

REGOLAMENTO FORME TRADIZIONALI

STILI DEL NORD, STILI DEL SUD, STILI IMITATIVI,
SHAOLIN E STILI INTERNI



Compilato da

Commissione Ufficiali di Gara

Versione 1

Anno 2022

SOMMARIO

CAPITOLO 1: STRUTTURA DELL'ORGANIZZAZIONE.....	4
Articolo 1 - La Commissione per la Competizione.....	4
Articolo 2. La Commissione d'Appello.....	4
Articolo 3. Il Direttore di Gara.....	5
Articolo 4. Il Capo Giudice.....	5
Articolo 5. Ufficiali di gara.....	6
Articolo 6 – Altri membri della Giuria.....	6
Articolo 7:Controllo atleti.....	7
Articolo 8: Start-list.....	7
Articolo 9: Registrazione e presentazione.....	7
Articolo 10: Protocollo.....	8
Articolo 11: L'abbigliamento.....	8
Articolo 12: Il tappeto di gara.....	9
Articolo 13: Calcolo del tempo di esecuzione delle Forme.....	9
Articolo 14 - Armi.....	9
Articolo 15: Punteggio.....	10
Articolo 16: Anti-doping Test.....	10
Articolo 17: Piazzamenti.....	10
Articolo 18: Metodo di punteggio e casi di parità.....	10
CAPITOLO 2: REGOLE GENERALI PER LE GARE DI TAOLU TRADIZIONALE.....	12
Articolo 22- Tipo di Competizioni.....	12
Categorie di Età.....	12
Articolo 19 - Specialità di gara.....	13
Stili Esterni.....	13
Stili Interni.....	13
Duilian.....	13
Jiti.....	13
Articolo 20 – Classifica finale.....	14
CAPITOLO 3: CRITERI E METODO DI PUNTEGGIO.....	15
Articolo 21 - Principi generali.....	15
Articolo 22 - Tempo di esecuzione del Taolu.....	15
Articolo 23 - Metodo di punteggio.....	15
Articolo 24 - Criteri di valutazione.....	16
Articolo 25 - Metodo di determinazione del punteggio di merito.....	17
Articolo 26 – Detrazioni di Competenza del Capo Giudice.....	18

UIKT / OPES / WTKU: Regolamento FORME TRADIZIONALI

Articolo 27 – Ipotesi in cui può essere richiesta la ripetizione del Taolu al Capo Giudice	19
Articolo 28 – Casi in cui il Capo Giudice può decidere la sospensione della performance	19
Articolo 29 – Aggiustamento del punteggio	19
APPENDICE I.....	21
Criteri per la determinazione del punteggio della performance.....	21
Concetti generali applicabili a tutti gli stili interni di Wushu Kung-Fu	21
Velocità e Ritmo	21
Posizioni.....	21
Equilibrio.....	21
Rilassamento	22
Morbidezza del movimento.....	22
Vuoto e pieno	22
Espressione.....	22
Shenfa	22
Fali – Fajin	22

CAPITOLO 1: STRUTTURA DELL'ORGANIZZAZIONE

Articolo 1 - La Commissione per la Competizione

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

Articolo 2. La Commissione d'Appello.

La Commissione d'appello viene nominata dalla Commissione per la Competizione. È composta da tre fino al massimo di cinque componenti. Elegge al suo interno un Presidente ed un Vicepresidente. Per essere nominati nella Commissione bisogna avere almeno una delle seguenti qualifiche:

- Ufficiale di Gara di I categoria ;
- Maestro della Specialità in competizione.

La Commissione d'appello, sotto la direzione della Commissione per la Competizione, 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, in particolare, non si può contestare una violazione che interessi altre Associazioni.

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.

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

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 in forma verbale, 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.

Il ricorso deve essere formulato per iscritto, a pena di inammissibilità, e deve essere sottoscritto dal Presidente o dal Tecnico dell'Associazione ricorrente. Ogni ricorso può avere a oggetto un solo reclamo.

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 nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato.

Articolo 3. Il Direttore di Gara.

