



**LA FEDERAZIONE SPORTIVA E CULTURALE PWKA
ITALIA**



**CON
IL PATROCINIO DELLA FEDERAZIONE FRANCESE
FFAEMC**



DELLE FEDERAZIONI ITALIANA IQHA



DELLA INTERNATIONAL KUNG FU FEDERATION



E DELLA ELAWKD



ORGANIZZANO

EUROPA TAI CHI

**INCONTRO INTERNAZIONALE DI STILI
INTERNI TRADIZIONALI**

**TAI CHI TUTTI GLI STILI – PA KUA –
HSING I – TUI SHOU -HEALTH QI GONG**

**27-28 GIUGNO
2026**

**LAGO DI COMO
PALATAURUS V.LE G.Brodolini 33 LECCO
REGISTRAZIONE SU
PIATTAFORMA
SMOOTHCOMP**

INFO : Mail info@pwka.com

EUROPA TAI CHI

Presentazione

A REGOLE GENERALI DI GARA

Indice

1 Condizioni di partecipazione

1.1 EUROPATAICHI

1.2 Modulo di iscrizione

1.3 Quote di iscrizione

1.4 Documenti obbligatori per l'iscrizione

1.5 Concorrenti minorenni

1.6 Pesatura

1.7 Età , sesso, peso

2 Coaching

3 Riprese video

4 Appelli

5 Reclami

6 Commissione reclami

7 Comitato organizzatore della competizione

8 Ufficiali di gara

9 Squadra tecnica

9.1 Composizione

9.2 Responsabilità

pagina 3/50

EUROPATAICHI 2026

Regolamento di gara TAOLU , PUSHING HANDS e HEALTH QIQUNG

1 CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

1.1 EUROPATAICHI

EUROPATAICHI è un Campionato di Taichi Chuan e di altre arti marziali cinesi interne e tradizionali, che include

le specialità TAOLU, DUILIAN, JITI PUSHING HANDS e HEALTH QI GONG

È aperto a persone che praticano taichi chuan e arti marziali cinesi interne, qualunque sia la loro nazionalità.

1.2 Modulo di iscrizione

Per essere registrato/a come concorrente, ogni partecipante deve registrarsi on line sulla piattaforma di SMOOTHCOM

Scadenza iscrizioni:

31 MAGGIO 2026, ore 12:00 GMT. ISCRIZIONE NORMALE e 15 GIUGNO ISCRIZIONE TARDIVA.

Ogni concorrente deve essere registrato online entro la scadenza ufficiale. Nessun modulo di iscrizione diverso da quello ufficiale sarà accettato, qualunque sia la motivazione addotta. Non sarà possibile modificare le iscrizioni dopo la scadenza ufficiale. L'iscrizione a EUROPATAICHI implica che il/la concorrente è a conoscenza

delle regole tecniche, sportive, mediche e di lotta contro l'uso di droghe della Pwka e della Faemc, regole che egli/ella si impegna a rispettare.

pagina 4/50

1.3 Quote di iscrizione

Le quote di iscrizione per EUROPATAICHI sono stabilite dal comitato direttivo di Europa Taichi composto dalle quattro organizzazioni che patrocinano l'evento

- Per le iscrizioni individuali alle specialità TAOLU , PUSHING HANDS E QIGONG

- 45€ per i membri registrati di una delle tre organizzazioni fino al e incluso il 31 MAGGIO 2026, poi 60€ dal 1 GIUGNO 2026 fino al 15 GIUGNO 2026(CHIUSURA DEFINITIVA ISCRIZIONI).

- 60€ per i membri NON registrati delle vostre organizzazioni fino al e incluso il 31 MAGGIO 2026, poi 75€ dal 1 GIUGNO 2026 comprensiva di assicurazione temporanea giornaliera

- 1) - La quota di iscrizione copre da 1 a 3 specialità individuali . Esempio 2 taolu e 1 Qigong o 2 Qigong e 1 taolu o 1 Taolu 1 Jiti 1 duilien o solo un taolu o solo un Qigong
o 1 Taolu 1 Jiti e 1 Tui shou ecc ecc
- 2) Gli atleti Health Qigong possono partecipare ad un massimo di:
Due forme nella performance INDIVIDUALE e Due forme nella performance di GRUPPO

Ogni specialità individuale aggiuntiva alle prime 3 per i membri delle quattro organizzazioni costa 20€.

Ogni specialità individuale aggiuntiva alle prime 3 per i membri delle quattro organizzazioni costa 20€.

Un gruppo JITI, DUILIAN ,TUI SHOU/ PUSHING HANDS o HEALTH QI GONG è considerato affiliato alla Pwka o alla Faemc o alla IHQA o alla ELAWKD quando tutti i suoi partecipanti sono regolarmente affiliati.

. Le quote di iscrizione devono essere pagate tramite pagamento online al momento della registrazione.

LE ISCRIZIONI ALLA GARA SI DOVRANNO EFFETTUARE SULLA PIATTAFORMA ON LINE SMOOTHCOMP-

pagina 5/50

1.4 Documenti obbligatori per l'iscrizione

I concorrenti devono presentarsi per l'accreditamento e la pesatura presso l'Hotel NUOVO Via Statale 1122 Garlate (Lc) dalle 11:00 del 27 giugno 2026.

I seguenti documenti sono obbligatori per l'iscrizione:

- Per le iscrizioni individuali alle specialità TAOLU e/o PUSHING HANDS o Health Qi GONG

- I membri registrati devono presentare:

- Il loro documento di identità (carta d'identità o passaporto)
- La loro tessera associativa 2025/2026 di una delle quattro organizzazioni patrocinate.
- Il loro passaporto sportivo aggiornato e debitamente compilato
- Il loro passaporto medico aggiornato o rubrica medica del Passaporto sportivo, debitamente compilato e comprensivo di certificato medico sportivo per la pratica delle Arti Marziali ed Energetiche Cinesi durante le competizioni, come previsto dalle regole mediche vigenti.
- Il loro certificato assicurativo e il waiver of Liabilities firmato

- Gli altri concorrenti devono presentare:

- Il loro documento di identità (carta d'identità o passaporto)
- Un certificato medico sportivo per la pratica delle Arti Marziali ed Energetiche Cinesi durante le competizioni, come previsto dalle regole mediche vigenti
- Il loro certificato assicurativo e waiver of Liabilities
- Per l'iscrizione alle prove di gruppo JITI, DUILIAN, TUI SHOU /PUSHING HANDS e HEALTH Qi GONG, il responsabile del gruppo sarà

incaricato della registrazione e dovrà presentare i seguenti documenti:

- L'elenco dei partecipanti

- La prova di affiliazione a una delle quattro federazioni

- Per ciascun partecipante registrato ad una delle quattro federazioni, i seguenti documenti:

pagina 6/50

- Il suo documento di identità (carta d'identità o passaporto)
- La sua tessera associativa 2025/2026
- Il suo passaporto sportivo aggiornato e debitamente compilato
- Il suo passaporto medico aggiornato o rubrica medica, debitamente compilato e comprensivo di certificato medico

sportivo per la pratica delle Arti Marziali ed Energetiche Cinesi durante le competizioni, come previsto

dalle regole mediche vigenti.

- Il loro certificato assicurativo e il waiver of Liabilites firmato

- Per ciascun partecipante non registrato ad una delle quattro federazioni , i seguenti documenti:

- Il suo documento di identità (carta d'identità o passaporto)
- Un certificato medico sportivo per la pratica delle Arti Marziali ed Energetiche Cinesi durante le competizioni, come previsto dalle regole mediche vigenti
- Il suo certificato assicurativo
- Il loro certificato assicurativo e il waiver of Liabilites firmato

La mancata presentazione di tali documenti (o la loro non conformità) comporterà una sconfitta per forfait

(decisione assunta dal responsabile del Campionato).

pagina 7/50

1.5 Concorrenti minorenni

I concorrenti minorenni devono presentare, in aggiunta ai documenti sopra indicati, un'autorizzazione scritta a mano da parte dei genitori o responsabile legale, che specifichi il consenso a far partecipare il/i figlio/i ai campionati e agli eventi organizzati dalla Pwka.

- Il loro certificato assicurativo e il weiwer firmato dai genitori o chi ne fa le veci.

1.6 Pesatura

Ogni partecipante alle prove di PUSHING HANDS deve sottoporsi alla pesatura e al controllo medico, durante

il quale deve presentare il certificato del proprio medico (passaporto medico per i membri registrati Pwka) al medico del Campionato.

1.7 Età e sesso , peso

Per le gare di TAOLU Ci saranno divisioni in 2 classi di età - 39 anni e dai 40 anni compiuti in poi

Divisi tra maschi e femmine

Per le gare di JITI E DUILIEN le squadre potranno essere miste e non ci saranno divisioni di età.

Per le gare di Tui Shou (pushing hands) le categorie saranno divise in peso e sesso.

Per tutte le categorie a giudizio della commissione di gara le gare potrebbero essere unificate.

2 Coaching

Non è consentito ai concorrenti ricevere consigli o parlare con il proprio coach durante le prove TAOLU, JITI, DUILIAN PUSHING HANDS e HEALTH QI GONG. In tal caso, al concorrente interessato saranno assegnati punti di penalità.

