

REGOLAMENTO

1° TORNEO DI FORME E COMBATTIMENTI DI WING CHUN

BOLOGNA

16 SETTEMBRE 2023

A. DATA E LUOGO

Il primo torneo di forme e combattimenti di Wing Chun si terrà il giorno 16 settembre 2023 a Bologna, Italia.

B. LOCATION

La struttura che ospiterà l'evento è l'impianto sportivo Baratti di Via Irnerio 4 – 40126 Bologna (BO).

C. EVENTI COMPETITIVI

Gli eventi competitivi includono routine individuali, eventi di sparring con coreografia e di combattimento libero.

1. Eventi routine individuali:

- A mani nude
 - Siu Nim Tao
 - Chum Kiu
 - Biu Jee
 - Hong Jong (Mook Yan Jong "in aria", senza il Jong)
- Con armi
 - Baat Jaam Do
 - Luk Dim Boon Kwan

2. Eventi di sparring con coreografia:

- Chi Sao con coreografia

3. Eventi di combattimento libero:

- Mai Saan Jong (Wing Chun Free Fighting)

D. QUALIFICAZIONI

1. Sono qualificati alla partecipazione alla competizione tutte le associazioni che siano membri dell'Ente di Promozione Sportiva AICS o regolarmente iscritte presso altri Enti di Promozione Sportiva.
2. L'organizzatore ha facoltà di invitare altre associazioni a prendere parte alla competizione.

E. METODI DI PARTECIPAZIONE

1. Ciascuna associazione può iscrivere un (1) team.
2. Ciascun team può al massimo registrare:
 - Un (1) team leader,
 - Un (1) medico del team,
 - Il numero degli atleti non è soggetto a limitazioni.
 - NOTE: La limitazione del numero di team leader per ciascun team è data dal fatto che questa figura rappresenta ufficialmente l'intero team per l'associazione. Il team leader è il solo rappresentante al quale sia consentito partecipare ai sorteggi, ai meeting tecnici e che ha l'autorità per gestire le questioni ufficiali che riguardano il team.

3. Ciascun atleta può partecipare al massimo a quattro (4) eventi.
4. Ciascun partecipante deve portare con sé un certificato medico in corso di validità, firmato da un medico qualificato. Tutti i partecipanti devono compilare interamente e inviare un documento di manleva con la registrazione finale (che è possibile trovare più avanti). Per i partecipanti con età inferiore ai 18 anni, il documento di manleva deve essere firmato da un genitore o da chi esercita la patria potestà.

F. LIMITI DI TEMPO PER GLI EVENTI

1. Le routine di Wing Chun tradizionale a mani nude e con armi devono essere eseguite nella loro interezza, senza alterazioni e uniformandosi ai seguenti limiti di tempo:
 - Eventi di routine individuale a mani nude
 - Siu Nim Tao – Tra 1 e 2 minuti di durata totale.
Il giudice capo segnalerà i 1:30 minuti con un fischietto
 - Chum Kiu – Tra 1 e 2 minuti di durata totale.
Il giudice capo segnalerà i 1:30 minuti con un fischietto
 - Biu Jee – Tra 1 e 2 minuti di durata totale.
Il giudice capo segnalerà i 1:30 minuti con un fischietto
 - Hong Jong (“Air” Wooden Dummy) – Tra 1 e 2 minuti di durata totale
 - Eventi di routine individuale con armi
 - Luk Dim Boon Kwan – Tra 1 e 2 minuti di durata totale.
Il giudice capo segnalerà i 1:30 minuti con un fischietto
 - Baat Jam Dao – Tra 2 e 3 minuti di durata totale.
Il giudice capo segnalerà i 2:30 minuti con un fischietto
2. Gli eventi di Sparring con Coreografia dovranno uniformarsi ai seguenti limiti di tempo:
 - Eventi di Sparring con Coreografia:
 - Chi Sao con Coreografia (Sticky Hands) – Tra 1 e 2 minuti di durata totale (la coppia di partecipanti dovrà dichiarare esplicitamente la durata al momento della registrazione)
3. L’evento del Mai Saan Jong (Wing Chun Free Fighting) adotterà il sistema di singolo knockout. Ciascun incontro sarà composto da tre (3) round in totale. Ciascun round durerà due (2) minuti e prevedrà un (1) minuto di riposo tra i round.

