



**2023**

**European Shaolin Games**

**Prima Edizione**

**Regolamento di gara**

Shaolin Games Torneo Comitato Organizzatore

## 2023-2024

Ai Maestri e allenatori dei centri culturali Shaolin nel mondo, ai leader e allenatori di tutte le istituzioni (scuole, studi, associazioni) che offrono corsi di Shaolin Kung Fu, ai discepoli e atleti di Shaolin Kung Fu di varie nazioni, ai governi, associazioni e aziende di tutti i paesi che da tempo sostengono e si prendono cura della conservazione del patrimonio Shaolin:

### **I miei migliori auguri!**

Il Kao Gong, o Giochi Shaolin, è un esame tradizionale nel Tempio Shaolin e consiste in una valutazione annuale dei discepoli/monaci del Tempio Shaolin nelle Otto Discipline, che includono la recitazione dei sutra, il canto e le pratiche rituali. Il torneo di Kung Fu degli Shaolin Games è una delle sue componenti, in cui i partecipanti si ispirano a vicenda e lottano insieme. Dal 2011, il Festival Culturale Shaolin Europeo e il Festival Culturale Shaolin dell'America del Nord hanno incorporato la competizione di Kung Fu dei Giochi Shaolin come evento principale, attirando una partecipazione entusiasta da parte dei discepoli Shaolin di tutto il mondo e ricevendo un caloroso benvenuto da parte del pubblico. Nel 2022, il Torneo online di Kung Fu di Shaolin Games ha continuato questa tradizione e, sfruttando Internet, ha raccolto 5.320 partecipanti da 94 paesi in sei continenti, dimostrando la potente coesione della cultura Shaolin.

Il torneo Mondiale dei Sei Continenti di Kung Fu Shaolin Games 2023-2024 introdurrà un nome, un logo e un carattere speciale unificati. A partire dal 17 giugno di quest'anno si inizierà con la competizione intercontinentale nella Repubblica Democratica del Congo, in Africa. Successivamente, si terranno consecutivamente le competizioni dei Giochi Shaolin asiatici, nordamericani, sudamericani, europei e oceanici.

La prima fase della competizione intercontinentale Shaolin Kao Gong consiste nell'autorizzare ciascun Paese ad organizzare selezioni locali. Ogni atleta di Shaolin Kung Fu avrà l'opportunità di partecipare a gare locali, scambiare esperienze e valutare i propri risultati di apprendimento. I vincitori rappresenteranno i loro paesi nella competizione intercontinentale e, nella città ospitante autorizzata dal comitato organizzatore, competeranno per i titoli di "Intercontinental Shaolin Kung Fu Stars" in varie categorie, assistendo alla trasmissione globale in diretta a tutte le competizioni, le finali e le premiazioni. I vincitori delle finali dei sei continenti parteciperanno alle finali mondiali di Shaolin Kao Gong nel 2024, che saranno trasmesse in televisione in tutto il mondo.

Lo Shaolin Kung Fu, patrimonio culturale immateriale di fama mondiale, è stato trasmesso oralmente attraverso i millenni, arricchendo l'umanità. Come dimora ancestrale del Buddismo Zen e come terra sacra dell'eredità di Shaolin Kung Fu, il Tempio Shaolin in Cina e la Federazione Shaolin dei Sei Continenti hanno avviato congiuntamente l'organizzazione del Torneo Mondiale di Shaolin Kung Fu Kao Gong dei Sei Continenti 2023-2024. L'obiettivo è incoraggiare l'organizzazione decentralizzata, aumentare l'autonomia e l'entusiasmo tra tutti i continenti e i paesi, facilitare la partecipazione e lo scambio a più livelli, rendere le competizioni di Shaolin Kung Fu più regolari e sostenibili, migliorando al contempo la standardizzazione, l'internazionalizzazione, la socializzazione e la reputazione dello Shaolin. Giochi. Questo sforzo ha lo scopo di attirare la partecipazione e il sostegno di governi, associazioni, scuole, imprese e pubblico da tutti i paesi, mettendo in mostra le molteplici funzioni della competizione dei Giochi Shaolin: scambio di abilità e tecniche marziali, apprendimento dalle esperienze di insegnamento, esplorazione di modelli di gestione, stabilire un ecosistema condiviso e immaginare congiuntamente il futuro del Kung Fu.

Attraverso la competizione Shaolin Kao Gong speriamo di migliorare la comprensione, l'amicizia e la cooperazione tra la Cina e le persone di vari paesi e di dare l'esempio per i valori di salute, illuminazione e armonia che lo Shaolin Kung Fu incarna, consentendo ad amici provenienti da tutto il mondo, che praticano e amano lo Shaolin Kung Fu, di ereditarlo nel miglior modo e cogliere salute, felicità e soddisfazione dalla vita, ricca di energia positiva!

Ven. Shi Yongxin  
Shaolin Temple, China  
Data: 24<sup>th</sup> August 2023

## **Indice**

1. Struttura Organizzativa
2. Tema dell'Evento
3. Membri Partecipanti
4. Scadenze per Registrazione e Programma di gara
5. Formato Gara
6. Categorie
7. Linee Guida per la Partecipazione
8. Regolamento di Gara
9. Classifiche e Premiazioni
10. Costi e Regolamento
11. Registrazione
12. Comitato Giudici ed Arbitri
13. Contatti
14. Responsabilità dei Membri Partecipanti
15. Varie
16. Diritti di Interpretazione

## 1. Struttura Organizzativa

Sponsor: China Songshan Shaolin Temple

Shaolin Europe Association

### **Organizzatore:**

Shaolin Temple Venezia (Venice Shaolin Cultural Center)

Partner, sponsor, e altri organizzatori:

Regione Veneto

Municipalità di Jesolo, Italia

Municipalità di Venezia, Italia

Aics Venezia

CONI

Pwka

MSD

Università Ca' Foscari Venezia

Istituto Confucio Venezia

Supporto Tecnico:

Simonella Michele

Rossi Luigi

Email registrazione: **shaolintemplevenezia@gmail.com**

Informazioni: [www.shaolin.org.cn](http://www.shaolin.org.cn)

[www.shaolincompetition.com](http://www.shaolincompetition.com)

[www.shaolingames.com](http://www.shaolingames.com)

## **2. Tema dell'Evento**

*"Pace&Amicizia*

.

