



REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI DI TUI SHOU

CAPITOLO 1 – STRUTTURA DELL'ORGANIZZAZIONE

Articolo 1. Commissione per le Competizioni.

La Competizione è sotto la responsabilità dell'organizzatore che ne sovrintende lo svolgimento e disciplina la formazione degli Ufficiali di Gara (di seguito UdG) al fine del corretto svolgimento della competizione in ottemperanza ai regolamenti.

Articolo 2. Ufficiali di gara.

Il Corpo degli ufficiali di gara include:

1. Un Direttore di gara;
2. Un Capo Giudice;
3. 3 giudici definiti Arbitro Centrale e Arbitri Laterali, di essi, uno può essere il Capo Giudice;
4. Un responsabile della verbalizzazione;
5. Un annunciatore e un segnatempo.

Articolo 3. Doveri degli ufficiali di gara.

Gli UdG devono svolgere la propria mansione con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida del Capo giudice che risponderà solo al direttore della manifestazione.

I loro compiti sono i seguenti:

3.1 Il Direttore di gara deve: organizzare e coordinare il lavoro delle giurie al fine di assicurare l'applicazione dei regolamenti di gara ed esaminare e convalidare il lavoro preparatorio delle competizioni.

3.2 Il Capo Giudice ha il compito di: organizzare la propria giuria a seconda della preparazione ed esperienza, chiarire ciò che non è contemplato o dettagliato nei regolamenti, pur non avendo il diritto di apportarvi modifiche, sostituire gli ufficiali di gara in caso di necessità, adottare misure disciplinari nei confronti di coloro che abbiano effettuato gravi errori, esaminare ed annunciare i risultati della competizione e riassumere il lavoro degli ufficiali di gara ed inoltre ha il diritto di ammonire gli atleti o gli allenatori che tentino di creare disordine ed ha il diritto di annullare i loro risultati in caso in cui rifiutino di conformarsi al provvedimento.

3.3 Gli ufficiali di gara hanno il compito di: dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito dal Capo giudice e giudicare indipendentemente in ossequio dei regolamenti. Essi hanno due funzioni distinte. L'**Arbitro Centrale** dà inizio e fine al combattimento, attribuisce i punti conseguiti, commina sanzioni e richiami quando necessario e proclama il vincitore; gli **Arbitri Lateral**i sono responsabili uno della corretta osservanza dei regolamenti in merito al movimento dei piedi dei contendenti e l'altro delle scorrettezze nell'afferraggio, che segnaleranno al Centrale richiamandone l'attenzione con un fischiotto.

L'arbitro Centrale deve confrontarsi con il Laterale su questi argomenti per la corretta assegnazione dei punti e in ogni caso deve accettarne il parere.

In caso di difformità di giudizio sarà il Capo Giudice a decidere se assegnare il punto ad uno dei due contendenti o se annullare l'azione.

Hanno inoltre il compito di esaminare il costume dei competitori ed eventualmente indicare agli stessi l'area di gara.

3.4 Il responsabile della verbalizzazione ha il compito di: essere responsabile dell'intero lavoro svolto al tavolo di verbalizzazione, esaminare i moduli d'iscrizione e preparare i tabelloni per i giudici, esaminare e verificare i risultati e le classifiche.

Deve inoltre segnare i punti conseguiti dai contendenti durante il confronto e indicare all'Arbitro centrale alla fine di ogni round chi dei due ne ha conseguiti di più e che quindi è il vincitore.

3.5 L'annunciatore eseguirà gli annunci al microfono e si occuperà di controllare i tempi di svolgimento della gara, annunciando l'inizio e la fine dei round.

Articolo 4. Commissione d'Appello.

4.1 La Commissione d'appello è composta da tre componenti eletti dai Consigli direttivi delle organizzazioni facenti parte dell'Unione.

4.2 La Commissione d'appello riceve e decide i ricorsi presentati dalle associazioni che contestino le decisioni prese dagli UdG.

L'ambito della decisione della Commissione è limitato all'oggetto del ricorso.

Non può costituire oggetto di ricorso il giudizio tecnico degli UdG. Non è ammissibile il ricorso in carenza di interesse, ad esempio contestare presunte violazioni che interessano altre associazioni.

4.3 La Commissione può valersi di ogni mezzo di prova, ivi comprese le registrazioni audio e video ed ha il potere di sentire o richiedere dichiarazioni ad ogni tesserato informato dei fatti. La proposizione del ricorso, tuttavia, non può comportare ritardi o sospensioni nello svolgimento delle competizioni.

