria.

In casi particolari il numero dei giudici per pedana può essere ristretto a tre (in questo caso sono validi tutti e tre i punteggi). Per gli stili dimostrativi i giudici si pongono allineati davanti al tavolo della giuria.

Art. A.10 - SISTEMI DI GIUDIZIO E VALUTAZIONI

Al termine di ogni performance, contemporaneamente e su comando del Giudice centrale, segnalano al Tavolo di Giuria il punteggio, che è controllato ad alta voce dal Segretario di Giuria, riportato sui tabelloni e calcolati.

Il voto più alto e quello più basso sono eliminati, e la media è calcolata sui rimanenti.

In ogni caso, se la differenza tra il punteggio più alto e quello più basso è maggiore di 7 decimi, i Giudici devono riunirsi per discutere il problema. Il Giudice centrale ha, in ogni caso, il giudizio decisivo riguardo a quale punteggio sia fuori della linea, con facoltà di correzione. In caso di pareggio vince l'atleta che tra gli atleti con lo stesso punteggio ha il punteggio più alto scartato e in caso di ulteriore parità chi tra ha il punteggio minimo più alto scartato, in caso di parità assoluta gli atleti dovranno effettuare una forma come spareggio.

Art. A.11 - VITTORIA

Vince il concorrente che ottiene il punteggio più alto.

Art. A.12 - VALUTAZIONI

- *Manca di valutazioni (sotto il 6.0)*

Un concorrente non ottiene una valutazione se il suo punteggio è inferiore al 6.0. Questo può accadere nel caso in cui una prestazione sia gravemente penalizzata, a causa di detrazioni riguardanti limite di tempo, nel caso in cui si dimentichi la propria esibizione o quest'ultima sia eseguita pur non essendo compresa nella categoria di un determinato evento.

- *Valutazione dal 6.0 al 6.99*

L'esibizione è completata ed è sostanzialmente corretta, ma non è eseguita con la giusta energia ed espressione e/o contiene molti errori di coordinazione. Il concorrente

dimostra di aver almeno una comprensione basilare della propria esibizione, si sforza di assumere le giuste posizioni e di compiere il movimento giusto nel giusto stile. Tuttavia, l'esibizione è instabile, lenta, con potenza limitata, non è continua né scorrevole e quindi lo spirito non è espresso. Se tutto ciò manca il punteggio si aggira intorno al " 6 basso" (dal 6.0 al 6.3). Se invece si dimostra una certa abilità con alcuni di questi principi, allora il punteggio si aggira intorno al "6 alto" (6.4 al 6.9).

- *Valutazione dal 7.0 al 7.99*

L'esibizione è migliore rispetto al precedente livello. Le posizioni sono più stabili ma non del tutto forti, la velocità è media, ma non si avvicina alla vera velocità di combattimento. La potenza è migliore ma la coordinazione non è ancora del tutto sviluppata per raggiungere il pieno potenziale. Il movimento è più lineare, ma ancora non scorre con buona coordinazione. Lo spirito è espresso e l'intera esibizione è fondamentalmente corretta, ma possiede sempre alcuni difetti.

- *Valutazione dal 8.0 al 8.99*

L'esibizione appare decisamente buona. Le posizioni sono stabili anche se si possono riscontrare alcuni lievi instabilità. La velocità è vicina a quella normale di combattimento. La potenza è bene espressa e la coordinazione sembra precisa. Il movimento è lineare e continuo e lo spirito è espresso molto bene. Tuttavia l'esibizione può non essere totalmente continua, la potenza non è espressa in tutte le applicazioni e può esserci mancanza di velocità in alcuni movimenti. L'esibizione, pur essendo molto bene eseguita, può non contenere tecniche d'alta difficoltà.

- *Valutazione dal 9.0 al 10.0*

L'esibizione è sullo stesso livello di quello precedente, solo che ci sono davvero poche osservazioni negative. L'esibizione è eseguita nel miglior modo possibile, la velocità è sempre notevole e la potenza è espressa in ogni tecnica. Il movimento è rapido e molto coordinato, la coordinazione del corpo è molto buona e l'esibizione contiene pure un livello alto di difficoltà.

Art. A.13 - LINEE DI GIUDIZIO

- *Specialità a mani nude*

Sebbene il giudizio delle esibizioni sia molto soggettivo, i giudici devono tenere presenti le seguenti indicazioni:

1. Correttezza: posizioni, applicazioni.
2. Forza di posizioni: stabilità, fermezza, solidità.
3. Velocità: in rapporto alla reale velocità di combattimento.
4. Potenza: coordinazione nell'esprimere la potenza
5. Spirito: consapevolezza e prontezza del concorrente.
6. Impressione globale: uniforme, abilità naturale, procedure.

Ogni giudice valuta, secondo la propria opinione, come deve essere giudicato ogni concorrente con queste linee direttive. La mancanza di uno qualunque di questi attributi può influenzare negativamente il punteggio finale.

- *Specialità con armi*

Si applicano le stesse linee direttive degli eventi a mano nuda. Inoltre, i giudici terranno conto dei punti seguenti:

1. Coordinazione del movimento del corpo con l'arma.
2. Maneggio ed applicazione corretta dell'arma.
3. Familiarità con la medesima.
4. Velocità e potenza dell'arma.

- *Competizioni di combattimento prestabilito a due o più persone*

Oltre ai punti precedentemente visti, il giudizio si basa sui seguenti punti:

1. Stessi criteri degli altri eventi
2. Realismo nel mostrare movimenti e tecniche corrette. Punteggi più alti sono attribuiti a coloro che dimostrano una reazione naturale molto realistica.
3. Sincronismo

4. Gli infortuni sono penalizzati come mancanza di controllo.

Art. A.14 - PENALITA'

- *Interruzione nell'esecuzione della forma:*
In caso di fermata nell'esecuzione della forma, l'Atleta che non dovesse immediatamente continuare, è automaticamente eliminato da quella prova. Il concorrente può ripetere la propria forma solo in casi eccezionali e per motivi contingenti, a lui non imputabili (lancio di oggetti in campo, interruzioni da parte di un Giudice, ecc.), senza subire alcuna penalità.
Nel caso di "temporanea dimenticanza" della forma, il concorrente subisce per ogni interruzione una detrazione di punti 0,3 sul totale finale. Questo solo se l'interruzione è momentanea (1 o 2 secondi) e l'atleta riprende normalmente la forma; oltre il tempo stabilito entra in vigore il comma 1 del presente articolo.
- *Per le attrezzature:*
 - L'Atleta subisce la penalità di 0,5 sul punteggio finale ottenuto, se durante la prova dovesse finire la forma con un'arma rotta o con il vestito in netto disordine o la cintura slacciata.
 - L'Atleta che viola l'Art. 8 del presente regolamento subisce una penalizzazione di punto 0,5.

Art. A.15 - SQUALIFICA DEGLI ATLETI

1. Assenza dalla pedana dopo la terza chiamata.
2. Esecuzione di forma o di movimenti non previsti nella specialità.
3. Comportamento antisportivo.

Art. A.16 - MUSICA

Nelle gare di forma delle specialità individuali non è permesso usare sottofondi musicali. Solo per le gare di dimostrazione di gruppo è permesso un sottofondo musicale, se la specialità è divisa dalle dimostrative individuali..