

REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI NAZIONALI DI WUSHU MODERNO FORME CODIFICATE

2011

TUTTE LE COPIE DI QUESTO REGOLAMENTO RIMANGONO PROPRIETA'
DELLA FIWUK

(FORME CODIFICATE ROUTINE I E II VECCHIE E NUOVE)

AGG. 15 GENNAIO 2011

Compilato dalla Commissione Nazionale U.d.G.



Articolo 1. Commissione per le Competizioni.

La Commissione per le Competizioni è composta di più persone nominate dalla FIWuK e dal Comitato Organizzatore della gara ed ha il compito di sovrintendere i lavori della Competizione.

Articolo 2. Commissione d'Appello.

2.1 La Commissione d'appello è composta da tre fino al massimo di cinque componenti. Elegge al suo interno un Presidente ed un Vicepresidente.

2.2 La Commissione d'appello sotto la direzione della Commissione per le competizioni, riceve e decide i ricorsi presentati dalle associazioni che contestino le decisioni prese dai giudici di gara, ritenute in contrasto con le disposizioni delle Norme e dei Regolamenti Federali. L'ambito della decisione della Commissione è limitato all'oggetto del ricorso. Non può costituire oggetto di ricorso il giudizio tecnico dei Giudici di gara. Nemmeno è possibile proporre il ricorso in carenza di interesse, al fine ad esempio di contestare presunte violazioni che interessano altre associazioni.

2.3 I ricorsi sono decisi immediatamente. La Commissione può valersi di ogni mezzo di prova, ivi comprese le audio e videoregistrazioni, ed ha il potere di sentire o richiedere dichiarazioni da ogni tesserato informato dei fatti. La proposizione del ricorso, tuttavia, non può comportare ritardi o sospensioni nello svolgimento delle competizioni.

2.4 La Commissione decide sul ricorso a maggioranza. In caso di parità prevale il voto del Presidente. Il componente che sia, a qualsiasi titolo, tesserato della associazione ricorrente, o di altra associazione contro interessata, ha il dovere di astenersi.

2.5 La decisione dei giudici di gara, oggetto di ricorso, può essere confermata o corretta da parte della Commissione di appello, sempre nel solo caso di violazione di norme Federali e Regolamenti. La decisione della Commissione è definitiva, e deve essere immediatamente comunicata, anche con il solo dispositivo, alle parti interessate presenti alla competizione. La Commissione in caso di accoglimento del ricorso, sentito il parere della Commissione per le competizioni, può prendere provvedimenti nei confronti degli Ufficiali di Gara che siano ritenuti responsabili delle violazioni oggetto del ricorso.

2.6 Il ricorso deve essere formulato per iscritto, a pena di inammissibilità, e deve essere sottoscritto dal Presidente o dal Tecnico della Associazione ricorrente. Esso deve essere presentato, sempre a pena di inammissibilità, entro i 30 minuti successivi la conclusione della specifica gara o categoria alla quale si riferisce. Il ricorso deve essere presentato, pure a pena

di inammissibilità, unitamente al versamento di 100.00 € (cento euro), che saranno restituiti in caso di accoglimento. Il deposito non verrà restituito, ma utilizzato a fini di incremento dell'attività agonistica Federale, nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato.

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 e uno o due Capo Arbitri aggiunti;
2. **Per ogni tappeto/giuria:** 7 (sette) giudici di cui :
un capo giudice, e tre giudici per ogni categoria (A,B)
rispettivamente.
3. Un responsabile della verbalizzazione e due o tre addetti ai verbali,
4. Un capo segretario 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 e 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 è 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 capo arbitro 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 PERFORMANCE.

