
Regolamento per la competizione di WU - SHU TAO - LU forme del metodo moderno



Art. B.1 - TIPO DI COMPETIZIONE

La partecipazione alle competizioni di forme di Wushu moderno è consentita esclusivamente ai praticanti del suddetto stile (con caratteristiche ben determinate di modernità), non sono ammessi stili misti (wushu combinati con stili tradizionali); in casi dubbi chiedere il parere del capo giudice prima di ogni competizione.

I tipi di gara sono individuali, a squadre o dimostrative.

Art. B.2 – CATEGORIE

Le competizioni di wushu sono divise in varie categorie, in base al livello degli atleti, al tipo di forma da loro presentata, al livello della forma, al tempo di durata ed alla specialità.

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

Le categorie seguiranno i seguenti criteri di suddivisione:

CATEGORIE DI ETA'
Bambini -8 anni Esordienti: da 8/10 anni ,10/12 e 12/14
Speranze : dai 14 ai 16 anni
Juniores: dai 16 ai 18 anni
Seniores: dai 18 anni in poi

Le categorie seguiranno i seguenti criteri di suddivisione:

CATEGORIE STILI UFFICIALI:

Mani nude

SPECIALITA'	TAO LU 1	TAO LU 2	TAO LU 3	TAO LU 4	TAO LU 5
Chang Quan (Box Lunga)	16 movimenti codificata	20 movimenti codificata	32 movimenti codificata	46 movimenti intermedia codificata	Libera o Codificata
Nan Quan (Box del Sud)	16 movimeti codificata	20 movimenti Codificata	32 movimenti codificata	45 movimenti intermedia	Libera o Codificata

		"16 2° Forma"		codificata	
Taiji Quan	16 movimetri codificata	24 movimenti Codificata	40-48 movimenti codificata	42 movimenti codificata	Libera o Codificata

Armi

SPECIALITA'	TAO LU 1	TAO LU 2	TAO LU 3	TAO LU 4
Dao Shu (Sciabola)	16 movimetri codificata	32 movimenti codificata	42 movimenti intermedia codificata	Libera o Codificata
Gun Shu (Bastone)	16 movimetri codificata	32 movimenti codificata	48 movimenti intermedia codificata	Libera o Codificata
Jian Shu (Spada)	16 movimetri codificata	32 movimenti codificata	52 movimenti intermedia codificata	Libera o Codificata
Qiang Shu (Lancia)	16 movimetri codificata	32 movimenti codificata	44 movimenti intermedia codificata	Libera o Codificata
Nan Gun (Bastone del Sud)	16 movimetri codificata	32 movimenti codificata	43 movimenti intermedia codificata	Libera o Codificata
Nan Dao (Sciabola del Sud)	16 movimetri codificata	32 movimenti codificata	49 movimenti intermedia codificata	Libera o Codificata
Jian Shu (Spada) Taiji Quan	16 movimetri codificata	32 movimenti codificata	42 movimenti codificata	Libera

Nota:

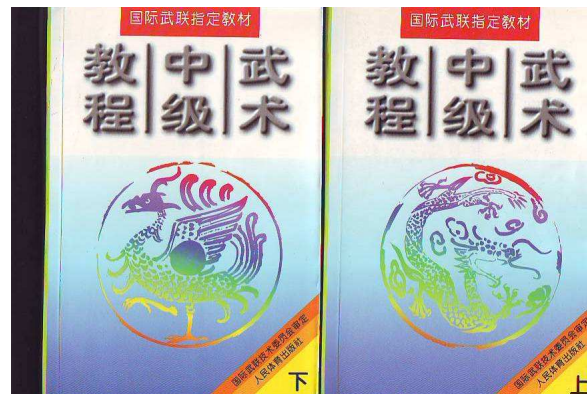
In Tutte le Categorie di Wu-Shu moderno, l'atleta può gareggiare in una sola specialità di mani nude, una di armi corte e una di armi lunghe, l'atleta può gareggiare in ogni gara quindi su tre eventi.

Da questo conteggio sono escluse tutte le categorie degli stili dimostrativi a singolo ed in gruppo che posso essere aggiunte alle altre categorie.