3 Riprese video

È possibile effettuare riprese video delle prove previo accordo dei concorrenti, sotto il controllo della giuria, nelle aree autorizzate e purché non si disturbi lo svolgimento delle prove.

Solo i fotografi e i videomaker accreditati dalle tre federazioni possono operare all'interno delle aree di gara.

4 Appelli

Nei casi non previsti dal presente regolamento, o in caso di controversia durante il Campionato, una

Commissione d'Appello composta dal responsabile della Competizione e dal responsabile di Giudici e Ufficiali

delibererà; tali decisioni saranno irrevocabili.

5 Reclami

In caso di contestazione di una decisione di gara, un concorrente ha il diritto di presentare un reclamo.

Tuttavia, tale principio deve seguire regole e procedure specifiche:

§ Il concorrente interessato o il responsabile del suo club può presentare un reclamo.

§ Non è consentito ai concorrenti rivolgere i reclami direttamente agli arbitri o ai giudici.

§ Il reclamo deve essere redatto per iscritto e presentato al responsabile della Competizione entro e non oltre 30 minuti dalla fine della prova.

§ Il reclamo deve essere accompagnato da un deposito di 100 €. Tale deposito sarà restituito se il reclamo

è fondato e la decisione dei giudici viene modificata; sarà trattenuto

se il reclamo risulterà infondato e la decisione dei giudici rimarrà invariata.

§ Per essere considerato valido e quindi preso in considerazione, un reclamo non può mai riguardare una decisione di natura soggettiva.

Solo le seguenti materie possono essere oggetto di reclamo:

§ Un evidente errore tecnico in un giudizio o nell'arbitraggio,

§ Un evidente errore materiale concernente gli aspetti pratici della prova,

§ Una evidente mancata conformità al regolamento,

§ Un evidente errore nel conteggio del punteggio,

§ I video non sono validi.

6 Commissione reclami

Verrà istituita, se necessario, il giorno della competizione dal Responsabile della Competizione.

È responsabile della ricezione dei reclami dei concorrenti e dell'espressione dei propri giudizi senza correggere

i punteggi.

Il giudizio della Commissione reclami costituirà la decisione arbitrale finale.

7 Comitato organizzatore della competizione

È nominato dal comitato direttivo.

Il Comitato organizzatore della competizione assume la responsabilità del lavoro organizzativo della

competizione.

8 Ufficiali di gara

Il team degli ufficiali include:

§ Il Responsabile della Competizione EUROPATAICHI

§ Il Responsabile della Competizione TAOLU, JITI , DUILIAN E HEALTH QIGONG

§ Il Responsabile della Competizione PUSHING HANDS

§ Il Responsabile dei giudici TAOLU, JITI , DUILIAN E HEALTH QIGONG

§ Il Responsabile degli arbitri PUSHING HANDS

§ Il Responsabile degli arbitri Health Qigong

§ Il collegio arbitrale (giudici), suddiviso in più team (pannelli), in base alle prove TAOLU, JITI e DUILIAN O HEALTH QIGONG

§ Il collegio arbitrale (arbitri) per le prove PUSHING HANDS

§ La Commissione di competizione del Collegio tecnico delle Arti Marziali Cinesi Interne

NOTA LE GARE DI QIGONG SARANNO GESTITE DALLA ITALY HEALTH QIGONG ASSOCIATION

9 Squadra tecnica

9.1 Composizione:

La squadra tecnica include:

- a. Il Responsabile della competizione
- b. Il Responsabile della pianificazione e delle iscrizioni
- c. Un addetto incaricato di controlli e verifiche
- d. Un cronometrista al tavolo dei giudici
- e. Uno speaker (microfono)
- f. Un addetto all'acquisizione dati
- g. Un tecnico immagini

9.2 Responsabilità:

9.2.1 Responsabile della competizione:

- È responsabile della squadra tecnica e della gestione complessiva della competizione.

9.2.2 Responsabile della pianificazione e delle iscrizioni:

- È responsabile della pianificazione generale, del programma e delle iscrizioni, e dell'ordine di entrata in

gara dei concorrenti secondo le esigenze della competizione;

- Prepara tutti i moduli di gara, verifica e certifica la classificazione dei concorrenti;
- È responsabile del libretto dei risultati.

9.2.3 Addetto di segreteria:

- È responsabile delle iscrizioni generali e risponde al Responsabile dei giudici; deve notificare eventuali

modifiche agli annunciatori;

- Controlla e verifica la distribuzione dei premi.

9.2.4 Cronometrista (uno per ciascun pannello di giudici):

- Avvia il controllo del tempo (cronometro) e il segnale di inizio (gong o campanella) della dimostrazione dalla posizione di arresto del concorrente;
- Arresta il controllo del tempo quando il concorrente si ferma nuovamente alla fine della sua performance;
- Aziona il segnale (gong o campanella) 10 secondi prima della fine del tempo assegnato;
- Calcola il punteggio medio totale di ciascun giudice e lo comunica al Tavolo principale (che determina il punteggio finale, eventualmente dopo aver applicato una detrazione).

9.2.5 Annunciatore (microfono):

- Annuncia le prove 10 minuti prima e, su richiesta del Tavolo principale, chiama i concorrenti assenti;
- Annuncia le eventuali modifiche organizzative.

9.2.6 Addetto all'acquisizione dati:

- È incaricato/a di coordinare la pianificazione della competizione in relazione al responsabile della pianificazione e delle iscrizioni e all'addetto di segreteria;
- È incaricato/a dell'acquisizione dei dati (annotazione) e stampa i risultati tramite computer.

9.2.7 Tecnico immagini:

- Una videocamera ufficiale può essere messa a disposizione per filmare il Campionato; assume inoltre la responsabilità della sessione ufficiale di fotografie; può anche essere chiamato/a a lavorare per la Commissione reclami.

B REGOLE TAOLU, JITI, DUILIAN e HEALTH QIGONG

Indice

- 10 Definizione, osservazioni generali
- 11 Discipline, tipi di prove, categorie e prove della competizione TAOLU, JITI , DUILIAN HEALTH QIGONG
 - 11.1 Discipline
 - 11.2 Tipi di prove per la competizione TAOLU di EUROPATAICHI
 - 11.3 Tipi di categorie per la competizione TAOLU di EUROPATAICHI
 - 11.4 Organizzazione delle prove TAOLU
 - 11.5 Prove DUILIAN
 - 11.6 Prove JITI
 - 11.7 Prove HEALTH QIGONG
 - 11.8 RIEPILOGO DELLE PROVE E DELLA DURATA
- 12 Area di competizione
- 13 Equipaggiamento e armi
 - 13.1 Codice di abbigliamento
 - 13.2 Armi
- 14 Musica
- 15 Assegnazione delle medaglie
- 16 Svolgimento della dimostrazione
- 17 Criteri e metodo di punteggio

- 17.1 Metodo di punteggio
- 17.2 Criteri di giudizio per la qualità del movimento nelle prove individuali di TAOLU
- 17.3 Criteri di giudizio per la qualità del movimento nelle prove DUILIAN
- 17.4 Criteri di giudizio per la qualità del movimento nelle prove JITI
- 17.5 Detrazioni specifiche di punti (operate dal Tavolo principale)
- 18 L'esecutivo arbitrale (giudici)
- 19 Tavolo di giuria
- 20 Responsabilità.
 - 20.1 Il Responsabile dei giudici della competizione TAOLU, DUILIAN , JITI e HEALTH QIGONG
 - 20.2 Il presidente del pannello dei giudici (Tavolo principale)
 - 20.3 I giudici
 - 20.4 Il cronometrista (uno per tavolo di giuria)

10 Definizione, osservazioni generali

Nel Taichi Chuan tradizionale o contemporaneo e nelle altre arti marziali interne, il TAOLU di competizione è una dimostrazione individuale di una parte di un TAOLU definita dal regolamento di gara.

La competizione JITI è una dimostrazione collettiva e sincronizzata di una parte di un TAOLU.

La competizione DUILIAN consiste in una presentazione di duello sotto forma di combattimento preordinato.

Queste dimostrazioni si svolgono su un'area, sono delimitate da un tempo prestabilito e sono giudicate da una valutazione attribuita da una giuria di competizione.

11.1 Discipline

Le discipline di EUROPATAICHI sono il Tai Chi Chuan e gli altri stili interni.

11.2 Tipi di prove per la competizione TAOLU di EUROPATAICHI

I tipi di prove della competizione TAOLU sono i seguenti:

§ TAOLU a mani nude

§ TAOLU a mani nude di forme veloci o esplosive

§ TAOLU con armi:

Spada

Sciabola

Ventaglio

Bastone corto (bastone lungo al massimo quanto la distanza dal suolo all'ombelico)

Bastone lungo (bastone più lungo della distanza dal suolo all'ombelico)

Altre armi lunghe: lancia, palo, alabarda....

Altre armi (armi doppie...)