*Salute&Felicità*

.

*Eredità&Condivisione"*

## **3. Membri Partecipanti**

"Aperto a tutte le unità, organizzazioni e individui autorizzati in Europa, compresi ma non limitatamente a centri culturali Shaolin (studi, scuole), asili nido, gruppi sociali, istituti di arti marziali e club. I partecipanti devono contattare il comitato, registrarsi e iscriversi online, essere approvati dal comitato organizzatore del torneo Shaolin Kung Fu Kao Gong 2023 e ricevere la conferma ufficiale prima di gareggiare."

#### **4.Scadenze per la Registrazione e Programma di Gara**

Registrazione:

Dal 1 settembre al 15 ottobre 2023 (fuso orario di Pechino)

Shaolin Games Competitions:

Dal 18 al 19 novembre 2023 (fuso orario locale)

Annuncio risultati: **18 e 19 novembre** 2023 (fuso orario locale), in base alla programmazione delle gare che verrà pubblicata nei prossimi mesi.

#### **5. Modalità di Gara**

Questo Torneo European Shaolin Games verrà svolto con modalità di arbitraggio sul posto.

#### **6. Categorie di Gara**

Le Categorie di Gara comprendono Categorie Individuali, Categorie Duilian, e Categorie di Gruppo.

(I) Categorie Individuali:

1. Shaolin Kung Fu Forme a Mani Nude
2. Shaolin Kung Fu Forme di Arma
3. Shaolin Forme Codificate per i livelli 1 – 9, e Forme di Bastone per i livelli 7 – 9

4. Taijiquan Forme a Mani Nude

5. Taijiquan Forme di Arma

**Note:** Al momento della registrazione per l'evento, è necessario indicare il nome delle forme con cui ci si registra. Per esempio Shaolin Kung Fu (Shaolin Xiaohongquan), altri stili (Taijiquan stile Chen).

(II) Categorie di Combattimenti prestabiliti (Duilian):

1. Combattimento prestabilito a mani nude (Duilian)

2. Combattimento prestabilito con armi (Duilian)

3. Combattimento prestabilito arma e mano nuda (Duilian)

4. Combattimento prestabilito con Taolu (Duilian)

(III) Categorie di Gruppo:

1. Forme di Gruppo a mani nude

2. Forme di Gruppo con armi (combinazione di armi e pugni)

3. Forme di Gruppo a mani nude e con arma Taijiquan

## **7. Linee Guida di Partecipazione**

### **(I) Qualificazione:**

Tutte le istituzioni e gli individui devono contattare il rappresentante del comitato organizzatore, registrarsi e iscriversi online e ricevere la conferma ufficiale dal comitato organizzatore



del torneo di Kung Fu dei Giochi Shaolin 2023 per partecipare..

## **(II) Partecipanti:**

I partecipanti devono rappresentare un paese nella regione geografica europea e possedere la nazionalità del paese/regione che rappresentano. I partecipanti con doppia nazionalità possono rappresentare solo un paese nel concorso.

## **(III) Categorie per registrazione:**

Ogni atleta può iscriversi a massimo 3 eventi in totale tra tutte le categorie.

## **(IV) Sotto-categorie:**

Ogni Categoria è divisa in gruppi maschili e femminili. Se ci sono meno di 6 partecipanti in una categoria, gli eventi possono essere accorpati all'interno della stessa categoria. Se ci sono ancora meno di 6 partecipanti, verranno accorpati nella categoria adiacente con eventi simili.

## **(V) Gruppi d'età:**

Categorie Individuali e Categorie di Duilian verranno divise per età.

Gruppo A: meno di 11 anni (11 anni compresi)

Gruppo B: 12 a 17 anni (17 anni compresi)

Gruppo C: 18 a 39 anni (39 anni compresi)

Gruppo D: 40 a 59 anni (59 anni compresi)

Gruppo E: sopra i 60 anni (60 anni compresi)

## **8. Regole di Gara**

(1) Questa competizione sarà condotta in conformità con le "Regole di gara Shaolin Kung Fu" (Appendice 1). (2) Per garantire equità e trasparenza, il concorso sarà trasmesso in live streaming. Canali di trasmissione e programmi specifici saranno annunciati sul sito ufficiale del Tempio Shaolin. (3) Limiti di tempo per il completamento delle forme:

1. Le forme Shaolin a mani nude e le forme con arma non devono superare i 2 minuti.
2. Le forme di gruppo dovrebbero durare dai 3 ai 5 minuti.
3. Le forme di Taijiquan a mani nude dovrebbero durare dai 5 ai 6 minuti, le forme con le armi dovrebbero durare dai 3 ai 4 minuti.
4. Per le forme Shaolin a mani nude e con armi, se la forma di gruppo è inferiore o supera il tempo limite di 2 secondi inclusi i 2 secondi, 0,1 punti verranno detratti dal capo arbitro ogni due secondi di ritardo o

completamento anticipato della forma. Se il capo arbitro fischia per ammonire il gruppo ma c'è ancora un'infrazione di tempo, 0,1 punti verranno detratti cumulativamente dall'arbitro capo se il tempo totale è inferiore o superiore a 5 secondi compreso il quinto secondo.

