

Prospetto, Programma, Info Iscrizione e Regolamento

Giornata dei GIOCHI CSEN 2023

WUSHU-KUNG FU Tradizionale e Moderno

WUSHU KUNG FU TRADIZIONALE E MODERNO

Kung Fu Tradizionale
Wushu Moderno
Taijiquan & Qi Gong
Jeet Kune Do
light Sanda

Domenica 10 Dicembre 2023 ore 9

Palazzetto S. Bandinelli - Via Ariana, 68, 00049

Velletri RM

**MODALITA' DI
PAGAMENTO/ISCRIZIONE:**

- **Costo: 20 E** (ad atleta)

- **BONIFICO** unico (effettuato dal Maestro/Istruttore che ha raccolto le quote di tutti i propri atleti partecipanti)
oppure:

- **BONIFICO** singolo (effettuato dall'atleta che si iscrive individualmente)

- **IBAN:**
IT17D0200805219000002941198

- intestato a: **CSEN Comitato Prov.le di Roma**

- **CAUSALE:** ISCR GIOCHI 2023 *nome disciplina nome e cognome maestro o atleta

* indicare nella causale il nome di una delle 5 discipline di appartenenz

- Inviare **DATI ISCRIZIONE** richiesti e **COPIA BONIFICO** alla seguente email:

commkungfucsenroma@gmail.com

Organizzato dai Maestri Referenti Tecnici del
Comitato **CSEN Roma e Provincia** in stretta
collaborazione con lo **CSEN (RM)**

10 DICEMBRE

VELLETRI

www.csenroma.it



COMITATO PROVINCIALE
Roma

Par.1b) LOCATION: Palazzetto S. Bandinelli -Via Ariana, 68, 00049 *Velletri RM*



10 Dicembre 2023

*Presentarsi ore 9
Chiusura Giochi ore 19*

Par.1c) CONTATTI:

KUNG FU TRADIZIONALE

WUSHU MODERNO

M° Claudio Gentili

Tel. 3281997816

TAIJIQUAN

QI GONG

M° Ulrike Ebert

Tel. 3480376717

M° Claudio Gentili (vedi numero cell sopra)

JEET KUNE DO

M° Alessandro Gabrieli

Tel. 3282832764

SANDA light

M° Giuseppe Grossi

Tel. 3394783419

Iscrizione entro e non oltre il 5 Dicembre

EMAIL GENERALE: commkungfucsenroma@gmail.com

Giochi ideati con un nuovo format differente dalle classiche competizioni ed orientato alla condivisione, apprendimento e collaborazione tra le diverse Arti Marziali le cui radici risiedono nel Kung Fu.

3b) Maestri/Istruttori ASSISTENTI ai Referenti Tecnici:

REF. 5 (assist. del Ref. Comm. Tecnica) - DISCIPLINA _____ Nome, Cognome, Firma: _____

scheda A propria disciplina e scheda B altra discipline assegnata:

REF. 6 (assist. del Ref. Comm. Tecnica) - DISCIPLINA _____ Nome, Cognome, Firma: _____

scheda A propria disciplina e scheda B altra discipline assegnata:

REF. 7 (assist. del Ref. Comm. Tecnica) - DISCIPLINA _____ Nome, Cognome, Firma: _____

scheda A propria disciplina e scheda B altra discipline assegnata:

REF. 8 (assist. del Ref. Comm. Tecnica) - DISCIPLINA _____ Nome, Cognome, Firma: _____

scheda A propria disciplina e scheda B altra discipline assegnata:

REF. 9 (assist. del Ref. Comm. Tecnica) - DISCIPLINA _____ Nome, Cognome, Firma: _____

scheda A propria disciplina e scheda B altra discipline assegnata:

Par.4) Scelta, Gestione degli Ufficiali dei Giochi e Modalità delle loro Valutazioni

In attesa di future formazioni di Arbitri Ufficiali di Giochi dedicati, temporaneamente gli Ufficiali dei Giochi possono coincidere unicamente con le seguenti figure dello STAFF presente:

- **Referenti di Provincia e loro Assistenti scelti** (minimo 1, massimo 3 per ogni Disciplina di cui sono almeno Maestri/Istruttori/Allenatori) e ognuno con **SCHEDA "A"** assegnata (**ALTAMENTE TECNICA**) - relativa alla Disciplina della quale si è almeno Maestri/Istruttori/Arbitri riconosciuti e per la quale apporranno alcune **votazioni tecniche fondamentali e più dettagliate**, ma seguendo le semplici linee guida di valutazione tecnica prestabilite).