4.4 La Commissione decide sul ricorso a maggioranza. Il componente che sia, a qualsiasi titolo, tesserato dell'associazione ricorrente o di altra associazione contro interessata, si deve astenere.

4.5 La decisione della Commissione è definitiva. La Commissione, in caso di accoglimento del ricorso, può prendere provvedimenti nei confronti degli UdG che siano ritenuti responsabili delle violazioni oggetto del ricorso.

4.6 Il ricorso deve essere formulato per iscritto e deve essere sottoscritto dal Presidente o dal Tecnico dell'Associazione ricorrente, pena d'inammissibilità, entro il giorno successivo la conclusione della specifica gara o categoria alla quale si riferisce, unitamente al versamento di € 100.00 (euro cento), che sarà restituito in caso di accoglimento.

CAPITOLO 2 – REGOLAMENTO GENERALE PER LE GARE DI TUI SHOU

Articolo 5. Tipologia di Competizione.

Il Tui Shou è l'esercizio tipico degli stili interni cinesi, in particolare del Tai Ji Quan, che serve a stimolare l'apprendimento e l'affinamento nell'uso dell'energia e della forza.

Obiettivo principale nel Tui Shou è dimostrare di avere il controllo sull'equilibrio dell'avversario: il praticante in sostanza **impara a sbilanciare l'avversario e a non farsi sbilanciare da esso**, senza ricorrere alla forza bruta e alla tensione rigida ma usando la cosiddetta "forza intelligente", che viene detta "Jing".

Scopo della competizione è tentare di togliere l'equilibrio all'avversario, trovandone i vuoti nella struttura o utilizzando le occasioni offerte dai suoi attacchi, mantenendo allo stesso tempo il proprio equilibrio.

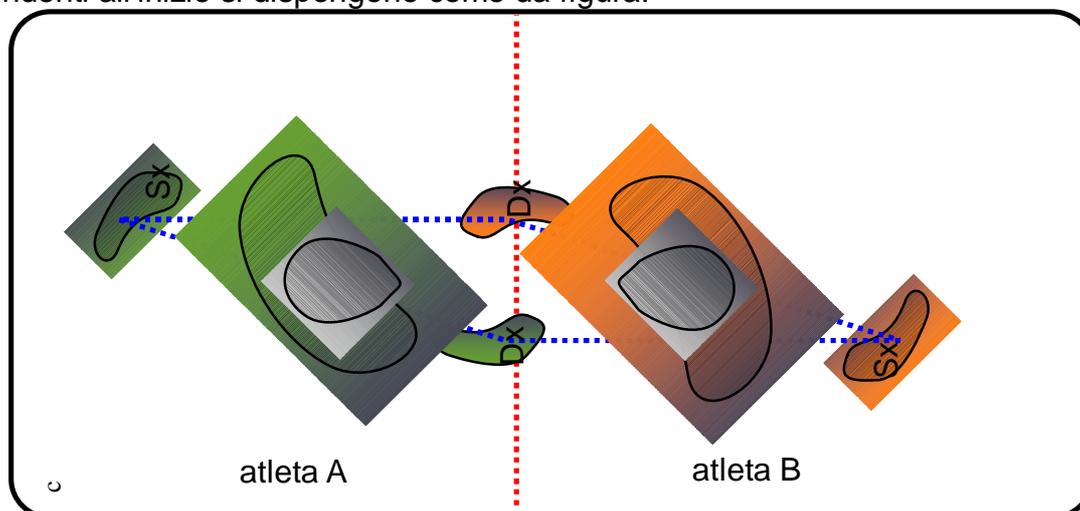
Nel Tui Shou, l'atleta deve dimostrare di essere centrato, di avere un equilibrio stabile, di saper assorbire e deviare le spinte dell'avversario, di saper sbilanciare l'avversario.

Esistono due tipi di competizione, la prima con piedi fissi e la seconda in movimento.

Articolo 6. Modalità di gara.

Quando sono chiamati, i concorrenti entrano nello spazio di gara disponendosi uno di fronte all'altro, alla destra e alla sinistra dell'arbitro. Il primo concorrente chiamato si dispone alla destra rispetto al tavolo di giuria, il secondo chiamato alla sinistra rispetto al tavolo di giuria.