11.3 Categorie di prove per la competizione TAOLU di EUROPATAICHI

Esistono tre categorie di prove individuali:

- Per stile e variante (o scuola); ad esempio: nello stile YANG: scuola Sau Chung, ecc.
- Stili tutti insieme; ad esempio: (stile) YANG
- Tutte le varianti (o scuole) e altri stili di Tai Chi

pagina 16/50

Definizione degli stili di Taichi Chuan:

Gli stili di Taichi Chuan sono i seguenti:

Prova Yang (riunisce tutte le scuole o varianti dello stile Yang)

Prova Chen (riunisce tutte le scuole o varianti dello stile Chen)

Prova Wu (riunisce tutte le scuole o varianti dello stile Wu)

Prova Li (riunisce tutte le scuole o varianti dello stile Li)

Prova Sun

Prova Hao

Prova Wudang

Prova ZhaoBao

Altri stili di tai chi

Gli altri stili interni includono:

BaGua Zhang

XingYi Quan

Baji Quan

LiuHe Bafa

WuJi

Altri

NOTA: Se non vi sono abbastanza concorrenti in uno stile interno, le prove di tali stili interni saranno riunite.

Le armi delle arti marziali interne, elencate sopra, sono poco rappresentate nei Campionati (spada e sciabola Bagua, doppi anelli, spada e bastone Xingyi...). Pertanto, le prove saranno suddivise, per quanto possibile, in base al numero di partecipanti: prima in armi corte e armi lunghe, quindi in altre armi.

Definizione delle varianti (o scuole):

In un dato stile, le prove “stili di Taichi Chuan tutti insieme” sono competizioni interne a uno degli stili/varianti; per esempio:

- Nello stile Chen: scuola Laojia, scuola Xinjia...
- Nello stile Yang: scuola Zheng Manqing, scuola Tung, scuola Yangjia Michuan, scuola Yang Jialaojia, scuola Yang Gui Ding,...
- Nello stile Wu: scuola Wu Gongyi, Wudang Practical...

11.4 Organizzazione delle prove TAOLU

Una prova è definita da un tipo di prova (Taolu a mani nude...) e da una categoria (per stile e variante). Per esempio:

- TAOLU a mani nude, tutti gli stili e le varianti (o scuole)
- TAOLU a mani nude, stile Yang, tutte le varianti (o scuole)
- TAOLU a mani nude, stile Chen, tutte le varianti (o scuole)
- TAOLU a mani nude, stile Yang, variante Yang Jialaojia (o scuola)

Per qualsiasi prova è richiesto un minimo di 6 partecipanti. Tuttavia, il Comitato Organizzatore si riserva la possibilità di organizzare una prova con meno partecipanti, al fine di promuoverla.

Queste prove sono divise in prove femminili e maschili. Nelle categorie con pochi partecipanti, le prove saranno miste.

Se, in uno dei tipi di prova, una scuola non elencata sopra presenta caratteristiche specifiche e almeno 6 concorrenti, il Comitato Organizzatore può aggiungere una prova specifica per giudicare le variazioni evidenti dello stile.

Il Comitato Organizzatore si riserva la possibilità di raggruppare le prove del Campionato quando vi sono meno di 6 partecipanti per una prova.

Limite di iscrizione alle prove: un concorrente può partecipare a quante prove desidera. Tuttavia, per ciascun tipo di prova individuale TAOLU, un concorrente può essere iscritto soltanto a 2 categorie, quali:

- oppure TAOLU a mani nude, tutti gli stili e le varianti (o scuole) e TAOLU a mani nude, stile Yang, tutte le varianti (o scuole)
- oppure TAOLU a mani nude, stile Yang, tutte le varianti (o scuole) e TAOLU a mani nude, stile Yang, variante Yang Jialaojia (o scuola)
- oppure TAOLU a mani nude, tutti gli stili e le varianti (o scuole) e TAOLU a mani nude, stile Yang, variante Yang Jialaojia (o scuola)

11.5 Prove DUILIAN

Esistono 2 prove DUILIAN come set di combattimento coreografato:

§ DUILIAN a mani nude

§ DUILIAN con armi

Consistono in presentazioni di duello. Sono necessarie almeno 4 coppie diverse per distinguere tra prove a mani nude e prove con armi. Se le coppie sono troppe, le prove saranno suddivise per stile. Lo stile deve essere specificato sul modulo di iscrizione DUILIAN.

La stessa coppia può partecipare una sola volta a una prova DUILIAN a mani nude e a una prova DUILIAN con armi.

Due coppie sono considerate diverse se almeno uno dei membri è diverso e se il programma presentato è diverso.

11.6 Prove JITI

Esistono 3 tipi di prove JITI:

§ JITI a mani nude

§ JITI con armi

§ JITI coreografato

Il JITI coreografato è una dimostrazione di gruppo sincronizzata di un TAOLU.

Le forme JITI consistono in una dimostrazione di gruppo coreografata che include TAOLU a mani nude, TAOLU con armi o forme DUILIAN.

Un gruppo è composto minimo da 3 persone.

Per separare i JITI a mani nude dai JITI con armi sono necessari almeno quattro gruppi.

Se i gruppi sono troppi, le prove JITI saranno suddivise in funzione degli stili interni presentati. Lo stile deve essere specificato sul modulo di iscrizione JITI.

Due gruppi sono diversi se almeno tre quarti dei membri sono diversi.

Lo stesso gruppo può partecipare a una sola prova per ciascuna delle categorie: JITI a mani nude, JITI con armi e JITI coreografato.

11.7 RIEPILOGO DELLE PROVE E DELLA DURATA

TAOLU A MANI NUDE – FORME LENTE 3'30 a 4' min segnale di gong a 3'50)

GAAR TAOLU A MANI NUDE DI TUTTI GLI STILI E LE VARIANTI (O SCUOLE)

IN QUESTA CATEGORIA NELLE ALTRE VARIANTI O SCUOLE SONO COMPRESI LE FORME (16,24, 42, 56 chen

WU

HAO

SUN

LI

ZHAO BAO

FORME LENTE 3'30 a 4' min (segnale di gong a 3'50'')

STILI TUTTI INSIEME

WUJI

LIUHEBAFA

ALTRI STILI YANG (una parte della forma)

YANG Cheng Fu(una parte della forma)

YANG Chen M'an Ching(una parte della forma)

YANG Yang Sau Chung(una parte della forma)

YANG Tung(una parte della forma)

YANG Wang Ien Nien(una parte della forma)

YANG Jialaojia(una parte della forma)

YANG Chang Dsu YAO (una parte della forma)

YANG YANG JWING MING(una parte della forma)

YANG DELL'ACQUA Wang Zhi Xiang (una parte della forma)

YANG STILE FU (una parte della forma)

YANG STILE MONTAGUE

YANG Shao Hu

pagina 21/50

FORME LENTE 3'30 a 4' min (segnale di gong a 3'50'')

PER STILE E VARIANTE DI SCUOLA

YANG Gui Ding

CHEN Hun Yuan

Chen Cheng zhen Lei

CHEN Zu Tien cai

Chen Wang xian

Chen Chen Zi qian

Chen Chen Xiao Wang

Chen ITCA

Chen George Xu

CHEN Lao Jia-Xinjia / Xiao Jia tutti gli stili Chen

Chen Pratical method

WU

Wudang Traditional

Li TAO Traditional

LI TAO competition form

TAOLU A MANI NUDE – FORME VELOCI E/O ESPLOSIVE 1'30'' a 4' min (segnale di gong a 3'50'')

TAOLU A MANI NUDE TUTTI GLI STILI E LE VARIANTI (O SCUOLE)

FORME VELOCI E/O ESPLOSIVE STILI INTERNI NO TAI CHI

HSING I

PAKUA

BAJI QUAN

FORME VELOCI E/O ESPLOSIVE SOLO TAI CHI TUTTE INSIEME 1'30'' a 4' min (segnale di gong a 3'50'')

YANG VELOCE

CHEN VELOCE

WU VELOCE

LI VELOCE

WUDANG VELOCE

ALTRI STILI VELOCI

FORME VELOCI E/O ESPLOSIVE SOLO TAI CHI DI SCUOLA 1'30'' a 4' min (segnale di gong a 3'50'')

YANG Chen Fu

YANG Tung

YANG Wang Ien Nien

YANG Jialaojia

YANG Shao Hu

CHEN Hun Yuan

CHEN Lao Jia-Xinjia / Xiao Jia

ALTRE SCUOLE

TAOLU DI SPADA TUTTI GLI STILI E LE VARIANTI (O SCUOLE) 1'30'' a 4' min(segnale di gong a 3'50'')

YANG SPADA

CHEN SPADA

LI SPADA

WU SPADA

ALTRI STILI SPADA

TUTTI GLI STILI E LE VARIANTI (DIVISE IN SCUOLE E STILI)

YANG CHEN Fu SPADA

YANG Sau Chung SPADA

YANG Tung SPADA

YANG Wang len Nien SPADA

YANG Jialaojia SPADA

YANG Shao Hu SPADA

YANG Gui Ding SPADA

YANG Chang Dsu Yao SPADA

YANG Yang Jwing Ming SPADA

CHEN Hun Yuan SPADA

CHEN Lao Jia SPADA

WU Wudang Practical SPADA

ALTRI STILI SPADA (MINIMO 6 ATLETI)

