

FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ARTE MARȚIALE
DEPARTAMENTUL WUSHU KUNG-FU



Art 1. Reguli generale

Componenta

- 1.1** Un (1) arbitru șef;
- 1.2** Fiecare suprafață de concurs va avea o echipă de arbitri formată dintr-un arbitru judecător și arbitri de linie pentru grupele A și B;
- 1.3** Un responsabil cu programarea și înregistrarea;
- 1.4** Un responsabil al secretarilor de concurs;
- 1.5** Un cameraman.

Art 2. Îndatoriri

2.1 Arbitrul șef are următoarele atribuții:

- 2.1.1** trebuie să fie arbitru european sau internațional;
- 2.1.2** organizează și coordonează activitatea echipelor de arbitri pentru a asigura implementarea corectă a regulamentelor competiționale, examinează și se asigură că toate aspectele precompetiționale sunt îndeplinite;
- 2.1.3** interpretează regulamentele și reglementările, dar nu are dreptul să le modifice;
- 2.1.4** dacă în timpul unei probe notele unui arbitru nu se încadrează evident în medie, de 3 ori consecutiv, arbitrul șef este obligat să numească un alt arbitru;
- 2.1.5** are dreptul de a lua măsuri disciplinare împotriva arbitrilor care au comis greșeli grave;
- 2.1.6** avertizează sportivii și arbitrii care nu respectă regulamentele la locul competiției și poate raporta problema Comitetului Tehnic în ideea de a lua măsuri disciplinare, inclusiv anularea rezultatelor acestora;
- 2.1.7** examinează și anunță rezultatele competiției, făcând un raport despre arbitraj.

2.2 Arbitrul judecător are următoarele atribuții:

- 2.2.1** coordonează echipa de arbitri în revizuirea și implementarea regulamentelor oficiale;
- 2.2.2** este obligat să anunțe arbitrul șef în cazul în care, în timpul unei probe, notele unui arbitru nu se încadrează evident în medie, de 3 ori consecutiv;
- 2.2.3** este membru al Echipei de Arbitri B (evaluează executarea în ansamblu a demonstrației) și, în cazul în care există diferențe mai mari de 0.5 între notele arbitrilor B, își adaugă nota sa la media obținută și calculează o nouă medie.
- 2.2.4** depunțează pentru repetări și pentru depășirea limitei de timp (0.2 puncte), precum și anunță nota finală;
- 2.2.5** depunțează pauzele nemotivate cu 1 punct (pauze mai mari de 5 secunde în timpul exercițiului și mai mari de 8 secunde înaintea începerii exercițiului);

2.2.6 opreste evolutia daca:

2.2.6.1 costumatia competitorului se degradeaza in timpul evolutiei, acesta avand dreptul sa reia evolutia cu un punct scazut;

2.2.6.2. arma se rupe, competitorul avand dreptul sa reia evolutia cu un punct scazut;

2.2.6.3 sunt probleme cu suprafata de concurs.

2.3 Arbitrii au următoarele atribuții:

2.3.1 se implică total în îndeplinirea responsabilităților desemnate de arbitrul judecător;

2.3.2 arbitrează independent, în conformitate cu regulamentele și consemnează detaliat în scris; in caz contrar risca sa fie permanent inlocuiti.

2.3.3 Echipa de Arbitri A este responsabilă cu evaluarea calității mișcărilor;

2.3.4 Echipa de Arbitri B este responsabilă cu evaluarea demonstrației în ansamblu;

2.3.5 Secretariatul va fi responsabil pentru listele de start și rezultatele finale ale competiției;

2.3.6 Un arbitru va fi responsabil cu verificarea listelor de participanți și va verifica prezența lor, cu 30 de minute înaintea începerii probei, va conduce sportivii către zona de concurs și va informa arbitrul judecător în legătură cu lista finală de participanți;

2.4 Înregistrarea video

2.4.1 Un cameraman va înregistra toată competiția;

2.4.2 La solicitarea arbitrului judecător sau a Juriului de Apel, se pot revedea înregistrările video.

2.4.3 Doar înregistrările oficiale vor fi luate în considerare, în cazul unei contestații.

Art 3. Reguli generale pentru competiție

3. Tipuri de competitie

3.1. Competitiile pot fi impartite in:

3.1.1. individuale;

