

REGOLAMENTO

- Gli atleti potranno partecipare alle competizioni solo se in possesso di regolare iscrizione ad un ente di promozione sportiva o federazione, con validità 2014.
- Tutte le forme presentate, **non potranno** superare i 6 min, in caso contrario verrà applicata una penalità, il Qi Gong non potrà superare i 15 min.
- Chi partecipa al TuiShou Dinamico **non può** partecipare al TuiShou Statico e viceversa.
- Nel compilare i moduli d'iscrizione **dovranno** essere utilizzati i codici delle specialità segnati in blu.
- Per l'attribuzione della categoria di età fa fede l'anno di nascita, non il giorno e il mese.
- In caso di necessità le categorie potranno subire degli accorpamenti.
- Tutte le società che vogliono presentare una o più esibizioni devono comunicarlo via mail insieme ai moduli d'iscrizione.

TAIQUAN CODIFICATO

- JU: 10 / 17 anni JUNIORES
- SE: 18 / 45 anni SENIORES
- OV: 46 / 60 anni OVER
- OP: da 61 anni OVER PLUS

TaijiQuan	(TJQ1)	Forma Base 2 Linee (8-10-16 movimenti)
	(TJQ2)	Forma base 4 Linee (24 movimenti)
	(TJQ3)	Forma Intermedia (32 movimenti) Nuova Forma 29 Movimenti
	(TJQ4)	Forma Codificata (42 movimenti)
	(TJQ5)	Forme Libere
TaijiJian	(TJJ1)	Forma Base 2 Linee (16-18 movimenti)
	(TJJ2)	Forma Base 4 Linee (32 movimenti)
	(TJJ3)	Forma Intermedia (34 movimenti) Nuova Forma 35 Movimenti
	(TJJ4)	Forma Codificata (42 movimenti)
	(TJJ5)	Forme Libere

TAIJI TRADIZIONALE E ALTRI STILI INTERNI

- JU: 10 / 17 anni JUNIORES
- SE: 18 / 45 anni SENIORES
- OV: 46 / 60 anni OVER
- OP: da 61 anni OVER PLUS

Mano Nuda (ASMN) Categoria unica di età
(Stili: Yang, Chen, Sun, Wu, Wudang, DongYue, ecc.)

1° Taiji e Qi Gong Nonantola FESTIVAL 26-01-14

Armi	(ASA)	<u>Categoria unica di età</u> (Stili: Yang, Chen, Sun, Wu, Wudang, DongYue, ecc.)
Dimostrativi	(SID)	<u>Categoria unica di età</u> (Stili: Xingyi quan, Bagua Zhang)

Nel compilare il modulo d'iscrizione oltre al codice in blu inserire il nome dello stile

QI GONG DI GRUPPO

Qi Gong	(QG)	Ba Duan Jin, Yi Jin Jing, Wu Qin Xi, Liu Zi Jue, Dao Yin Yang Sheng Gong, ecc
---------	-------------	--

(Categoria unica di età, M/F)

NB. E' possibile l'utilizzo della musica (NO MP3)

- Ogni gruppo dovrà essere formato da almeno 3 atleti.
- Nella scelta dei movimenti è bene privilegiare le sequenze dinamiche rispetto a quelle più statiche.
- E' consigliato l'accompagnamento musicale (non obbligatorio).
- Tempo massimo 15 minuti.

Nel compilare il modulo d'iscrizione oltre al codice in blu inserire il nome dell'esercizio

TUI SHOU DINAMICO

- RA: 10 / 13 anni RAGAZZI
 - JU: 14 / 17 anni JUNIORES
 - SE: 18 / 35 anni: SENIORES
 - OV: 36 / 60 anni: OVER
-
- -48Kg (> 38Kg < 48kg)
 - -56Kg (> 48Kg < 56kg)
 - -65Kg (> 56Kg < 65kg)
 - -75Kg (> 65Kg < 75kg)
 - -85Kg (> 75Kg < 85kg)
 - -90Kg (> 85Kg < 90Kg)
 - +90Kg (> 90Kg)

Categorie Maschile e Femminile Separate

Principi della Competizione

1. I principi del TAIJI debbono essere evidenti “ Condurre l’avversario nel vuoto; armonizzarsi con lui, per poi usare la sua forza. Quindi raggiungere e seguire l’avversario senza resistenze o cedimenti. Non usare forza rigida per attaccare.”
2. Il concorrente può adottare tecniche di: “Peng”, “Lu”, “Ji”, “An”, “Cai”, “Lie”, “Zhou”, “Kao”, per fare perdere l’equilibrio all’avversario e in modo da farlo cadere o uscire dalla pedana.
3. Si possono usare i palmi delle mani per attaccare e spingere l’avversario.

