



REGOLAMENTO TORNEI DI FORME E COMBATTIMENTI DI WING CHUN

A. EVENTI COMPETITIVI

Gli eventi competitivi possono includere:

- 1) routine individuali,
- 2) eventi di sparring con coreografia
- 3) eventi di combattimento libero.

1. Eventi
routine
individuali:
Suddivisi per
categorie

A mani nude

- Siu Nim Tao
- Chum Kiu
- Biu Jee
 - Mook Yan Jong (in assenza del Jong la routine potrà essere eseguita in "aria senza il Jong "Hong Jong")

Con armi

- Baat Jaam Do
- Luk Dim Boon Kwan

2. Eventi di sparring con coreografia:

- Chi Sao con coreografia (esercizi prestabiliti o liberi senza contatto reale, anche lenti con musica o senza musica)

3. Eventi di combattimento libero:

- Mai Saan Jong (A turno, i praticanti si muovono tecniche libere l'un l'altro, come se ognuno fosse il "manichino vivente" del compagno, il quale collabora con lui, gli permette di studiare le tecniche, gli permette di imparare. La bellezza sta nel rispetto del proprio compagno, che al principio permette di sviluppare una serie concatenata di tecniche, poi si difende, lasciando a

sua volta la possibilità al praticante di reagire sulla sua difesa provocando reazioni su cui di nuovo agire. Non deve essere un vero combattimento libero)

B. 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.

5. Tutti i partecipanti dovranno compilare un apposito documento di manleva che verrà di volta in volta predisposto dall'organizzatore senza i suddetti documenti non sarà possibile effettuare la registrazione finale all'evento. 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.

C. 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 o interruzioni e uniformandosi ai seguenti limiti di tempo:

Eventi di routine individuale a mani nude

- Siu Nim Tao – Tra 1 e 2,30 minuti di durata totale.

Il giudice capo segnerà i 2,00 minuti con un fischietto

- Chum Kiu – Tra 1 e 2,30 minuti di durata totale.

Il giudice capo segnerà i 2,00 minuti con un fischietto

- Biu Jee – Tra 1 e 2,30 minuti di durata totale.

Il giudice capo segnerà i 2,00 minuti con un fischietto

- Mook Yan Jong – Tra 1 e 2,30 minuti di durata totale.

Il giudice capo segnerà i 2,00 minuti con un fischietto

Eventi di routine individuale con armi

- Luk Dim Boon Kwan – Tra 1 e 2,30 minuti di durata totale. Il giudice capo segnerà i 2,00 minuti con un fischietto

! Baat Jam Dao – Tra 2 e 3 minuti di durata totale.

Il giudice capo segnerà 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 2,30 minuti di durata totale (la coppia di partecipanti dovrà dichiarare esplicitamente la durata al momento della registrazione)

3. L'evento del Mai Saan Jong – Tra 1,30 e 3,00 minuti di durata totale, ogni atleta dovrà eseguire almeno una tecnica di attacco, l'arbitro darà lo stop ad ogni contatto eccessivo.

D. CATEGORIE DI ETÀ

Categorie di età per gli Eventi Individuali (categorie senza distinzione di sesso)

- Gruppo A: Da 7 a 11 anni di età
- Gruppo B: Da 12 a 14 anni di età
- Gruppo C: Da 15 a 17 anni di età
- Gruppo D: Da 18 a 30 anni di età
- Gruppo E: > di 30 anni di età (categoria Senior)

E. CATEGORIE PER IL MAI SAAN JONG

Le categorie sono suddivise per età ed eventualmente peso e saranno stabilite dall'organizzatore, tenendo conto del numero di partecipanti.

F. POSIZIONAMENTI E PREMI

In generale, ciascun evento individuale e di coppia per ciascun Gruppo di età verrà premiato come segue:

- 1° classificato medaglia d'oro e certificato ed eventuale coppa;
- 2° classificato medaglia d'argento e certificato ed eventuale coppa;
- 3° classificato medaglia di bronzo e certificato ed eventuale coppa;
- 4° - 8° posto Certificato (Piazzamento);
- Posti successivi Certificato (Merito);

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

L'Organizzatore potrà decidere di predisporre diplomi di partecipazione o ulteriori premi gadget da consegnare anche a tutti i partecipanti.

COSTUMI ED EQUIPAGGIAMENTO

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.

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 paracenti e conchiglia (paraseno per le atlete donne).

Tutte le altre attrezzature protettive obbligatorie verranno fornite dal Comitato Organizzativo.