## **9. Classifiche e Premi**

### **1) Distribuzione Premi**

Gli eventi individuali, di duo e di gruppo per ciascuna fascia di età (maschile e femminile) verranno premiati secondo il seguente rapporto:

1. Primo Premio: 20% dei partecipanti
2. Secondo Premio: 30% dei partecipanti
3. Terzo Premio: 30% dei partecipanti

### **(2) Premi Individuali**

**1. I primi tre atleti con i punteggi più alti per ogni evento verranno premiati con le medagli oro, argento e bronzo, in aggiunta al primo premio.**

**2. Gli Atleti che vinceranno le medaglie oro, argento e bronzo, potranno partecipare in seguito alla Shaolin Games Competition Grand Final.**

### **(3) Premiati e Certificati**

- 1.** Tutti i premiati riceveranno un certificato elettronico rilasciato dal Tempio Shaolin, che potrà essere scaricato e stampato direttamente dal sito ufficiale del Tempio Shaolin.
- 2.** I certificati del premio porteranno la firma dell'Abate del Tempio Shaolin, Ven. Shi Yongxin.
- 3.** I certificati premio avranno un codice univoco riconosciuto dal Tempio Shaolin.
- 4.** Tutti i vincitori delle medaglie d'oro, d'argento e di bronzo, nonché qualsiasi altro eventuale vincitore del primo premio, avranno l'opportunità di partecipare a un'approfondita esperienza di studio di 3 giorni e 2 notti presso il Monastero del Tempio Shaolin (incluso vitto e alloggio, escluse le spese di trasporto).
- 5.** I vincitori che visitano il Monastero del Tempio Shaolin per ricevere il certificato del premio possono farsi scattare una foto con il Ven. Shi Yongxin come ricordo.
- 6.** Gli atleti che vincono il primo, secondo e terzo premio avranno i loro nomi elencati sul sito ufficiale del concorso, pubblicato dal comitato organizzatore. Inoltre, una serie di rapporti promozionali saranno realizzati attraverso co-organizzatori di media professionali nazionali e internazionali e reti multimediali.

## **10. Costi e Regolamento**

(a) La quota di iscrizione per competere con un massimo di 3 forme, scegliendo tra eventi di Shaolin Kung Fu o Taijiquan, è di € 50 a persona. La quota di iscrizione per i bambini sotto gli 11 anni è di € 30 a persona.

(b) Sia gli adulti che i bambini che si iscrivono dopo il 15 ottobre dovranno pagare ulteriori 20 euro a persona per l'iscrizione tardiva,

(c) Le domande di iscrizione non saranno accettate dopo il 30 ottobre (ora di Pechino).

## 11. Registrazione per la Partecipazione

(1) Le unità e i soggetti che hanno ricevuto l'invito da parte del comitato organizzatore del concorso potranno iscriversi dal 1° settembre al 15 ottobre 2023 (ora di Pechino) compilando i moduli (allegato 2) e inviandoli all'e-mail sottostante insieme alla ricevuta del pagamento:

email: [shaolintemplevenezia@gmail.com](mailto:shaolintemplevenezia@gmail.com)

Dettagli per il bonifico:

Nome della banca: Intesa Sanpaolo

BIC/SWIFT code: BCITITMM

IBAN: IT24P0306902117100000062711

Intestazione: Shaolin Wushu Venezia

Causale: **“Numero di atleti” + “2023 Shaolin Games quota di partecipazione” + “Nome e Cognome degli atleti partecipanti” >>**

ex: “3x 2023 Shaolin Games quota di partecipazione Mario Rossi, John Smith, Mark Weber”

(2) Prima del 10 novembre 2023, il comitato organizzatore annuncerà l'elenco delle categorie attraverso il sito web ufficiale di Shaolin.

(3) Il mancato invio delle informazioni di registrazione richieste comporterà la squalifica dei risultati della competizione del partecipante e il certificato di partecipazione unificato globale e i certificati di premio non verranno emessi.

(4) Faremo del nostro meglio per evitare competizioni simultanee della stessa fascia di età, ma nel caso in cui ciò si verificasse, vi preghiamo di non registrarvi per competizioni simultanee. Il calendario delle gare sarà pubblicato quanto prima.

## **12. Comitato Giudici ed Arbitri**

### **(1) Arbitri**

1. Tutti gli arbitri del Torneo Europeo di Shaolin Kung Fu Kao Gong saranno nominati dal Comitato Arbitri di Shaolin Kung Fu Kao Gong.

2. La nomina degli arbitri sarà raccomandata dai vari centri culturali Shaolin in Europa, dalle unità delle squadre partecipanti, dalle associazioni nazionali di arti marziali o dalle istituzioni.

3. Gli arbitri nominati devono frequentare la formazione per i primi Arbitri Shaolin Kao Gong europei e superare il test di qualificazione per ottenere il Certificato di Arbitri Shaolin Kao Gong.

### **(2) Comitato Arbitrale**

Tutti i membri del comitato arbitrale per la Competizione Intercontinentale Africana del Torneo Shaolin Kung Fu Kao Gong saranno nominati dal Comitato Arbitri Shaolin Kung Fu Kao Gong.

### **13. Contatti**

#### **(1) Comitato Organizzativo**

##### 1. Comitato Organizzativo Torneo Shaolin Kung Fu Kao Gong

Contatto: Yan Zhou, Li Fei

Yan Zhou telefonoo: +86 371 67300086

Email: [shaolinkongfuil@hotmail.cn](mailto:shaolinkongfuil@hotmail.cn)

Li Fei telefono: +8615539140905

Email: [someone@vip.qq.com](mailto:someone@vip.qq.com)

Indirizzo: Shaolin Temple Changzhu Yuan, Dengfeng, Henan, China

Codice Postale: 452491

Comitato Organizzativo European Shaolin Games Kung Fu

Shaolin Temple Venezia (Venice Shaolin Cultural Center):

[shaolintemplevenezia@gmail.com](mailto:shaolintemplevenezia@gmail.com)

#### **(2) Supporto Tecnico: Linyi Qing Luan Network**

Technology Co., Ltd.