I contendenti all'inizio si dispongono come da figura:



I comandi che sono utilizzati dall'arbitro in gara sono:

- “*Saluto!*”: Una volta fermi nello spazio di gara, i concorrenti sono invitati dall'arbitro alla forma tradizionale di saluto, rivolto alla giuria, all'arbitro e all'avversario;
- “*Posizione!*”: Dopo aver controllato gli atleti, l'arbitro dice “Posizione” e i concorrenti si dispongono come da figura;
- “*Contatto!*”: i concorrenti prendono contatto con gli avambracci (la zona che va dal polso al gomito escluso) dell'avversario;
- “*Via!*”: dopo qualche secondo, l'arbitro dice “Via!” e allora i due concorrenti possono iniziare le manovre per ottenere punti;
- “*Stop!*”: Quando l'arbitro dà il comando “Stop”, i concorrenti interrompono l'azione.

Tipologia di TUI SHOU a piedi fissi:

1. Nel primo round il piede posto davanti è il destro. Nel secondo round è il sinistro;
2. I piedi anteriori sono poggiati a terra e non si possono traslare dall'area in cui sono poggiati all'inizio della competizione. E' concesso il sollevamento del tallone o della punta a patto che non si sposti lateralmente il piede;
3. E' permesso ruotare il piede posteriore facendo perno sulle punte o sui talloni ma non è concesso spostarlo.

Tipologia di TUI SHOU in movimento:

Il Tui Shou in movimento si svolge su uno spazio circolare o, quando per motivi logistici non fosse possibile, ottagonale o quadrato del diametro minimo di 2 metri, massimo di 3 metri.

Nel Tui Shou in movimento valgono gli stessi comandi del Tui shou a piedi fermi, ma al comando “Movimento” i concorrenti possono muoversi anche con i passi.

Dopo che uno dei concorrenti ottiene un punteggio, l'incontro riprende al centro dello spazio di gara.

Quando l'incontro è stato interrotto per ragioni estranee al punteggio, l'incontro riprende da dove è stato interrotto.

CODICI E CATEGORIE PER TUI SHOU

-Metodo con piedi fissi-

TS 1	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Seniores –60 kg. 18-35 anni
TS 2	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Seniores -70 kg.
TS 3	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Seniores -80 kg.
TS 4	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Seniores –90 kg.
TS 5	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Seniores +90 kg.
TS 6	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Over –60 kg. +35 anni
TS 7	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Over -70 kg
TS 8	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Over -80 kg.
TS 9	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Over –90 kg.
TS 10	Tui Shou a piedi Fissi Categoria maschile Over +90 kg.

TS 11	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Seniores -50 kg. 18-35 anni
TS 12	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Seniores -60 kg.
TS 13	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Seniores -70 kg.
TS 14	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Seniores -80kg.
TS 15	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Seniores +80 kg.
TS 16	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Over -50 kg. +35 anni
TS 17	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Over -60 kg.
TS 18	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Over -70 kg.
TS 19	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Over -80kg.
TS 20	Tui Shou a piedi Fissi Categoria femminile Over +80 kg.

CODICI E CATEGORIE PER TUI SHOU

-Metodo in movimento-

TS 21	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Seniores –60 kg. 18-35 anni
TS 22	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Seniores -70 kg.
TS 23	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Seniores -80 kg.
TS 24	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Seniores -90 kg.
TS 25	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Seniores +90 kg.
TS 26	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Over -60 kg. +35 anni
TS 27	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Over -70 kg.
TS 28	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Over -80 kg.
TS 29	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Over -90 kg.
TS 30	Tui Shou in Movimento Categoria maschile Over +90 kg
TS 31	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Seniores –50 kg. 18-35 anni
TS 32	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Seniores –60 kg.
TS 33	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Seniores -70 kg.
TS 34	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Seniores –80kg.
TS 35	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Seniores +80 kg
TS 36	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Over -50 kg. +35 anni
TS 37	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Over -60 kg.
TS 38	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Over -70 kg.
TS 39	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Over -80kg.
TS 40	Tui Shou in Movimento Categoria femminile Over +80 kg.

N.B. In presenza di più di 10 iscritti nelle categorie si potrà procedere alla suddivisione delle categorie in base alla dichiarata esperienza dell'atleta.

E' data facoltà al direttore di gara di accorpare categorie che presentino un numero esiguo di atleti, oppure in caso di necessità contraria si può procedere ad un'ulteriore suddivisione di categorie di 5 KG in 5Kg.

Articolo 7. Controllo del peso.

