

# 1° Trofeo White Tiger

# 2° Trofeo Città di San Possidonio

## REGOLAMENTO:

**Premessa:** Questa gara è stata pensata per accontentare tutti gli appassionati del TaiJi e degli Stili di WuShu Tradizionale . Gli spazi riservati a queste categorie sono molteplici per fare un po' di giustizia a questi settori spesso trascurati.

Il criterio di arbitraggio sarà diversificato: negli stili moderni verrà posta più attenzione all'aspetto artistico e coreografico, qualità nel movimento, coordinazione, potenza e spirito, mentre negli stili tradizionali l'attenzione sarà posta più sull'aspetto marziale, espressione di potenza nella tecnica e l'applicabilità della stessa.

La data della competizione è stata scelta in base alla disponibilità della struttura e per dare continuità alla gara dello scorso anno, seppure fatta da organizzatori diversi, mi scuso in anticipo con altre organizzazioni se le date coincidono ma lo scopo è sempre quello di promuovere la disciplina non certo farci delle guerre intestine. Vi aspetto numerosi.

1) Gli atleti potranno partecipare alle competizione solo se sono regolarmente iscritti ad un ente di promozione sportivo o federazioni.

2) Chi decidesse di partecipare fino a 3 eventi dovrà versare una quota pari a **10 €**.

Chi decidesse di partecipare a più di 3 eventi dovrà versare una quota pari a **15 €**.

I premi a disposizione sono: medaglia per i primi 3 classificati e coppe per le prime tre società classificate.

3) Alcune categorie potranno essere unificate nel caso ci siano meno di 2 partecipanti per categoria.

La valutazione verrà comunque fatta in base alla qualità del singolo partecipante attenendoci ai regolamenti vigenti.

4) La conferma di partecipazione è gradita entro il **14/11/2010** all'indirizzo di posta elettronica: **zandani@libero.it o dragodoro@dragodoro.it**.

Le iscrizioni dovranno essere inviate, allo stesso indirizzo di posta elettronica, entro e NON OLTRE il **17/11/2010** insieme alla scheda di partecipazione, indicando nel dettaglio le specialità dell'atleta.

5) Il Team arbitrale sarà composto solo da insegnanti o praticanti avanzati di Wushu. (per chi volesse dare la propria disponibilità, potrà specificarlo nel momento dell'iscrizione alla gara.)

6) Le forme libere e i combattimenti di buon livello tecnico, saranno considerati come forme di gara nelle rispettive categorie.

7) E' preferibile che nel modulo d'iscrizione alla gare siano indicate le sigle per la competizione, (es. **ETA': (B.R- J-S-O), EVENTO: (SQ-TJQ) – CATEGORIA: ( 1°-2°-3°-4°) ( 24-32-56 ...)**).

**N.B. IL PRANZO SARA' OFFERTO AGLI ARBITRI E AGLI ADDETTI ALLA LOGISTICA.**

## CATEGORIE STILI TRADIZIONALI:

8-10anni: B (bambini)      11-13anni: R (ragazzi)      14-17anni: J (juniores)      18-35anni: S (seniores)  
 35> anni: O (over)              Maschili ( M )              Femminili ( F )

### **ShaoLin Quan (SQ)**

1° categoria Forme di Base	WuBu Quan – LianHuang Quan (2 linee)
2° categoria Forme Intermedie	TongBi Quan forme 4 linee di analoga difficoltà
3° categoria Forme Codificate	GuiDing TaoLu
4° categoria Forme Libere	Forme con elementi liberi e acrobatici

### **Shaolin Armi Corte (SAC)**

1° categoria Forme di Base	DanDao ( 2l linee )
2° categoria Forme Intermedie	Forme a 4 linee
3° categoria Forme Codificate	GuiDing Dao-GuiDing Jian
4° categoria Forme Libere	Forme con elementi liberi e acrobatici

### **Shaolin Armi Lunghe (SAL)**

1° categoria Forme di Base	Forme 2 linee
2° categoria Forme Intermedie	Forme 4 linee
3° categoria Forme Codificate	GuiDing Gun – GuiDing Qiang – GuiDing PuDao
4° categoria Forme Libere	Forme con elementi liberi e acrobatici

### **Tradizionali del Nord (TN)**

(stili: ChaQuan, HuaQuan, MeiHua Quan, TongBei Quan, PiGua Quan ect)