Il Direttore di Gara ha il compito di:

- redigere i verbali e tutti gli atti ufficiali ed inviarli al competente Organo Federale, al termine della gara, unitamente agli eventuali reclami, alle relative tasse e decisioni prese;
- coordinare il lavoro di tutti gli addetti alla gara (segreteria gare, ufficiali di gara, medici, speaker, etc.);
- vigilare sulla regolare applicazione dei regolamenti di gara da parte degli Ufficiali di Gara.

Articolo 4. Il Capo Giudice.

Il Capo Giudice viene nominato dalla Segreteria Federale.

Il Capo Giudice ha il compito di:

- organizzare la propria giuria a seconda della preparazione e dell'esperienza;
- proporre al Direttore di Gara il provvedimento da adottare nei confronti degli Ufficiali di Gara che non svolgano il loro compito o nel caso in cui commettano errori gravi;
- applicare le detrazioni di sua competenza come previsto dall'art. 26.

Articolo 5. Ufficiali di gara.

Per i dettagli si veda il Regolamento Ufficiali di Gara della FiWuK approvato dal Coni in data 24 Novembre 2016.

Gli ufficiali di gara devono svolgere il proprio lavoro con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida del Direttore di Gara.

Gli Ufficiali di Gara hanno il compito di:

- dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito dal Capo giudice;
- giudicare indipendentemente, in accordo con le regole, a fare annotazioni dettagliate;
- in base al gruppo di appartenenza, ogni giudice è responsabile della qualità dei movimenti e altri errori e della performance intera.

Articolo 6 – Altri membri della Giuria

Il responsabile della verbalizzazione ha il compito di:

- 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;
- preparare moduli e tabelle necessari per le competizioni ed esaminare e verificare i risultati e le classiche;
- preparare i risultati della gara.

Il verbalizzatore sarà responsabile per l'intera registrazione di cui, a fine gara, farà un report al Capo Giudice. Deve comunicare al Capo Giudice ogni cambiamento.

I giudici di gara assistenti e registratori rispondono del loro lavoro assegnato dal loro Responsabile.

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.

Gli annunciatori:

- introducono la gara al pubblico;

- annunciano il risultato;
- provvedono, quando necessario, alle informazioni riguardo le regole, le caratteristiche di ogni forma di wushu.

Articolo 7: Controllo atleti

Il controllo delle iscrizioni degli atleti, ivi compresa quello dei documenti personali e medico- sanitari, è eseguito dalla Segreteria. A tale procedura possono partecipare, con funzioni di controllo e consultive, il Direttore di Gara e i Capo Giudice.

Articolo 8: Start-list

L'ordine di presentazione sul tappeto di gara delle varie categorie è determinato all'inizio della competizione dal Direttore di Gara, sentito il parere della Commissione per la Competizione. All'interno delle singole categorie, l'ordine di presentazione sul tappeto di gara dei singoli atleti è stabilito dal Capo Giudice con il metodo del sorteggio. Se la competizione ha richiesto una fase di qualifica, la lista d'ingresso sarà determinata dal punteggio di qualificazione ottenuto in ordine crescente.

Articolo 9: Registrazione e presentazione.

La presentazione dell'atleta sul tappeto di gara si divide in tre tempi:

1. La prima chiamata scatta automaticamente trenta minuti prima dell'orario di gara previsto per la categoria cui si appartiene. Con la chiamata, che può anche non essere comunicata dall'annunciatore, gli atleti devono presentarsi nell'Area Controllo Atleti con la divisa completa indossata e le armi della categoria. In tale fase sono verificati l'identità, l'abbigliamento e le armi dell'atleta.
2. La seconda chiamata avviene venti minuti prima dell'evento;
3. La terza chiamata è effettuata 10 minuti prima dell'evento. Gli atleti si devono schierare, con l'attrezzatura necessaria, per l'entrata sul quadrato.

Non rispondere alla prima chiamata comporta una penalizzazione di 0,20 punti che verrà applicata sulla media finale dal Capo Giudice.

Non rispondere alla seconda chiamata comporta una penalizzazione di 0,50 punti che verrà applicata sulla media finale dal Capo Giudice.

Non rispondere alla terza chiamata comporta la squalifica dalla gara.

