

**REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI NAZIONALI
DI WUSHU TAOLU UFFICIALE
(FORME CODIFICATE ROUTINE I E II VECCHIE E NUOVE)
(Agg. Gennaio 2005)**

Capitolo 1. Struttura dell'Organizzazione.

Articolo 1. Commissione per le Competizioni.

La Commissione per le Competizioni è composta da più persone nominate dall'FIWuK e dal Comitato Organizzatore della gara ed ha il compito di sovra intendere i lavori della Competizione.

Articolo 2. Commissione d'Appello.

2.1 La Commissione d'appello è composta da un Presidente, un Vicepresidente, e da tre fino al massimo sette esperti.

Responsabilita' e ruoli .:

1. Notificare un'appello di una Societa' e condurre l'indagine entro il limite di tempo; tuttavia, il risultato finale non sara' cambiato.

2 La decisione della Giuria d'Appello e' valida solo quando piu' della meta' dei suoi componenti ha votato per essa. Se c'e' una parita' di voti, allora l'appello sara' deciso dal voto del Presidente. Un membro della giuria potra' ritirarsi, se nel caso egli fosse della societa'stessa.

Articolo 3. Ufficiali di gara.

Il Corpo degli ufficiali di gara include:

Per le forme Codificate Internazionali (Routine I e II Vecchie e Nuove)

1. Un Direttore di gara ed uno o due Capo Arbitri aggiunti;
2. **Per ogni tappeto/giuria:** 7 (sette) giudici di di cui :
un capogiudice, e tre giudici per ogni categoria (A,B) rispettivamente.
3. Un responsabile della verbalizzazione e due o tre addetti ai verbali ,
4. Un caposegretario e due o tre segretari;
5. Uno o due annunciatori.

La composizione degli assistenti :

- 1) 3-5 assistenti di registrazione e programmazione
- 2) 3-6 registratori
- 3) 1-2 annunciatori
- 4) 1-2 tecnici del suono
- 5) 2-4 tecnici del video

Articolo 4. 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:

4.1 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 e' 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.

4.2 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

4.3 Il Capo Giudice ha il compito di:

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

4.5 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, a 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 PERFOMANCE

4.6 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 verbalizzatore sara' responsabile per l'intera registrazione e fara' un report al Direttore di gara e annuncera' ogni cambiamento.

Articolo 5. Doveri degli assistenti

5.1 Gli assistenti e registratori rispondono del loro lavoro assegnato dal loro Responsabile

5.2 Lo staff dovra' 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.

5.3 Gli annunciatori introdurranno la gara al pubblico; annunceranno il risultato ; e provvederanno alle informazioni riguardo le regole , le caratteristiche di ogni forma di wushu

CAPITOLO 2. REGOLE GENERALI PER LE GARE

Articolo 6 Tipo di Competizioni:

6.1 Tipo di competizioni

1. Individuali
2. Gruppo
3. Individuali & Gruppo

6.2 Classificazione per eta' :

1. Seniores
2. Juniores
3. Speranze

Articolo 7 Eventi di gara

- Changquan (box lunga);CQ
- Nanquan (box: stile del sud);NQ
- Taijiquan (box stile supremo ultimo pugno);TJQ
- Taijijian (Taiji con la spada);TJJ
- Daoshu (sciabola),DS
- Jianshu (Spada);JS
- Nan Dao (Sciabola del Sud);ND
- Qiangshu (Lancia);QS
- Gunshu (Bastone);GS
- Nan Gun (Bastone del Sud).NG
- Duilian; DL
- Jiti (Eventi di gruppo);JT

8.2 Categoria di eta'

1. SENIORES (21-35)
2. JUNIORES (18-20)
2. SPERANZE (16-17)

Articolo 9. Ricorsi.

9.1 Scopo dell'appello

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

1. Esso/essa e' contro la deduzione fatta dal capo giudice o dalla decisione dei giudici nel gruppo C.
2. L'"errore presunto" e' subito soltanto dal suo/sua atleta

9.2 Procedure e richieste per l'appello

Se il coach o DT non e' d'accordo con la decisione arbitrale fatta al suo atleta, egli puo' 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 decisione proverà la fondatezza della protesta sarà effettuata una decisione 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.

Articolo 10 Start-list

Sotto la supervisione del Comitato di gara e il Direttore di gara, lo staff della Programmazione e Registrazione userà il sorteggio per determinare la Start list di ogni evento. Se la competizione richiede la fase di qualifica, la Start list sarà determinata dalla loro punteggio di qualificazione (punteggio piu' basso contro il punteggio piu' alto)

Articolo 11 Registrazione

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

Articolo 12 Protocollo

Quando chiamati, gli atleti devono salutare il Capo giudice con Palmo e pugno.

Articolo 13 Tempo

Il cronometrista parte e ferma il cronometro, quando l'atleta inizia a muoversi e ferma quando l'atleta porta le sue gambe attaccate in posizione eretta (alla fine del Taolu)

Articolo 14 Punteggio

Il risultato della gara sarà mostrato dal monitor o altro.