G. CATEGORIE DI ETÀ

1. Categorie di età per gli Eventi Individuali
 - Gruppo A: Da 7 a 11 anni di età (categoria Unisex)
 - Gruppo B: Da 12 a 14 anni di età
 - Gruppo C: Da 15 a 17 anni di età
 - Gruppo D: Da 18 a 39 anni di età
 - Gruppo E: > di 40 anni di età (categoria Master)

H. SUDDIVISIONI DI PESO PER IL MAI SAAN JONG

1. L'evento di Mai Saan Jong (Wing Chun Free Fighting) è aperto agli atleti appartenenti al Gruppo C, al Gruppo D e al Gruppo E di età.
2. La suddivisione di peso per gli atleti maschi e femmine include:
 - 48kg (≤48kg)
 - 52kg (>48kg - ≤52kg)
 - 56kg (>52kg - ≤56kg)
 - 60kg (>56kg - ≤60kg)
 - 65kg (>60kg - ≤65kg)
 - 70kg (>65kg - ≤70kg)
 - 75kg (>70kg - ≤75kg)
 - 80kg (>75kg - ≤80kg)
 - 85kg (>80kg - ≤85kg)
 - 90kg (>85kg - ≤90kg)
 - 100kg (>90kg - ≤100kg)
 - 100kg + (>100kg)

I. POSIZIONAMENTI E PREMI

1. In generale, ciascun evento individuale e di coppia per ciascun Gruppo di età (per maschi e femmine) verrà premiato come segue:

• 1° posto	Medaglia d'oro
• 2° posto	Medaglia d'argento
• 3° posto	Medaglia di bronzo

Uno speciale "Premio Sportivo" potrebbe essere assegnato dagli organizzatori, in base alla valutazione dei partecipanti.

J. ISCRIZIONI

1. Iscrizione finale:

Tutte le iscrizioni finali devono essere inviate al Sistema di Registrazione Online (<https://forms.gle/EsMHD1Lqro8w849QA>). L'iscrizione dovrà essere caricata sul sistema online entro le ore 24:00 del 14 Settembre 2023. Ciascun team dovrà portare una copia stampata dell'iscrizione e dell'avvenuto bonifico, da mostrare all'accreditato a Bologna.

Per gli iscritti ad AICS la quota di partecipazione è fissata in euro 20. Tale quota dà diritto alla partecipazione a tre (3) eventi. Gli eventi aggiuntivi hanno un costo di euro 10. Il numero massimo di eventi a cui un atleta può partecipare è quattro (4). Gli importi raddoppiano nel caso l'atleta non sia iscritto ad AICS.

Le iscrizioni tardive saranno soggette all'approvazione dell'organizzatore e, se accettate, saranno soggette a una penale per ritardata iscrizione di €50 per partecipante.

K. ARRIVO E REGISTRAZIONE

1. Tutti i team partecipanti devono presentarsi al bancone di registrazione per tempo, così da registrarsi presso il Comitato Organizzativo a Bologna, non oltre le ore 8:30 del 16 settembre 2023. Ai team partecipanti che non si presenteranno per la registrazione entro la scadenza indicata potrebbe essere negata la partecipazione all'evento. I partecipanti possono registrarsi per arrivare prima o entro la scadenza sopra indicata e verranno addebitati in conformità con la loro prenotazione e registrazione. Ai partecipanti che arrivano dopo la scadenza verrà addebitata la tariffa giornaliera per ciascun partecipante in base alla registrazione e alla prenotazione presentate, indipendentemente dal momento in cui i partecipanti arrivano effettivamente.
2. Al momento dell'arrivo, tutti i team dovranno consegnare quanto segue al Comitato Organizzativo:
 - Una (1) fotocopia di documento di identità per partecipante
 - Il **MODULO DI ISCRIZIONE ED ESONERO DI RESPONSABILITÀ** (che trovate in seguito) originale e firmato, per ciascun partecipante
 - Copia di avvenuto pagamento dell'iscrizione