Articolo 10: Protocollo

Il saluto standard per le gare di Forme è “Bìngbù Bàoquán” (“Piedi uniti e Palmo-Pugno”).

Il saluto con l’arma corta deve effettuarsi con l’arma impugnata con l’arto sinistro facendo incontrare la mano sinistra e il palmo destro davanti al petto a una distanza di 20-30 cm dallo stesso.

Il saluto con l’arma lunga deve effettuarsi con l’arma impugnata con la mano destra a un terzo dell’arma facendo incontrare la mano destra e il palmo sinistro davanti al petto a una distanza di 20- 30 cm dallo stesso.

Altri saluti potranno essere adottati dai singoli atleti purché caratteristici dello stile di appartenenza e idonei al protocollo di gara.

L’atleta, sia all’entrata che all’uscita, dovrà effettuare il saluto dal punto di entrata sul tappeto di gara rivolgendosi, così come previsto nei due precedenti paragrafi, al Capo Giudice. Saluti ulteriori sono consentiti ma non obbligatori.

Prima dell’inizio della sua performance, l’atleta deve presentare la sua forma dichiarandone il nome e lo Stile di appartenenza.

L’omissione del saluto previsto nei precedenti paragrafi è sanzionato dal Capo Giudice con una penalità di 0,50 sulla media finale.

Articolo 11: L’abbigliamento

L’abbigliamento degli Ufficiali di Gara con mansioni di voto, o di Capo Giudice e Capo Arbitro, deve essere così composto: giacca blu, camicia bianca (per il Capo Giudice e il Capo Arbitro camicia blu), pantalone grigio scuro, scarpe ginniche di colore scuro, cravatta ufficiale dell’organizzazione, stemmi e loghi dell’organizzazione così come richiesto nella convocazione. Quando sia previsto dall’organizzazione della gara, e consentito dalla Commissione per le Competizioni, è possibile adottare un abbigliamento diverso purché uniforme e che permetta un sicuro riconoscimento della figura dell’Ufficiale di Gara.

Segretario, l’annunciatore e il cameraman possono adottare un abbigliamento diverso purché uniforme e che permetta un sicuro riconoscimento di membro dello staff di gara.

Gli atleti, se non diversamente indicato dal regolamento, devono indossare: divisa della Scuola di appartenenza oppure una divisa sobria e pulita di chiaro stile cinese.

L'uniforme deve essere pulita, stirata, in ordine e non presentare danni o tagli. La cintura, quando è presente, è parte integrante della divisa. Le scarpe sono parte integrante della divisa e devono essere idonee al tappeto di gara.

Nel caso di uniforme non idonea, il Capo Giudice deve applicare una penalità di 0,30 sulla media finale.

Sono consentite sulla divisa, soltanto simboli o loghi che richiamino la propria Scuola oppure Associazione di appartenenza.

Non sono consentite sulla divisa, forme di pubblicità oppure scritte generiche.

In queste ultime due ipotesi il Capo Giudice deve chiedere all'atleta il cambio della divisa stessa. Nel caso non possa, o non voglia, adempiere a tale richiamo, il Capo Giudice deve procedere all'esclusione dell'atleta dalla competizione.

Articolo 12: Il tappeto di gara

Il tappeto di gara, se non diversamente indicato, è composto da un tappeto delle misure 14 x 8 metri.

Articolo 13: Calcolo del tempo di esecuzione delle Forme

Nelle specialità in cui è previsto il tempo, il cronometrista fa partire il cronometro quando l'atleta, da una posizione statica, inizia a muovere una qualsiasi parte del corpo; ferma il cronometro quando l'atleta chiude le gambe in posizione eretta con i piedi uniti (Bingbu).

Articolo 14 - Armi

In tutte le specialità relative alle armi, inclusi i set in coppia, devono essere usate armi rigide o semi rigide (se poggiata in verticale per terra la lama non si deve flettere con il suo peso).

Riguardo alla lunghezza delle armi:

- la sciabola e la spada impugnate con l'arto superiore sinistro disteso devono arrivare almeno alla punta dell'orecchio.
- il bastone, poggiato a terra, deve essere lungo almeno quanto l'atleta stesso.
- la lancia, poggiata a terra, deve arrivare almeno alla punta delle dita dell'arto superiore disteso sopra la testa dell'atleta stesso.