TAOLU DI SCIABOLA TUTTI GLI STILI E LE VARIANTI (O SCUOLE) 1'30'' a 4' min (segnale di gong a 3'50'')

YANG SCIABOLA

CHEN SCIABOLA

SABRE LI SABER

SABRE WU SABER

ALTRI STILI SCIABOLA

TAOLU DI SCIABOLA TUTTI GLI STILI E LE VARIANTI (DIVISI IN SCUOLE E STILI) 1'30'' a 4' min (segnale di gong a 3'50'')

YANG CHEN Fu SCIABOLA

YANG Tung SCIABOLA

YANG Jialaojia SCIABOLA

YANG Shao Hu SCIABOLA

YANG Chang Dsu Yao SCIABOLA

CHEN Hun Yuan SCIABOLA

CHEN Lao Jia SCIABOLA

WU Wudang Practical SCIABOLA

ALTRI STILI DI SCUOLE SCIABOLA (MINIMO 6 ATLETI)

pagina 25/50

11.7 RIASSUNTO DELLE GARE E DELLE DURATE (segue)

TAOLU DI VENTAGLIO

TAOLU DI VENTAGLIO

TUTTI GLI STILI E VARIAZIONI (O SCUOLE) da 1'30'' a 4' min (segnale del gong a 3'50'')

TAOLU DI VENTAGLIO
STILI TUTTI INSIEME
YANG VENTAGLIO
CHEN VENTAGLIO
LI VENTAGLIO
ALTRI STILI DI VENTAGLIO

TAOLU DI VENTAGLIO
PER STILE E VARIAZIONE (O SCUOLA) da 1'30'' a 4' min (segnale del gong a 3'50'')
YANG CHEN Fu VENTAGLIO
YANG Tung VENTAGLIO
YANG Wang Jen Nien VENTAGLIO
YANG Jialaojia VENTAGLIO
YANG Shao Hu VENTAGLIO
CHEN Hun Yuan VENTAGLIO
CHEN Lao Jia VENTAGLIO

TAOLU DI BASTONE CORTO

TAOLU DI BASTONE CORTO da 1'30'' a 4' min (segnale del gong a 3'50'')
TUTTI GLI STILI E VARIAZIONI (O SCUOLE)

TAOLU DI BASTONE LUNGO

TAOLU DI BASTONE LUNGO da 1'30'' a 4' min (segnale del gong a 3'50'')
TUTTI GLI STILI E VARIAZIONI (O SCUOLE)

TAOLU DI ALTRE ARMI LUNGHE

TAOLU DI ALTRE ARMI LUNGHE da 1'30'' a 4' min (segnale del gong a 3'50'')
TUTTI GLI STILI E VARIAZIONI (O SCUOLE)

TAOLU DI ALTRE ARMI (e stili interni Ba Gua Hsing I) da 1'30'' a 4' min (segnale del gong a 3'50'')

TAOLU DI ALTRE ARMI
TUTTI GLI STILI E VARIAZIONI (O SCUOLE)

pagina 26/50

11.8 Gare di JITI e di DUILIAN

JITI, DUILIAN

DUILIAN (duello marziale interno preconcordato squadre miste autorizzate)

- DUILIAN A MANI NUDE: da 2' a 4' min
(segnale del gong a 3'50'')
- DUILIAN CON ARMI: da 2' a 4' min
(segnale del gong a 3'50'')

JITI (presentazione di gruppo sincronizzata squadre miste autorizzate)

- JITI A MANI NUDE: da 2' a 4' min
(segnale del gong a 3'50'')
- JITI CON ARMI: da 1'30'' a 4' min
(segnale del gong a 3'50'')
- JITI COREOGRAFATO: da 1'30'' a 4' min
(segnale del gong a 3'50'')

11.8 Gara di HEALTH QIGONG

Esistono 4 categorie scelte per questa gara di HEALTH QIGONG e sono:

pagina 27/50

Health Qigong Ba Duan Jin

Health Qigong Yi Jin Jing

Health Qigong Wu Qin Xi

Health Qigong Dao Yin Yang Shen Gong Shi er fa (12 Fa)

E LE STESSA SPECIALITA' COME PROVE DI GRUPPO JI TI

L'organizzazione si riserva di accorpare se ci dovessero essere meno di 3 atleti per categoria.

1. Metodi di competizione:

- 3) Per Health Qigong, Il giudizio si basa sul "Regolamento di Qigong della salute" rivisto dall'IHQF nel 2021.
- 4) Le musiche del Torneo di Health Qigong adatte alle singole forme di Health Qigong sia per le competizioni individuali che di gruppo: Si applicano le VERSIONI ABBREVIATE Standard Internazionale di 6 minuti SENZA PARLATA ORALE pubblicate anche sul sito www.ihqa.it.
- 5) Gli atleti Health Qigong possono partecipare ad un massimo di:
 1. Due forme nella performance INDIVIDUALE;
 2. Due forme nella performance di GRUPPO
- 6) Nelle competizioni in gruppo ogni squadra può gareggiare in un massimo di due forme di Health Qigong senza distinzione di sesso ed età con un minimo di quattro (4) atleti e un massimo di 6 atleti.
- 7) Nelle competizioni di gruppo, normalmente le squadre con più di 4 atleti si allineano su due file sfalsate, formando un parallelogramma. Le squadre in ogni competizione saranno situate in una riga o due righe a triangolo;
- 8) Negli eventi singoli, i concorrenti devono stare in una riga o due righe a formare un effetto "dente di sega" (seghettato). In tutte le gare, sarà utilizzata la musica basata sulla VERSIONE ABBREVIATA compilata dall'Associazione Cinese di Qigong della Salute, Sia la musica da competizione che la musica di prova con parlato, sono disponibili per le società associate all'IHQA, sul sito <http://www.ihqa.it/competizioni/musiche>
- 9) ABBIGLIAMENTO: È obbligatorio l'uso di scarpe e divisa completa a manica lunga per la pratica dell'Health Qigong, non indossare anelli, usare il bastoncino conforme alle disposizioni dell'IHQF o divisa completa a manica lunga con scarpe da Wushu/Taiji.
 - 10) Categorie:
 - a). per sesso: maschile e femminile nell'individuale, quelle di gruppo possono essere miste.
 - b) per età':
 1. Under ai 39
 - (3). 40 e 40 in su

pagina 28/50

12 Area di competizione

L'area di competizione per le dimostrazioni di TAOLU non ha dimensioni definite, ma non deve essere inferiore a 4 x 4 metri. Essa sarà delimitata in modo uniforme tramite marcature a terra, blocchi, barriere... Il pavimento deve essere duro, preferibilmente su una pedana/pavimentazione.

13 Attrezzature e armi

13.1 Codice di abbigliamento

Non è imposto alcun codice di abbigliamento specifico in merito a materiali, colori e stili, fermo restando il rispetto delle leggi in vigore. Tuttavia, esso comprende un pantalone e una giacca con o senza maniche (corte o lunghe), preferibilmente in stile cinese. La pratica a piedi nudi non è consentita.

13.2 Armi

Non esiste un codice specifico per le armi da competizione (lunghezza, peso, grado di flessibilità o rigidità...). Tuttavia, il Responsabile della Competizione TAOLU può esaminarle e controllarle se fossero ritenute troppo inadeguate per il concorrente o per la competizione. Se su un'arma è presente un pompon, esso sarà considerato parte integrante dell'arma.

14 Musica

Ai partecipanti non è consentito gareggiare con una propria musica. Tranne le forme di Health Qi gong (vedi sito della federazione IHQA dove scaricare

15 Assegnazione delle medaglie coppe e attestati

Assegnazione dei titoli. A seconda del numero di partecipanti all'evento, il numero di medaglie assegnate varia secondo la regola della metà, meno una in caso di numero dispari. Per otto partecipanti, verranno assegnate quattro medaglie; oro, argento e bronzo saranno distribuiti raggruppando i punteggi più vicini. Tuttavia, i titoli di primo, secondo e terzo classificato vengono mantenuti; quindi, ad esempio, il primo e il secondo classificato possono entrambi ricevere una medaglia d'oro. Pertanto, i punteggi rimangono indicati nelle classifiche e nei risultati.

pagina 29/50

Regola Medaglie:

1 persona: 1 oro

2 persone: oro/argento

3 persone: oro/argento/bronzo

Da 4 a 7 persone: oro/argento/bronzo

8 persone: oro/argento/bronzo (+ 1 oro o argento o bronzo: facendo le note piu' vicine)

9 = 9-1 arriva 8

10 persone: oro/argento/bronzo (+ 2 o oro o argento o bronzo: facendo le note più vicine)

11 persone: identico a 10

12 persone: 6 medaglie ecc...

Un attestato di partecipazione sarà dato ad ogni atleta iscritto alla gara.

Un attestato di premiazione sarà consegnato a ogni medagliato.