3.1.2. pe echipe;

3.2. Competitiile pot fi impartite in:

3.2.1. seniori;

3.2.2. juniori;

3.2.3. copii;

Art 4. Probe de competiție

4.1 Grupa 1 Taijiquan traditional

Stiluri traditionale de taijiquan, cum ar fi Chen, Yang, Sun, Wu, Wu(Hao), Li, Wudang, Zhaobao si alte stiluri traditionale de taijiquan sunt impartite in probe de Taijiquan, Taiji qixie (arme), Taiji duilian and Taijituishou.

Nota: 24, 48, 88, 42 forme din Taijiquan si alte inlanturi de forme moderne nu sunt premise.

Timp limita – 4 minute, duilian 1 minut.

4.2 Grupa 2 Bagua, Xingyi, Bajiquan

Sunt impartite in probe fara arma, cu arma si duilian.

Timp limita – 2 minute, duilian 1 minut.

4.3 Grupa 3 Nanquan traditional

Stiluri traditionale de nanquan, cum ar fi Guandong, Fujian, Sichuan, Hong, Li, Mo, Cailifo etc. sunt impartite in probe fara arma, cu arma si duilian.

Timp limita – 2 minute, duilian 1 minut.

4.4 Grupa 4 Shaolinquan traditional

Stiluri traditionale de shaolinquan, cum ar fi Songshan etc. sunt impartite in probe fara arma, cu arma si duilian.

Timp limita – 2 minute, duilian 1 minut.

4.5 Grupa 5 Stiluri imitative

Toate stilurile imitative, precum Houquan, Yinzhuaquan, Zuiquan, Tanglangquan, Ditangquan, Zonghequan, Minghequan, Heihuquan etc. sunt impartite in probe fara arma, cu arma si duilian.

Timp limita – 2 minute, duilian 1 minut.

4.6 Grupa 6 Stilurile traditionale tongbei, fanzi, chuojiao, pigua

Sunt impartite in probe fara arma, cu arma si duilian.

Timp limita – 2 minute, duilian 1 minut.

4.7 Grupa 7 Wingchun – există regulament separat !

Sunt impartite in probe fara arma, cu arma si duilian.

Timp limita – 2 minute, duilian 1 minut.

4.8 Grupa 8 Wudang

Zhang Sanfeng Taijiquan, Songxi Neijiaquan, Baxianquan, Xuanwuquan, Wudang Baguaquan, wudang Xingyiquan, Tayiwuxingquan etc

Sunt impartite in probe fara arma, cu arma si duilian.

Timp limita – 2 minute, duilian 1 minut.

4.9 Grupa 9 Alte stiluri traditionale

Chaquan, huaquan, baoquan, baimei (pakmei), liuhequan, gongliquan, yuejiaquan, Arme traditionale (simple, duble, flexibile, care nu se incadreaza in cele mai sus mentionate)

Sunt impartite in probe fara arma, cu arma si duilian.

Timp limita – 2 minute, duilian 1 minut.

Nu sunt premise in competitie:

1. Formele moderne sau optionale standard IWUF;
2. Miscari de dificultate (cu exceptia celor prezente in taolurile traditionale – ex: quedilong in Chen taijiquan, cekongfan in Huaquan, acrobatica martiala in stilurile imitative).
3. Mulanquan, Mulanqixie.
4. Vietvodao, vovinam si alte stiluri vietnameze.
5. Shorinji kempo, Taikiken si alte derivate japoneze.
6. Penchak silat, sikaran, kuntao, panatukan si alte stiluri malaeziene, indoneziene, tailandeze sau filipineze.
7. Qigong.
8. Toate evolutiile inventate, cu exceptia duilianului, stilurilor imitative si armelor (totusi ele trebuie sa foloseasca principii consacrate in scolile de Wushu cu traditie – ex: Chunqiu dadao, Guandao, Hudie shuangdao etc). Impatirea se ghideaza dupa «Encyclopaedia of Chinese Wushu» (中国武术百科全书出版社 1998 北京) compilata de Asociatia chineza de Wushu si Institutul de cercetare Wushu.