Nel caso l'atleta non abbia a disposizione un'arma idonea, il Capo Giudice deve procedere alla squalifica dello stesso dalla categoria.

Articolo 15: Punteggio

Il risultato dell'atleta deve essere mostrato al pubblico con i mezzi a disposizione della giuria.

Nelle gare individuali "All round", il piazzamento individuale sarà determinato dalla somma dei punteggi ottenuti nei singoli eventi. Il punteggio più alto sarà il vincitore, il secondo punteggio più alto il secondo e così via. Diversi criteri di classificazione possono essere adottati in base alle esigenze della manifestazione perché vengano comunicati nelle circolari del bando di gara.

Per la classifica delle squadre, ogni squadra ottiene punti dai risultati dei singoli membri in base alla seguente tabella:

- 10 punti per ogni primo classificato;
- 6 punti per ogni secondo classificato;
- 4 punti per ogni terzo classificato.

Il punteggio della singola squadra è determinato dalla somma dei punteggi ottenuti dai singoli atleti della squadra. Il gruppo con il punteggio più alto sarà il primo classificato; il gruppo con il secondo punteggio sarà secondo e così via. Diversi criteri di classificazione possono essere adottati in base alle esigenze della manifestazione perché comunicati nelle circolari del bando di gara.

Articolo 16: Anti-doping Test

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

Articolo 17: Piazzamenti

Nelle gare individuali la classifica finale della categoria è redatta in base ai punteggi ottenuti dai singoli atleti nella gara. L'atleta con il punteggio più alto sarà il vincitore, il secondo punteggio più alto sarà secondo e così via.

Articolo 18: Metodo di punteggio e casi di parità

Il punteggio dell'atleta è dato dalla media algebrica dei punteggi dati da tutti gli

Ufficiali di Gara votanti.

Nelle gare individuali, in caso di parità di punteggio, per il piazzamento si seguiranno i seguenti criteri:

- se il punteggio rimane ancora uguale, si guarda alla media dei punteggi ottenuti dal gruppo "B" (performance). Il punteggio più alto sarà quello vincitore.
- se il punteggio rimane ancora uguale, si guarda al punteggio più basso ottenuto nel gruppo "B" (performance). Il punteggio più alto sarà quello vincitore.
- se il punteggio resta uguale si darà lo stesso piazzamento ai due contendenti.

Nelle gare individuali "All round", l'atleta che arriva primo in più eventi individuali sarà il primo classificato. Se la parità rimane, allora l'atleta che ha ottenuto più secondi posti è considerato primo classificato. In caso di piazzamento uguale in tutti gli eventi, allora sarà proclamata parità assoluta.

Nelle gare a squadra, in caso di parità, la squadra prima classificata è quella con più primi posti. Nel caso di ulteriore parità, la squadra vincitrice è quella con più secondi posti. Nel caso di parità, la squadra vincitrice è quella con più terzi posti. Se la parità continua anche in questo caso, sarà proclamata la parità assoluta.

CAPITOLO 2: REGOLE GENERALI PER LE GARE DI TAOLU TRADIZIONALE

Articolo 22- Tipo di Competizioni.

Le competizioni si dividono in:

- competizioni individuali
- competizioni a squadra

Categorie di Età

La categoria di gara è data dalla classe d'età dell'atleta. Le classi d'età per le competizioni sono:

Categoria	Età Minima (≥)	Età Massima (≤)
Panda		5
Tigri	6	7
Draghi	8	9
Esordienti	10	12
Cadetti	13	16
Juniores	16	18
Seniores	18	35
Master	36	

Per l'appartenenza alle categorie fa fede l'anno di nascita. L'età è calcolata come se tutti gli atleti fossero nati il 1 gennaio.

Tutte le categorie sono divise in MASCHILE e FEMMINILE.

