



GARA DI TUI SHOU CSEN

DOMENICA, 3 MARZO 2019



COMPETIZIONE DI TUI SHOU

REGOLAMENTO

PREMESSA

Abbiamo deciso di organizzare un genere diverso di gara di Tui Shou (pushing hands) con l'obiettivo di creare un tipo di competizione consona ai principi del TAIJIQUAN e diretta alle seguenti finalità

- 1) Che serva per capire qual'è il livello del praticante
- 2) Che vengano rispettati scrupolosamente i principi del Taiji
- 3) Che serva ad aiutarci a migliorare il nostro livello in Taijiquan

Tui Shou deve servire per capire che livello sto raggiungendo nella mia pratica, essendo una parte complementare alla nostra arte che deve aiutarci a migliorare il nostro Taijiquan.

Il problema quando si gareggia è che quanto esposto sopra, purtroppo, viene dimenticato. Quando mettiamo al primo posto l'obbiettivo di sconfiggere l'altro andiamo nella direzione opposta allo spirito del Taijiquan.

Non dovrebbe essere quindi importante vincere l'altro, ma come l'abbiamo vinto, (cioè rispettando i principi del Taijiquan).

Non dobbiamo dimenticare che esiste una grande varietà di abilità nel Taijiquan, e che gli obiettivi finali dei programmi di studio tradizionali vanno ben oltre ciò che possiamo trovare nel gioco del Tui Shou. Indipendentemente dai successi che ciascuno può ottenere nelle competizioni di Tui Shou, non è possibile affermare che questi risultati rappresentino una misura affidabile del livello raggiunto in Taijiquan.

Molte competizioni sembrano dirette ad ottenere l'effetto opposto, ovvero incoraggiano i partecipanti a vincere a qualsiasi prezzo, consentendo "tecniche" che contraddicano ciò che insegnano gli stili del taijiquan. Accade spesso che i potenziali partecipanti siano spaventati da ciò che vedono e si rifiutino di partecipare. Un'altra ragione per cambiare modalità di gara sarebbe incoraggiare più praticanti a partecipare.

Ci si aspetta che i partecipanti percepiscano che, sebbene questo gioco competitivo non deve essere confuso con il Taijiquan classico, si è basato sui principi e le abilità del taijiquan tradizionale (compresi aspetti specialmente convenzionali come sono "aderire" e "seguire" oppure i principi di PENG, LŪ, JI, AN, ZHOU, KAO).

IL TUI SHOU DI COMPETIZIONE

Nel Tui Shou l'obiettivo è difendersi da un attacco, controllare e non essere controllati dimostrando di avere equilibrio e di "toccare" quello dell'opponente cercando le lacune nella sua struttura.

Gli avversari si controllano a vicenda attraverso il contatto delle braccia, rompendo l'equilibrio dell'avversario, facendolo perdere la stabilità, gettandolo a terra o portandolo fuori dall'area di competizione, con spinte o proiezioni.

In pratica, il praticante deve imparare a squilibrare l'avversario e cercare di non essere sbilanciato da lui, senza ricorrere alla forza bruta e alla tensione, ma usando la cosiddetta forza intelligente che è conosciuta come "Jing".

In Taijiquan il combattimento (San Shou) si basa sui principi delle tecniche PENG, LÜ, TSI, AN, TZAI, LIEH, ZHOU, KAO

In Tui Shou le prime quattro tecniche PENG, LÜ, TSI, AN dovrebbero essere le più usate contro l'avversario.

CARATTERISTICHE DELLA GARA CSEN DI TUI SHOU

TIPOLOGIA DI GARA

Ci sono due tipi di competizione, la prima a piede fisso e la seconda in movimento (Tui Shou con passi)

ETA'

La età per partecipare a questa gara è dai 18 anni in poi

INIZIO

Quando vengono chiamati, i concorrenti entrano nello spazio in piedi uno di fronte all'altro, si collocano a destra e a sinistra dell'arbitro.

CONTROLLO DEL PESO

Il controllo del peso avviene il giorno prima della competizione o la mattina stessa, in conformità con le disposizioni dell'arbitro, in un'area designata che deve essere accessibile solo ai concorrenti, agli allenatori, all'organismo arbitrale, al personale medico e al personale addetto alle bilance.

Per fare questo controllo i concorrenti devono indossare la divisa della competizione o della biancheria intima e possono controllare il proprio peso sulla bilancia ogni volta che desiderano durante il tempo concesso per il controllo del peso. C'è una tolleranza sul peso di 500 grammi. Tutti gli studenti devono fornire un certificato medico competitivo per la pratica di attività sportive in modalità "Light contact" (KO non è previsto), altrimenti il concorrente non potrà partecipare.