4.10 Durata exercitiului

Timpul limita: Daca timpul limita este de 2 minute, cand competitorul se apropie de 1:54/56, trebuie sa execute o miscare de incheiere si sa termine Taolu-ul.

4.11 Principiile grupării și împărțirea stilurilor

Pentru a evita existența unor competiții de nivel scăzut, se dorește ca pe fiecare categorie să nu existe mai puțin de 6 competitori. Acest lucru înseamnă că 3 sportivi vor lua medalii, iar 3 nu.

Dacă sunt mai puțin de 6 sportivi pe o probă, categoriile se vor cumula, în funcție de similarități. (ex. Chen și Zhaobao, Yang și Li, Sun și Wu etc). Același lucru se aplică și în cazul armelor (ex. Dao cu jian etc).

De asemenea, dacă în cadrul unei probe există mai mult de 18 sportivi, se va încerca separarea grupei, cu condiția să nu rămână mai puțin de 6 sportivi într-o grupă.

Impartirea competitorilor pe probe, in functie de stilul ales, ramane la latitudinea arbitrilor sef, facandu-se dupa diferite criterii, cum ar fi: numarul competitorilor, caracteristicile comune ale stilurilor etc.

Art 5. Grupe de vârstă

Copii: -12 ani (se pot împărți în grupe mai mici, la latitudinea Colegiului Arbitrilor)

Cadeți: 12-14 ani

Juniori: 15-17 ani

Seniori: 18-35 ani

Veterani: +36 ani

Art 6. Contestații

Scopul contestațiilor:

6.1 Comisia de Apel va accepta și va coordona doar o contestație solicitată de o echipă participantă care nu este de acord cu depunerile efectuate de arbitrul judecător, în cazul evoluției unui sportiv.

6.2 Nu se poate contesta nota finală a unui sportiv din altă echipă.

6.3 Proceduri și cerințe

6.3.1 Dacă liderul sau antrenorul echipei nu este de acord cu decizia arbitrilor referitoare la evoluția membrilor echipei respective, el sau ea este îndreptățit să înainteze Comisiei de Apel o contestație scrisă în primele 15 minute după finalul probei în cauză. Trebuie achitată taxa de contestație în valoare de 100 lei.

6.3.2 Fiecare contestație se face punctual și se limitează la un singur aspect.

6.3.3 În cadrul audierii, Comisiei de Apel va examina toate probele existente, inclusiv casetele video. Dacă decizia se dovedește a fi corectă, contestatarul trebuie să se supună deciziei Comisiei de Apel, iar taxa nu va fi returnată. În cazul refuzului de a accepta decizia Comisiei de Apel, aceasta poate acționa în consecință împotriva protestatarului sugerând Comitetului Tehnic luarea de măsuri disciplinare, inclusiv anularea rezultatelor obținute de acesta în competiție. Dacă contestația se dovedește a fi justificată, Comisia de apel va propune Comitetului Tehnic luarea de măsuri disciplinare împotriva arbitrilor care a comis greșeala. Taxa de contestație va fi returnată, însă rezultatele originale nu vor fi modificate.

Art 7. Stabilirea ordinii de intrare în competiție

Sub supravegherea comisiei competiționale și a arbitrilor șef, responsabilii cu programarea și înregistrarea vor utiliza un sistem de tragere la sorți pentru a realiza ordinea intrării în concurs a competitorilor, pentru fiecare probă în parte. Dacă competiția presupune o fază de calificare și finale, ordinea intrării în concurs în finale va fi determinată de punctajele de calificare (cel mai slab punctaj versus cel mai bun punctaj).

Art 8. Prezența

Pentru prima strigare, competitorii trebuie să se prezinte la locul special amenajat cu 30 de minute înainte începerii probei, pentru verificarea vestimentației și a aparatelor (armelor). A doua strigare va fi efectuată cu 20 de minute înainte probei. Strigarea finală are loc cu 10 minute înainte de începerea probei.