- **Referenti di Provincia e loro Assistenti scelti** (minimo 1 per ogni Disciplina della quale NON sono necessariamente Maestri/Istruttori/Allenatori) e ognuno con **SCHEDA "B"** assegnata (**VALUTAZIONE ESTERNA E INTUITIVA DI BASE**) - relativa alle altre Discipline per le quali apporranno alcune votazioni di pura valutazione estetica e di impressione tecnico-comportamentale-dinamicità e di altri fattori riscontrabili da qualsiasi tecnico sia in grado di dare un giudizio esterno ad una Disciplina della quale non conosce molto, nè tecniche/forme nè le origini stesse, ma che sia in grado di dare un giudizio imparziale su parametri ben chiari ai più).

* In generale le valutazioni avverranno unicamente tramite SCHEDE e secondo parametri di Punteggio, Tempo, Ripetizioni, ecc, a seconda della Disciplina e comunque tutti da riconvertire nei Punteggi previsti dalle SCHEDE (VEDI Par.6 & 7 SCHEDE DI VALUTAZIONE GIOCHI)

Par.6) DISCIPLINA _____ **SCHEDA "A"** (bianca-esempio-stampabile)

(ALTAMENTE TECNICA)

NOME E COGNOME ATLETA: _____

Convertire in punteggio da scheda secondo i range/durata/ripetizioni prestabiliti della propria disciplina.

_____ (PROVA N. 1) (1-5 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 2) (1-5 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 3) 1-5 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 4) (1-5 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 5) (1-5 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 6) 1-5 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:

TOT PUNTI:

Par.7) DISCIPLINA _____ **SCHEDA "B"** (bianca-esempio-stampabile)

(VALUTAZIONE ESTERNA E INTUITIVA DI BASE)

NOME E COGNOME ATLETA: _____

Convertire in punteggio da scheda secondo i range/durata/ripetizioni prestabiliti della propria disciplina.

_____ (PROVA N. 1) (1-3 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 2) (1-3 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 3) 1-3 punti	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 4) (1-3 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 5) (1-3 punti)	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:
_____ (PROVA N. 6) 1-3 punti	DESCRIZIONE (della prova): PUNTEGGIO OTTENUTO:

TOT PUNTI:

Par.8a) TAIJIQUAN

Categorie nel settore Taijiquan e altri stili interni per i giochi:

1. Forme a mani nude
2. Forme con un arma

Categorie divise in base allo stile:

In caso di meno partecipanti di 3 in un gruppo, gli atleti partecipano in un gruppo simile

- Gruppo 1 Taijiquan stile Chen tradizionale
- Gruppo 2 Taijiquan stile Yang tradizionale
- Gruppo 3 Taijiquan moderno
- Gruppo 4 Taijiquan altri stili
- Gruppo 5 Qigong
- Gruppo 6 altri stili

Bambini - categorie per l'età:

In caso di meno partecipanti di 3 in un gruppo, gli atleti partecipano in un gruppo simile

- 4-6 anni – panda
- 7-9 anni – tiger
- 10-12 anni – dragon

Adulti – categorie per esperienza:

- Gruppo A: praticanti di più di 5 anni
- Gruppo B: praticanti di meno di 5 anni

Limite di tempo per la dimostrazione della forma: 3 minuti

Regolamento e schede:

Schede per il Taijiquan ma anche applicabile per il Qigong o altre discipline simili.