Sebbene Tui Shou sia basato principalmente sulla raffinatezza tecnica, la differenza di peso ha un'influenza significativa sulle prestazioni e può giocare un ruolo importante a favore del concorrente più pesante, quindi è stato deciso che dove c'è una differenza di peso tra i due concorrenti di più di 5 kg si applica quanto segue:

Nelle categorie fino a 70 kg vengono assegnati 2 punti al concorrente più leggero.

Nelle categorie superiori a 70 kg viene assegnato 1 punto al concorrente più leggero.

CATEGORIE DI PESO

Maschi/Femmine
Fino a 60 kg
Da 60 a 70 Kg
Da 70 a 80 Kg
Da 80 a 90 Kg
Da 90 in poi
Free: Qualsiasi peso

PROTOCOLLO E IGIENE

- Quando vengono chiamati i concorrenti devono salutare l'arbitro, la giuria e il pubblico.
- Prima dell'inizio e alla fine di ogni round i competitori devono salutarsi l'uno all'altro con palmo e pugno.
- L'arbitro centrale dichiarerà l'inizio della competizione con la voce "Kai Shi" e fermerà ai concorrenti dicendo "Ting".
- L'arbitro centrale controllerà le unghie che devono essere strettamente corte e prive di punte, oltre alla pulizia e al decoro dei vestiti.
- I partecipanti non utilizzeranno oli o creme, dovendo avere la pelle pulita e asciutta al tatto. Se non lo è, il contendente stesso (o il suo allenatore) dovrà pulirsi/asciugarsi. Il giudice concederà fino a un minuto per farlo.
- Anelli, orecchini, orologi, braccialetti, collane o altri oggetti che potrebbero causare danni a se stessi o ad altri non sono consentiti.

TEMPO

Il cronometrista avvia il cronometro al comando dell'arbitro centrale che indicherà con il suono di un gong, una sirena o un fischio il termine del "round".
Durata: 6 round (3 in guardia di destra e 3 di sinistra)
Ogni round dura: 1 minuto effettivo.
Una pausa di 1 minuto al cambiare la guardia.

PUNTI FINALI.

Il risultato di ogni "round" sarà dichiarato dalla giuria sulla base dei punti ottenuti in quel "round" convalidato dall'arbitro che alza la mano sul lato vincente. Se alla fine, c'è un punteggio uguale o pareggio, verrà fatto un "tiè break". Il primo a ottenere un punto vince.

RITIRO

Se un concorrente non si presenta alla chiamata finale, sarà considerato ritirato dall'evento e non sarà in grado di partecipare.

ABBIGLIAMENTO

Tutti i giudici durante la competizione devono indossare: pantaloni scuri, camicia bianca con cravatta scura, o maglietta bianca con collo a polo, giacca scura con stemma e scarpe sportive. Tutti i partecipanti durante la competizione devono indossare la divisa della loro scuola. Possono essere indossate t-shirt a maniche corte o giacche a maniche lunghe in stile cinese e scarpe leggere (tipo Feiyue)
La divisa deve essere indossata fino alla cerimonia di chiusura e alla premiazione.
Un vincitore non sarà ammesso alla cerimonia se l'abbigliamento non è conforme alle normative.

CRITERI E METODO DI VALUTAZIONE

TUI SHOU A PIEDE FISSO

In Tui Shou a piede fisso, i concorrenti possono ottenere punti creando uno squilibrio nell'avversario, facendogli spostare uno o entrambi i piedi o facendolo cadere a terra. Viene considerata una caduta a terra anche se il concorrente tocca il terreno con una mano o un ginocchio.

Lo squilibrio può essere provocato spingendo o tirando.

Le parti del corpo che possono essere spinte o afferrate sono: l'area appena sotto il collo fino alla vita e le braccia fino al polso.

Non è permesso, per ragioni di sicurezza dei concorrenti, afferrare le mani facendo leva sulle dita

Non è consentito afferrare le gambe con le mani.

Le altre parti del corpo non possono essere toccate.

Le technique che possono utilizzare sono: **Peng, Lū, Chi, An, Tsai, Lieh** (come proiezione), Chou (come spinta) e **Kao** (come spinta) insieme ai principi di attaccarsi, connettersi, aderire e seguire cercando di far uscire l'avversario dal suo equilibrio per vincere i punti.

Punti:

- Spostare il piede davanti dell'opponente: 1 punto
- Spostare il piede di dietro all'opponente: 1 punto
- Muovere entrambi i piedi dell'opponente: 2 punti
- Far cadere a terra l'opponente: 3 punti

* Chi faccia un utilizzo eccessivo del peso verrà sanzionato mediante la riduzione di 1 punto.