Art 9. Salutul

În momentul în care competitorul este prezentat, acesta trebuie să salute arbitrul judecător cu palma și pumnul.

Art 10.Cronometrare

Cronometrul va porni cronometrul în momentul în care competitorul începe mișcarea și îl va opri atunci când competitorul adoptă postura stând drept (la finalul Taolu).

Art 11.Afișarea notei finale

Rezultatele competitorilor vor fi afișate publicului.

Art 12.Eliminarea din concurs

Dacă un competitor nu se prezintă la locul special amenajat în timp, acesta va fi eliminat din concurs.

Art 13.Clasament

13.1 Clasamentul în proba individuală (inclusiv duilian)

Clasamentul va fi realizat în funcție de punctajul obținut de competitori. Sportivul cu cel mai mare punctaj va fi câștigătorul (locul 1), poziția a doua va fi ocupată de sportivul care a obținut al doilea punctaj din concurs ș.a.m.d.

13.2 Clasamentul la individual compus

Clasamentul la individual compus va fi determinat de punctajul total al tuturor probelor individuale (sau în funcție de regulamentele și reglementările prezentate anterior). Sportivul cu cel mai mare punctaj va fi câștigătorul (locul 1), poziția a doua va fi ocupată de sportivul care a obținut al doilea punctaj din concurs ș.a.m.d.

13.3 Clasamentul în probele în grup

Echipa cu cel mai mare scor va fi câștigătoare (locul 1), poziția a doua va fi ocupată de echipa care a obținut al doilea scor din concurs ș.a.m.d.

13.4 Clasamentul echipelor

Clasamentul echipelor va fi determinat de regulamentele specifice fiecărei competiții.

13.5 Punctajul egal

13.5.1 Punctaj egal în proba individuală

Atunci când în proba individuală mai mulți competitori obțin același punctaj, clasamentul se va decide în funcție de următoarele criterii:

13.5.1.1 Câștigător va fi sportivul cu cel mai bun punctaj al demonstrației în ansamblu;

13.5.1.2 Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi competitorul cu cel mai bun punctaj dintre cele mai mici punctaje obținute la evaluarea demonstrației în ansamblu;

13.5.1.3 Dacă punctajul rămâne egal, se va acorda aceeași poziție în clasament;

13.5.1.4 În competițiile cu faze de calificare și finale, dacă punctajul total este egal, competitorul cu cel mai mare punctaj în faza de calificări va obține cea mai bună poziție în clasament. Dacă punctajul rămâne egal, clasamentul va fi determinat ca în cazurile de mai sus;

13.5.2 Punctaj egal în proba individual compus

13.5.2.1 Competitorul care s-a clasat pe primul loc în mai multe probe individuale va ocupa poziția superioară.

13.5.2.2 Dacă punctajul se menține la egalitate, atunci competitorul care a obținut poziția a doua din clasament în mai multe probe individuale va fi următorul clasat.

13.5.2.3 În cazul punctajului egal la toate probele individuale, se vor califica pe același loc mai mulți competitori.

13.5.3 Punctaj egal în probele în grup și în perechi

Dacă se obține același punctaj în probele în grup și în perechi, clasamentul se va determina ca în cazurile (2) – (4) ale Articolului 13.5.1.

13.5.4 Punctaj egal în probele de echipă

În competiția pe echipe, echipa care s-a clasat pe primul loc în mai multe probe individuale va ocupa poziția superioară. Dacă punctajul se menține la egalitate, atunci echipa care a obținut poziția a doua din clasament în mai multe probe individuale va fi următoarea clasată ș.a.m.d.

În cazul punctajului egal la toate probele individuale, se vor califica pe același loc mai multe echipe.

Art 14.Arme și costum

Toate armele trebuie să fie în conformitate cu cerințele specifice de siguranță și nu trebuie să fie ascuțite.

Art 15.Suprafața de concurs

Competițiile se vor desfășura pe un covor cu dimensiunile de 14 m X 8 m, înconjurat de o zonă de siguranță de 2 m.