Contatti: Sun Xiaolong



Email: qingluan@88.com

Telefono: +86 0539 2222637, 15615793932

Indirizzo: Room 4-212, Chuanbao Entrepreneurship Park, Yishui  
County, Linyi City, Shandong Province, China

Codice Postale: 276400

#### **14. Responsabilità dei Membri Partecipanti**

I partecipanti e gli individui devono rispettare le leggi e i regolamenti del paese ospitante per garantire che tutte le azioni durante l'evento soddisfino i requisiti degli standard più elevati.

##### **(1) Principi di Base:**

Gli individui che violano i regolamenti, i principi, gli interessi o gli scopi di questo Torneo dei Giochi Shaolin possono essere soggetti a sanzioni come la sospensione dalla competizione o la squalifica dalla partecipazione..

##### **(2) Comportamento e Spirito dei Partecipanti:**

I partecipanti si uniscono al Torneo dei Giochi Shaolin come eredi dello Shaolin Kung Fu e devono dimostrare lo spirito integrato del Chan (Zen) e delle arti marziali, insieme ad un comportamento dignitoso ed esemplare. Allo stesso tempo, rappresenteranno i rispettivi paesi/città come partecipanti alle

rispettive squadre nazionali, e la squadra di ogni paese è pienamente responsabile dello spirito generale e del comportamento dei suoi membri.

### **(3) Immagine dei Partecipanti:**

Ciascuna unità partecipante è responsabile di garantire che il centro culturale Shaolin Kung Fu del patrimonio culturale immateriale a livello nazionale abbia il diritto di utilizzare l'immagine personale di ciascun partecipante e l'utilizzo sarà deciso a discrezione del centro culturale Shaolin Kung Fu per vari forme di attività promozionale.

### **(4) Assicurazione:**

Ciascuna organizzazione partecipante è pienamente responsabile della fornitura di un'assicurazione contro infortuni personali e responsabilità civile verso terzi (responsabilità pubblica) per i propri atleti partecipanti durante l'evento.

### **(5) Salute e Prevenzione:**

I partecipanti devono mantenere la salute fisica e mentale, impegnarsi in un regolare allenamento di Shaolin Kung Fu e selezionare gli eventi della competizione in base alle loro

condizioni fisiche. Se un atleta si sente male durante la competizione, deve fermarsi immediatamente e consultare tempestivamente un medico.

## **15. Altro**

### (1) Requisiti del codice di abbigliamento

Ogni partecipante deve indossare abbigliamento e calzature conformi alle regole della competizione Shaolin Kung Fu in tutti gli eventi. Tutti i partecipanti sono responsabili della preparazione del proprio abbigliamento e delle proprie calzature.

I partecipanti agli eventi di Shaolin e Taijiquan devono indossare un abbigliamento da competizione che soddisfi i requisiti della disciplina per cui gareggiano e non possono competere a piedi nudi. (Tutti i partecipanti devono preparare le proprie calzature).

### (2) Requisiti di attrezzi

Tutti i partecipanti sono tenuti a fornire la propria attrezzatura e armi.

(3) Ciascuna unità partecipante deve firmare una dichiarazione di non responsabilità rilasciata dal Tempio Shaolin (Centro per

l'eredità del patrimonio culturale immateriale di Shaolin Kung Fu) e inviarla dopo aver completato la registrazione online. (Vedi Allegato 2)

(7) Per preservare la correttezza e l'imparzialità della competizione, è severamente vietata qualsiasi forma di imbroglio. Se si scopre che un partecipante ha imbrogliato, tutti i suoi risultati individuali verranno annullati e verrà squalificato dalla competizione.

(8) Per qualsiasi altra questione non trattata qui, ulteriori informazioni saranno fornite sul sito web ufficiale del Tempio Shaolin ([www.shaolin.org.cn](http://www.shaolin.org.cn)) e tramite l'app Shaolin. Rimani aggiornato controllando regolarmente il sito Web ufficiale e scaricando l'app Shaolin per ricevere gli ultimi aggiornamenti sulla competizione.

## 16. Diritti di interpretazione definitivi

L'interpretazione finale di questo regolamento appartiene al Comitato Organizzatore di questo Esame di Arti Marziali.

**Allegato 1**



# **Shaolin Games Regolamento (di prova)**

**Approvato dal Tempio Shaolin**

## **Capitolo 1: Struttura Organizzativa della Competizione**

### 1. Comitato Supervisore della Competizione

1. Presidente: 1 persona, Vice-Presidente: vari
2. Autorità massima della gara

### 2. Commissione arbitrale

1. Presidente: 1 persona, Vice-Presidente: 1-2 persone,  
Membri: 3-5 persone
2. Responsabile dell'accettazione degli appelli delle  
squadre sportive e dell'emissione di giudizi tempestivi

### 3. Arbitri

1. Arbitri del punteggio:
  1. Capo Giudice: 1
  2. Vice Capo Giudice: 1-2
  3. Capo Arbitro: 1
  4. Arbitro: 5-8
  5. Responsabile dell'arrangiamento e della  
registrazione: 1
  6. Ufficiale della registrazione: 1

## 2. Assistenti Arbitri:

1. Ufficiali della registrazione: 3-5
2. Ispettori dei registri: 3-5
3. Annunciatori: 1-2
4. Cameramen: 1-3
5. Personale per i Video: 1-2