METODO E CRITERI DI PUNTEGGIO PER LE SPECIALITÀ WING CHUN

Metodi e standard di punteggio

1. Il punteggio totale massimo di ogni singolo evento è 10.
2. Il risultato del concorrente sarà classificato in 9 livelli in 3 gradi;
 - 1) Eccellente: da 8,50 a 10,00;
 - 2) Buono; 7,00 fino a 8,49
 - 3) Sufficiente; 5,00 a 6,99 come da Tabella 1 allegata. Il calcolo è in base al metodo delle decurtazioni.
3. Criteri di aggiudicazione
 - 1) L'arbitro, in base alla prestazione totale dell'atleta, emetterà il giudizio globale come specificato al punto 3.1. Basandosi sul punteggio totale, l'arbitro sottrarrà ulteriormente punti in base alla "decurtazione del punteggio per altri errori" come specificato nella tabella 2. L'arbitro può effettuare la decurtazione fino a 2 punti decimali da 0,01 a 0,09.
 - 2) Conferma del punteggio
Quando ci sono 3 giudici, il punteggio medio sarà il punteggio finale dell'atleta.
Quando ci sono 4 o 5 giudici, il punteggio più alto e quello più basso non saranno presi nel calcolo. Di conseguenza, il punteggio medio degli altri 3 giudici sarà il punteggio finale dell'atleta. Tutti i punteggi verranno conteggiati fino a 2 punti decimali.
 - 3) Correzioni dell'arbitro principale Quando ci sia una disparità irragionevole e palese nel calcolo del punteggio, il Capo Arbitro ha l'autorità di effettuare un aggiustamento sul punteggio sia di incremento o riduzione nell'intervallo da 0,01 a 0,05.
 - 4) Punteggio finale Il punteggio risultante, dopo la correzione dell'Arbitro Capo, è il punteggio finale dell'atleta.
4. Criteri per l'assegnazione del punteggio
 - 1) Gradi e sottogradi: Verranno assegnati tre gradi e nove sotto-gradi in base ai seguenti punteggi: (Eccellente: 8,5-10) (Buono: 7-8,49) (Sufficiente: 5-6,99) (Vedi tabella 1)
Requisiti generali per l'arbitraggio:

- (1.1) Il concorrente, durante la sua esibizione, dovrebbe essere in grado di esprimere i principi peculiari e le principali tecniche del Wing Chun "correttamente" e in "velocità standard". (35% del punteggio totale).
- (1.2) Flessibilità di movimento, coordinazione del corpo (con o senza armi) e padronanza della forza. Il punteggio totale di questa parte è del 35%.
- (1.3) Ritmo appropriato che esprime correttamente il carattere di quella forma.
- (1.4) Distribuzione di tempo appropriata per ogni set. Dovrebbe esserci enfasi sullo stile tecnico.
- (1.5) Nelle prestazioni di gruppo, compattezza all'interno della squadra e coordinamento. Il punteggio totale da (3) a (2) Decurtazione del punteggio per altri errori (vedi tabella 2) (dopo aver dato il punteggio complessivo, la detrazione sarà fatta ulteriormente in base all'errore).
- 2) Il Capo Arbitro controllerà l'esecuzione.
- (2.1) Al di sopra o al di sotto del limite di tempo
- 2.1.A. Sotto il tempo minimo richiesto per meno di 2 secondi, 0,1 punti saranno detratti dal punteggio totale.
- 2.1.B. Sotto il tempo minimo richiesto per più di 2 secondi ma entro 4 secondi, 0,2 punti saranno detratti dal punteggio totale.
- 2.1.C. In base al tempo minimo richiesto per più di 4 secondi, saranno decurtati 0,3 punti dal punteggio totale. La decurtazione massima è 0,3 punti.
- 2.1.D. Superando il limite di tempo massimo per non oltre 5 secondi, 0,1 punti saranno decurtati dal punteggio totale.
- 2.1.E. Superando il limite di tempo massimo per più di 5 secondi saranno decurtati 0,2 punti dal punteggio totale.
- 2.1.F. Superando il limite di tempo massimo per più di 10 secondi saranno decurtati 0,3 punti dal punteggio totale.
- 2.1.G. Il Capo Arbitro chiederà al concorrente di interrompere la prestazione se ha già 0,3 punti di decurtazione.
- (2.2) 0,1 punti saranno decurtati per ogni singolo errore.
- (2.3) Se il concorrente non è in grado di completare la forma per un motivo soggettivo, il può ricominciare previa approvazione del Capo Arbitro. Tuttavia, 0,1 punti saranno decurtati dal punteggio totale. Se il concorrente non è in grado di completare la forma per una ragione obiettiva, il concorrente può ripetere la sua prestazione e nessuna deduzione sarà fatta. Il concorrente può rifare la sua prestazione alla fine del concorso.
- (2.4) Se il numero di partecipanti alla competizione di gruppo non raggiunge il requisito per la competizione, 0,5 punti saranno decurtati per ogni persona priva di requisiti.
- (2.5) Se l'atleta non fa il saluto prima di iniziare e dopo aver finito, 0,1 punti saranno detratti.