1° categoria Forme di Base	Forme 2 linee
2° categoria Forme Intermedie	Forme 4 linee
3° categoria Forme Codificate	GuiDing TaoLu
4° categoria Forme Libere	Forme libere e acrobatiche

### **Tradizionali del Sud (TS)**

( stili: HungGar, ZhouGar, ChaLiFo ect )

1° categoria Forme di Base	Forme 2 linee
2° categoria Forme Intermedie	Forme 4 linee
3° categoria Forme Codificate	GuiDing TaoLu
4° categoria Forme Libere	Forme libere e acrobatiche

### **Tradizionali Arma Corta (TAC)**

( Sciabola, spada, bastone corto )

1° categoria Forme di Base	Forme 2 linee
2° categoria Forme Intermedie	Forme 4 linee
3° categoria Forme Codificate	GuiDing TaoLu
4° categoria Forme Libere	Forme libere e acrobatiche

### **Tradizionale Arma Lunga (TAL)**

( bastone, lancia, alabarda )

1° categoria Forme di Base	Forme 2 Linee
2° categoria Forme Intermedie	Forme 4 Linee
3° categoria Forme Codificate	GuiDing TaoLu
4° categoria Forme Libere	Forme Libere e acrobatiche

### **Tradizionale Arma Snodate (TAC)**

( SanJieGun, JiuJieBian, ErJieGun, Shen Biao ect. )

1°categoria	Forme di Base	Forme 2 Linee
2°categoria	Forme Intermedie	Forme 4 Linee
3°categoria	Forme Codificate	GuiDing TaoLu
4°categoria	Forme Libere	Forme Libere e acrobatiche

### **Tradizionale Combattimento Promesso DuiLian (DL)**

1° Categoria	Unica a mani nude	
2° Categoria	Unica con armi	

## **CATEGORIE STILI INTERNI MODERNI**

10-17anni: J (juniores)    18-45anni: S (seniores)    46->anni: O (over)  
Maschili ( M )                      Femminili ( F )

### **Taiji Quan (TJQ)**

1°categoria	Forme Elementari	10 – 16 movimenti
2° categoria	Forme di Base	24 movimenti
3°categoria	Forme Intermedie	32 movimenti
4°categoria	Forme Codificate	42 movimenti (5-6 min)

### **Taiji jian spada (TJJ)**

1°categoria	Forme di Elementare	16 movimenti
2°categoria	Forme di Base	32 movimenti
3° categoria	Forme Intermedie	34 movimenti
3°categoria	Forme Codificate	42 movimenti (4-5 min)

### **Taiji Dao Sciabola (TJD)**

1°categoria	Forme di Base	36 movimenti
2°categoria	Forma Elevata	56 movimenti

### **Taiji Shan Ventaglio (TJS)**

1°categoria	Forme di Base	36 movimenti
2°categoria	Forma Elevata	56 movimenti

### **Taiji Qiang/Gun Lancia/Bastone (TJQG)**

1°categoria	Forme di Elementare	16 movimenti
2°categoria	Forme di Base	26 movimenti
3° categoria	Forme Elevata	56 movimenti

### **Taiji Quan Stile Chen (TJQC)**

1°categoria	Forme di Base	36 movimenti
2°categoria	Forma Codificata	56 movimenti (5-6 min)

### **Taiji Jian Stile Chen spade (TJJC)**

1°categoria	Forma di Base	36 movimenti
2°categoria	Forma Elevata	83 movimenti

### **TaiJi Stili Vari Yang-Sun-Wu Codificati (TJV)**

1° categoria	unica	Unica
--------------	-------	-------

### **Xingyi Quan - Bagua Zhang - BaJi Quan (XBB)**

Categoria unica	Forme base e avanzate
-----------------	-----------------------

## **CATEGORIE STILI INTERNI TRADIZIONALI**

8-10anni: **B** ( bambini) 11-17anni: **J** (juniores) 18-45anni: **S** (seniores) 46->anni: **O** (over)  
( **M** maschile – **F** femminile )

### **Chen Shi Taiji Quan Tradizionale (TCTJQ)**

1° categoria Forme Elementari	18 movimenti
2° categoria Forme Antiche LaoJia	Yi Lu
3° categoria Forme Antiche LoJia	Er Lu
4° categoria Forme Nuove XinJia	Yi Lu
5° categoria Forme Nuove XinJia	Er Lu