L. CONDIZIONI ECONOMICHE

1. Il biglietto aereo e tutte le relative spese di viaggio (compresi autobus locali, biglietti del treno, ecc.), nonché le spese di alloggio/partecipazione per tutti i partecipanti sono a carico delle squadre stesse. Le squadre partecipanti sono tenute a pagare le relative quote di partecipazione al Comitato Organizzatore tramite bonifico bancario, contestualmente alla presentazione dell'iscrizione finale.
La quota di partecipazione include la partecipazione a 3 eventi – per eventuali eventi aggiuntivi, il costo è di euro 10 supplementari a persona, per evento. Tutte le spese extra affrontate non sono rimborsabili.
2. Metodo di pagamento
 - I team partecipanti sono tenuti a pagare le relative tariffe di partecipazione e di registrazione (se applicabili) mediante bonifico bancario, contemporaneamente alla loro presentazione di iscrizione finale. L'attestazione di pagamento deve essere inviata al Comitato Organizzativo via e-mail, stampata ed esibita al momento della registrazione.
 - Dettagli bancari del Comitato Organizzatore:
AICS - Comitato Provinciale di Bologna APS
Iban: IT26C0707202406000000104991
Emilbanca

Specificando come causale: **ISCRIZIONE (COGNOME E NOME) KUNG FU PER L'EMILIA ROMAGNA**

Email per invio della documentazione: info@slwc.it. Si prega di specificare nell'oggetto la dicitura "KUNG FU PER L'EMILIA ROMAGNA – Iscrizione Wing Chun".

M. UFFICIALI TECNICI

Gli ufficiali tecnici sono forniti dal Comitato Organizzatore. Ciascun ufficiale selezionato è stato sottoposto a un periodo di formazione ed è praticante/insegnante di Wing Chun da almeno 4 anni.

N. CERIMONIA DEL PESO

La cerimonia del peso per gli atleti del Mai Saan Jong si terrà alle ore 09:15 del 16 settembre 2023.

O. MEETING TECNICO

A tutti i team leader è richiesto di partecipare al Meeting Tecnico del 16 settembre 2023, alle ore 9:40. La location per questo meeting verrà definita in seguito.

P. ALTRE INFORMAZIONI

1. Tutti i partecipanti dovranno esibire un certificato medico sportivo in corso di validità.
2. Dopo l'arrivo, il medico incaricato dal Comitato Organizzativo ha il diritto di verificare le condizioni fisiche degli atleti. Qualora il medico dovesse reputare un atleta non in perfetta forma per le competizioni, la relativa iscrizione verrà cancellata.
3. Tutti gli atleti dovranno partecipare alla chiamata iniziale trenta (30) minuti prima dell'inizio dell'evento cui partecipano, così come presenziare alle chiamate successive. La mancata presenza a 3 chiamate verrà considerata come forfait dell'atleta.
4. Dopo l'arrivo, tutti i team dovranno verificare con attenzione i sorteggi e gli elenchi. Nel caso in cui ci fossero obiezioni sugli eventi della competizione, o sui nomi dei partecipanti, il partecipante in questione o il team leader designato dovrà comunicare i dati corretti al Comitato Organizzativo, prima delle ore 10:00 del 16 settembre 2023. Il Responsabile della Programmazione controllerà l'originale della registrazione presentata e, nel caso verificasse delle discrepanze, correggerà l'informazione. Nel caso non vi fossero discrepanze, nessuna modifica verrà applicata.
5. Le informazioni relative a problemi non contemplati in questo documento verranno discussi al momento dell'evento.

Q. COSTUMI ED EQUIPAGGIAMENTO

1. Gli atleti dovranno indossare costumi tradizionali o l'abbigliamento ufficiale della propria scuola per le competizioni di Wing Chun e le scarpe durante tutti gli eventi (con esclusione del Mai Saan Jong). Tutti i costumi per le competizioni, scarpe e armi sono a cura degli stessi atleti.
2. Gli atleti che partecipano all'evento del Mai Saan Jong (Wing Chun Free Fighting) dovranno indossare pantaloni sportivi a gamba lunga, maglietta T-shirt, ed essere in possesso di paradenti e conchiglia (paraseno per le atlete donne). Tutte le altre attrezzature protettive obbligatorie verranno fornite dal Comitato Organizzativo.