## 4. Compiti Arbitrali

1. Giudice Capo: Responsabile del lavoro complessivo di giudizio (inclusa la formazione professionale, la gestione degli arbitri e l'organizzazione).
2. Vice Capo Giudice: Assiste il Capo Giudice nel suo lavoro.
3. Arbitri (compreso il Capo Arbitro):
  1. Obbedire alla direzione dell'Arbitro Capo e segnare rigorosamente secondo le regole.
  2. Ritenersi responsabili del proprio punteggio e seguire le responsabilità disciplinari e legali.
  3. Responsabile dell'arrangiamento e della registrazione:

4. Responsabile della registrazione.
5. Responsabile dell'organizzazione dell'evento.
6. Responsabile della compilazione dell'ordine degli eventi.
7. Responsabile della predisposizione della modulistica necessaria per il concorso.
8. Verificare i risultati e le classifiche del concorso.

5. Assistenti arbitri:

1. Obbedire alla direzione del Capo Arbitro.
2. Assistere nel lavoro di punteggiaggio e arbitraggio.



## Capitolo 2: Criteri e Metodi per l'assegnazione del Punteggio

1. **Sezione 1:** Valutazione dei contenuti I giudici del punteggio valuteranno in modo completo gli atleti su cinque aspetti: etichetta e abbigliamento, forma, tecniche, abilità e potenza. 1. Etichetta e abbigliamento:
  1. Gli atleti devono compiere un gesto rispettoso (mani congiunte 合十礼 o pugno avvolto 抱拳礼) prima e dopo la competizione formale.
  2. I partecipanti, compresi gli arbitri, i capisquadra, gli allenatori e gli atleti, devono vestirsi in modo appropriato per gli eventi organizzati dal comitato organizzatore.

### 2. Forme:

1. Posizioni statiche:
  - a. Allineamento mani e piedi
  - b. Allineamento gomiti e ginocchia
  - c. Allineamento spalle e fianchi
2. Posizioni dinamiche: Alzarsi, cadere, avanzare, ritirarsi, cambiare direzione, scansare, raccogliere e saltare.
  - a. Alzate e cadute dovrebbero essere orizzontali e sciolte.

- b. L'avanzata e la ritirata dovrebbero essere rispettivamente basse e alte.
- c. Raccogliersi dovrebbe essere come un gatto accovacciato e saltare dovrebbe essere come una tigre che salta.

### **3. Tecniche:**

Gli atleti dimostrano gli schemi di movimento e le sequenze delle tecniche di Shaolin Kung Fu..

1. **Tecniche di mano:** Apertura, controllo, iniziativa e intercettare. Le mani si muovono dalla vita, dirette verso l'esterno, né troppo piegate né troppo diritte, e i movimenti sono come un fuoco ardente quando si colpisce e si ritraggono.
2. **Tecniche dell'occhio:** Le mani e gli occhi dovrebbero seguirsi e lo sguardo dovrebbe essere concentrato.
3. **Lavoro di gambe:** Passo breve, passo morbido, passo dritto, e passo obliquo.

4. **Tecniche del corpo:** Alzarsi, seguire e inseguire; il corpo oscilla dentro e fuori. Oscillando dentro e fuori, i piedi e le mani si muovono di conseguenza, con tre articolazioni in armonia.
  
5. **Tecniche di forza:** Tre articolazioni sono in armonia. La mano, il gomito e il ginocchio formano le articolazioni minori, la vita e l'addome formano l'articolazione media, mentre il piede e le dita dei piedi formano l'articolazione della radice. La forza inizia dall'articolazione della radice, scorre attraverso l'articolazione media e si estende alle articolazioni minori..

#### **4. Skill:**

Gli atleti dovranno dimostrare le abilità dello Shaolin Kung Fu tradizionale.

#### **5. Potenza:**

Gli atleti dimostreranno la loro potenza tramite lo Shaolin Kung Fu.

La potenza dovrebbe essere unificata internamente con tre armonie: il sangue dovrebbe fluire armoniosamente (come se spingesse attraverso la corona), i tendini dovrebbero essere allineati (come se perforassero le ossa), i denti dovrebbero essere collegati (come se rompessero i tendini), e la lingua dovrebbe sostenere (come se spingesse i denti). Il cuore e la mente dovrebbero essere in armonia, la mente e il respiro dovrebbero essere in armonia, e il respiro e il potere dovrebbero essere in armonia.

## **Sezione 2: Metodi di assegnazione punteggi**

1. Categorie Individuali, combattimenti prestabiliti (Duilian), di Gruppo, and e Famiglia:
  1. Il punteggio massimo è 10 punti.
  2. I giudici valutano le prestazioni degli atleti in base alle "Regole della competizione Shaolin Kung Fu" e determinano il punteggio del livello. Il punteggio di livello rappresenta la prestazione complessiva dell'atleta (i punteggi possono avere due cifre decimali, con l'ultima cifra compresa tra 0 e 9).
  3. Il punteggio finale di ciascun atleta è la media dei tre

punteggi medi assegnati da cinque giudici (i punteggi possono avere due cifre decimali e la terza cifra non è arrotondata).

4. Il Capo Giudice detrae punti per comportamento e abbigliamento, ripetizioni, ritardi nella dimostrazione delle tecniche e altri errori.
5. Il punteggio finale dell'atleta si ottiene sottraendo le detrazioni del Giudice Capo dal punteggio della prestazione assegnato dagli altri giudici.