Una coppa ad ogni gruppo con iscritti almeno 10 persone

Una coppa per delegazione che arriva da più lontano

16 Svolgimento della dimostrazione

a. Dieci minuti prima della dimostrazione, un appello generale invita i concorrenti ad avvicinarsi all'area di competizione per il controllo dell'identità e dell'abbigliamento. In assenza di domande da parte dei concorrenti, si considererà che il presente regolamento di gara sia ben conosciuto.

b. Un concorrente che non è presente dopo tre chiamate sarà squalificato.

c. Se un concorrente partecipa a un'altra gara, in modo tale che non possa essere presente all'orario previsto, lui/lei (o una terza persona) deve prima informare il responsabile della Competizione: l'ordine della sua dimostrazione sarà eccezionalmente posticipato, nei limiti della durata complessiva dell'evento.

pagina 30/50

d. Un secondo appello invita i concorrenti a presentarsi sull'area di competizione; il concorrente deve salutare "palmo e pugno" verso la giuria e attendere il segnale di inizio (gong o campanella).

e. Un gong (o una campanella) segnala l'inizio della dimostrazione; un secondo gong (o campanella) indica che restano 10 secondi prima della fine del tempo assegnato. La dimostrazione deve essere terminata alla fine di questi 10 secondi.

f. Al termine della dimostrazione, il concorrente saluta nuovamente la giuria e si sposta di lato per attendere il proprio punteggio.

g. I risultati della competizione devono essere resi pubblici.

17 Criteri e metodo di punteggio

17.1 Metodo di punteggio

Il metodo di punteggio si basa su due tipi di criteri:

- i criteri di giudizio per la qualità del movimento, come definiti qui di seguito;
- detrazioni di punti specifiche a titolo di penalità.

Il punteggio assegnato da ciascun giudice è la somma dei punteggi attribuiti alla prestazione in base ai 10 parametri riportati di seguito (17.2).

Il punteggio finale è la media di tutti i punteggi della giuria, eventualmente ridotta tramite punteggi parziali, che possono essere eliminati solo dal presidente del collegio dei giudici.

Pagina 31/50

Quando vi è una differenza di 2 punti o più tra i punteggi, il punteggio più distante dalla media degli altri punteggi viene ridotto a una differenza di 2 punti rispetto all'altro punteggio estremo.

17.2 Criteri di giudizio per la qualità del movimento nelle gare individuali di TAOLU

1/ Presentazione generale, atteggiamento, calma.

2/ Qualità del movimento: varietà delle posizioni delle gambe (gongbu, xubu, pubu, duli...), posizionamento delle ginocchia e del bacino, armonia tra i movimenti, gli archi e le strutture. Qualità delle transizioni e dei cambi di direzione.

3/ Asse: posizionamento, portamento, equilibrio ed estensione, collegamento alto/basso, pienezza lombare.

4/ Capacità di mantenere l'energia «Peng» e la qualità del rilascio «Song».
Forma del corpo (Shou xing, Bu xing...), qualità interne «Jing», energia interna.

5/ Espressione dell'alternanza «Yin Yang» (apertura-chiusura, preparazione ed espressione dell'energia, cambiamento nell'espressione degli occhi...), gioco del busto.
Qualità del respiro. Densità e fluidità.

6/ Dinamica del corpo (Shou Fa, Bu Fa, Shen Fa, Yan Fa...):
stabilità dinamica, equilibrio di spalle e gomiti, posizione della testa, espressione delle mani.
Chiarezza e continuità dei movimenti.

7/ Capacità di esprimere la forza della vita (forza del “centro/vita”), flessibilità nel tracciato del movimento e chiarezza del punto di applicazione della forza elastica, mobilità tra vita, busto e bacino.

8/ Chiarezza dell'intenzione marziale, stato mentale e concentrazione, qualità della presenza.

9/ In funzione dello stile: ritmo e suoi cambiamenti o continuità, rilassamento.

10/ Chiarezza e purezza dello stile mostrato. Capacità di creare e mostrare la “fragranza” e il “sapore” dello stile: «gongke» e «yunwei».

17.3 Criteri di giudizio per la qualità del movimento nelle gare di DUILIAN

I criteri individuali sono estesi alle gare di DUILIAN

Pagina 32/50

Criteri specifici per le gare di DUILIAN: posizionamento nello spazio, coordinazione e unità della coppia, fluidità della coppia e dei suoi movimenti, realismo e coerenza marziale.

17.4 Criteri di giudizio per la qualità del movimento nelle gare di JITI

I criteri individuali sono estesi alle gare di JITI.

Criteri specifici per le gare di JITI: posizionamento nello spazio, unità del gruppo, coordinazione gestuale e direzionale dei movimenti.

17.5 Detrazioni specifiche di punti (applicate dal tavolo di giuria)

(sezione elencata in questa pagina; le modalità di detrazione sono definite nelle parti pertinenti del regolamento)

18 Il collegio arbitrale (giudici)

19 Tavolo di giuria

(Le sezioni 18 e 19 sono annunciate qui come titoli; la descrizione dettagliata prosegue a pagina 16.)

20 Responsabilità

20.1 Il Responsabile dei giudici di TAOLU, DUILIAN e JITI (Giudice capo) E HEALTH QIGONG

- Dirige i gruppi di lavoro dei giudici, garantisce la corretta applicazione del regolamento di gara, controlla e verifica tutte le preparazioni delle competizioni;
- Spiega le regole e il programma della competizione, senza avere la facoltà di modificarli;
- Durante la competizione, in funzione delle esigenze del lavoro arbitrale e della ripartizione del lavoro arbitrale, ha il diritto di risolvere qualsiasi problema dovuto a gravi errori commessi da un giudice;
- Controlla e convalida il risultato della competizione e conclude il lavoro arbitrale.

pagina 33/50

20.2 Il presidente del collegio dei giudici (Tavolo di giuria)

- È responsabile del lavoro del proprio tavolo;
- È responsabile delle detrazioni di punti precedentemente definite;
- Ha il potere di discutere i punteggi dei giudici prima della loro pubblicazione se rileva errori;
- Può adottare misure appropriate in caso di errore di giudizio da parte di uno dei giudici; quando un giudice è colpevole di grave errore nell'arbitraggio, il tavolo di giuria informa il Giudice capo della soluzione appropriata;
- Annuncia il punteggio finale dei concorrenti.

20.3 I giudici

- Sono ripartiti in collegi (pannelli) di minimo 3 giudici (incluso il tavolo di giuria);
- Sotto la direzione del tavolo di giuria, sono incaricati di svolgere il lavoro di arbitraggio;
- In rigorosa applicazione del regolamento, sono indipendenti nell'attribuzione dei punteggi e nella registrazione dettagliata;
- I giudici riconosciuti come specialisti di uno stile saranno assegnati prioritariamente a una giuria per un evento corrispondente, in modo da garantire un'osservazione equa delle specificità dello stile, per quanto riguarda le forme e le posture del corpo, il modo di metterle in opera con maggiore o minore ampiezza di movimento o controllo, per esempio, e il metodo scelto per esprimere l'energia interna.

20.4 Il cronometrista (uno per ogni tavolo di giuria)

- Avvia il controllo del tempo (cronometro) e il segnale di inizio (gong o campanella) della dimostrazione dalla posizione ferma del concorrente;
- Ferma il controllo del tempo quando il concorrente si arresta di nuovo alla fine della sua prestazione;
- Attiva il segnale (gong o campanella) 10 secondi prima della fine del tempo assegnato;
- Determina i punteggi medi totali di ciascun giudice e li trasmette al tavolo di giuria.

pagina 34/50

C REGOLAMENTO PUSHING HANDS

Indice

21 REGOLAMENTO DELLE GARE DI PUSHING HANDS	.18
21.1 Gare di PUSHING HANDS	.18
21.2 Modalità degli incontri	.18
21.2.1 Durata	.18
21.2.2 Cumulo degli incontri	.18
21.3 Area di competizione	.18
21.4 Categoria di età	.18
21.4.1 I concorrenti di PUSHING HANDS sono suddivisi in due categorie di età	.18
21.4.2 Calcolo dell'età	.18
21.4.3 Età minima per le gare di PUSHING HANDS	.18
21.4.4 Concorrenti minorenni	.18

21.5	Categorie di peso	.18
21.6	Controllo del peso	.18
21.7	Visita medica	.18
21.8	Equipaggiamento e protezioni	.19
21.8.1	Codice di abbigliamento	.19
21.8.2	Protezioni	.19
21.9	Fuori categoria nel torneo individuale di PUSHING HANDS a passo fisso e a passo mobile	.19
21.10	Assegnazione delle medaglie	.20
22	REGOLAMENTO TECNICO	.20
22.1	Definizione	.20
22.2	Modalità degli incontri	.20
22.2.1	Modalità degli incontri nel torneo individuale a passo fisso e a passo mobile	.20
22.2.2	Modalità generali degli incontri nei tornei a passo fisso e a passo mobile	.21
22.2.3	Modalità specifiche degli incontri nel PUSHING HANDS a passo fisso	.21
22.3	Modalità specifiche degli incontri nel PUSHING HANDS a passo mobile	.21
22.4	Decisioni	.22
22.5	Sistema di punteggio nel PUSHING HANDS a passo fisso	.22
22.5.1	Assegnazione dei punti	.22
22.5.2	Penalità	.22
22.6	Sistema di punteggio nel PUSHING HANDS a passo mobile	.22
22.6.1	Assegnazione dei punti	.22
22.6.2	Penalità	.23

pagina 35/50

22.7	Tecniche permesse e non permesse nel PUSHING HANDS a passo mobile	.23
22.7.1	Tecniche permesse nel passo mobile	.23
22.7.2	Tecniche non permesse nel passo mobile	.23
23	Collegio arbitrale PUSHING HANDS	.23
23.1	Composizione	.23
23.2	Responsabile degli arbitri di gara PUSHING HANDS	.24
23.3	Arbitro centrale	.24
23.4	Arbitro ausiliario	.24
23.5	I 3 arbitri al tavolo	.24
23.6	Arbitro verbalizzante	.24
23.7	Cronometrista	.24

21.1 Gare di TUI SHOU/PUSHING HANDS

Le gare di TUI SHOU /PUSHING HANDS durante EUROPATAICHI sono:

- PUSHING HANDS a passo fisso
- PUSHING HANDS a passo mobile

È richiesto un minimo di 3 partecipanti affinché una gara con assegnazione di titolo abbia luogo.