PROGRAMMA GENERALE

8:30	Inizio registrazioni
9:15	Cerimonia del peso
9:40	Meeting tecnico
10:00	Inizio gare di forme
12:30	Premiazione gare di forme
13:00	Inizio combattimenti
16:30	Premiazione combattimenti
17:00	Inizio gare di sparring con coreografia (Chi-Sao)
18:00	Premiazione sparring con coreografia
19:00	Cerimonia di chiusura

Il Comitato Organizzativo si riserva di apportare modifiche al programma generale, ogni modifica verrà segnalata presso il desk presente nell'area delle competizioni.

MODULO DI ISCRIZIONE ED ESONERO DI RESPONSABILITÀ

Nome: _____ Cognome: _____

Nato a: _____ Prov. (____) in data: _____

Via: _____ N° civico: _____ CAP: _____

Località: _____ Prov.(____)

Codice fiscale: _____

Iscrizione ai seguenti eventi (barrare fino a un massimo di 3 eventi*):

Forme	Sparring con coreografia	Mai Saan Jong
<input type="checkbox"/> Siu Nim Tao	<input type="checkbox"/> Chi Sao con coreografia	<input type="checkbox"/> Combattimento
<input type="checkbox"/> Chum Kiu		
<input type="checkbox"/> Biu Chi		
<input type="checkbox"/> Hong Jong		
<input type="checkbox"/> Lok Bim Boon Kwan		
<input type="checkbox"/> Baat Cham Dao		

* L'iscrizione dà diritto alla partecipazione a 3 eventi. Qualora venissero selezionati 4 eventi (il numero massimo consentito), occorrerà aggiungere 10 euro alla quota di iscrizione.

Ricevuta l'informativa sull'utilizzazione dei miei dati personali ai sensi dell'art.13 del Decreto Legislativo n.196/2003 consento al loro trattamento nella misura necessaria per il perseguimento degli scopi statutari. Consento anche che i dati riguardanti l'iscrizione siano comunicati agli enti con cui l'associazione collabora e da questi trattati nella misura necessaria all'adempimento di obblighi previsti dalla legge e dalle norme statutarie.

Il richiedente è consapevole dei rischi che la pratica sportiva comporta; è a conoscenza del fatto che il certificato medico di idoneità alla pratica sportiva è requisito fondamentale per l'iscrizione e che va presentato al momento della firma del presente documento; è consapevole che eventuali danni a cose o persone causati da negligenza rientrano nelle responsabilità personali. L'iscrizione all'associazione comporta l'accettazione delle clausole contrattuali e assicurative per la copertura degli eventuali infortuni che dovessero verificarsi in allenamento.

Ciò premesso, il sottoscritto chiede di essere ammesso quale socio frequentatore dell'associazione organizzatrice. Per gli iscritti di età inferiore ai 18 anni è necessaria la firma di un genitore o di chi esercita la patria potestà. Il sottoscritto si impegna a rispettare le disposizioni statutarie vigenti, le delibere degli organi sociali validamente costituiti e di eventuali regolamenti interni.

Esonero di responsabilità

Con la presente dichiaro di essere in buono stato di salute e di non soffrire di patologie che possono essere controindicate alla pratica sportiva. Dichiaro di essere stato informato sulla necessità di presentare il Certificato Medico. Dichiaro di assumermi la responsabilità del caso finché non presenterò il Certificato Medico e non verrà formalmente attivata la copertura assicurativa, sollevando l'associazione organizzatrice da ogni responsabilità.

Autorizzazione al trattamento delle immagini/video

Accettando il presente modulo si dà espressa autorizzazione alla diffusione di materiale audio/foto/video su Internet nelle sue svariate forme, anche per i minori (tramite accettaz. del genitore). La negazione di tale autorizzazione deve essere richiesta espressamente.