REQUISITO GENERALE DELLE PRESTAZIONI DELLE FORME:

- L'essenza principale del Wing Chun è superare la durezza con la flessibilità con l'integrazione di principi delle altre arti marziali.
- Diversi stili di arti marziali possono essere utilizzati con l'unicità del Wing Chun.
- Diversi metodi di WING CHUN possono essere utilizzati.
 - Organizzazione, contenuti, abilità, interazioni e principi del Wing Chun saranno conteggiati come criteri di prestazione.

Principi fondamentali:

Rispetto della Centralità, le tecniche effettuate senza rispettare il principio della linea centrale saranno considerate errore;

Rispetto della flessibilità esecuzioni troppo rigide saranno considerate errore;

- Se viene utilizzata musica di sottofondo, la musica deve essere strettamente correlata al tema e alla performance.

Esibizione del punteggio finale

L'arbitro mostrerà il punteggio assegnato al concorrente pubblicamente e il Capo Arbitro mostrerà il punteggio finale.

In alternativa, l'arbitro può sottoporre la propria valutazione al Capo Arbitro e il Capo L'arbitro mostrerà il punteggio finale.

CRITERI DI DECURTAZIONE			
Tipo di errore	0,1 punti	0,2 punti	0,3 punti
Vestito, ornamento, saluto	1. Non ha fatto il saluto 2. Si apre il vestito o il bottone 3. L'ornamento cade sul pavimento 4. Le scarpe si tolgono		
Arma	1. Tocca il terreno 2. Impugnatura allentata 3. Tocca il corpo 4. deformata		1. Rotta 2. Caduta a terra
Area Di Gara Linee	Qualsiasi parte del corpo oltrepassa le linee/limiti		
Equilibrio	1. Squilibrio della parte superiore del corpo 2. Squilibrio della gamba	uso della mano, gamba, ginocchio, gomito o arma per sostenere il corpo ed evitare la caduta.	Caduta per terra (mano, spalla, testa, tronco o anca toccano terra)
Dimenticanze	Omissione singola		

METODO E CRITERI DI PUNTEGGIO PER GLI EVENTI DI CHI SAO E MAI SAAN JONG CON COREOGRAFIA

Metodi e standard per il punteggio

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

Gli atleti dovranno indossare il paradenti, i guantini ed il caschetto è vietato colpire la nuca, si può colpire il viso. Essendo una chi sao con coreografia 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.

Criteri di aggiudicazione del punteggio:

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

Criteri per l'attribuzione del punteggio:

- Gli atleti devono essere in grado di esprimere le caratteristiche uniche e le principali tecniche del Wing Chun durante l'esercizio del Chi Sao.
- Fluidità del movimento e coordinazione del corpo e padronanza corretta della tecnica e della potenza (è vietato affondare i colpi).
- 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.
- Gli atleti devono terminare la performance entro il tempo

limite. L'Arbitro Capo vigilerà sull'esecuzione della performance:

Sotto o sopra il tempo limite verranno detratti punti come di seguito indicato:

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

Mai Saan Jong (Wing Chun Free Fighting)

Gli incontri prevedono numero due round di 2 minuti ciascuno con un intervallo di 1 minuto, in caso di parità si disputerà un terzo round in caso di ulteriore parità si procederà a nominare il vincitore al primo colpo valido portato.

Le categorie sono suddivise per sesso e per pesi con intervalli di massimo 5 KG. E saranno decise dall'organizzatore in base al numero di partecipanti.

Esempio:

Prima categoria Maschi fino a 65 KG

Seconda categoria maschi 65 -70 Kg.

Terza categoria Maschi 70 -75 KG..... e così via.

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 da ginnastica leggere.
3. Ciascun atleta dovrà essere in possesso di proprio paracinto 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), guantini o guantoni da 10 Once, corpetto, paratibia con protezione del piede.

Non è ammesso il contatto pieno ma solo il tocco, sono ammesse le proiezioni.

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 lanci 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 paradenti 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 piana, 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.

IL PRESENTE REGOLAMENTO E' VALIDO A PARTIRE DALLA STAGIONE 2025