### **Armi corte dello Stile Chen Tradizionale ( spada, sciabola, bastone corto ) (TCTJAC)**

1° categoria Forma di Spada	Dan Jian
2° categoria Forma di Sciabola	Dan Dao
3° categoria Forma di doppia Spada	Shuang Jian
4° categoria Forma di doppia Sciabola	Shuang Dao
5° categoria Forma di bastone corto snodato	Shao Gun

### **Armi Lunghe dello Stile Chen Tradizionale ( bastoine, lancia, alabarda ) (TCTJAL)**

1° categoria Forma di Bastone	Gun
2° categoria Forma di Lancia	Qiang
3° categoria Forma di Alabarda	ChunQiu DaDao
4° categoria Forma di Bastone lungo Snodato	ShaoZi Gun

### **TaiJi Stili Tradizionali Vari Yang-Sun-Wu (TTJV)**

1° categoria unica	Unica
--------------------	-------

### **TaiJi Stili Tradizionali con Armi Varie (TTJAV)**

1° categoria unica	Unica
--------------------	-------

### **Xingyi Quan - Bagua Zhang - BaJi Quan Tradizionali (TXBB)**

1° Categoria unica	Forme base e avanzate
--------------------	-----------------------

## **CATEGORIA DIMOSTRATIVI WUSHU**

Sona ammesse forme codificate, forme libere, forme imitative

### **Dimostrativo WuShu Mani nude (WSDQ)**

1° categoria	Unica
--------------	-------

### **Dimostrativo Wushu con Arma Corta (WSDAC)**

1° categoria	Unica
--------------	-------

### **Dimostrativo Wushu con Arma Lunga (WSDAL)**

1° categoria	Unica
--------------	-------

## **CATEGORIE COMBATTIMENTO TAIJI TUISHOU Dinamico ( TSHL)**

10-17anni: J (juniores) 18-45anni: S (seniores) 45-60anni: O (over) ( M – F )  
Categoria peso -48Kg ( ≤ 48Kg );  
Categoria peso -56Kg ( > 48Kg - ≤ 56kg );  
Categoria peso -65Kg ( >56Kg - ≤ 65kg, );  
Categoria peso -75Kg ( > 65Kg - ≤ 75kg );  
Categoria peso -85Kg ( > 75Kg - ≤ 85kg );  
Categoria peso -90Kg ( > 85Kg - ≤ 90kg );  
**Categoria peso** Over +90Kg ( > 90Kg ).

## **CATEGORIE COMBATTIMENTO TAIJI TUISHOU Statico ( TSHS)**

10-17anni: J (juniores) 18-45anni: S (seniores) 45-60anni: O (over) ( M – F )  
Categoria peso -48Kg ( ≤ 48Kg );  
Categoria peso -56Kg ( > 48Kg - ≤ 56kg );  
Categoria peso -65Kg ( >56Kg - ≤ 65kg, );  
Categoria peso -75Kg ( > 65Kg - ≤ 75kg );  
Categoria peso -85Kg ( > 75Kg - ≤ 85kg );  
Categoria peso -90Kg ( > 85Kg - ≤ 90kg );  
**Categoria peso** Over +90Kg ( > 90Kg ).

Regolamento di Tui Shou dinamico( Push Hands )

### **I. 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 puo adottare tecniche di: “Peng” (Ward off), “Lu” (Roll back), “Ji” (Push) ,“An” (Press), “Cai” (Pull down), “Lie” (Split),. “Zhou”(Elbow), “Kao” (Shoulder stroke) per fare perdere l'equilibrio al proprio avversario e in modo da farlo cadere o uscire dalla piattaforma.
3. Si puo usare i palmi della mano per attaccare e spingere l'avversario.

### **II. Azione**

1. Inizio: Nel primo round i concorrenti stanno uno di fronte all'altro, con il piede destro al centro. Si preparano, a contatto con la parte esterna della mano destra. Nel secondo round, invece, i concorrenti utilizzano il piede sinistro al centro, e la mano sinistra a contatto. Il giudice da il comando di iniziare “ kai shi “, al quale i concorrenti devono fare almeno due pieni movimenti circolari ( il primo antiorario poi orario) prima di iniziare qualsiasi tecnica.

2. Parti valide: L'attaccare deve essere fatto in una ristretta area del corpo: da sotto la base della nuca, fino al coccige, o fino all'area della inguine e alle spalle.

3. I concorrenti possono solo usare tecniche di gamba, sotto la caviglia dell'avversario.

### **III Punteggio**

Il concorrente che fa andare al tappeto l'avversario, con tecniche di gamba o mano guadagnerà 5 punti.