TUI SHOU CON PASSI

Le stesse considerazioni della modalità a piede fisso più:

Entrambi i concorrenti si spingono l'un l'altro utilizzando i tredici posizioni che includono **Peng, Lū, Chi, An, Tsai, Lieh, Chou, Kao** e **Jin**(avanzare), **Tui**(retrocedere), **Ku** (spostarsi a destra) **Pan** (spostarsi a sinistra), **Ding** (rimanere al centro) insieme ai principi di attaccarsi, connettersi, aderire e seguirsi l'un l'altro, cercando di far uscire l'avversario dal suo equilibrio per vincere i punti.

Punti:

- Buttare per terra l'opponente : 2 punti
- Far uscire l'opponente dall'area : 3 punti

Nell'area in cui si svolge la competizione sono in vigore alcune forme di saluti tradizionali.

I concorrenti, dopo aver indossato una sorta di laccio bianco o nero (oppure rosso e nero) forniti dall'organizzazione.

Successivamente vi è il saluto con il palmo della mano e il pugno verso il pubblico, i funzionari della competizione, l'allenatore.

In fine, ovviamente, i concorrenti si salutano all'inizio di ogni turno e alla fine del "match".

I comandi usati dagli arbitri nella competizione:

"Saluto!": Una volta nell'area di gara, i concorrenti sono invitati dall'arbitro a eseguire il tradizionale saluto, rivolgendosi alla giuria, all'arbitro e all'avversario.

"Posizione!": Dopo aver controllato i concorrenti, l'arbitro dice "posizione" e i concorrenti sono disposti come mostrato nello schema;

"Contatto!": I concorrenti entrano in contatto con gli avambracci (l'area che va dal polso al gomito (gomito escluso) dell'avversario);

"Via!": Dopo pochi secondi, l'arbitro dice "via!" e quindi i due concorrenti possono iniziare le manovre per ottenere punti;

"Stop!" : Quando l'arbitro dà il comando "Stop!" il concorrente interrompe l'azione.

Nei primi 3 round il piede posizionato davanti è il piede destro. Nei secondi 3 round è il sinistro; I piedi sono piatti sul pavimento e non possono essere spostati dall'area in cui si trovavano all'inizio della competizione.

STRUTTURA DELLA ORGANIZZAZIONE

La gara è sotto la responsabilità dell'organizzatore che sovrintende alla condotta, alla disciplina e alla formazione degli (ufficiali di gara) che garantiscono il regolare svolgimento della competizione nel rispetto delle norme.

Gli ufficiali di gara:

- Un direttore di gara
- Una giuria
- Tre Arbitri: uno centrale e due arbitri laterali, il centrale sarà capo arbitro
- Una persona responsabile della verbalizzazione
- Una persona che controlla il cronometro (che potrà essere la stessa persona responsabile della verbalizzazione)

COMPITI DEI RESPONSABILI DI GARA

I responsabili di gara devono svolgere le loro mansioni con serietà, coscienza, correttezza e accuratezza sotto la guida del capo giudice che risponderà solo al direttore dell'evento.

I loro doveri sono i seguenti:

- Il direttore del concorso deve organizzare e coordinare la giuria al fine di garantire l'applicazione dei regolamenti sulla concorrenza e di esaminare e confermare il lavoro preparatorio della competizione.
- I compiti della giuria sono:
 - chiarire ciò che non è coperto o dettagliato nelle regole.
 - sostituire i funzionari in caso di necessità,
 - intraprendere azioni disciplinari contro coloro che hanno commesso un errore grave
 - esaminare e annunciare i risultati della competizione.
 - Riassumere il lavoro dei funzionari del concorso
 - avvertire gli atleti o gli allenatori che stanno cercando di creare disordine, ha il diritto di annullare i loro risultati nel caso in cui si rifiutano di rispettare la decisione.

Le funzioni dell'arbitro centrale saranno dall'inizio alla fine del combattimento queste: Controllare i punti raggiunti, imporre sanzioni e chiedere quando sia necessario e proclamare il vincitore.

Gli arbitri laterali sono responsabili della corretta osservanza delle regole, i movimento dei piedi dei concorrenti, utilizzo di mosse o tecniche proibite nel regolamento, che riferiranno all'arbitro centrale richiamando la sua attenzione con un fischio.

L'arbitro centrale dovrà discutere con l'arbitro di lato questi argomenti per la corretta assegnazione dei punti, e in ogni caso dovrà accettare le loro osservazioni. In caso di divergenza di opinioni, sarà il giudice capo a decidere se assegnare il punto a uno dei due concorrenti o annullare l'azione. Hanno anche il compito di esaminare l'usanza dei concorrenti e infine indicare la stessa area della competizione.

Il responsabile della verbalizzazione ha molte responsabilità, compreso il lavoro del tavolo di verbalizzazione, esaminare i moduli di iscrizione, preparare le schede per i giudici, esaminare e verificare i risultati e le classifiche.