Eventuali adattamenti dei criteri devono essere richiesti dai maestri della disciplina, esaminati e concordati dai referenti del settore della disciplina.

All'inizio della dimostrazione l'atleta comunica ad alta voce lo stile e la forma che esegue

scheda A per 'arbitri' esperti della disciplina (2 arbitri)

- ha più criteri da considerare
- il punteggio parte da 5 punti, ogni errore fa scendere il punteggio secondo i criteri come indicato

scheda B per 'arbitri' non esperti della disciplina (1 arbitro)

- meno criteri con una valutazione più semplice o intuitiva
- il punteggio parte da 3 punti, ogni errore fa scendere il punteggio secondo i criteri come indicato.

Par.8b) DISCIPLINA _____ **TAIJIQUAN / QIGONG**

SCHEDA "A"

(ALTAMENTE TECNICA)

NOME E COGNOME ATLETA: _____

<p>tempo: 3 minuti max.</p> <p>Massimo: 5 punti</p> <p><u>Criteri di postura:</u></p> <p>ogni criterio mancante o con errori porta a una sottrazione di 0,1 punti</p> <p><u>Criteri di esecuzione:</u></p> <p>ogni criterio mancante o con errori porta a una sottrazione di 0,2 punti</p>	<p>Dimostrazione forma Taijiquan /Qigong/arti interni</p> <p><u>Criteri di postura:</u></p> <p>allineamento ginocchio/piede (gamba di peso) soprattutto nei giri _____</p> <p>allineamento testa/corpo _____</p> <p>ginocchia e gomiti sempre piegati _____</p> <p>spalle, braccia, bacino rilassati _____</p> <p><u>Criteri di esecuzione:</u></p> <p>fluidità, armonia e lentezza adeguata _____</p> <p>coordinazione. _____</p> <p>visibile distinzione Yin e Yang _____</p> <p>morbidezza _____</p> <p>equilibrio _____</p> <p>espressione _____</p> <p>PUNTEGGIO OTTENUTO:</p>
--	---

Par.8c) DISCIPLINA _____ **TAIJIQUAN CON ARMA**

SCHEDA "A"

(ALTAMENTE TECNICA)

NOME E COGNOME ATLETA: _____

<p>tempo: 3 minuti max.</p> <p>Massimo: 5 punti</p> <p><u>Criteri di postura:</u></p> <p>ogni criterio mancante o con errori porta a una sottrazione di 0,1 punti</p> <p><u>Criteri di esecuzione:</u></p> <p>ogni criterio mancante o con errori porta a una sottrazione di 0,2 punti</p>	<p>Dimostrazione forma Taijiquan con arma</p> <p><u>Criteri di postura:</u></p> <p>allineamento ginocchio/piede (gamba di peso) soprattutto nei giri _____</p> <p>allineamento testa/corpo _____</p> <p>ginocchia e gomiti sempre piegati _____</p> <p>spalle, braccia, bacino rilassati _____</p> <p>integrazione dell'arma con minimo sforzo _____</p> <p><u>Criteri di esecuzione:</u></p> <p>fluidità, armonia e lentezza giusta _____</p> <p>coordinazione _____</p> <p>visibile distinzione Yin e Yang _____</p> <p>morbidezza _____</p> <p>equilibrio _____</p> <p>espressione _____</p> <p>integrazione armonica dell'arma _____</p> <p>PUNTEGGIO OTTENUTO:</p>
--	--

Par.8d) DISCIPLINA _____ **TAIJIQUAN / QIGONG**

SCHEMA "B"

(INTUITIVA/NON ESPERTI)