Regolamento del Tui Shou Dinamico

1. Ogni Round dura 1 minuto effettivo. Riposo di 1 minuto tra ogni round.
2. Nel primo round il piede posto avanti è il destro. Nel secondo round è il sinistro.
3. Prima di iniziare gli atleti devono compiere 2 giri mantenendo braccia e mani aderenti l’uno con l’altro.
4. Le parti del corpo valide per acquisire punti sono: da sotto la base della nuca fino al coccige o fino all’area dell’inguine e alle spalle.
5. I concorrenti possono usare tecniche di gamba, solo sotto la caviglia dell’avversario.

Metodo di attribuzione del punteggio nel Tui Shou Dinamico

1. Ottiene 5 punti il concorrente che fa andare al tappeto l’avversario con tecniche di gamba o mano.
2. Ottiene 3 punti il concorrente che attacca con mani o piedi e fa andare al tappeto l’avversario, che si alza immediatamente.
3. Ottiene 5 punti il concorrente che fa andare al tappeto l’avversario, fuori dalla pedana, usando tecniche di mano o piede.
4. Ottiene 1 punto il concorrente che spinge l’avversario fuori della pedana.
5. Nessun punto se i due concorrenti cadranno sulla pedana contemporaneamente o usciranno insieme dalla pedana.
6. Se un concorrente cade prima dell’avversario, l’avversario guadagnerà 1 punto.

Penalità e sottrazione di punti

Penalità per falli personali

1. Usare forza rigida per attaccare.
2. Mettere entrambe le mani oltre il fianco dell’avversario.
3. Intenzionalmente causare un fallo all’avversario.
4. Afferrare il concorrente o afferrare i suoi vestiti.
5. Attaccare prima dello start del giudice , o attaccare dopo il segnale dello stop, sia verbalmente che con il segnale delle mani.
6. Attaccare prima di completare i due pieni giri di mani.
7. Ricevere istruzioni durante il match.

Un “Ammonizione” e’ data per ogni fallo personale e ogni volta che il concorrente e’ ammonito, l’avversario guadagna 1 punto. Se il concorrente e’ ammonito 6 volte, l’avversario vince.

1° Taiji e Qi Gong Nonantola FESTIVAL 26-01-14

Falli personali gravi

1. Colpire usando la testa, fare tecniche di QINNA, tirare i capelli o la barba, gomitate, attaccare con la dritto pressione, colpire l'inguine o la gola, ecc.
2. Colpire qualsiasi parte del corpo escluse le parti valide.
3. Essere offensivo verso i giudici o non seguire le indicazioni del giudice.

Un fallo personale grave e' dato per ogni grave violazione e ogni volta che il concorrente e' " richiamato ", l'avversario guadagna 2 punti. Se il concorrente e' richiamato 3 (tre) volte , l'avversario vince.

Squalifica

1. Offendere o umiliare i giudici.
2. Attaccare intenzionalmente il concorrente in parti del corpo assolutamente proibite .

Vittoria

1. Il concorrente vince l'incontro se ha più di 20 punti di vantaggio sul suo avversario.
2. Il concorrente vince se si infortuna causa un fallo dell'avversario e perciò non può continuare l'incontro.
3. Se un concorrente e' ferito e non può continuare l'incontro, l'avversario vince.
4. Se un concorrente o il coach si astiene e abbandona l'incontro, l'avversario vince.
5. Alla fine dell'incontro, il concorrente chi ha avuto più punti vince.

In caso di parità di punteggio

1. Se il punteggio e' identico, chi ha il peso minore vince.
2. Se il punteggio e' ancora identico, chi ha ottenuto minori ammonizioni e ammonizioni gravi vince.
3. Se continua il pareggio, altri round saranno aggiunti fino a che uno vincerà.

TUI SHOU STATICO

- BA: 7/ 9 anni BAMBINI
- RA: 10 / 13 anni RAGAZZI
- JU: 14 / 17 anni JUNIORES
- SE: 18 / 35 anni: SENIORES
- OV: 36 / 60 anni: OVER

- -38Kg
- -48Kg (> 38Kg < 48kg)
- -56Kg (> 48Kg < 56kg)
- -65Kg (> 56Kg < 65kg)
- -75Kg (> 65Kg < 75kg)
- -85Kg (> 75Kg < 85kg)
- -90Kg (> 85Kg < 90Kg)
- +90Kg (> 90Kg)

Categorie Maschile e Femminile Separate

Regolamento del Tui Shou Statico

1. Ogni Round dura 1 minuto effettivo. Riposo di 1 minuto tra ogni round.
2. Nel primo round il piede posto avanti è il destro. Nel secondo round è il sinistro.
3. Prima di iniziare gli atleti devono compiere 3 giri mantenendo braccia e mani aderenti l'uno con l'altro.
4. I piedi sono fissi a terra, non è permesso muoverli o sollevarli dal terreno. E' permesso ruotare i piedi facendo perno sulle punte o sui talloni.
5. Le parti del corpo valide per acquisire punti sono: la zona che va da sotto il collo fino all'ombelico e le due braccia. Le altre parti del corpo non possono essere toccate.
6. Le parti non valide al contatto che comportano sanzioni sono: gli occhi, la gola, la nuca, l'inguine.
7. E' consentito l'uso delle braccia coordinato con la forza delle gambe. Non sono ammesse tecniche di calcio ed i piedi non possono muoversi.