Il controllo del peso si svolge il giorno precedente alla competizione o al mattino della gara, in base alle disposizioni del Direttore di Gara, in un'area delimitata che deve essere accessibile solo agli atleti, agli allenatori, al corpo arbitrale, al personale medico e al personale adibito al controllo del peso.

Gli atleti devono indossare la divisa da gara o la biancheria intima e possono controllare il proprio peso sulla bilancia tutte le volte che lo desiderano durante il tempo stabilito per il controllo del peso. E' concessa una tolleranza sul peso di 500 gr. inderogabili.

Tutti gli Allievi devono essere provvisti di Certificato medico di tipo "Agonistico" (è sufficiente quello rilasciato per la pratica di attività sportive in cui non è previsto il K.O.). In caso contrario il concorrente non può partecipare.

Pur essendo il Tui Shou basato principalmente sulla raffinatezza tecnica, la differenza di peso ha una rilevanza che può influire sull'andamento dell'incontro e giocare un ruolo a favore dell'atleta più pesante. Si è deciso così che, dove c'è una differenza in peso tra i due concorrenti che supera i 5 Kg.:

- Nelle categorie fino a 60 Kg vengono dati 2 (due) punti di vantaggio, all'inizio di ogni Round, al concorrente più leggero;
- Nelle categorie oltre i 60 Kg viene dato 1 (un) punto di vantaggio, all'inizio di ogni Round, al concorrente più leggero.

Articolo 8. Protocollo e igiene.

Quando chiamati, gli atleti devono salutare l'Arbitro Centrale, il tavolo di giuria ed il pubblico con Palmo e pugno.

Prima dell'inizio e alla fine di ogni round gli atleti devono eseguire il saluto fra loro con Palmo e Pugno e inchino.

L'Arbitro Centrale darà l'inizio dell'incontro dicendo Kai Shi e lo interromperà dicendo Ting.

L'Arbitro centrale effettuerà il controllo delle unghie che devono essere rigorosamente corte e senza punte, nonché la pulizia e il decoro dell'abbigliamento. Inoltre l'atleta non potrà usare oli o creme ma deve essere pulito e asciutto al contatto.

In caso contrario l'atleta stesso o il suo tecnico devono provvedere a rendere l'aspetto dell'atleta compatibile con queste norme igieniche.

L'arbitro può concedere al massimo un minuto per l'espletamento di queste pratiche.

Articolo 9. Tempo.

Il cronometrista fa partire il cronometro al comando dell'Arbitro Centrale e indicherà con un suono di Gong, sirena o fischietto la fine del tempo previsto per l'incontro.

Durata del tempo: 2 Round.

Ogni Round dura 1 minuto effettivo.

Riposo di 1 minuto tra ogni round.

Articolo 10. Punteggio finale.

Il risultato dell'atleta sarà dichiarato dal tavolo di giuria in base ai punti conseguiti nel singolo round e convalidato dall'Arbitro Centrale alzando la mano dalla parte del vincitore.

A parità di punteggio si procederà al round di spareggio secondo la regola del Golden Point; il primo che consegue il punto vince l'incontro.

Nel caso del round di spareggio il piede che deve essere posto davanti viene deciso dai contendenti in base alle loro preferenze, in caso non ci fosse convergenza di pareri si procederà al sorteggio.

Articolo 11. Forfait.

Se un'atleta non si presenta alla chiamata finale, egli sarà inderogabilmente considerato "forfait" e non potrà partecipare all'evento.

Articolo 12. Abbigliamento.

Tutti i giudici durante le competizioni devono vestire con: pantalone scuro, camicia bianca con cravatta scura o polo bianca, giacca scura stemma e scarpe ginniche.

Tutti gli atleti durante la gara devono vestire con: la divisa della Scuola di appartenenza o, in mancanza di essa, una divisa pulita e sobria di chiaro stile cinese.

Si possono indossare magliette a maniche corte o giacche di stile cinese a maniche lunghe e scarpe leggere tipo feiyue.

Le direttive sull'abbigliamento devono essere mantenute fino alla chiusura della cerimonia di premiazione.

Non saranno ammessi a tale cerimonia i premiati che si presenteranno con un abbigliamento difforme dal regolamento.

Non sono permessi anelli, orecchini, orologi, bracciali, collane o altri oggetti che possono causare danni a sé o agli altri.

CAPITOLO 3 – CRITERI E METODO DI PUNTEGGIO

Articolo 13. TUI SHOU a piedi fissi.