Nelle categorie dimostrative le squadre sono composte di 3 atleti mentre i gruppi sono formati da più di 6 atleti. In tali eventi si potrà gareggiare sia con stili tradizionali che con stili moderni.
NELLE CATEGORIE DI FORME 16; 20; 32 MOVIMENTI E INTERMEDIE CODIFICATE, GLI ATLETI GAREGGERANNO SOLO ED ESCLUSIVAMENTE CON LE FORME CODIFICATE UFFICIALI EMANATE DALLA IWuF (INTERNATIONAL WUSHU FEDERATION) E RIPORTATE SUI SEGUENTI TESTI UFFICIALI DEDICATI:



Forme 16 – 20 - 32 movimenti Codificate



Forme Intermedie Codificate

**PER OGNI DUBBIO, PRIMA DI ISCRIVERE GLI ATLETI ALLE COMPETIZIONI
CONTATTARE IL RESPONSABILE DI SETTORE O CONSULTARE I TESTI UFFICIALI.**

- NELLE CATEGORIE DI FORME **LIBERE O CODIFICATE** GLI ATLETI POTRANNO GAREGGIARE LIBERAMENTE CON LE FORME UFFICIALI DA GARA (*JINGSAI TAO LU*) VECCHIE E NUOVE CODIFICATE DALLA **IWuF (INTERNATIONAL WUSHU FEDERATION)** O CON FORME LIBERE **CHE DEVONO SEMPRE RIMANERE IN MODO EVIDENTE NEI CANONI TECNICI DELLA SPECIALITA' UFFICIALI.**

- GLI ATLETI GAREGGERANNO NELLE CATEGORIE DI ARMI NELLO STESSO LIVELLO DELLE CATEGORIE A MANI NUDE **O AL MASSIMO DI UN SOLO LIVELLO INFERIORE**

- GLI ATLETI NON POTRANNO GAREGGIARE NELLE CATEGORIE A MANI NUDE **IN LIVELLI INFERIORI DI QUELLE CON LE ARMI.**

ESEMPI DI COMBINAZIONI REGOLARI:

- Mani Nude **Libera o Codificata**; Armi **Libera o Codificata** :
- Mani Nude **Libera o Codificata**; Armi **Intermedia Codificata**
- Mani Nude **Intermedia codificata**; Armi **32 movimenti codificata**
- Mani Nude **32 Mov. Codificata**; Armi **16 Movimenti Codificata**
- Mani Nude **20 Mov. Codificata**; Armi **16 Movimenti Codificata**
- Mani Nude **16 Mov. Codificata**; Armi **16 Movimenti Codificata**

ESEMPI DI COMBINAZIONI NON REGOLARI:

- Mani Nude **16 Mov. Codificata**; Armi **32 Mov. Codificata**
- Mani Nude **32 Mov. Codificata**; Armi **Intermedia Codificata**
- Mani Nude **Intermedia Codificata**; Armi **16 Mov. Codificata**
- Mani Nude **Libera o Codificata**; Armi **32 Mov. Codificata**

CATEGORIE STILI DIMOSTRATIVI

DIMOSTRATIVI A MANI NUDE (Es: Didang Quan – Ying Zhao Quan – Fanzi Quan – TonBi Quan - Zui Quan – Tang Lang Quan – Xing Yi Quan – Ba Gua Zhang ecc..)

DIMOSTRATIVI CON ARMI (ES: Jiu Jie Bian; San Jie Gun; Shuan Dao; Zhui Jian ecc..)

DIMOSTRATIVI DI FORME IN GRUPPO "JI TI"

DIMOSTRATIVI DI COMBATTIMENTI PRESTABILITI A MANI NUDE "DUI LIAN"

DIMOSTRATIVI DI COMBATTIMENTI PRESTABILITI CON ARMI "DUI LIAN"

Nota:

- Per stili dimostrativi a mani nude e con armi s'intendono tutti gli altri stili di Wushu Moderno esclusi gli stili ufficiali da competizione (**ad eccezione dei dimostrativi forme di gruppo**).

- Negli Stili Dimostrativi a mani nude e con armi quindi non si potrà gareggiare con gli stili ufficiali ma solo con le forme degli stili dimostrativi codificate o libere e di stili tradizionali modernizzati per queste categorie.

Nota:

Secondo le esigenze e per limitato numero di iscritti, le tutte le categorie possono essere accorpate.

Art. B.3 - LUOGO DELLE COMPETIZIONI

La pedana da gara è un rettangolo di metri 14 x 8 divisa in due settori, preferibilmente ricoperta da moquette o materiale antiscivolo.