## **2. (Tecnica singola)**

1. Il punteggio massimo è di 10 punti (1 punto per etichetta e abbigliamento, 2 punti per forma, 3 punti per tecnica e 4 punti per potenza).
2. I giudici valutano in sequenza la forma, la tecnica e la potenza dell'atleta.
3. Il Capo Giudice detrae punti per etichetta e abbigliamento, ripetizioni, ritardi nella dimostrazione delle tecniche e altri errori.
4. Il punteggio finale dell'atleta è la somma dei punteggi di forma, tecnica e potenza, meno le detrazioni del Giudice Capo.

## **3. Sezione 3: Criteri di assegnazione punteggi**

1. Per eventi individuali, duelli, di gruppo e familiari:
2. I criteri di punteggio hanno tre livelli con nove voti. I punteggi da 10.00 a 9.01 sono considerati eccellenti, da 9.00 a 7.51 sono buoni e da 7.50 a 6.00 sono considerati inferiori alla media (vedere Appendice Tabella 1).
3. Le esibizioni dovrebbero riflettere le caratteristiche dello Shaolin Kung Fu, con forma standardizzata, tecniche corrette, trasmissione fluida della forza attraverso le tre articolazioni e potente esecuzione dei movimenti.
4. L'arrangiamento, la struttura, il layout e la musica della forma dovrebbero essere armoniosi. La formazione della squadra deve essere ordinata e i movimenti sincronizzati (applicabile solo agli eventi di gruppo e familiari). Altri errori comporteranno detrazioni di punti (vedere Appendice Tabella 3).

**Tabella-1 Standard di punteggio per le categorie Individuale, di Gruppo e Familiare in base alla classifica delle prestazioni di Kung Fu.**

<b>Voto</b>	<b>Classifica</b>	<b>Range di punteggio</b>	<b>Criteri standard di punteggio</b>
-------------	-------------------	---------------------------	--------------------------------------

<b>Ec cellen te</b>	①Posto	<b>10.00~9.71</b>	1. Postura canonica del corpo, tecnica corretta, trasmissione fluida della forza attraverso le tre articolazioni ed esecuzione potente dei movimenti. 2. Disposizione di routine ragionevole, disposizione strutturata, musica armoniosa; formazione ordinata di gruppi e movimenti sincronizzati (applicabile solo alle categorie Gruppo e Famiglia).
	②Posto	<b>9.70~9.41</b>	
	③Posto	<b>9.40~9.01</b>	
<b>Bu on</b>	④Posto	<b>9.00~8.51</b>	1. postura e tecnica quasi corrette, trasmissione della forza quasi fluida attraverso le tre articolazioni ed esecuzione dei movimenti abbastanza potente. 2. L'arrangiamento della routine è ragionevole, con un layout strutturato e musica armoniosa. La formazione della squadra è ordinata e i movimenti sono sincronizzati (applicabile solo agli eventi di gruppo e famiglia).
	⑤Posto	<b>8.50~8.01</b>	
	⑥Posto	<b>8.00~7.51</b>	
<b>Discre to</b>	⑦Posto	<b>7.50~7.01</b>	1. La postura del corpo non è canonica, le tecniche sono scorrette, la trasmissione della forza non è fluida attraverso le tre articolazioni e la potenza non raggiunge tutte e quattro le estremità. 2. L'arrangiamento dell'routine è ragionevole, con un layout strutturato e musica armoniosa. La formazione della squadra è ordinata e i movimenti sono sincronizzati (applicabile solo agli eventi di gruppo e famiglia).
	⑧Posto	<b>7.00~6.51</b>	
	⑨Posto	<b>6.50~6.00</b>	

**Tabella-2 Standard di punteggio per le singole tecniche**

<b>Tipo</b>	<b>Range di punteggio</b>	<b>Criteri di valutazione</b>
<b>Stile</b>	<b>1.51-2.00</b>	Posizione e postura corrette
	<b>1.51-1.01</b>	Posizione e postura relativamente corrette
	<b>1.00-0.01</b>	Atteggiamento e postura scorretti
<b>Tecnica</b>	<b>2.51-3.00</b>	Tecnica corretta, flusso di forza regolare in tre sezioni e forza che raggiunge la punta in
	<b>2.50-1.51</b>	Tecnica relativamente corretta, flusso di forza relativamente regolare in tre sezioni e forza che raggiunge in qualche modo la punta in quattro

	<b>1.51-1.00</b>	Tecnica errata, flusso di forza non uniforme in tre sezioni e forza che non raggiunge la punta in quattro estremità.
<b>Abilità di Kung Fu</b>	<b>4.01-5.00</b>	Posizione, tecnica e postura del corpo corrette, flusso di forza regolare in tre sezioni e forza che raggiunge la punta in quattro estremità quando si colpisce, si rompe o si abbatte.
	<b>4.00-3.01</b>	Posizione, tecnica e postura del corpo abbastanza corrette, flusso di forza abbastanza regolare in tre sezioni e la forza raggiunge in qualche modo la punta in quattro estremità quando si colpisce, si rompe o si abbatte.
	<b>3.00-2.01</b>	Posizione, tecnica e postura del corpo errate, il flusso di forza in tre sezioni non è regolare e la forza non raggiunge la punta in quattro estremità quando si colpisce, si rompe o si abbatte.

**Tabella-3: Altri errori e standard per detrazione dei punti**

	<b>Oggetto di detrazione punti</b>
<b>Errore</b>	Oscillazione del corpo, movimento dei piedi o arti inferiori instabili durante l'esecuzione di movimenti fissi.
	Supporto aggiuntivo utilizzato durante la routine. (-0,2 punti)
	Cadere o scivolare durante la routine. (-0,3 punti)
	Perdita di aderenza o contatto dell'attrezzatura con il corpo.
	Rottura o deformazione dell'attrezzatura. (-0,2 punti)
	Attrezzatura caduta a terra. (-0,3 punti)
<b>Comportamento</b>	Oggetti di scena come coltelli, nappe per spada, nappe per lancia, costumi o copricapi che cadono a terra; attrezzatura impigliata nelle mani o nel corpo; costume sbottonato o strappato; scarpe che cadono.
	Non esegue il gesto di rispetto delle "mani in preghiera" o del "pugno avvolto" (all'inizio o alla fine della routine). (-0,2 punti)
<b>Categorie di gruppo e di</b>	Abbigliamento o calzature disordinati. (-0,5 punti)
	Mancanza di allineamento durante le formazioni immobili. (-0,1 per occorrenza, fino a un massimo di -0,5).