Toți competitorii vor purta costume chinezești, care să respecte stilul exercițiului pe care îl prezintă, în spiritul Wushu-ului. Costumele pot fi de orice culoare și confecționate din orice material. Se acceptă broderii, aplicații și modele. Nu se acceptă blană sau însemne, altele decât cele care să

reprezintă IWUF, EWUF, FRAM, Wushu Kung-Fu România sau clubul de proveniență. Fața, capul și mâinile nu pot fi acoperite sub nicio formă.

Art 16.Reguli generale pentru notarea competitorilor in competițiile traditionale

16.1 Metode de punctare

16.1.1 Punctajul total pentru fiecare probă este de zece (10) puncte

- 5 puncte pentru calitatea mișcărilor (abreviere: QM, quality of movements);
- 5 puncte pentru întreaga evoluție (abreviere: OP, overall performance);

16.1.2 Echipa de arbitri A – va evalua calitatea mișcărilor;

16.1.3 Echipa de arbitri B – inclusiv un (1) arbitru judecător va evalua întreaga evoluție;

16.2 Criterii de punctare

16.2.1 Criterii de punctare pentru calitatea mișcărilor

Când un competitor comite o greșeală, se va aplica o deducere de 0.1 la fiecare greșeală și între 0.2-0.3 sau 0.5 pentru 2 sau mai multe greșeli în aceeași mișcare (vezi tabelul 1.

16.2.2 Criterii de punctare pentru întreaga evoluție

Nota pentru întreaga evoluție include și evaluarea coregrafiei Taolu-ului.

20.2.2.1 Evaluarea notei

În ansamblu, competitorul trebuie să evolueze în deplină forță, îmbinând elemente line în momentele necesare. De asemenea, trebuie să aibă o bună coordonare între mâini și privire, între corp și picioare (și între armă și corp), să aibă schimbări de ritm, o abordare remarcabilă și sincronizare pe muzică, toate acestea în conformitate cu stilul ales.

În privința forței, armoniei, ritmului, stilului/abordării și muzicii, nota pentru întreaga evoluție se împarte pe trei nivele, și anume (vezi tabelul 2):

- 5.00 – 3.51 superior
- 3.50 – 2.91 mediu
- 2.90 – 1.01 inferior

Tabelul 1 - Evaluarea calității mișcărilor

Criteriile de deducere pentru greșeli (toate stilurile)

Tip	Miscarea	Greseli	O greseala	2 sau mai multe greseli in o miscare
Pozitii de echilibru	Pozitii de echilibru la nivel jos, mediu sau ridicat	Pierderea echilibrului Pozitie instabila Pasire in plus	0.1	0.2-0.3
Pozitii	Posturi	Pozitie care nu este in conformitate cu stilul Pozitie instabila Pasire in plus	0.1	0.2-0.5
	Pasi	Metoda de pasire incorecta (cf stilului)		
Tehnica de brate	Forma de palma gresita	Forma de palma care nu este in conformitate cu stilul	0.1	0.2
	Tehnica gresita	Tehnica de brate care nu este in conformitate cu stilul	0.1	0.2-0.3
Tehnica picioare de	Lovitura la nivel ridicat cu piciorul intins	Piciorul care loveste este sub nivelul corespunzator Piciorul care loveste este indoit Piciorul de sprijin este indoit	0.1	0.2-0.3
	Dantui, chuaitui (Lovitura plesnita, Lovitura laterala cu talpa)	Piciorul care loveste nu este complet extins		
	Tehnica de secerare	Talpa piciorului maturat paraseste carpeta Piciorul maturat este indoit		

Tabelul 2 - Evaluarea întregii evoluții

Criterii de notare și evaluare a întregii evoluții (toate stilurile)

Tip	Miscarea	Greseli	Intr-o singura miscare	In toata evolutia
In conformitate cu stilul	Ritm	Ritm care nu este in conformitate cu stilul	0.1	0.5-1.0
	Forta	Forta care nu este in conformitate cu stilul	0.1	0.5-1.0
	Spirit martial	Absenta spiritului necesar	0.1	0.2-0.3
Coordonare	Coordonare intre corp, brate, picioare, arme	Absenta coordonarii	0.1	0.5-1.0

Aceasta anexa este in conformitate cu Regulamentele Europene și Internationale de Wushu.