In una competizione sportiva di Tui Shou a piedi fissi, l'atleta può conseguire punti creando squilibrio all'avversario facendogli spostare uno o entrambi i piedi o facendolo cadere a terra.

Si considera caduto a terra il contendente che tocca terra anche solo con una mano o un ginocchio.

Lo squilibrio può essere determinato spingendo o tirando.

Parti del corpo in presa valida per acquisire punti:

La zona subito sotto il collo fino alla vita ed i polsi.

Si possono afferrare i polsi per una trazione, ma senza bloccarli a lungo e non entrambi contemporaneamente.

Non è consentito, per motivi di sicurezza degli atleti, afferrare le braccia, con presa stretta col pollice.

Non è permesso afferrare le gambe con le mani, ma si possono intrappolare le gambe con le proprie gambe, sempre mantenendo fermo il piede anteriore.

In deroga a quanto sopra l'afferraggio con una mano della gamba anteriore dell'avversario può essere consentita previo accordo del Capo Giudice con la maggioranza dei tecnici presenti e partecipanti alla competizione.

Le altre parti del corpo non possono essere toccate.

Se al momento dello squilibrio il concorrente che sta perdendo la posizione, trascina con sé il concorrente che l'ha squilibrato, l'azione di attacco è valida e determina punteggio se:

- l'arbitro ha già fermato l'azione per determinare l'attribuzione dei punti;
- egli non si afferra con le mani ai polsi bloccandoli nel trascinamento;
- non si sia afferrato a zone proibite al contatto.

Parti non valide al contatto che comportano sanzioni sono la testa, gli occhi, la gola, la nuca, l'inguine.

Non sono ammesse tecniche di calcio.

Modalità per acquisire punti:

1. Ottiene 1 punto chi, rimanendo in posizione fissa, fa spostare il piede anteriore dell'avversario;
2. Ottiene 1 punto chi, rimanendo in posizione fissa, fa spostare il piede posteriore dell'avversario;
3. Ottiene 2 punti chi, rimanendo in posizione fissa, fa spostare tutte e due i piedi dell'avversario;
4. Ottiene 3 punti chi, rimanendo in posizione fissa, fa sollevare tutti e due i piedi e le gambe dell'avversario od anche se fa toccare terra all'avversario.

Articolo 14. TUI SHOU in movimento.

1. Ottiene 1 punto: per uscita parziale o totale di un piede fuori dallo spazio di gara;
2. Ottiene 2 punti: per uscita con entrambi i piedi dal cerchio di gara;
3. Ottiene 3 punti: per caduta dentro o fuori dal cerchio (s'intende caduta quando l'atleta tocca il suolo con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi).

Articolo 15. Attribuzione dei punti.

Sarà compito dell'Arbitro centrale assegnare i punti durante lo svolgimento della competizione interrompendola e indicando, con la mano alzata dalla parte di chi ha conquistato il punto, a chi attribuirli e dichiarando ad alta voce di quanti punti si tratta.

Spetta ancora all'Arbitro Centrale con la stessa modalità indicare chi ha ricevuto la detrazione di punto in caso di scorrettezza ripetuta, mentre sarà il tavolo di giuria ad indicare se la somma di ammonizioni decide la sorte del round.

Articolo 16. Detrazioni e ammonizioni.

Durante la competizione gli atleti devono mostrare il pieno rispetto dell'avversario, del regolamento e dei giudici di gara. Devono mantenere un comportamento corretto e dignitoso e un atteggiamento di alta cavalleria, come richiede lo spirito dell'arte marziale (Wu De).

In caso di scorrettezze l'Arbitro Centrale può interrompere il combattimento e infliggere ammonizioni ai contendenti che abbiano effettuato scorrettezze.

Con la seconda ammonizione verbale si inizierà ad effettuare la detrazione di punto per ogni richiamo inflitto.

Dopo il secondo punto di detrazione e cioè al quarto richiamo nell'ambito dello stesso round si dichiarerà la perdita del round.

I richiami sono dovuti per:

1. Contatti volontari su zone proibite (viso, inguine ecc.);
2. Afferraggi con pollice in opposizione su aree pericolose (braccia, collo ecc.);
3. Utilizzo delle gambe per calciare;
4. Utilizzo delle mani per colpire e non per spingere;
5. Effettuazione di leve pericolose per le articolazioni;
6. Afferraggio in bloccaggio dei polsi;
7. Torsione delle mani.

Articolo 17. Test Anti-doping.

Il test Anti-doping sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica a discrezione del Direttore di gara.

22 / 10 / 2012