NOME E COGNOME ATLETA: _____

<p>tempo: 3 minuti max.</p> <p>Massimo: 3 punti</p> <p><u>Criteri di esecuzione:</u> ogni criterio mancante o con errori porta a una sottrazione di 0,1 punti</p>	<p>Dimostrazione forma Taijiquan</p> <p><u>Criteri di esecuzione:</u></p> <p>fluidità, armonia e lentezza adeguata _____ errori: fermare il movimento, “stop and go”, fermarsi in una posizione accelerare nei movimenti per problemi di equilibrio o nervosità muoversi troppo lentamente, mancanza di movimento armonioso</p> <p>morbidezza _____ errori: rigidità muscolare o articolare</p> <p>equilibrio _____ errori: essere squilibrati, oscillare, movimenti di compensazione ginocchio instabile</p> <p>PUNTEGGIO OTTENUTO:</p>
---	---

Par.8e) DISCIPLINA _____ **TAIJIQUAN CON ARMA**

SCHEDA "B"

(INTUITIVA/NON ESPERTI)

NOME E COGNOME ATLETA: _____

<p>Dimostrazione sequenza Forma con arma</p> <p>tempo: 3 minuti max.</p> <p>3 punti</p> <p>ogni criterio mancante o con errori porta a una sottrazione di 0,1 punti</p>	<p>Dimostrazione forma Taijiquan con arma</p> <p><u>Criteri di esecuzione:</u></p> <p>fluidità, armonia e lentezza adeguata _____ errori: fermare il movimento, “stop and go”, fermarsi in una posizione accelerare nei movimenti per problemi di equilibrio o nervosità muoversi troppo lentamente, mancanza di movimento armonioso</p> <p>morbidezza _____ errori: rigidità muscolare o articolare</p> <p>equilibrio _____ errori: essere squilibrati, oscillare, movimenti di compensazione ginocchio instabile</p> <p>integrazione armonica dell’arma _____ errori: arma tenuta troppo tesa, movimento arma non fluido, arma non sotto controllo, arma tocca il pavimento o il corpo</p> <p>PUNTEGGIO OTTENUTO:</p>
---	---



Par.9) LIGHT SANDA

Bambini da 8 anni fino a quelli di 13 anni

indicare sia il peso che l'altezza

CATEGORIE di peso Dai 14 ai 17 anni - dai 18 ai 35 anni

-UOMINI: 48kg, 52kg, 56kg, 60kg, 65kg, 70kg, 75kg, 80kg, 85kg, 90kg, 90kg+

-DONNE: 48Kg, 52kg, 56kg, 60kg, 65kg, 70kg, 75kg

PROTEZIONI: guantoni boxe 10 oz, paratibia con parapiedi, corpetto (rosso/ blu)
Pantalonicino corto, Paradenti, Conchiglia DONNE: Paraseno, Paradenti

(N.B: per chi monta apparecchio per i denti è richiesta Copia del Certificato di Nulla Osta da parte del Medico)

Regolamento Light Sanda: vietati i calci al viso, pugni in successione al viso compreso il pugno girato, vietato proiezioni sopra la spalla, pena l'espulsione diretta.

La giuria sarà presieduta 1-2 Maestri partecipanti (**Scheda A-tecnica**) a rotazione e da un assistente Maestro non esperto di disciplina (**Scheda B-membro esterno-intuitiva**).

Gli stessi valuteranno i punti andati a segno.

Obbligo di certificato agonistico.

Verranno attribuiti solo punteggi nelle tecniche di proiezioni e di calci al corpetto.

Il fine di questi giochi CSEN è di valorizzare le proiezioni, caratteristica fondamentale nel SANDA e non la kickboxing

Par.10a) JEET KUNE DO

2 PROVE previste:

a) Prove Fisiche (esempi: push up, pull up, squat, hook kick in half position, corda, ecc.)

b) Prove di Sparring (Light & Full). Dichiarare, al momento dell'iscrizione, se si preferisce Light o Full.

APERTO a TUTTI i PRATICANTI! Principianti, NEO-PRATICANTI, Allievi o persone interessate e in avvicinamento al mondo del JKD o Allievi di livello INTERMEDIO-AVANZATI che abbiano:

- copia Certificato Medico di Idoneità Sportiva (valido per prove base fisiche e sparring base tecnico) oppure:

- copia Certificato Medico Agonistico (valido per tutte le prove fisiche più intense e per Light & Full Sparring).