Art. B.4 - PROCEDURA DI PRESENTAZIONE IN PEDANA

Al momento della chiamata, l'Atleta deve trovarsi al bordo esterno della pedana e solleva il braccio destro per rispondere alla chiamata. Rivolge il saluto con il palmo sinistro e il pugno destro uniti, verso il Giudice centrale, dal quale riceve il permesso di entrare in pedana. Una volta entrato in pedana, l'atleta si posiziona in una delle due metà della stessa. Al primo movimento da lui effettuato parte il tempo sul cronometro (solo per le forme dove è richiesto). Il tempo è fermato quando l'atleta dalla posizione finale della forma, unisce i piedi e porta le braccia lungo i fianchi. Al fine di evitare penalità la forma deve terminare nella stessa metà della pedana nella quale ha avuto inizio e l'atleta si deve trovare rivolto nella stessa direzione da dove è partito. Finita l'esecuzione della propria forma, l'atleta prima di uscire dalla pedana, deve rivolgersi al Giudice centrale dal quale riceve il permesso di uscita; si reca al bordo esterno della pedana per aspettare il punteggio ottenuto, dopodiché si rivolge nuovamente al Giudice centrale per il saluto finale.

Art. B.5 - DIVISE E ACCESSORI PER LA COMPETIZIONI

Le Uniformi da gara per le specialità di Wushu Moderno sono codificate per le varie specialità. Gli atleti che non possiedono la divisa ufficiale da gara di Wushu moderno non possono gareggiare in nessuna categoria. E' vietata qualsiasi tipo di scritta pubblicitaria.

Sono vietati oggetti come spille, orecchini, orologi e catenine, ecc.

E' obbligatorio indossare scarpette ginniche specifiche da Wushu - Kung fu o simili con suola piatta, purché non siano scarpe da strada.

Solo nelle categorie di **STILI DIMOSTRATIVI e Bambini sotto i 10 anni** sarà possibile uscire fuori dai canoni specifici delle divise codificate rimanendo sempre nei parametri delle specialità di Wushu-Kung fu (maglietta a maniche corte, pantaloni lunghi ed una cintura a fascia).

L'inosservanza di queste regole porta **alla squalifica dell'atleta o alla detrazione di punteggio.**



Art. B.6 –LE ARMI

Tutte le armi sono ispezionate, prima della gara, dagli Ufficiali di Gara incaricati. Il giudice controlla le dimensioni e la debolezza dell'arma ed il relativo pericolo di rottura, per evitare incidenti sia al concorrente, sia agli spettatori.

Dimensione delle armi

Le armi devono avere le seguenti dimensioni:

SCIABOLA	Impugnata in posizione iniziale della forma, la punta dell'arma deve essere in linea con l'orecchio
SPADA	Stesso criterio della sciabola
BASTONE	Stando in piedi IL Bastone non deve essere più basso dell'altezza dell'atleta
LANCIA	La Lancia deve essere in linea con le dita della mano aperte con il braccio dell'atleta disteso verso l'alto

Art. B.7 - 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 degli arbitri può essere ridotto a tre(in questo caso tutti e tre i punteggi sono ritenuti validi).

Art. B.8 - 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, comunque, il giudizio decisivo riguardo a quale punteggio sia fuori della linea, con facoltà di correzione. In caso di parità vince chi tra gli atleti con lo stesso punteggio ha il punteggio più alto scartato e in caso di ulteriore parità chi ha il punteggio più alto tra i punteggi più bassi scartati. Se gli atleti risultassero ancora in pareggio si effettua una forma come spareggio.

Art. B.9 - VITTORIA

Vince il concorrente che ottiene il punteggio più alto.

Art. B.10 – 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 per 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 e si sforza di assumere le giuste posizioni non che 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. B.11 - LINEE DIRETTIVE 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 e **Intenzione** : 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 dimostrazioni 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
3. Controllo (gli infortuni saranno penalizzati come mancanza di controllo)
4. Sincronismo

Punteggi più alti sono attribuiti a coloro che dimostrano una reazione naturale molto realistica.

- *Competizioni di coordinazione a gruppi a mano nuda e con armi*
Per ognuno di questi eventi vi devono essere almeno sei concorrenti.
La valutazione si basa, oltre ai punti precedentemente visti, anche su:
 1. Coreografia
 2. Sincronismo

Art. B.12 - 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. Solo nelle categorie principianti, esordienti e speranze l'Atleta può ripetere la propria prova al termine della propria categoria, ma subendo una detrazione di 1 punto sul totale del risultato finale (la detrazione è data al tavolo di giuria su ordine del Giudice Centrale, e non dai singoli Giudici, i quali devono giudicare la forma normalmente).
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.
- *Uscita dall'Area di esecuzione della forma:*
Il Concorrente subisce una detrazione di punti 0,2 ogni volta che appoggia almeno un piede fuori della riga che delimita l'area di esecuzione.

Art. B.13 - 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. B.14 - MUSICA

Nelle gare di forma delle specialità da competizione non è permesso usare sottofondi musicali. Solo per le gare di dimostrazione di gruppo è permesso un sottofondo musicale.