Metodo di attribuzione del punteggio nel Tui Shou Statico

1. Ottiene 1 punto chi rimanendo in posizione fissa fa spostare il piede anteriore o posteriore dell'avversario.
2. Ottiene 2 punti chi rimanendo in posizione fissa fa spostare tutti e due i piedi dell'avversario.
3. Ottiene 3 punti chi rimanendo in posizione fissa fa sollevare tutti e due i piedi e le gambe dell'avversario, ed anche se fa toccare terra all'avversario.
4. Ottiene 4 punti chi rimanendo in posizione fissa fa sollevare e sposta di almeno 2 metri l'avversario. Oppure oltre a sollevare da terra, fa anche cadere a terra l'avversario.

Penalità e sottrazione di punti

Ammonizioni per falli gravi

1. Colpire di pugno, calcio, proiezione.
2. Colpire con gomiti, ginocchia o con la testa.
3. Usare tecniche di leva.
4. Afferrare i capelli, infilare dita negli occhi, tirare le orecchie, attaccare il naso, la gola, l'inguine, pizzicare od afferrare la carne, graffiare, premere punti nervosi o cavità dell'agopuntura.
5. Attaccare parti fuori dal tronco.
6. Mancanza di rispetto, contestazioni all'operato degli arbitri.

Richiami per falli meno gravi

1. Non seguire i comandi ed i segnali arbitrali di "Inizio" e di "Stop".

Sottrazione di punti e squalifica

1. In caso di Richiamo verrà assegnato 1 punto all'avversario
2. In caso di Ammonizione verranno assegnati 3 punti all'avversario
3. Nel caso in cui i punti di richiamo e di ammonizione raggiungano la somma di 6 punti il concorrente che li ha commessi sarà squalificato dando così la vittoria all'avversario.

Vittoria

1. Manifesta superiorità. In caso uno dei due contendenti abbia raggiunto in positivo la differenza di 15 punti.
2. Chi ha totalizzato il maggior punteggio si aggiudica la vittoria.

1° Taiji e Qi Gong Nonantola FESTIVAL 26-01-14

In caso di parità di punteggio

1. Chi ha ricevuto meno Ammonizioni vince
2. In caso di pari Ammonizioni vince chi ha ricevuto meno Richiami.
3. In caso di parità di Ammonizioni e Richiami vince il concorrente dal Peso più leggero.
4. In caso di parità di Ammonizioni, Richiami e Peso vince chi ottiene il primo punto nel Round di Spareggio.

ISCRIZIONI

Sono previste 3 diverse quote di iscrizione:

- **La prima pari a 12 €** consentirà all'atleta di partecipare ad **1 competizione**.
- **La seconda pari a 15 €** consentirà all'atleta di partecipare ad un massimo di **4 competizioni**.
- **La terza pari a 20 €** consentirà all'atleta di partecipare a tutte le **7 competizioni**.

Le quote di iscrizione dovranno essere versate in loco il giorno della gara.

Le iscrizioni dovranno pervenire entro e non oltre il 15/01/2014 al seguente indirizzo e-mail: guidogelatti@gmail.com

Per informazioni **Guido Gelatti cell 349-3928053**, guidogelatti@gmail.com,
www.wshunonantola.blogspot.com

PREMIAZIONI

1. Verranno premiati con medaglia d'oro, argento e bronzo, tutti gli atleti iscritti ad ogni categoria di forme. (Es. in una categoria con 9 iscritti: 3 ori, 3 argenti, 3 bronzi).
2. Nelle categorie di Tui Shou saranno premiati con medaglia d'oro e argento i due finalisti, e con medaglia di bronzo tutti gli altri partecipanti.
3. Nella categoria Qi Gong tutti i partecipanti verranno premiati con medaglia.
4. Tutti gli iscritti al Festival riceveranno un Attestato di Partecipazione.
5. Tutte le società partecipanti riceveranno un omaggio ricordo.

ORARI E SEDE DELLA MANIFESTAZIONE

Sede della manifestazione: **Nonantola (Mo) via Ruggero Grieco**, presso palestra scuole medie Dante Alighieri.

Inizio Festival ore 9.00, per iscrizioni e registrazioni dalle ore 8.00.

Per facilitare la buona riuscita della manifestazione si raccomanda massima puntualità nella spedizione dei documenti, attenta lettura del presente regolamento e massima puntualità il giorno della gara.

Si richiede la disponibilità di ogni società ad inviare insieme all'iscrizione degli atleti anche una lista con i nomi degli arbitri e dei maestri, disponibili ad arbitrare la gara.