16 settembre 2023

Firma: _____

Firma del genitore: _____

APPENDICE1

(Soggetta a modifiche senza preavviso)

MaiSaanJong (WingChun Free Fighting)

Costumi ed equipaggiamento

1. Tutti gli atleti dovranno indossare costumi e attrezzatura protettiva.
2. I costumi approvati per maschi e femmine includono una t-shirt a manica corta e pantaloni sportivi (i pantaloni corti non sono ammessi). La t-shirt e i pantaloni dovranno essere dello stesso colore, nero o rosso. Durante l'incontro gli atleti non potranno indossare scarpe.
3. Ciascun atleta dovrà essere in possesso di proprio paradenti e conchiglia protettiva (da indossare sotto ai pantaloni sportivi, per le donne anche il paraseno).
4. L'attrezzatura protettiva approvata include un caschetto (senza grata), guantoni da 10oz, corpetto, paratibia con protezione del piede.

Metodi consentiti e proibiti, standard di punteggio e penalità

Metodi consentiti

1. Le tecniche consentite includono colpi con il pugno, il palmo o il gomito e i calci, incluse le proiezioni.
2. È consentito afferrare e rilasciare simultaneamente entrambe le braccia e/o le gambe per il trapping e le proiezioni rapide.
3. Spazzate (non calci) sui piedi e sotto al ginocchio, per le proiezioni.

Metodi proibiti

1. Attaccare con la testa, le dita o esercitando pressione sulle articolazioni dell'avversario in direzione contraria al naturale.
2. Clinch o wrestling.
3. Più di tre (3) colpi consecutivi alla testa.
4. Colpire la testa con i gomiti
5. Foot stomping o calciare sopra l'altezza della spalla.
6. Stomping o calci alle articolazioni (ginocchia)
7. Tecniche "girate" (spinning) o non controllate
8. Attaccare un avversario a terra in qualunque modo.

Aree valide

1. La testa, il torso e le cosce sono aree valide da colpire.

Aree proibite

1. La nuca, la gola, il collo, le ginocchia, tutta la schiena dell'avversario e il cavallo sono zone proibite.

Criteri per il punteggio

1. Attribuzione di due (2) punti:
 - 1.1 Quando un atleta scende dalla piattaforma con entrambi i piedi, al suo opponente vengono attribuiti due (2) punti.

1.2 A un atleta verranno riconosciuti due (2) punti se il suo opponente cade a terra o se tocca con una mano la piattaforma mentre rimane in equilibrio su almeno un piede.

1.3 A un atleta che simultaneamente intrappoli e/o contrattacchi un opponente con una tecnica, seguita da un attacco usando un pugno rettilineo o una proiezione, o che successivamente lancia l'opponente fuori dalla piattaforma, verranno attribuiti due (2) punti.

1.4 A un atleta che calci frontalmente e con successo sul torso del suo opponente, senza subire un contrattacco, verranno attribuiti due (2) punti.

1.5 Quando a un atleta viene comminato un fallo personale, al suo a competitore verranno attribuiti due (2) punti.

2. Attribuzione di un (1) punto:

2.1 Quando un atleta scende dalla piattaforma con un solo piede, al suo opponente viene attribuito un (1) punto.

2.2 All'atleta che colpisca il proprio opponente al torso o alla testa con una tecnica valida verrà attribuito un (1) punto.

2.3 All'atleta che colpisca il proprio opponente sul torso con una tecnica di gomito valida o un calcio, verrà attribuito un (1) punto.

2.4 Quando un atleta esegue un calcio circolare al corpo o un pugno circolare (gancio) al corpo o alla testa, ma fallisce nel suo intento agendo "a vuoto", al suo opponente verrà attribuito un (1) punto.

2.5 Quando a un atleta viene ordinato di attaccare, ma questi non prende l'iniziativa nei cinque (5) secondi successivi, al suo opponente verrà assegnato un (1) punto.

2.6 Quando viene comminata un'ammonizione a un atleta, al suo opponente verrà attribuito un (1) punto.

3. Nessun punto viene assegnato:

3.1 Quando una tecnica utilizzata non è chiara e non provoca effetti, non viene assegnato alcun punto.

3.2 Quando gli atleti scambiano colpi e non viene identificato alcun colpo significativo da entrambe le parti, non viene assegnato alcun punto.