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 classifiche
3. preparare i risultati della gara

Il verbalizzatore sarà responsabile per l'intera registrazione e farà un report al Direttore di gara e annuncerà 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 dovrà 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 alle 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

8.2 Classi di età

ADULTI M-F dai 18 ai 35 anni compresi

GIOVANILE dai 13 ai 17 anni compresi

Articolo 7. Eventi di gara

- Chang quan (box lunga);CQ
- Nan quan (box: stile del sud);NQ
- Taiji quan (box stile supremo ultimo pugno);TJQ
- Taiji jian (Taiji con la spada);TJJ
- Dao shu (sciabola),DS
- Jian shu (Spada);JS
- Nan Dao (Sciabola del Sud);ND
- Qiang shu (Lancia);QS
- Gun shu (Bastone);GS
- Nan Gun (Bastone del Sud).NG
- Duilian; DL
- Jiti (Eventi di gruppo);JT

Articolo 8. 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 lista di partenza di ogni evento. Se la competizione richiedesse la fase di qualifica, la lista sarà determinata dal punteggio di qualificazione (punteggio più basso contro il punteggio più alto .)

Articolo 9. Registrazione

Gli atleti devono presentarsi nei posti designati 10 minuti prima dell'evento per la prima chiamata, dove saranno controllate le eventuali armi ed il costume. La seconda chiamata sarà effettuata 5

minuti prima. La chiamata finale sarà effettuata 2 minuti prima dell'evento.

Articolo 10. Protocollo

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

Articolo 11. Tempo

Il cronometrista fa partire il cronometro, quando l'atleta inizia a muovere qualsiasi parte del corpo e ferma il cronometro quando chiude le gambe in posizione eretta con i piedi uniti.

Articolo 12. Punteggio

Il risultato dell'atleta sarà mostrato dal monitor o altro tabella.

Articolo 13. Forfait

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

Articolo 14. Anti-doping Test

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

Articolo 15. Piazzamenti

15.1 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.

15.2 Individuali All round

Il piazzamento individuale "all round" sarà determinato dal tutela dei punteggi di ogni evento (o in accordo del regolamento della particolare gara). Il punteggio più alto sarà il vincitore, il secondo punteggio più altro il secondo e così via.

15.3 Gruppo

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

15.4 Team

Il piazzamento del Team sarà determinato dal regolamento della particolare gara

15.5 Parità di punteggio

17.6 Parità di punteggio

A) Quando due atleti hanno lo stesso punteggio, il piazzamento sarà deciso in accordo al seguente ordine:

1. Se il punteggio rimane uguale, il vincitore sarà quello con il più alto punteggio nella Performance (Gruppo B);
2. Se il punteggio rimane uguale, il vincitore sarà quello che avrà il punteggio più alto del più basso nella Performance (Gruppo B);
3. Se il punteggio resta uguale si darà lo stesso piazzamento ai due contendenti
4. Nella competizione con fase di qualifica e finale, se il totale dei risultati dei due atleti sono gli stessi, l'atleta con il più alto punteggio nella fase di qualifica sarà piazzato prima. Se la parità continua, il piazzamento sarà determinato come nei casi da 1- 3.

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 nelle gare individuali sarà piazzato primo, a così via. Nel caso di parità in tutti gli eventi individuali, la parità assoluta sarà proclamata.

15.7 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) Tajjian 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

15.8 Abbigliamento

Tutti i giudici durante le competizioni devono vestire: pantalone scuro, camicia bianca, cravatta Fiwuk, scarpe ginniche bianche (tipo Fei Yue) una Blusa Azzurra con stemma Fiwuk.

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

15.9 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.

15.10 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.

15.11 Equipaggiamento di registrazione

15.12 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 1-4-dell'articolo 17.5 comma A.