Sono vietati confronti tra più di 2 persone.

I concorrenti possono partecipare alle seguenti discipline:

- o torneo individuale di PUSHING HANDS a passo fisso in competizione non mista, per categoria di peso;
- o torneo individuale di PUSHING HANDS a passo mobile in competizione non mista, per categoria di peso;

pagina 36/50

21.2 Modalità degli incontri

21.2.1 Durata

o PUSHING HANDS a passo fisso: 2 x 1 minuto (tempo effettivo di confronto), con cambio di lato dei concorrenti dopo il primo minuto.

o PUSHING HANDS a passo mobile: 2 minuti (tempo effettivo di confronto) senza pausa.

21.2.2 Cumulo degli incontri

I concorrenti possono prendere parte a quante gare desiderano, salvo diversa indicazione del medico ufficiale.

21.3 Area di competizione

Nelle gare individuali, il PUSHING HANDS a passo fisso si svolge su un'area di 4 x 4 metri.

Il PUSHING HANDS a passo mobile si svolge su un'area di 7 x 7 metri.

21.4 Categoria di età

21.4.1 I concorrenti di TUI SHOU/PUSHING HANDS sono suddivisi in due categorie di età

§ Adulti: dalla categoria «Senior» in poi. +18 ANNI

§ Junior: categoria «Giovani». 16 -18 ANNI

21.4.2 Calcolo dell'età

L'età del concorrente è calcolata in base all'anno civile.

21.4.3 Età minima per le gare di TUI SHOU/ PUSHING HANDS

L'età minima per partecipare alle gare di PUSHING HANDS è di 16 anni.

21.4.4 Concorrenti minorenni

I concorrenti junior devono presentare un'autorizzazione scritta dei genitori o responsabile legale in cui i genitori stessi dichiarano o responsabili legali di consentire al/la proprio/a figlio/a di partecipare a competizioni di PUSHING HANDS a livello europeo.

pagina 37/50

21.5 Categorie di peso

Categorie di peso femminili:

§ meno di 52 kg

§ da 52,100 a 56 kg inclusi

§ da 56,100 a 60 kg inclusi

§ da 60,100 a 65 kg inclusi

§ da 65,100 a 70 kg inclusi

§ da 70,100 a 75 kg inclusi

§ più di 75 kg

Categorie di peso maschili:

§ meno di 56 kg

§ da 56,100 a 60 kg inclusi

§ da 60,100 a 65 kg inclusi

§ da 65,100 a 70 kg inclusi

§ da 70,100 a 75 kg inclusi

§ da 75,100 a 80 kg inclusi

§ da 80,100 a 85 kg inclusi

§ da 85,100 a 90 kg inclusi

§ più di 90 kg

21.6 Controllo del peso

I concorrenti si presentano al controllo del peso in pantaloncini e maglietta. Il peso verrà arrotondato per difetto se il/la concorrente è vestito/a in modo normale (maglietta, pantaloni corti, tuta o giacca...).

Il concorrente di PUSHING HANDS deve presentarsi al controllo del peso in orario. Se al controllo del peso risultasse fuori categoria, sarà classificato nella categoria corrispondente al peso effettivo.

21.7 Visita medica

Ciascun partecipante alle gare di PUSHING HANDS deve presentarsi al controllo del peso e alla visita medica, durante la quale deve presentare al medico del Campionato il proprio certificato medico (passaporto medico per i tesserati Pwka e Ffaemc).

pagina 38/50

Il medico ufficiale di EUROPATAICHI non potrà rilasciare certificati medici.

21.8 Equipaggiamento e protezioni

21.8.1 Codice di abbigliamento

§ Completo della scuola/club per i concorrenti dello stesso club oppure pantaloni di colore uniforme che non coprano le caviglie, maglietta semplice o giacca cinese a maniche corte.

§ Scarpe a suola sottile adatte ai tappeti oppure piedi nudi.

IMPORTANTE: i concorrenti non possono indossare gioielli, collane, orecchini o altri accessori. Sono consentiti solo occhiali omologati per la competizione. È vietato l'uso di lozioni che rendono la pelle scivolosa. Le unghie devono essere tagliate corte.

21.8.2 Protezioni

Non è prevista alcuna protezione obbligatoria.

I paraseno sono consentiti e fortemente raccomandati per le donne.

Protezioni facoltative:

§ bendaggi articolari possono essere indossati solo su indicazione medica, che deve essere presentata al momento dell'iscrizione e convalidata dal medico ufficiale di EUROPATAICHI.

21.5 Categorie di peso

Nel torneo individuale a passo fisso e a passo mobile, i concorrenti sono suddivisi in categorie di peso:

UOMINI

- § meno di 56 kg
- § da 56,100 a 60 kg inclusi
- § da 60,100 a 65 kg inclusi
- § da 65,100 a 70 kg inclusi
- § da 70,100 a 75 kg inclusi
- § da 75,100 a 80 kg inclusi
- § da 80,100 a 85 kg inclusi
- § da 85,100 a 90 kg inclusi
- § più di 90 kg

pagina 39/50

DONNE

- § meno di 52 kg
- § da 52,100 a 56 kg inclusi
- § da 56,100 a 60 kg inclusi
- § da 60,100 a 65 kg inclusi
- § da 65,100 a 70 kg inclusi
- § da 70,100 a 75 kg inclusi
- § più di 75 kg

21.6 Controllo della pesatura

La pesatura è organizzata dal Responsabile della Competizione PUSHING HANDS di EUROPATAICHI.

Può essere utilizzata una o più bilance. Ogni bilancia è ufficialmente approvata.

La stessa bilancia è utilizzata da tutti i concorrenti della medesima categoria di peso.

I concorrenti sono pesati in biancheria intima prima dell'inizio delle prove, all'orario stabilito dall'Organizzazione.

In caso di peso eccedente registrato durante la pesatura, un concorrente ha due ulteriori possibilità di pesatura, durante il tempo assegnato a tale pesatura, al fine di ottenere lo stesso peso dichiarato nel modulo di iscrizione.

Ogni assenza sarà considerata un forfait.

21.7 Visita medica

La visita medica inizierà contestualmente alla pesatura; i concorrenti devono presentare il proprio certificato medico sportivo per la pratica delle Arti Marziali ed Energetiche Cinesi durante le competizioni, come previsto dalle regole mediche vigenti. Il medico ufficiale di EUROPATAICHI non potrà rilasciare certificati medici.

21.8 Equipaggiamento e protezioni

21.8.1 Codice di abbigliamento

§ Tenuta della scuola/club per i concorrenti dello stesso club oppure pantaloni di colore uniforme che non coprano le caviglie, maglietta semplice o giacca cinese a maniche corte.

§ Scarpe a suola sottile adatte ai tappeti oppure piedi nudi.

IMPORTANTE: i concorrenti non possono indossare gioielli, collane, orecchini o altri accessori. Sono consentiti solo occhiali omologati per la competizione. È vietato l'uso di lozioni che rendono la pelle scivolosa. Le unghie devono essere tagliate corte.

21.8.2 Protezioni

Non è prevista alcuna protezione obbligatoria.

I paraseno sono consentiti e fortemente raccomandati per le donne.

pagina 40/50

Protezioni facoltative:

§ Bendaggi articolari possono essere indossati solo su indicazione medica, che deve essere presentata al momento dell'iscrizione e convalidata dal medico ufficiale di EUROPATAICHI.

21.9 Passaggio di categoria nel torneo individuale di PUSHING HANDS a passo fisso e a passo mobile

Se vi sono troppo pochi partecipanti iscritti per una categoria di peso, è possibile, in via eccezionale, un passaggio di categoria con il consenso del concorrente.

21.10 Assegnazione delle medaglie

Per ottenere il titolo di Campione, un concorrente deve aver preso parte almeno a un incontro del torneo.

Procedura di assegnazione per ciascuna prova, categoria d'età e categoria di peso nel torneo individuale:

§ Il n°1 è medaglia d'oro

§ Il n°2 è medaglia d'argento

§ Il n°3 è medaglia di bronzo

22 REGOLAMENTO TECNICO

22.1 Definizione

La competizione di TUI SHOU /PUSHING HANDS è una pratica di opposizione che proviene dalle arti marziali interne cinesi. Lo scopo è squilibrare, spingere via l'avversario, farlo cadere a terra, spingerlo fuori dall'area (passo mobile), farlo voltare di spalle, utilizzando i quattro principi seguenti: aderire, incollarsi, connettersi e seguire.