3.3 Per colpi o calci alle cosce, sebbene l'area sia valida, non viene assegnato alcun punto.

3.4 Quando entrambi gli atleti escono dalla piattaforma, o entrambi cadono, non viene assegnato alcun punto.

4. Penalità tecniche:

4.1 Tentativo fallito di eseguire un take down chiaro di un opponente.

4.2 Tenere/clinch/grappling diverso dall'afferrare rapidamente, per un veloce controllo.

4.3 Evasione passiva ripetuta.

5. Falli personali:

5.1 Attaccare l'opponente prima della chiamata "Fight" o dopo la chiamata "Stop".

5.2 Colpire o calciare un'area proibita.

5.3 Colpire o calciare l'opponente usando un metodo proibito.

5.4 Ferire deliberatamente l'avversario al di fuori dello scopo della competizione.

5.5 Eccedere nell'intenzione di attaccare l'avversario e non adottare quindi il metodo "light contact".

5.6 Chiamare un time-out quando si è in una posizione di svantaggio.

5.7 Ritardare intenzionalmente l'incontro.

5.8 Mancanza di rispetto o disobbedienza degli ordini dei giudici o degli arbitri durante un incontro.

5.9 Non indossare il paracadente o sputarlo, o quando una delle attrezzature si allenta o cade a terra.

5.10 Mancanza di rispetto della "etichetta della competizione".

6. Penalità:

6.1 Per una penalità tecnica verrà rilasciata un'ammonizione.

6.2 Per un fallo personale verrà rilasciato un warning.

6.3 Un atleta con due (2) falli personali sarà squalificato dall'incontro.

6.4 Un atleta che ferisca deliberatamente l'opponente sarà squalificato dall'intera competizione e tutti i risultati conseguiti saranno invalidati.

6.5 Un atleta che utilizzi sostanze proibite o che inali ossigeno durante il periodo di riposo tra i round sarà squalificato dall'intera competizione e tutti i risultati conseguiti saranno invalidati.

7. Interruzione dell'incontro

L'incontro non verrà interrotto se un atleta mette un piede fuori dall'area di gara e rientra immediatamente. L'incontro non verrà interrotto durante un "quick reset".

L'incontro verrà interrotto quando:

7.1.1 Quando a un atleta vengono attribuiti due (2) punti.

L'incontro verrà interrotto insieme al tempo (cronometro) quando:

7.2.1 Quando viene assegnata una penalità tecnica o un fallo personale a un atleta.

7.2.2 Quando si verifica un infortunio.

7.2.3 Quando un atleta non attacca per cinque (5) secondi dopo aver ricevuto l'intimazione di farlo.

7.2.4 Quando un atleta solleva il braccio per richiedere un time-out.

7.2.5 Quando il giudice capo corregge un errore di arbitraggio o un'omissione.

7.2.6 Quando si verifica un problema o una situazione pericolosa sulla piattaforma.

7.2.7 Quando si verificano problemi ai sistemi di illuminazione, al campo di gara, al sistema di punteggio ecc, e quando tali problemi abbiano effetto sulla competizione.

8. Area della competizione

8.1 La competizione di Mai Saan Jong si terrà su una piattaforma per Wing Chun composta da una materassina in schiuma, coperta da un telo in PU di alta qualità. L'area della competizione si compone di un'area di gara e un'area perimetrale. L'area di gara deve avere superficie piatta, senza alcuna ostruzione. L'area di gara ha una dimensione di 3 metri di larghezza per 3 metri di lunghezza. L'area perimetrale è composta da una zona dotata di materassina larga 1,2 metri che contorna l'area di gara sui quattro lati.

8.2 Quando gli atleti iniziano l'incontro, devono essere uno di fronte all'altro e avere almeno un tallone a contatto con un lato della piattaforma, e iniziare l'incontro dopo la chiamata degli arbitri. Questa situazione si verifica ogni volta che l'incontro viene interrotto per l'attribuzione di due (2) punti o per motivi di sicurezza.