D) Parità nei Team

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

Articolo 16. Criteri e metodo di punteggio per taolu forme Codificate Internazionali (Routine I e II Vecchie e Nuove)

16.1 Metodo di punteggio

16.1.1. 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

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

- 5 punti per la qualità dei movimenti e Altri Errori (abbr. QM e AE)
- 5 punti per la performance completa (abbr. OP)

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

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

16.2 Criteri

表一 自选项目动作质量、其他错误常见扣分内容及标准

Tabella 1 Deduzioni e Criteri per la Qualita' dei movimenti in Chang Quan
长拳、剑术、刀术、枪术、棍术

EQUILIBRI	ERRORI	CODICE
YANGSHEN PING HENG	<ul style="list-style-type: none"> • Gamba frontale piegata sotto il livello orizzontale 	12
SHIZI PING HENG	<ul style="list-style-type: none"> • Torace sotto il livello orizzontale. 	13
TECNICHE	ERRORI	CODICE
QIAN SAO TUI	<ul style="list-style-type: none"> • Gamba d'appoggio sopra il livello orizzontale • Gamba che spazza piegata al ginocchio; • Piede della gamba spazzante Non tocca il tappeto 	20
HOU SAO TUI	<ul style="list-style-type: none"> • Gamba spazzante piegata • Piede della gamba spazzante 	21

	Lascia il tappeto.	
DI SHU CHA	<ul style="list-style-type: none"> Gamba dietro piegata piu' di 45 ° Piede frontale punta in avanti il tappeto 	22
SALTI	ERRORI	CODICE
TENG KONG FEI JIAO BAI LIAN JIAO XUAN FEI JIAO	<ul style="list-style-type: none"> Schiaffo sotto il livello delle spalle Schiaffo mancato. 	30
XUAN ZI	<ul style="list-style-type: none"> Gambe piegate Il corpo e' piu' alto di 45° Durante il movimento aereo 	34
POSIZIONI	ERRORI	CODICE
GONG BU	<ul style="list-style-type: none"> La proiezione del ginocchio avanti sorpassa il piede o non lo raggiunge; La coscia avanti non a un piano parallelo al pavimento; Calcagno della gamba dietro sollevato; 	50
MA BU	<ul style="list-style-type: none"> Le cosce non al piano parallelo del pavimento; Il calcagno non tocca il tappeto; I piedi sono troppo vicini o troppo lontani. Torace evidentemente piegato in avanti 	51
XU BU	<ul style="list-style-type: none"> La coscia dietro non e' a livello orizzontale; Il calcagno della gamba dietro non tocca il tappeto; 	52
PU BU	<ul style="list-style-type: none"> Gamba di sostegno non completamente piegata La gamba avanti piegata Il piede non tocca il tappeto; 	53
ARMI	ERRORI	CODICE

GUA LIAN	<ul style="list-style-type: none"> • Polso diritto 	60
GUO NAO/CHAN TOU	<ul style="list-style-type: none"> • Sciabola troppo lontano dal corpo 	61
LA NA ZHA	<ul style="list-style-type: none"> • Testa della lancia senza movimento circolare 	62
FIGURA 8	<ul style="list-style-type: none"> • Movimento del bastone o lancia senza un cerchio verticale 	63
DEVIAZIONE DELLA DIREZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni volta che risulti una deviazione dalla direzione destinata ad un movimento rispetto ai canoni della forma (MAGGIORE DI 45°) 	68
PASSI PRESALTO AGGIUNTI	<ul style="list-style-type: none"> • 	69
ALTRI ERRORI	ERRORI	CODICE
	<ul style="list-style-type: none"> • Torace che si muove a destra e sinistra, perdita di equilibrio 	70
0,20	<ul style="list-style-type: none"> • Extra supporto (1 mano) 	71
0,30	<ul style="list-style-type: none"> • Corpo che cade (2 mani) 	72
	<ul style="list-style-type: none"> • Lama che tocca il corpo o il tappeto, arma deformata 	73
0,20	<ul style="list-style-type: none"> • Arma rotta 	74
0,30	<ul style="list-style-type: none"> • Arma che cade al tappeto 	75
	<ul style="list-style-type: none"> • Tassello e fiocco della spada che cade e vestito sbottonato etc. 	76
	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio che dura meno di 2 secondi 	77
	<ul style="list-style-type: none"> • Una parte del corpo dell'atleta tocca fuori dal tappeto 	78
	<ul style="list-style-type: none"> • Movimento dimenticato 	79

