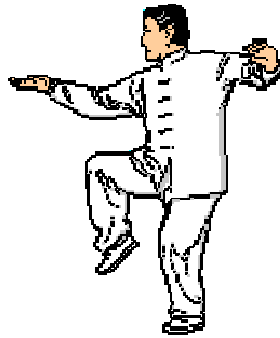


---

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

---



**Art. C.1 - TIPO DI COMPETIZIONE**

La partecipazione alle competizioni di forme tradizionali interne è consentita esclusivamente ai praticanti degli stili interni; nelle gare tradizionali non sono ammesse le forme codificate del metodo moderno (12, 24, 48 e da gara) e viceversa.

**Art. C. 2 - STILI RICONOSCIUTI PER LE COMPETIZIONI**

Ogni atleta può partecipare con lo stile della propria scuola. Possiamo distinguere i seguenti gruppi di stile:

- A. *STILI A MANI NUDE*: Tutti gli stili tradizionali del metodo interno "interno"
- B. *STILI CON ARMI*: Spada, sciabola, bastone, lancia su basi di stili interni

N.B. Le gare potranno essere anche divise in base alla famiglia dello stile YANG, CHEN, WU, SUN ecc.

**Art. C.3 - CATEGORIE DI COMPETIZIONE**

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

CATEGORIE DI ETA'	categoria dai 14 anni compiuti ai 35 e over 35
-------------------	--

LIVELLO ATLETA
PRINCIPIANTI (fino a 2 anni di pratica)
INTERMEDIO (fino a 4 anni di pratica)
ESPERTI (oltre i 4 anni di pratica)

#### Art. C.4 - SPECIALITA'

SPECIALITA'	TRAD FORME:	Durata
Tai-Ji a mani nude	contempla le forme di tutti gli Stili e Scuole tradizionali di Tai-Ji-Quan(sono proibite le forme codificate del metodo moderno)	Dai 3 ai 5 minuti
Gli altri stili interni a mani nude	Contempla le forme di tutti gli altri stili tradizionali interni quali Ba-gua-quan, Xing-Yi-Quan, ecc.	Dai 1 ai 2 minuti
Le forme interne	con armi contempla le forme degli stili interni, in cui sono usate le armi tradizionali, quali spada, sciabola, bastone e lancia.	Da 1 a 4 minuti

TAI-JI - CODIFICAZIONE MODERNA		
Livello Atleta	Tipo di forma	Durata
Principiante	24 forme'	minimo 4' massimo 5
Avanzato	Forma codificata o libera per Gara 42 o 48 o 88 forme	minimo 5' massimo 6'

Nota: L'Atleta può gareggiare in tutte le specialità, ma sempre iscritto nel suo livello di esperienza.

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.

#### Art. C.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. C.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.

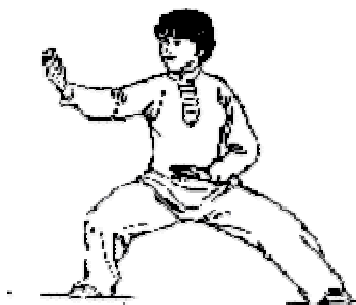
#### Art. C.7 - ARMI

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 dimensioni e il peso sono liberi ma tali requisiti, insieme alla rigidità, sono criteri importanti che influiscono sulla valutazione dei fattori di difficoltà. In ogni caso le armi devono essere rigide, per gli stili di taiji moderno possono essere anche flessibili.

#### Art. C.8 - DIVISE ED ACCESSORI PER LA COMPETIZIONE

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

E' permesso indossare scarpette leggere a suola piatta per arti marziali o simili, purché non siano scarpe pesanti da ginnastica o normali scarpe da strada.



## **Art. C.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.

## **Art. C.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, comunque, il giudizio decisivo riguardo a quale punteggio sia fuori della linea, con facoltà di correzione. In caso di parità di punteggio si classifica prima chi ha il punteggio più alto scartato o in caso di ulteriore parità chi ha il punteggio più alto tra i due più bassi scartati. Se gli atleti fossero ancora in parità si procede all'esecuzione di una ulteriore forma come spareggio.

## **Art. C.11 - VITTORIA**

Vince il concorrente che ottiene il punteggio più alto.

## **Art. C.12 - VALUTAZIONI**

- *Mancanza 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 e di equilibrio. 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, 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. L'energia 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. L'energia 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, l'energia non è espressa in tutte le applicazioni e può esserci mancanza di continuità 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 continuità è equilibrata e l'energia è espressa in ogni tecnica. Il movimento è molto coordinato ed espressivo, la coordinazione del corpo è molto buona e l'esibizione contiene pure un livello alto di difficoltà.

## **Art. C.13 - 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 allo stile.
4. Continuità del movimento
5. Energia: coordinazione nella sua espressione
6. Spirito: consapevolezza ed attenzione del concorrente.
7. Impressione globale: uniforme, abilità naturale, procedure.
8. Rilassamento : morbidezza dei movimenti

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.

#### **Art. C.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. 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.

- L'Atleta che viola l'Art. 8 del presente regolamento subisce una penalizzazione di punto 0,5.

#### **Art. C.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. C.16 - 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.