Articolo 19 - Specialità di gara

Gli eventi di gara sono divisi nei seguenti Gruppi:

Stili Esterni

- Shaolin
- Stili del Nord
- Stili del Sud
- Stili Imitativi
- Arma Lunga
- Arma Corta
- Arma Doppia
- Arma Flessibile

Stili Interni

- Taijiquan
- Xingyi, Bagua, Baji
- Armi Taijiquan
- Armi Xingyi, Bagua, Baji

Duilian

- Mano Nuda
- Con Arma

Jiti

- Jiti

Articolo 20 – Classifica finale

Ai fini della classifica finale:

- Al raggiungimento del numero minimo di 8 iscritti, il singolo Stile o la singola specialità d'arma potranno essere trasformati in Gruppo di Gara a sé stante e separato dagli altri.
- Se non si raggiunge il numero minimo di almeno 6 partecipanti il singolo Gruppo potrà essere unificato con quello più simili per contenuti.
- La decisione sulla creazione di nuovi Gruppi o la unificazione di quelli già esistenti è presa a discrezione della Segreteria Federale che, in base alle esigenze della competizione e sentito il parere del Direttore di Gara, deciderà sull'intervento.

Non sono ammessi alle competizioni di Wushu Tradizionale:

- tutti i Taolu del Wushu Moderno (base, avanzate e libere/optional)
- tutti i Taolu non d'origine cinese
- le routine di Qigong
- tutti quei Taolu che non contengano i principi propri del Wushu Tradizionale

CAPITOLO 3: CRITERI E METODO DI PUNTEGGIO

Articolo 21 - Principi generali

In una competizione sportiva di Stili Tradizionali, l'atleta deve dimostrare di avere tutte quelle caratteristiche di chi esegue un combattimento reale, basato sulla reale applicazione delle tecniche.

Articolo 22 - Tempo di esecuzione del Taolu

Per gli Stili Esterni, il tempo minimo di esecuzione del Taolu deve essere di 50 secondi; il tempo massimo è di 2 minuti.

Per gli Stili Interni, per il Gruppo Taijiquan, il tempo minimo di esecuzione del Taolu è di 2 minuti e il tempo massimo è di 4 minuti. Per il Gruppo Xingyi-Bagua-Bajiquan il tempo minimo è di 1 minuto e il tempo massimo è di 2 minuti.

Nel caso si superi il limite superiore, si seguirà la seguente procedura:

- allo scoccare del limite superiore, il Capo Giudice segnala all'atleta la scadenza con appositi mezzi;
- dopo dieci secondi dal primo segnale, il Capo Giudice, con un secondo segnale intima la fine del Taolu all'atleta;
- passati altri cinque secondi dal secondo segnale, il Capo Giudice applica una penalità di 0,30 punti sulla media finale.

Nel caso di taolu con tempo di esecuzione inferiore al tempo minimo di esecuzione, le penalità, di competenza del Capo Giudice e da applicare alla media finale, sono le seguenti: 0,10 punti ogni 2 secondi di distanza dal tempo minimo.

Articolo 23 - Metodo di punteggio

Ogni giuria ha 6 Ufficiali di Gara di linea suddivisi in due gruppi:

- Gruppo "A": responsabili per la valutazione della qualità del movimento e degli errori tecnici;
- Gruppo "B": responsabili per la valutazione della performance dell'atleta.

Il punteggio massimo per ogni evento è 10 (dieci) punti ed è così suddiviso tra i due Gruppi di Ufficiali di Gara:

Gruppo “A”: 5 punti per la qualità dei movimenti e altri errori (con detrazione per ogni singolo errore);

Gruppo “B”: 5 punti per la performance completa (con detrazione finale).

Articolo 24 - Criteri di valutazione

Gli Ufficiali di Gara del Gruppo “A” devono partire dal punteggio massimo di 5 (cinque) ed effettuare una detrazione per ogni singolo errore secondo la seguente tabella:

Tecnica	Errore	Penalità
Posizioni		-0.10
Tecniche non coerenti con lo Stile	Vedi Stile	-0.10
Dimenticanza		-0.10
Perdita di equilibrio	Sia in fase di stop che in movimento	-0.10
Lavoro dei piedi	Piede alzato (dove non richiesto), piedi aperti o chiusi...	-0.10
Tecniche di mano	Mano non coerente con la Tecnica	-0.10
Salti		-0.10
Tecniche di calcio/arma	Troppo alto, troppo basso, non batte, gamba piegata...	-0.10
Tecniche con arma	Arma che tocca terra, arma che tocca il corpo, troppo lontana o troppo vicina...	-0.10
Extra supporto	Mano o altra parte del corpo oppure l'arma	-0.20
Arma che cade al tappeto		-0.30
Arma rotta	Compreso perdita di accessori: fiocco, cintura...	-0.20
Cadere al tappeto	Appoggiare i glutei oppure	-0.30

Tecnica	Errore	Penalità
	entrambe le mani...	
Uscire dal tappeto	Quando qualsiasi parte del corpo tocca fuori dal tappeto	-0.10

Gli Ufficiali di Gara del Gruppo “B” danno un giudizio complessivo sul Taolu analizzando la performance completa.

La performance è da intendersi come il risultato del connubio tra la dimostrazione di padronanza dei criteri e dei principi dello Stile o della Specialità e la dimostrazione delle capacità coordinative e condizionali del partecipante.

Alla fine del Taolu, l’Ufficiale di Gara assegnerà un punteggio sulla performance dell’atleta inserendolo in uno dei tre livelli previsti:

PUNTEGGIO GRUPPO B			
SUPERIORE	MONDIALE	5,00	4,81
	EUROPEO	4,80	4,51
	NAZIONALE	4,50	4,21
MEDIO		4,20	3,81
		3,80	3,41
		3,40	3,01
INFERIORE		3,00	2,51
		2,50	2,01
		2,00	1,51

Articolo 25 - Metodo di determinazione del punteggio di merito

Il punteggio del Gruppo “A” è dato dalla media di tutti i voti degli Ufficiali di Gara di linea del Gruppo.

Il punteggio del Gruppo “B” è dato dalla media di tutti i voti degli Ufficiali di Gara di linea del Gruppo.

Il punteggio finale dell’atleta è dato dalla somma dei punteggi dei due gruppi cui vanno sottratte le penalità di competenza del Capo Giudice.

Articolo 26 – Detrazioni di Competenza del Capo Giudice

Oltre alle penalità previste dagli altri articoli del presente Regolamento, al Capo Giudice spetta l’applicazione delle seguenti penalità:

- Taolu rientrante in una delle ipotesi dell’art. 8.3: squalifica;
- Taolu che non rientra nei criteri di Stile della categoria in cui è inserito: penalità fino a un massimo di 1,00 punto;

Tutte le penalità del Capo Giudice si applicano sulla media finale dei voti dei singoli Ufficiali di Gara.

DETRAZIONI CAPO GIUDICE			
ERRORI	0,10	0,20	1,00
Inconformità			Forma di Taolu Moderno
Tempo inferiore	1) 0,1”-0,2”	2) 2,1”-4” e così via...	1) 0,1”- 2”
Fermare la gara con possibilità di farla ripetere con la penalità			
L’atleta interrompe la gara e la ripete			1,00

Articolo 27 – Ipotesi in cui può essere richiesta la ripetizione del Taolu al Capo Giudice

L'atleta può richiedere al Capo Giudice la ripetizione del Taolu nelle seguenti ipotesi:

- quando la sua performance s'interrompe per dimenticanza, danno all'arma che impedisca la presecuzione o ne modifichi il contenuto, o infortunio personale. Se il Capo Giudice ritiene opportuna la ripetizione del Taolu, l'atleta è inserito al termine della categoria in gara. Il Capo Giudice dovrà applicare la penalità di 1 punto da applicare sulla media finale dei voti degli Ufficiali di Gara di linea;
- quando il Capo Giudice ritenga che Taolu sia stato interrotto da circostanze indipendenti dalla volontà dell'atleta stesso. In tale caso non è prevista nessuna penalità. In tal caso, il Capo Giudice inserisce l'atleta al termine della categoria in gara e non applica nessuna penalità.