Articolo 15 Forfait

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

Articolo 16 Anti-doping Test

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

Articolo 17 Piazzamenti

17.1 Individuali

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.

17.2 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.

17.2 Gruppo

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

17.3 Team

Il piazzamento del Team sarà determinato dal regolamento della particolare gara

17.5 Parità di punteggio

B) Parità negli individuali all round

L'atleta che arriva prima 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 17.5 comma A.

D) Parità nei Team

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

19.2 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; e non meno di 1 minuto e 10 secondi per la categoria speranze e cadetti.

- 2) Tajjjan e Eventi di gruppo non meno di 3-4 minuti:
- 3) Taijiquan non meno tra i 5 e 6 minuti
- 4) Eventi in coppia non meno di 50 secondi

19.4 Abbigliamento

Tutti i giudici devono vestire con l'uniforme ufficiale, con il logo FIWUK e cravatta.

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

19.5 Area di gara

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

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

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

Il soffitto sopra il tappeto dovrà essere al massimo 8 mt

La distanza tra due tappeti dovrà essere al massimo di 6 mt.

La competizione di alto livello dovrà essere fatta in una piattaforma alta 50-60 cm

La piattaforma dovrà essere illuminata secondo i requisiti.

19.6 Armi

- 1) Le armi dovranno essere conformi alle richieste specifiche fatte dall'IWUF/FIWUK
- 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 richiesta per il bastone non dovrà essere più corta dell'altezza dell'atleta. La lunghezza richiesta per la lancia non dovrà essere più corta delle dita del braccio disteso dell'atleta.

19.7 Equipaggiamento di registrazione

19.8 Questi regolamenti saranno adottati in tutte le competizioni di Taolu IWUF.

B) Parità negli individuali all round

L'atleta che arriva prima 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 17.5 comma A.

D) Parità nei Team

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

19.2 Tempi per le gare di Taolu

- 5) Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nan dao e Nangun non meno di 1 minuto e 20 secondi; e non meno di 1 minuto e 10 secondi per la categoria speranze e cadetti.
- 6) Tajijian e Eventi di gruppo non meno di 3-4 minuti:
- 7) Taijiquan non meno tra i 5 e 6 minuti
- 8) Eventi in coppia non meno di 50 secondi

19.4 Abbigliamento

Tutti i giudici devono vestire con l'uniforme ufficiale, con il logo FIWUK e cravatta.

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

19.5 Area di gara

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

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

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

Il soffitto sopra il tappeto dovrà essere al massimo 8 mt

La distanza tra due tappeti dovrà essere al massimo di 6 mt.

La competizione di alto livello dovrà essere fatta in una piattaforma alta 50-60 cm

La piattaforma dovrà essere illuminata secondo i requisiti.

19.6 Armi

- 3) Le armi dovranno essere conformi alle richieste specifiche fatte dall'IWUF/FIWUK
- 4) 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 richiesta per il bastone non dovrà essere più corta dell'altezza dell'atleta. La lunghezza richiesta per la lancia non dovrà essere più corta delle dita del braccio disteso dell'atleta.

19.8 Questi regolamenti saranno adottati in tutte le competizioni di Taolu IWUF.

Articolo 21 Criteri e metodo di punteggio per taolu forme Codificate Internazionali (Routine I e II Vecchie e Nuove)

21.1 Metodo di punteggio

21.1.1. 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

21.1.2. Il punteggio per ogni evento è 10 (dieci) include :

- 7 punti per la qualità dei movimenti e Altri Errori (abbr. QM e AE)

- 3 punti per la performance completa (abbr. OP)

221.2.1. Criteri per gli altri errori (Vedere Tabella):

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

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

21.2 Criteri

21.2.1. Criteri per la Qualità dei movimenti

0,05 punti Sarà dedotto quando una leggera inconformità 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.

Una apparente inconformità 0,10 punti evidente 0,20 punti.

Il numero dei controlli delle dita a spada deve essere considerato solo nelle posizioni fisse e al max potrà essere 0,20 punti.

Se l'atleta tocca con il tassello/drappo o arma il corpo in una tecnica specifica verrà detratto dalla qualità dei movimenti (es. dai jian)