8.3 L'arbitro di piattaforma deve rimanere al di fuori dell'area di gara e spostarsi lungo l'area perimetrale, entrando nell'area di gara solo per iniziare, ricominciare o interrompere l'incontro.

APPENDICE 2

(Soggetta a modifiche senza preavviso)

METODO E CRITERI DI PUNTEGGIO PER LE ROUTINE DI WING CHUN

Articolo 26 Metodi e standard per il punteggio

26.1 Il punteggio totale di ciascun evento è 10 e verrà riportato con due cifre decimali.

26.2 Criteri di aggiudicazione del punteggio:

1) L'arbitro dovrà, in accordo con la performance totale dell'atleta, giudicare il grado complessivo dell'atleta. Basandosi sul punteggio totale, l'arbitro applicherà delle deduzioni per eventuali imprecisioni o errori riscontrati.

2) Conferma del punteggio

(1) Quando sono presenti 3 giudici, il punteggio medio sarà il punteggio finale dell'atleta.

(2) Quando sono presenti 4 o 5 giudici, i punteggi più alto e più basso non verranno inclusi nel calcolo. Il punteggio medio degli altri 2-3 giudici sarà il punteggio finale dell'atleta. Tutti i punteggi verranno contati fino a 2 cifre decimali.

3) Correzioni dell'Arbitro Capo

Qualora ritenga che vi sia una situazione ovviamente irragionevole nel calcolo del punteggio, l'Arbitro Capo ha l'autorità di apportare una correzione, incrementandolo o riducendolo in un intervallo da 0.01 a 0.05.

4) Punteggio finale

Il punteggio ottenuto dopo l'eventuale correzione dell'Arbitro Capo è il punteggio finale dell'atleta.

26.3 Criteri per l'attribuzione del punteggio

1) Requisiti generali (per riferimento)

(1) L'atleta, durante la performance, deve essere in grado di esprimere le caratteristiche uniche e le principali tecniche del Wing Chun in modo "corretto" e con "movimento standard". I movimenti devono riflettere i dettami dello stile ed essere eseguiti a seconda del loro scopo: le tecniche di colpo e di difesa esplicita dovranno essere esplosive, mentre le tecniche che prevedono movimenti più lenti e sinuosi dovranno mostrare tali caratteristiche.

(2) Fluidità del movimento e coordinazione del corpo (con o senza armi) e padronanza corretta della potenza.

(3) Ritmo appropriato, che possa esprimere correttamente il carattere del set della forma.

(4) Appropriata programmazione e disposizione dell'intero set. Deve essere coerente e strutturato, con enfasi sullo stile tecnico.

(5) Gli atleti devono terminare la performance entro il tempo limite.

2) Detrazioni al punteggio per altri errori (vedere la Tabella 1) (dopo aver calcolato il punteggio complessivo, le detrazioni verranno apportate in base all'errore)

3) L'Arbitro Capo vigilerà sull'esecuzione dell'arbitro.

(1) Sotto o sopra il tempo limite

1. Sotto il tempo limite, verranno detratti 0.2 punti dal punteggio totale.
2. Sotto il tempo limite per oltre 10 secondi, verranno detratti 0.3 punti dal punteggio totale. La detrazione massima è 0.3 punti.
3. Sopra il tempo limite, verranno detratti 0.1 punti dal punteggio totale.
4. Sopra il tempo limite per 10 secondi o oltre, verranno detratti 0.3 punti dal punteggio totale.

2) Per ogni singolo errore verranno detratti 0.1 punti.

3) Se l'atleta non è in grado di completare il set della forma per una ragione soggettiva, potrà ricominciare previa approvazione dell'Arbitro Capo. Tuttavia, verranno detratti 0.1 punti dal punteggio totale.

Se l'atleta non è in grado di completare il set della forma per una ragione oggettiva, l'atleta potrà ripetere la performance senza che venga applicata alcuna detrazione. L'atleta potrà ripetere la performance al termine del contest.

4) Se l'atleta non esegue il saluto prima di iniziare la performance e al termine della stessa, verrà applicata una detrazione di 0.1 punti.