Articolo 28 – Casi in cui il Capo Giudice può decidere la sospensione della performance

Il Capo Giudice può richiedere la sospensione della performance dell'atleta:

- in caso d'infortunio. In questo caso il Capo Giudice dovrà richiedere l'intervento dei sanitari e, per il proseguo della gara, dovrà attendere l'uscita dal tappeto dell'atleta. Se l'atleta è in grado di ripetere il Taolu, il Capo Giudice può decidere di inserire l'atleta alla fine della categoria in gara. In tal caso, dovrà applicare la penalità di 1 punto da applicare sulla media finale dei voti degli Ufficiali di Gara di linea.

Articolo 29 – Aggiustamento del punteggio

Il Capo Giudice può intervenire sul punteggio finale quando ci sia un evidente errore di valutazione da parte degli Ufficiali di Gara. Tale intervento dovrà essere segnalato e motivato e la motivazione dovrà essere verbalizzata dal Segretario.

Quando tra i punteggi più alto e più basso dati degli Ufficiali di Gara c'è una distanza uguale o superiore a 1,00 punto, il Capo Giudice deve intervenire modificando il punteggio del singolo Ufficiale di Gara.

Il Capo Giudice ha facoltà d'intervento sul punteggio dato dal singolo Ufficiale di Gara di linea quando questi si sia allontanato di oltre 0,50 punti dal punteggio più vicino al suo. L'intervento consiste nell'equiparazione del punteggio errato a quello più vicino.

In entrambe le ipotesi previste precedentemente, l'intervento del Capo Giudice modificherà il voto del singolo Ufficiale di Gara non la media finale.

Il cambio di punteggio dovrà essere verbalizzato.

APPENDICE I

Criteri per la determinazione del punteggio della performance

Come previsto dall'art. 20 del Regolamento, "in una competizione sportiva di stili tradizionali, l'atleta deve dimostrare di avere tutte quelle caratteristiche di chi esegue un combattimento reale, basato sulla reale applicazione delle tecniche".

Tale esigenza marziale deve manifestarsi, inoltre, rispettando i principi e i criteri di movimento e strategici del singolo Stile.

Ogni Stile di Wushu Kung-Fu presenta delle sue specifiche peculiarità tecniche e di movimento che devono essere rispettate e riproposte in maniera esatta nell'esecuzione del Taolu. Questi elementi sono essenziali per la determinazione della coerenza con lo Stile del Taolu dell'atleta.

Concetti generali applicabili a tutti gli stili interni di Wushu Kung-Fu

Velocità e Ritmo

Negli stili interni il movimento è scorrevole e continuo. Il praticante deve eseguire un'azione circolare continua che si trasmette dal piede fino alla mano. Normalmente, se non occorre per scatenare la forza, la velocità dei movimenti è uniforme.

Nello Xing yi quan invece il movimento è prevalentemente rettilineo, lento e veloce, con esplosione della forza durante il colpo.

Posizioni

Durante l'esecuzione dei Taolu, le posizioni devono essere precise e stabili, dando la sensazione di radicamento al terreno.

Equilibrio

Occorre che vi sia stabilità sia nelle posizioni statiche che in movimento. La stabilità deve riguardare tutte e tre le sezioni del corpo.

Rilassamento

Tutto il corpo deve essere rilassato, ma non molle. Non bisogna impiegare neppure una minima parte di forza esterna.

Morbidezza del movimento

La morbidezza ed il rilassamento sono collegate. Fondamentale è non travisare il rapporto morbidezza/durezza, non bisogna praticare la morbidezza trascurando la durezza, ne ricercare la durezza senza morbidezza.

Vuoto e pieno

Occorre distinguere il pieno dal vuoto. Nei movimenti degli stili interni è indispensabile non commettere l'errore del doppio peso.

Espressione

Occorre cercare la quiete nel movimento, e l'espressione corporea e del viso devono esprimere questa sensazione. Lo Xingyiquan deve invece essere vigoroso.

Shenfa

Occorre sincronizzare le parti superiore e inferiore del corpo. Quando le mani si muovono, la vita si muove e le gambe si muovono, lo sguardo si muove con loro. Lo Shenfa (tecnica del corpo) deve essere quello caratteristico dello stile praticato.

Fali – Fajin

Sia che vi sia forza corta o lunga, elastica o dura, dove prevista dai Taolu e dallo stile essa deve essere ben eseguita.