Il concorrente , che attacca con mani o piedi, e fa andare al tappeto l'avversario che si alza immediatamente guadagnerà 3 punti.

Il concorrente che fa andare al tappeto l'avversario fuori dalla pedana usando tecniche di mano o piede guadagnerà 5 punti.

Il concorrente che spinge l'avversario fuori della pedana guadagnerà 1 punto.

Nessun punto se i due concorrenti cadranno sulla pedana contemporaneamente o usciranno insieme dalla pedana.

Se il concorrente che cade prima dell'avversario, l'avversario guadagnerà 1 punto.

### **IV. Penalità**

1. 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 (sei ) volte, l'avversario vince.

2. Falli Personali Gravi:

1) Colpire, usando la testa , fare tecniche di QINNA (catching o grappling), tirare i capelli o la barba, gomitate , attaccare con la digito pressione, colpire l'inguine o la gola, ect.

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.

3. Un concorrente sar  squalificato per una dei seguenti falli :

- 1) Offendere, o umiliare i giudici
- 2) Intenzionalmente attaccare il concorrente in parti del corpo assolutamente proibite .

### **V. Punteggio**

1. Il concorrente vince l'incontro se ha pi  di 20 punti di vantaggio dal suo avversario.
2. Il concorrente vince se si infortuna causa un fallo dell'avversario e perci  non pu  continuare l'incontro.
3. Se un concorrente e' ferito e non pu  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 che ha avuto pi  punti vince.
6. Se il punteggio finale e' identico, vince chi ha ottenuto il punteggio pi  alto nella forma di Taijiquan .
7. Se il punteggio e' ancora identico, chi ha il peso minore vince.
8. Se il punteggio e' ancora identico, chi ha ottenuto minori ammonizioni e/ ammonizioni gravi vince.
9. Se continua il pareggio, altri round saranno aggiunti fino a che uno vincer .

### **Regolamento di Tui Shou Statico( Push Hands )**

#### **1. Saluto:**

- (1) Prima di entrare nell'area di gara salutare con il palmo sinistro che abbraccia il pugno destro.
- (2) L'arbitro centrale volge il saluto verso il tavolo della giuria.
- (3) Gli Atleti salutano l'arbitro centrale
- (4) Gli Atleti salutano il tavolo della giuria
- (5) Gli atleti salutano il pubblico
- (6) Gli atleti si salutano tra di loro,

#### **2. Regole Specifiche:**

1. Round e durata del tempo: 2 Round. Ogni Round dura 1 minuto effettivo. Riposo di 1 minuto tra ogni round.
2. Ruoli e funzioni degli Arbitri: (1) Un capo Arbitro ed un secondo Arbitro (2) Il Capo Arbitro decide l'inizio e la fine del Round con la voce e con i segnali (3) Alla fine di ogni round il Capo Arbitro consulta il secondo Arbitro riguardo l'andamento della gara (4) Alla fine dell'incontro il Capo arbitro chiede al Tavolo della giuria quale atleta ha vinto e lo proclama vincitore.

**3. Metodo di Gara:** (1) Nel primo round il piede posto davanti   il destro. Nel secondo

round è il sinistro. (2) 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. (3) Prima di iniziare gli atleti devono compiere 3 giri mantenendo braccia e mani aderenti l'uno con l'altro.

**4. Parti del corpo valide per acquisire punti:** (1) La zona subito sotto al collo fino all'ombelico e le due braccia. Le altre parti del corpo non possono essere toccate. (2) Parti non valide al contatto che comportano sanzioni sono gli occhi, la gola, la nuca, l'inguine.

5. E' consentito l'uso delle braccia coordinato con la forza delle gambe. Non sono ammesse tecniche di calcio ed i piedi non possono muoversi.

Punteggio Modalità per acquisire punti in posizione fissa

1. Ottiene 1 punto chi rimanendo in posizione fissa fa spostare il piede o anteriore o posteriore dell'avversario.

3. Ottiene 2 punti chi rimanendo in posizione fissa fa spostare tutte e due i piedi dell'avversario.

4. Ottiene 3 punti chi rimanendo in posizione fissa fa sollevare tutte e due i piedi e le gambe dell'avversario ed anche se fa toccare terra all'avversario.

5. 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**

1. 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

2. 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. Il Maggior punteggio si aggiudica la vittoria.

3. 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.