Deve segnare soprattutto i punti dei concorrenti durante lo scontro e indicare all'arbitro alla fine di ogni turno quale di essi ha ottenuto più punti e poi il vincitore. L'annunciatore annuncerà sul microfono e controllerà i tempi dell'evento, annunciando l'inizio e la fine del round.

RICORSO

La Commissione di ricorso è composta da tre membri eletti dal consiglio delle organizzazioni che fanno parte del sindacato.

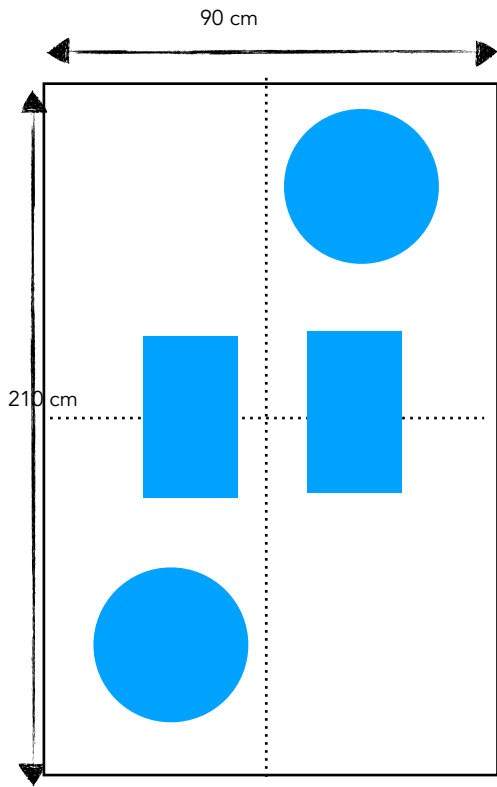
Il Consiglio riceve la protesta e decide i ricorsi presentati dai soci che non sono d'accordo con le decisioni prese dai ufficiali di gara. Il contesto della decisione della commissione è limitato all'oggetto della protesta. Il giudizio tecnico dei giudici non può essere contestato.

La commissione può fare uso di qualsiasi forma di prova incluse registrazioni audio e video e ha il potere di ascoltare o richiedere dichiarazioni da parte di qualsiasi membro del club consapevole dei fatti. L'inizio del procedimento, tuttavia, non può portare a ritardi o sospensioni nel corso delle competizioni.

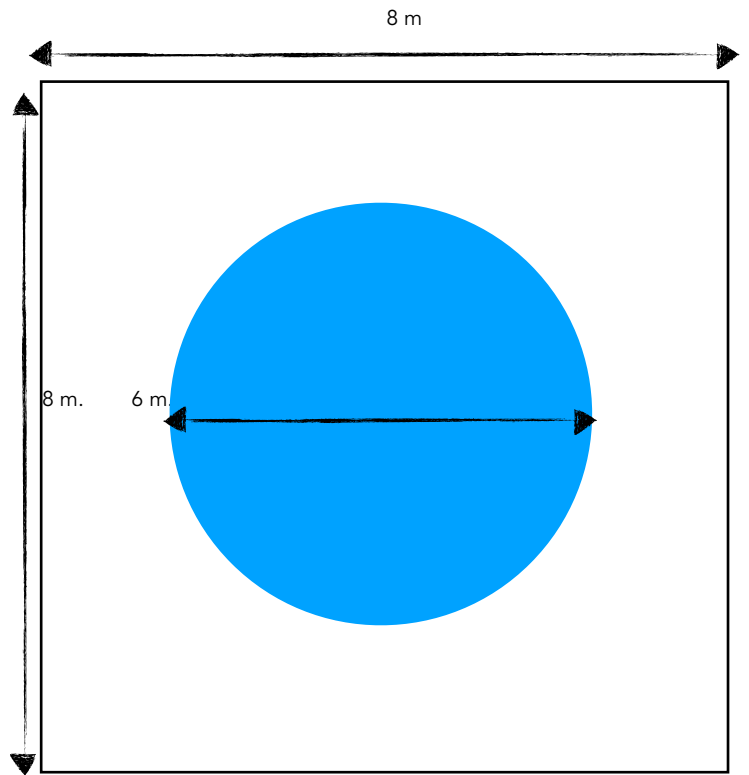
La commissione decide a maggioranza chi sia mai la componente, i soci del club o membri dell'associazione dell'attore, le altre associazioni interessate devono astenersi.

La decisione della commissione è definitiva. La commissione in caso di approvazione della protesta può agire contro gli ufficiali di gara che sono ritenuti responsabili della violazione in appello.

Il ricorso deve essere presentato per iscritto e deve essere sottoscritto dal presidente o dall'esperto dell'associazione del richiedente, pena non permessibile e deve essere effettuato il giorno successivo alla conclusione della competizione a cui si riferisce.



Tui Shou piede fisso



Tui Shou con passi