| ERRORI | 0,10 punti | 0,20 punti | 0,30 punti | 0,50 punti |
|--|--|--|--|------------------------------|
| DIMENTICANZE | BREVE DIMENTICANZA CHE CAUSA UNA PAUSA LIEVE | EVIDENTE DIMENTICANZA CHE PROVOCA UNA PAUSA PIU' LUNGA | GRAVE PAUSA CHE COMPORTA CONFUSIONE NEI MOVIMENTI | |
| MOVIMENTI SCIUPATI DALLE DECORAZIONI O DAL COSTUME | 1)MANO O APPARATI IMPIGLIATI NELLA FRANGIA DELLA SCIABOLA O NEL TASSELLO DELLA SPADA CHE SCIUPA BREVEMENTE IL MOVIMENTO CHE VIENE POI CONTINUATO; 2) FRANGIA O TASSELLO CHE CADE A TERRA; 3) COSTUME SBOTTONATO; 4) COSTUME STRAPPATO; 5)DECORAZIONE O COSTUME CHE CADE SUL TAPPETO (SCARPE ETC.). | | | |
| APPARATI CHE IMPIGLIANO O TOCCANO IL CORPO; PERDITA DELLA PRESA DELL'APPARATO, APPARATI ROTTI O CHE CADONO. | 1)CORPO IMPIGLIATO DALL'APPARATO FLESSIBILE CHE SCIUPA LEGGERMENTE IL MOVIMENTO; 2)APPARATO CHE TOCCA LIEVEMENTE IL CORPO O PAVIMENTO; 3)LIEVE DEFORMAZIONE DELL'APPARATO | 1)EVIDENTE DEFORMAZIONE DELL'APPARATO; 2)CORPO IMPIGLIATO DALL'APPARATO FLESSIBILE PER UN TEMPO PIU' LUNGO. | | 1)APPARATO ROTTO O CHE CADE; |
| FUORI DAL CAMPO | OGNI PARTE DEL CORPO CHE FUORI- ESCA DAL CAMPO (ESCLUSI APPARATI) | L'INTERO CORPO USCITO DAL TAPPETO | | |
| PERDITA DELL'EQUILIBRIO | OGNI OSCILLAZIONE DEL CORPO O SALTO. I CASI RIPETUTI COMPORTERANNO UN ACCUMULO | | UN EXTRA SUPPORTO (MANO ETC.) CHE TOCCA IL TAPPETO | CADUTA A TERRA |

21.2.2. Criteri per la Performance

La performance si divide in tre livelli e tre sottolivelli :

- a) TOP LEVEL – sara' dato da 3.0-2.40 punti
- b) STANDARD LEVEL – sara' dato da 2.00-2.30 punti
- c) LOW LEVEL – sara' dato da 1.00-1.90 punti

Prego leggere la Tabella 9 Criteri di punteggio per la performance nel : Eventi di gruppo, Eventi in coppia e eventi con nessun grado di difficolta'.

- In una performance TOP la forza deve essere dimostrata al massimo. La forza deve essere applicata scorrevolmente, con forza e accuratezza. La solidità e gentilezza saranno ben incorporati. Questi dicono gli elementi della routine saranno ben dimostrati e coordinati.

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

- .Nel livello STANDARD la performance deve avere le stesse caratteristiche ma con un minor grado.
- Nel livello LOW la performance molte caratteristiche sono perse o non raggiungono i requisiti.

Articolo 22 Punteggi dei giudici

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

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

Articolo 23 Metodo di determinazione del punteggio di merito

.23.2 Forme Codificate Internazionali

23.2 Determinazione del punteggio della Qualità dei movimenti e Altri Errori

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

23.2. Determinazione del punteggio della performance.

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

Articolo 24 Calcolo del punteggio finale

24.2 Forme Codificate Internazionali (Routine I e II Vecchie e Nuove)

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

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 | Ogni urlo omissso o discostante dai canoni | | |
| INCONFORMITA' NEL MOVIMENTO DI INIZIO E FINE DI UNA FORMA | 1) Il movimento di inizio e fine non sono nella stessa parte del campo; 2) Non sono nella stessa direzione | 1)Non sono nella stessa parte e ne anche nella stessa direzione | |
| TEMPO PIU' CORTO O PIU' LUNGO DEL RICHIESTO | 1)0,1-2 secondi in meno del richiesto per il Changquan, Nanquan, armi ; 2)0,1-5 secondi in meno o in più del richiesto per il Taijiquan e Taijijian. | 1)2,1-4 secondi in meno del richiesto per il Changquan, Nanquan, armi....; 2)5,1-10 secondi in meno o in più del richiesto del Taijiquan e Taijijian. | 1)4,1 secondi in meno del richiesto per il Changquan, Nanquan, armi... così via; 2) così' via. |
| AGGIUNTA O OMISSIONE DI MOVIMENTO | Ogni passo aggiunto o tolto nell'approccio di un salto | Ogni movimento aggiunto o omissso completamente. | |
| DEVIAZIONE DELLA DIREZIONE ABBIGLIAMENTO NON CONFORME | 1)Ogni volta che risulti una deviazione dalla direzione destinata ad un movimento rispetto ai canoni della forma. 2) La non conformita' 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 capogiudice 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 capogiudice. 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.

Protocollo per le gare di Wushu

- Per le gare a mano nuda

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

- Saluto con Sciabola

Stando con i piedi uniti e la sciabola nella mano sinistra,

- Saluto con Spada
- Saluto con Lancia o bastone

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 piedi uniti e stando eretti.