Tabella 1 Deduzioni e Criteri per la Qualita' dei movimenti in Nan Quan
南拳、南刀、南棍

TECNICHE	ERRORI	CODICE
HENG DING TUI	<ul style="list-style-type: none"> • La gamba che frusta rimane tesa • Non frustare lateralmente 	26
SALTI	ERRORI	CODICE
TENG KONG PAN TUI	<ul style="list-style-type: none"> • Schiaffo sotto il livello delle Spalle • Schiaffo mancato. 	40
KIPP	<ul style="list-style-type: none"> • Gamba di sostegno piegata. 	41
POSIZIONI	ERRORI	CODICE
GONG BU	<ul style="list-style-type: none"> • La proiezione del ginocchio avanti sorpassa il piede o non lo raggiunge; • Calcagno della gamba dietro sollevato; 	50
MA BU	<ul style="list-style-type: none"> • Il calcagno non tocca il tappeto; • I piedi sono troppo vicini o troppo lontani. • Torace evidentemente piegato in avanti 	51
XU BU	<ul style="list-style-type: none"> • Il calcagno della gamba dietro non tocca il tappeto; • 	52
PU BU	<ul style="list-style-type: none"> • Gamba di sostegno non completamente piegata • La gamba avanti piegata • Il piede non tocca il tappeto; • 	53
DANDIE BU	<ul style="list-style-type: none"> • La parte interna della gamba piegata non tocca il tappeto 	55
ARMI	ERRORI	CODICE
GUO NAO/CHAN TOU	<ul style="list-style-type: none"> • Sciabola troppo lontano dal corpo 	61
DING GUN	<ul style="list-style-type: none"> • La coda del bastone non tocca il tappeto • La punta del bastone non 	65

	supera la testa	
DEVIAZIONE DELLA DIREZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Ogni volta che risulti una deviazione dalla direzione destinata ad un movimento rispetto ai canoni della forma (MAGGIORE DI 45°) 	68
PASSI PRESALTO AGGIUNTI	<ul style="list-style-type: none"> 	69
ALTRI ERRORI		CODICE
	Torace che si muove a destra e sinistra, perdita di equilibrio	70
	Extra supporto (1 mano)	71
	Corpo che cade (2 mani)	72
	Lama che tocca il corpo o il tappeto, arma deformata	73
	Arma rotta	74
	Arma che cade al tappeto	75
	Tassello e fiocco della spada che si sbottonano e vestito sbottonato etc.	76
	Equilibrio che dura meno di 2 secondi	77
	Una parte del corpo dell'atleta che va fuori dal tappeto	78
	Movimento dimenticato	79

Tabella 1 Deduzioni e Criteri per la Qualità dei movimenti in Taiji Quan e TaijiJian 太极拳, 太极剑

TECNICHE	ERRORI	CODICE
DENG TUI	<ul style="list-style-type: none"> La gamba di sostegno e' Piegata La gamba che si alza e' piegata 	23
XUAN FEI JIAO	<ul style="list-style-type: none"> Piede che calcia sotto il livello delle spalle 	24
POSIZIONI	ERRORI	CODICE
GONG BU	<ul style="list-style-type: none"> La proiezione del ginocchio avanti sorpassa il piede o non lo raggiunge; 	50