Il PUSHING HANDS a passo fisso e a passo mobile è un confronto tra due concorrenti, nel quale ogni impatto è rigorosamente escluso. Sono particolarmente ricercate la padronanza tecnica e stilistica, così come la precisione dei contatti. Questi incontri si svolgono su un'area definita e con una durata prestabilita. Sono valutati dal collegio arbitrale tramite un sistema di attribuzione di

punti o penalità in relazione alle tecniche permesse o vietate. Il vincitore di un incontro è colui che ottiene il maggior numero di punti.

La competizione è una vetrina della pratica quotidiana, che sottolinea la supremazia della flessibilità, dell'assorbimento, della trasformazione e della non violenza. L'iscrizione e la partecipazione alle prove di TUI SHOU PUSHING HANDS implicano la conoscenza e l'accettazione delle regole, nel rispetto dell'avversario.

Il regolamento di gara definisce e specifica le prove, le categorie di età, le categorie di peso e il codice di abbigliamento del concorrente.

Il regolamento tecnico specifica le modalità degli incontri, le tecniche permesse e non permesse, il sistema di punteggio e le penalità.

pagina 41/50

22.2 Modalità degli incontri

22.2.1 Modalità degli incontri nel torneo individuale a passo fisso e a passo mobile

22.2.2 Modalità generali degli incontri nei tornei a passo fisso e a passo mobile

a. Dieci minuti prima dell'inizio di una prova, un appello generale invita i concorrenti della poule a essere presenti accanto all'area di gara, dove saranno chiamati per nome al fine di controllare l'iscrizione e l'abbigliamento.

b. Un concorrente che non è presente dopo tre chiamate sarà considerato forfait.

c. I partecipanti di una determinata poule saranno chiamati dagli arbitri e invitati a disporsi in fila all'inizio di ogni turno. Saranno invitati a disporsi in fila una seconda volta alla fine del turno per annunciare i risultati della poule.

d. Solo un preparatore personale o coach è autorizzato vicino all'area di gara durante un incontro. Non è autorizzato a parlare durante i round. Qualsiasi coaching o scambio verbale durante l'incontro comporterà l'assegnazione di un punto di penalità all'avversario.

e. Per ciascun incontro, i concorrenti saranno distinti dall'uso di una cintura rossa o blu. Al primo concorrente chiamato sul ring/area verrà assegnata la cintura rossa.

f. Per ciascun incontro, una chiamata invita i concorrenti a prendere posto sull'area di gara; ogni concorrente deve salutare "palmo e pugno" verso la giuria, l'arbitro centrale e il proprio avversario.

g. L'arbitro darà il segnale "KAÏSHI" (che significa "inizio", pronunciato "k'ai sheu") per avviare ogni periodo. Una campanella o un gong suonerà per informare l'arbitro del tempo trascorso. Le azioni compiute al gong vengono registrate. L'arbitro indicherà quindi la fine dell'incontro con "TING" (che significa "stop", pronunciato "t'ing"). Il tempo non verrà fermato durante l'incontro salvo su richiesta dell'arbitro.

h. Al termine dell'incontro, il concorrente deve salutare il proprio avversario, l'arbitro centrale e la giuria.

i. I risultati della competizione devono essere resi pubblici.

22.2.3 Modalità specifiche degli incontri nel PUSHING HANDS a passo fisso

a. PUSHING HANDS a passo fisso: un incontro consiste in due round da 1 minuto ciascuno (tempo effettivo di confronto) con cambio di lato dopo il primo minuto.

b. I due concorrenti sono uno di fronte all'altro (su un'area di 4 x 4 metri), una parte del piede

anteriore deve toccare la linea di separazione. L'incontro inizia al segnale dell'arbitro "KAĬSHI".

c. Gli avambracci di entrambi i concorrenti devono essere in contatto sopra la linea di separazione nel modo seguente: gli avambracci sono a contatto a livello del dorso degli avambracci e l'altra mano, a palmo aperto, è appoggiata sul gomito dell'avversario a livello del condilo.

d. All'inizio, i concorrenti hanno il piede destro sulla linea di separazione e gli avambracci destri a contatto tra loro.

e. Dopo un minuto, l'arbitro centrale indica "TING", ferma l'incontro e il cronometro viene fermato. I concorrenti vengono quindi posizionati con il piede sinistro sulla linea di separazione e gli avambracci sinistri a contatto tra loro.

f. Durante l'incontro, i piedi possono sollevarsi da terra a condizione imprescindibile che vengano poi appoggiati al suolo esattamente nello stesso punto.

22.3 Modalità specifiche degli incontri nel PUSHING HANDS a passo mobile

a. PUSHING HANDS a passo mobile: un incontro consiste in un unico round di 2 minuti (tempo effettivo di confronto) senza pausa.

b. I concorrenti si posizionano sulla linea prevista. Salutano la giuria, l'arbitro centrale e tra loro. Al segnale dell'arbitro centrale "KAĬSHI", i concorrenti mettono gli avambracci in contatto tra loro (uno sopra e il secondo sotto) e iniziano a muoversi. La spinta inizia quando uno dei concorrenti mette il piede parzialmente o completamente fuori dalla zona neutra.

c. Tutte le interruzioni sono indicate con "TING".

d. L'incontro termina con il gong o la campanella e il segnale "TING" dell'arbitro. I concorrenti devono separarsi e tornare alle rispettive posizioni su ciascun lato dell'area.

e. Al termine dell'incontro, i concorrenti si salutano reciprocamente, poi salutano l'arbitro e la giuria. L'arbitro centrale prende il polso di ciascun concorrente e solleva il polso di colui che vince l'incontro, secondo la decisione dell'arbitro verbalizzante.

f. Uscita: avere due punti di appoggio (entrambi i piedi, entrambe le mani, un piede e una mano, ecc.) fuori dall'area di competizione è considerato un'uscita. Ogni uscita è indicata dall'arbitro con un braccio teso obliquamente verso il basso, mano aperta, taglio della mano rivolto verso il pavimento. Le uscite sono segnalate dall'arbitro centrale, che riporta i concorrenti al centro e indica l'uscita alla giuria.

IMPORTANTE: 3 uscite comportano una squalifica.

22.4 Decisioni

1. È dichiarato vincitore di un incontro il concorrente che ottiene il maggior numero di punti.
2. È dichiarato vincitore di un incontro il concorrente il cui avversario è squalificato per grave scorrettezza (azione evidentemente pericolosa).
3. In caso di parità, l'incontro sarà prolungato di ulteriori 30 secondi. Se la situazione rimane invariata, la vittoria sarà attribuita a chi segna per primo. Se uno dei concorrenti ha ricevuto un richiamo (warning), il suo avversario sarà dichiarato vincitore dell'incontro.
4. Squalifica: nel caso specifico in cui uno dei membri di una poule sia squalificato per grave scorrettezza (azione evidentemente pericolosa), la sua partecipazione a qualsiasi prova di EUROPATAICHI è annullata. I punti vinti dal suo avversario sono attribuiti anche agli altri membri della poule.

22.5 Sistema di punteggio nel TUI SHOU/PUSHING HANDS a passo fisso

22.5.1 Assegnazione dei punti:

Un concorrente ottiene punti quando il suo avversario:

§ Sposta un punto di appoggio dalla sua posizione = 1 punto

§ Sposta due punti di appoggio dalla loro posizione = 2 punti

§ Tocca il suolo con una parte del corpo diversa dai piedi = 3 punti

22.5.2 Penalità:

§ Richiamo (warning): tutti gli attacchi o le azioni non autorizzate su una parte del corpo non autorizzata comporteranno un richiamo le prime due volte; la terza infrazione comporterà la perdita dell'incontro, e ciò nell'intero torneo e nell'eventuale tempo supplementare.

§ Trattenere, con o senza intenzione di portare a compimento l'azione, trattenere l'avversario per aiutarsi a rimanere nell'area di competizione e trattenere durante un'uscita, al fine di afferrare l'avversario fuori dall'area di competizione, è penalizzato. In quest'ultimo caso, il concorrente che trattiene è penalizzato con un richiamo e un'uscita.

§ Ogni perdita deliberata di contatto è penalizzata con un richiamo.

§ Ogni richiamo è indicato dall'arbitro con un braccio teso orizzontalmente, pugno chiuso, indice puntato verso il concorrente richiamato.

§ Contestare la decisione dell'arbitro comporta un richiamo la prima volta e una squalifica la seconda.

§ In caso di intervento verbale del coach durante l'incontro, il suo concorrente riceverà un punto di penalità.