Articolo 27 Criteri della competizione

27.1 Criteri

Il punteggio pieno della performance è pari a 10. Ai partecipanti verranno attribuiti i punteggi in base ai criteri espressi precedentemente, oltre al confronto delle performance degli altri partecipanti della competizione. L'arbitro può assegnare punti alla seconda cifra decimale.

Requisiti generali per le performance di To-Lo:

(1) L'essenza principale del Wing Chun è superare la durezza grazie alla flessibilità.

(2) Organizzazione, contenuto, abilità, interazione e tema del Wing Chun verranno contati come criteri della performance.

(3) Se viene usata della musica di sottofondo, tale musica deve essere coerente con il tema e la performance.

Articolo 28 Esibizione del punteggio finale

28.1 L'arbitro mostrerà pubblicamente il punteggio all'atleta e l'Arbitro Capo mostrerà il punteggio finale.

28.2 In alternativa, l'arbitro può presentare la propria valutazione all'Arbitro Capo e questi lo mostrerà all'atleta.

Articolo 29 Altro

Il Comitato della Competizione può intervenire o modificare le regole a seconda della situazione o qualora ve ne fosse la necessità.

Tabella 1 – Deduzioni per altri errori

Tipo di errore	Criteri per deduzioni		
	0,1 punti	0,2 punti	0,3 punti
- Abito o ornamenti che interferiscano con l'azione - Mancanza del saluto	- Non esegue il saluto - Abito o bottone rotto - Ornamento cade a terra - Perdita di una scarpa		
Armi	- Tocca il pavimento - Impugnatura lasca - L'arma si deforma/rompe - L'arma tocca il corpo		
Oltre la piattaforma di gara	- Qualunque parte del corpo		
Perdita di equilibrio	- Che interessa la parte alta del corpo - Saltello di una gamba	- Uso di mani, gambe, ginocchia, gomiti o rami per recuperare equilibrio	- Caduta a terra (mani, spalle, testa, tronco o bacino toccano terra) - Perdita dell'arma

APPENDICE 3

(Soggetta a modifiche senza preavviso)

METODO E CRITERI DI PUNTEGGIO PER GLI EVENTI DI SPARRING CON COREOGRAFIA

Articolo 30 Metodi e standard per il punteggio

30.1 Il punteggio totale di ciascun evento è 10 e verrà riportato con due cifre decimali.

30.2 Gli atleti dovranno indossare il paradenti ed è vietato colpire la testa. Essendo uno sparring non è previsto di "affondare" il colpo. Le gomitate intese come colpo sono vietate, ma possono essere usate per controllare le braccia dell'avversario o per divincolarsi da una presa o situazione simile.

30.3 Criteri di aggiudicazione del punteggio:

I criteri sono i medesimi della sezione METODO E CRITERI DI PUNTEGGIO PER LE ROUTINE DI WING CHUN all'Art 26.2.

30.4 Criteri per l'attribuzione del punteggio:

1) Requisiti generali (per riferimento)

(1) Gli atleti devono essere in grado di esprimere le caratteristiche uniche e le principali tecniche del Wing Chun durante l'esercizio del Chi Sao.

(2) Fluidità del movimento e coordinazione del corpo e padronanza corretta della potenza (è vietato affondare i colpi).

(3) Presenza della caratteristica di sparring: gli atleti dovranno esprimere dinamismo e far risaltare le caratteristiche del sistema, evitando di caratterizzare la performance come una semplice dimostrazione di abilità.

(4) Gli atleti devono terminare la performance entro il tempo limite.

2) L'Arbitro Capo vigilerà sull'esecuzione dell'arbitro.

(1) Sotto o sopra il tempo limite

1. Sotto il tempo limite, verranno detratti 0.2 punti dal punteggio totale.
2. Sotto il tempo limite per oltre 10 secondi, verranno detratti 0.3 punti dal punteggio totale. La detrazione massima è 0.3 punti.
3. Sopra il tempo limite, verranno detratti 0.1 punti dal punteggio totale.
4. Sopra il tempo limite per 10 secondi o oltre, verranno detratti 0.3 punti dal punteggio totale.