	<ul style="list-style-type: none"> • La coscia avanti non a un piano parallelo al pavimento; • Calcagno della gamba dietro sollevato; 	
PU BU	<ul style="list-style-type: none"> • Gamba di sostegno non completamente piegata • La gamba avanti piegata • Il piede non tocca il tappeto; • 	53
SHANG BU	<ul style="list-style-type: none"> • Il piede si inclina piu' di 45° • Trascinare il piede mentre La gamba dietro avanza 	54
ARMI	ERRORI	CODICE
GUA LIAN	<ul style="list-style-type: none"> • Polso diritto 	60
DEVIAZIONE DELLA DIREZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Ogni volta che risulti una deviazione dalla direzione destinata ad un movimento rispetto ai canoni della forma (MAGGIORE DI 90°) 	68
PASSI PRESALTO AGGIUNTI	<ul style="list-style-type: none"> • 	69
ALTRI ERRORI	ERRORI	CODICE
	<ul style="list-style-type: none"> • Torace che si muove a destra e sinistra, perdita di equilibrio 	70
0,20	<ul style="list-style-type: none"> • Extra supporto (1 mano) 	71
0,30	<ul style="list-style-type: none"> • Corpo che cade (2 mani) 	72
	<ul style="list-style-type: none"> • Lama che tocca il corpo o il tappeto, arma deformata 	73
0,20	<ul style="list-style-type: none"> • Arma rotta 	74
0,30	<ul style="list-style-type: none"> • Arma che cade al tappeto 	75
	<ul style="list-style-type: none"> • Tassello e fiocco della spada che cade e vestito sbottonato etc. 	76
	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio che dura meno di 2 secondi 	77
	<ul style="list-style-type: none"> • Una parte del corpo dell'atleta tocca fuori dal tappeto 	78
	<ul style="list-style-type: none"> • Movimento dimenticato 	79

16.2.1. Criteri per la Qualita' dei movimenti

0,10 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.

16.2.2. Criteri per la Performance

La performance si divide in tre livelli e tre sottolivelli :

Tabella 9 Criterio di punteggio per le Forme da Competizione senza gradi di difficoltà

□次Livello	□□Gradi	分□段Punteggio
很好 SUPERIORE	①□1°(Mondiali)	5.00-4.81
	②□2°(Europei)	4.80-4.51
	③□3°(Italiani)	4.50-4.21
一般 STANDARD	④□4°	4.20-3.81
	⑤□5°	3.80-3.41
	⑥□6°	3.40-3.01
□差 INFERIORE	⑦□7°	3.00-2.51
	⑧□8°	2.50-2.01
	⑨□9°	2.00-1.51

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

- In una performance SUPERIORE la forza deve essere dimostrata al massimo. La forza deve essere applicata scorrevolmente, con forza e accuratezza. La solidità e gentilezza saranno ben incorporate. 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 INFERIORE la performance molte caratteristiche sono perse o non raggiungono i requisiti.

3) Criterio per la coreografia

Alla fine della performance, qualsiasi movimento obbligatorio perso sarà dedotto di 0.2 punti, e se la struttura o composizione non raggiunge i requisiti, 0.1 punti saranno dedotti.

Articolo 17. Punteggi dei giudici

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

17.2 I giudici del gruppo B – possono mostrare il punteggio con due decimali.

Articolo 18. Metodo di determinazione del punteggio di merito

18.1 Forme Codificate Internazionali

18.2 Determinazione del punteggio della Qualità dei movimenti e Altri Errori

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

Se il totale delle deduzioni è identico per almeno 2 giudici, quello diventa il punteggio della qualità dei movimenti.

18.3 Determinazione del punteggio della performance.

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

Se il punteggio è identico per almeno 2 giudici, quello diventa il punteggio della performance.

Articolo 19. Calcolo del punteggio finale

19.1 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).

DETRAZIONI DI COMPETENZA DEL CAPO GIUDICE

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 omesso 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 movimento aggiunto o omesso completamente.	
ABBIGLIAMENTO NON CONFORME	La non conformità 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.

Articolo 20. Aggiustamento del punteggio

Nel caso ci sia una disparità nel punteggio finale, il capogiudice, può, a sua discrezione, modificare il punteggio togliendo il voto più basso e più alto e dando il suo punteggio che farà la media con quello rimasto. Il suo punteggio però non potrà superare o essere inferiore ai punteggi dati dai giudici del gruppo B

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, spada, lancia o bastone

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

Nelle routine con armi doppie, entrambi gli attrezzi devono essere in una mano per salutare come per la sciabola, spada o bastone. Quando è 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**.