22.6 Sistema di punteggio nel PUSHING HANDS a passo mobile

22.6.1 Assegnazione dei punti:

§ Spingere l'avversario senza perdere il contatto e costringerlo a uscire dall'area di competizione con i 2 piedi fuori, perdendo il contatto = 1 punto

§ Assorbire la spinta dell'avversario o far voltare le spalle all'avversario al fine di farlo uscire dall'area di competizione o farlo cadere a terra, perdendo il contatto = 2 punti

§ L'avversario tocca il suolo con una parte del corpo diversa dai piedi = 3 punti

§ Se i due concorrenti toccano il suolo nello stesso momento, nessuno segna.

§ Se i due concorrenti escono dall'area di competizione nello stesso momento, nessuno segna.

§ Spingere l'avversario fuori dall'area di competizione perdendo il contatto = 1 punto

§ Quando l'avversario riceve un richiamo (warning) = 1 punto

§ Proiezione, spazzata, bloccare l'avversario con una o entrambe le gambe o agganciare mantenendo il contatto con due mani durante l'azione = 1 punto

§ 10 conteggi per un concorrente = 5 punti, poi squalifica se c'è un secondo 10 conteggi

22.6.2 Penalità:

§ Richiamo (warning): tutti gli attacchi o le azioni non autorizzate su una parte del corpo non autorizzata comporteranno un richiamo le prime due volte; la terza infrazione comporterà la perdita dell'incontro, e ciò nell'intero torneo e nell'eventuale tempo supplementare.

§ Trattenere, con o senza intenzione di portare a compimento l'azione, trattenere l'avversario per aiutarsi a rimanere nell'area di competizione e trattenere durante un'uscita, al fine di afferrare l'avversario fuori dall'area di competizione, è penalizzato. In quest'ultimo caso, il concorrente che trattiene è penalizzato con un richiamo e un'uscita.

§ Ogni perdita deliberata di contatto è penalizzata con un richiamo.

§ Ogni richiamo è indicato dall'arbitro con un braccio teso orizzontalmente, pugno chiuso, indice puntato verso il concorrente richiamato.

§ Contestare la decisione dell'arbitro comporta un richiamo la prima volta e una squalifica la seconda.

§ In caso di intervento verbale del coach durante l'incontro, il suo concorrente riceverà un punto di penalità.

§ IMPORTANTE: due uscite comportano una squalifica.

22.7 Tecniche permesse e non permesse nel PUSHING HANDS a passo fisso e a passo mobile

22.7.1 Tecniche permesse nel PUSHING HANDS a passo fisso e a passo mobile:

La spinta deve essere effettuata con le mani, gli avambracci, le spalle o il torso.

22.7.2 Tecniche non permesse nel PUSHING HANDS a passo fisso e a passo mobile:

§ Trattenere l'avversario con o senza intenzione di portare a compimento l'azione

§ Trattenere l'avversario per aiutarsi a rimanere nell'area di competizione

§ Una perdita deliberata di contatto

§ Spingere la gola o il volto dell'avversario

§ Colpi diretti (con pugni, gomiti, ginocchia, piedi o testa)

§ Qin na

§ Sollevare l'avversario

§ Calpestare i piedi dell'avversario dépasser

§ Mordere, afferrare o tirare i capelli dell'avversario

§ Belting the opponent foot or during the action (the spine should not be overtaken)

23 Esecutivo arbitrale (arbitri) del PUSHING HANDS

23.1 Composizione:

La composizione dell'esecutivo arbitrale del PUSHING HANDS è la seguente:

- Il Responsabile degli arbitri della competizione PUSHING HANDS (arbitro capo)
- Un arbitro centrale (uno per area di competizione)
- Un arbitro ausiliario (uno per area di competizione)
- 3 arbitri al tavolo (un tavolo per area di competizione)
- Un arbitro verbalizzante (uno per area di competizione)

Un cronometrista (uno per area di competizione)

23.2 Il Responsabile degli arbitri di TUI SHOU/PUSHING HANDS:

- Dirige i gruppi di lavoro degli arbitri, garantisce la corretta applicazione del regolamento di gara, controlla e verifica tutte le preparazioni delle competizioni;
- Spiega le regole e il programma della competizione senza avere il diritto di modificarli;
- Durante la competizione, in funzione delle esigenze del lavoro arbitrale e della ripartizione del lavoro arbitrale, ha il diritto di risolvere qualsiasi problema dovuto a un grave errore commesso da un arbitro;
- Verifica e dichiara il risultato della competizione e conclude il lavoro arbitrale.

23.3 L'arbitro centrale:

- È responsabile del corretto svolgimento del torneo
- Non attribuisce alcun punto.
- Indica i richiami (warning) e le uscite.
- Ferma l'incontro in caso di perdita di contatto, caduta, richiamo o uscita.
- Indica inoltre l'evidente passività e riporta l'incontro al centro dell'area di competizione dopo ogni assegnazione di punti.

23.4 L'arbitro ausiliario:

Dotato/a di fischietto, aiuta l'arbitro centrale nelle decisioni.

23.5 I 3 arbitri al tavolo:

Attribuiscono i punti e calcolano il punteggio finale al termine dell'incontro.

23.6 L'arbitro verbalizzante:

- Dichiara il vincitore quando vi è una maggioranza tra gli arbitri. Nel caso in cui due arbitri attribuiscono lo stesso numero di punti all'avversario, sarà mantenuta la decisione del terzo.
- Assegna i richiami (warning).

23.7 Il cronometrista (uno per tavolo di giuria):

- Attiva il controllo del tempo (cronometro) quando l'arbitro principale dà il segnale di inizio.
- Dà all'arbitro principale il segnale della fine dell'incontro.

PROGRAMMA GARA

**ARRIVO E REGISTRAZIONE SQUADRE E PESO TUI SHOU/PUSHING
HANDS**

**VENERDI 26 GIUGNO DALLE ORE 16:00 PRESSO HOTEL NUOVO
VIA STATLE 1122 GARLATE (LC)**

REGISTRAZIONE E PESO

SABATO 27 GIUGNO PRESSO IL PALATAURUS DALLE 9:00

STAGE SCUOLE E TAIJI ROULI BALL

**SFILATA SQUADRE SABATO 27 GIUGNO PRESSO PALATAURUS
DALLE 12:00 DIMOSTRAZIONE ROULI BALL**

**INIZIO TUTTE LE GARE POMERIGGIO DALLE 14:30 ELIMINATORIE
E FINALI**

**GALA SERALE DALLE 20:30 DIMOSTRAZIONE DELLE SCUOLE
PRESENTI**

28 GIUGNO TUTTO IL GIORNO FINALI e chiusura manifestazione

**29 GIUGNO Tour del Lago a scelta dei partecipanti con motonave
Cicogna dalle 8:00 ALLE 12.30 Partenza lungolago di LECCO
(costo a carico dei partecipanti) .**

**COME ARRIVARE AL PALATURUS VIA GIACOMO BRODOLINI 35
LECCO**

**IN MACCHINA DA MILANO PER CHI VIENE DA TORINO PRENDERE
STRADA STATALE SS36 MILANO -LECCO CIRCA 44 MINUTI**

**PER CHI VIENE DA BOLOGNA O VENEZIA USCITA DA AGRATE E
PRENDERE LA A 51**

**PER CHI VIENE IN AEREO DA TUTTI GLI AEROPORTI ARRIVARE
ALLA STAZIONE CENTRALE DI MILANO CON GLI AUTOBUS
NAVETTA E PRENDERE IL TRENO DIREZIONE MILANO – LECCO
FERMATA LECCO MAGGIANICO CIRCA 30 MINUTI POI 5 MINUTI
AL PALATAURUS**

**PER CHI VIENE IN TRENO IDEM ARRIVARE ALLA STAZIONE
CENTRALE DI MILANO E POI PRENDERE IL TRENO REGIONALE
PER LECCO FERMATA MAGGIANICO**

LOGISTICA HOTEL E CAMPING CONVENZIONATI

CAMPING RIVABELLA A 5 MINUTI A PIEDI DAL PALATAURS SENZA CONVENZIONE FINO AD
ESAURIMENTO POSTI , BUNGALOW IN RIVA AL LAGO E POSSIBILTA' DI POSTI ROULOTTE E TENDE.

Prenotazione direttamente su BOOKING

NUOVO HOTEL

Abbiamo preso una convenzione con il NUOVO HOTEL di GARLATE (LC) 5 MINUTI IN MACCHINA
DAL PALATAURUS raggiungibile con bus di linea o con taxi /Uber

camera singola euro 90,00 per notte, parcheggio e wi-fi inclusi.

camera doppia ad uso singolo euro 117,00 per notte, parcheggio e wi-fi inclusi.

camera doppia euro 162,00 per notte, parcheggio e wi-fi inclusi.

camera tripla euro 198,00 per notte, parcheggio e wi-fi inclusi (disponibili n.4 camere)

camera quadrupla euro 207,00 per notte, parcheggio e wi-fi inclusi (disponibili n.3 camere)

I prezzi delle camere sono con colazione a buffet inclusa.

Nel momento della prenotazione da fare dingolarmente indicate il nome della manifestazione
EUROPA TAI CHI

NUOVO
HOTEL

Francesco Careccia

info@hotelnuovo.com

Tel. +39 0341 680243

Sede legale e amministrativa

Milani srl Socio Unico

Via Statale, 1122

23852 Garlate (Lc)

p.i. 03361360138

www.hotelnuovo.com