<b>famiglia</b>	Mancanza di sincronia all'avvio dei movimenti (-0,1 per occorrenza, fino a un massimo di -0,5).
-----------------	---

## **Allegato 2**

1. Responsabilità della partecipazione volontaria e dichiarazione di riconoscimento del rischio
2. Io (o "Noi" come squadra) mi registro volontariamente per partecipare al concorso di arti marziali online Happy China Year/ShaoLin Kung Fu 2022 e con la presente firmo questa lettera di responsabilità.
3. Io (o "Noi" come squadra) accetto volentieri di rispettare tutti i regolamenti, regole, disposizioni e misure stabilite dagli organizzatori del concorso. Sono pienamente consapevole dell'intensità, del formato, del programma e degli orari della competizione e mi adeguerò volentieri.
4. Io (o "Noi" come team) comprendo appieno le mie condizioni fisiche e affermo di essere in buona salute senza alcun disagio fisico o malattia (incluse cardiopatie congenite, cardiopatie reumatiche, miocardite, altre malattie cardiache, problemi alle arterie coronarie malattia, aritmia grave, ipertensione, malattie cerebrovascolari e altre condizioni non idonee alla partecipazione a questo evento). Soddisfo le condizioni per la partecipazione e mi sono preparato sufficientemente per il concorso. Prima della competizione ho acquistato l'Assicurazione contro gli

infortuni personali". Il tutore ha valutato attentamente e confermato che le condizioni fisiche del partecipante sono idonee alla partecipazione e si assume volontariamente i rischi corrispondenti.

5. Io (o "Noi" come squadra) comprendo pienamente i possibili rischi che possono sorgere durante questa competizione e ho adottato le necessarie misure precauzionali, assumendomi la responsabilità della mia sicurezza (o quella dei membri del nostro team) come partecipanti/studenti.
6. Io (o "Noi" come squadra) sono disposto ad assumermi la responsabilità per eventuali rischi accidentali che potrebbero verificarsi durante la competizione e accetto che gli organizzatori della competizione non saranno ritenuti responsabili per alcuna forma di risarcimento o responsabilità legale per incidenti, infortuni o perdite causate da fattori estranei alla concorrenza.
7. Io (o "Noi" come squadra) accetto di accettare le cure mediche di primo soccorso in loco fornite dagli organizzatori della competizione durante la competizione. Tuttavia, tutte le spese mediche sostenute dopo aver lasciato il luogo della competizione saranno a mio carico (o "noi" come squadra).
8. Io (o "Noi" come squadra) prometto di partecipare con il mio nome e non impersonerò mai né mi impegnerò in alcuna attività fraudolenta.
9. Io (o "Noi" come squadra) riconosco che durante la prevenzione e il

controllo normalizzati della pandemia COVID-19, tutti i partecipanti devono adottare le necessarie misure di protezione personale e rispettare rigorosamente i requisiti degli organizzatori della competizione in merito alla prevenzione e al controllo dell'epidemia.

10. Io (o "Noi" come squadra) ho letto e compreso appieno il contenuto di cui sopra e firmo volentieri e assumo le corrispondenti responsabilità legali per tutte le questioni sopra menzionate.

[Firma/Nome della squadra]

Nome completo e sigillo ufficiale dell'Organizzazione				
Categoria	组别	Firma del caposcuola	Firma dell'allenatore	Data: gg/mm/yyyy
Di seguito sono riportate le firme di tutti gli atleti partecipanti in questo gruppo (si prega di utilizzare la scrittura normale per inserire i nomi, assicurandosi che siano chiari e leggibili. Se la tabella non è sufficiente, copiare e aggiungere più righe.)				

Osservazioni:

1. Ogni squadra deve avere una copia separata di questa "Dichiarazione di responsabilità" e deve essere firmata dal leader della squadra, dall'allenatore e da tutti gli atleti partecipanti, con apposto il sigillo ufficiale dell'unità. Dovrà essere presentato al comitato organizzatore al momento dell'iscrizione al concorso (o inviato al comitato

organizzatore tramite corriere espresso come richiesto).

2. 2. L'unità partecipante è responsabile dell'autenticità delle firme e dei sigilli presenti su questa "Dichiarazione di responsabilità"
3. 3. Se la tabella non è sufficiente, copiala e aggiungi più righe.

## 2023 First European Shaolin Kung Fu Competition Registration Form

**Organizzazione/Associazione:**

N.	Nome completo	M/F	Età a nov.18 2023	Taglia maglietta (xs,s,m,l,xl)	Forme portate in gara– inserire il nome della forma con il seguente formato: “codice 1 – codice 2 – codice 3 – nome forma” **vedi legenda>			<b>**LEGENDA**</b>
					Forma n.1	Forma n. 2	Forma n. 3	
1								<b>Codice 1:</b> SL - per “shaolin” SLC - per “shaolin codifi (duanpin)” TJ - per “tajji”  <b>Codice 2:</b> ID – per “individuale” DL – per “duilian (sparring di coppia)” GR – per “forma di gruppo”  <b>Codice 3:</b> BH – per “barehands (mani nude)” WP – per “weapon (arma)”  <b>Es. “SL-ID-BH-wubuquan”</b>
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								

1、 Ogni partecipante può registrarsi per un massimo di 2 forme individuali e 1 forma di sparring in coppia; è possibile registrare più moduli di gruppo.

2、 **team leader:**

**telefono:**

**email:**

3、 **coach:**

**telefono:**

**email;**

## **Allegato 3**

### **Altre informazione importanti**

#### **Alloggi, trasporti e cibo**

##### **1. Alloggi**

Il Concorso si svolgerà in Italia, nel Comune di Jesolo, in provincia di Venezia. L'indirizzo completo dell'evento è:

Piazza Brescia 11, 30016 Lido di Jesolo (Venezia) Italia

Puoi prenotare una camera a Jesolo Città utilizzando il modulo nella pagina successiva. Se stai sostenendo anche gli esami Duanpin che si terranno allo stesso indirizzo il 20 e 21 novembre, puoi prenotare l'hotel una sola volta da questo modulo. Per informazioni sugli esami Duanpin potete contattare il Maestro Yan Liang di Vienna a questo indirizzo email:

officeshaolinkultur.at

Se lo ritieni più conveniente, puoi scegliere di prenotare autonomamente una camera d'albergo nella Città Metropolitana di Venezia, vicino alla Stazione Ferroviaria di Mestre e da lì prendere il trasferimento per Jesolo..

##### **2. Trasporto**

Per informazioni sui trasferimenti dall'aeroporto di Venezia e dalla Città Metropolitana di Venezia per raggiungere il luogo dell'evento, potete consultare questa pagina::

<https://www.shaolincompetition.com/documents-/how-to-reach-us.html>

##### **3. Cibo**

Se prenoti una camera tramite il form sottostante la colazione sarà inclusa, per il pranzo, la cena e gli spuntini realizzeremo una brochure con le migliori soluzioni in zona.



# SHAOLIN

European Competition Cup 2023

18/19.11.2023 – Jesolo +

20/21.11.2023 Jesolo

SCHEDA DI PRENOTAZIONE  
(COMPILARE IN STAMPATELLO)

Sig./Sig.ra/Ass. .... REGIONE .....

VIA/ PIAZZA ..... N° .....

CAP ..... CITTA' ..... COD. FISCALE .....

TELEFONO ..... E-MAIL .....

HOTEL	DOPPIA/MULTIPLA	SINGOLA	TRATTAMENTO
HOTEL 3 STELLE BASE	€44,00	€56,00	BB
HOTEL 3 STELLE ELEGANT	€56,00	€82,00	BB
HOTEL 2 STELLE BASE	€35,00	€45,00	BB

*I prezzi indicati sono per persona per notte per un soggiorno minimo di due notti (suppl. 1 notte + 25%). Sistemazione in hotel di Jesolo o zone limitrofe a 15/30 minuti di auto dal luogo dell'evento. Le camere multiple (quaduple) potrebbero avere letti a castello. Gli hotel Base possono non prevedere il box doccia. Includono colazione a buffet. Disponibilità e prezzi bloccati fino ad esaurimento, poi i prezzi potrebbero aumentare.*

Mettere una crocetta a lato della categoria scelta

DATA DI ARRIVO ..... DATA DI PARTENZA .....

NR. DI PERSONE .....

### CAMERE RICHIESTE:

DOPPIE n° ..... SINGOLE n° ..... TRIPLE n° ..... QUADRUPLE n° .....

#### SERVIZI OPZIONALI SU RICHIESTA

- TRANSFER IN TAXI O PULLMAN: DA/PER AEROPORTO O STAZIONE DEI TRENI
- POSSIBILITA' SHUTTLE DA HOTEL A PALAZZO 1 ANDATA E 1 RITORNO CON MINIMO DI PERSONE

#### IMPORTANTE

Per effettuare la prenotazione, questa scheda deve essere inviata all'indirizzo sotto riportato entro il 15.08.2023. Al ricevimento della presente, rispediremo la conferma con l'importo da pagare. Il nome dell'hotel sarà comunicato dopo il versamento della caparra.

#### CONDIZIONI E METODO DI PAGAMENTO

CAPARRA 30%: al ricevimento della nostra riconferma con il totale da pagare.

SALDO: entro il 15.10.2023

BONIFICO: BelMondo srl: Banco Popolare – Venezia Mestre – Via Verdi 1 ang. Via Rosa, 30171 Venezia

IBAN: IT 97 T 05034 02000 00000010136 BIC/SWIFT: BAPPIT21035

CARTA DI CREDITO: solo Visa o Mastercard – addebiteremo 2% di commissioni bancarie

N° di Carta di Credito ..... Titolare ..... Data scadenza .....

Prego spedire questo modulo via e-mail a: [events@belmondobooking.com](mailto:events@belmondobooking.com) entro il 25.08.2023

## **Spettacolo serale del 18 Novembre**

In onore del Venerabile Abate Shi Yongxin e dei rappresentanti del Tempio Shaolin che verranno dalla Cina per presenziare agli eventi, e in onore di tutti gli atleti partecipanti alle gare, il Centro Culturale Shaolin di Venezia desidera organizzare uno spettacolo sul la sera di sabato 18 novembre, presso il palazzetto dello sport in cui si svolgeranno le gare, con la partecipazione di tutte le scuole europee che saranno presenti.

Le scuole interessate sono quindi invitate a contattare la discepola Shi Hengni, che lo organizza, per proporre e discutere una performance con cui contribuire allo spettacolo.

Contattare email: **[showcompetition@gmail.com](mailto:showcompetition@gmail.com)**

Shi Hengni si occuperà di coordinare le vostre proposte per organizzare un meraviglioso spettacolo.

Grazie da parte di  
Shaolin Temple Venezia