CATEGORIE AMMESSE (con alcuna distinzione di peso):

JUNIOR1: dagli 8 agli 10 anni (solo eventuali e lievi prove fisiche e lieve sparring tecnico con tutte le protezioni)

JUNIOR2: dagli 11 ai 13 (solo eventuali e lievi prove fisiche e lieve sparring tecnico con tutte le protezioni)

MEDIO-AVANZATI&SENIOR: 14 compresi in sù senza altri limiti di età (con comprovata sana e robusta costituzione)

- dai 14 ai 17 compresi (potranno praticare Light Sparring: tutte le protezioni)

- dai 18 anni in sù (se abbinamento previsto o rimediato al momento della competizione, potranno praticare Full Sparring: tutte le protezioni)

PROTEZIONI:

guantoni boxe minimo 10 oz (massimo 14 oz), caschetto con grata d'acciaio frontale omologato a copertura completa (tipico del JKD), paratibia con parapiedi, corpetto (rosso/ blu) - DONNE: paraseno, maglia/divisa completa della propria Scuola/Associazione, pantaloncino o pantalone aderente, paradenti, conchiglia.

(N.B: per chi monta apparecchio per i denti è richiesta Copia del Certificato di Nulla Osta da parte del Medico)



Par.10b) Regolamento generale Jeet Kune Do:

assolutamente vietati colpi o leve ai punti critici e vitali come gola, genitali, ginocchia, caviglie.

Vietato pugno girato/reverse spin blow.

Le votazioni si baseranno secondo le Schede che verranno preparate sia per le Prove Fisiche che per lo Sparring.

La giuria sarà presieduta da 1-2 Maestri partecipanti (**Scheda A-tecnica**) (uno al centro e uno fuori) a rotazione e da un assistente Maestro non esperto di disciplina

(**Scheda B-membro esterno-intuitiva**). Gli stessi valuteranno la competizione secondo i criteri descritti nelle Schede (vedi esempi scheda ai Par.6 e Par.7) e concordati dai diversi Maestri. Obbligo di certificato agonistico.

Il fine di questi giochi CSEN è di valorizzare in maniera mirata e olistica a 360°, tutte le Qualità e Principi Tecnici e di Filosofia Applicata, caratteristici del Jeet Kune Do.

Par.11) Wushu Kung Fu tradizionale e moderno

CATEGORIE: applicate le stesse del Taijiquan (vedi Par.8a pag. 10)

Regolamento CSEN Nazionale
Wushu Kung Fu tradizionale e moderno
Regolamento della Commissione Ufficiali di gara

Stili del Nord: Shaolin Quan; Tanglang Quan; Cha Quan; Hua Quan; Mei Hua Quan; Ba Ji Quan; Hong Quan, Pao Quan, Pi Gua Quan; Quo Jiao; Fan Zi Quan; Tong Bi Quan; Xing Yi Quan; Yi Quan; ecc.

Stili del Sud: Choy Lee Fut; Wing Tsun; Wen Chun; Jowga; Hong Jia Quan; Zhou Jia Quan; Lao Jia Quan; Hung Gar; Wu Zhu Quan; Yong Chun Quan; ecc.

Nome e Cognome Atleta: _____
 Categoria: _____
 Stile: _____
 Arma o Forma: _____

Note Regolamento: l'atleta si deve presentare con il SALUTO.

Deve indossare un ABBIGLIAMENTO CONFORME.

La forma o la sequenza devono durare 3 minuti.

Eventuali domande sullo STILE di provenienza.

Tecnica errore e Penalità.

TABELLA ERRORI - Qualità dei Movimenti e Altri errori

MAX 5 PUNTI (Scheda A-tecnica) - MAX 3 PUNTI (Scheda B-membro esterno-intuitiva)

Errore nella Tecnica	Errore
Tecniche non coerenti con lo stile	-0,1
Posizioni Sbagliate o esasperate	-0,1
Dimenticanza lieve	-0,1
Perdita di equilibrio	-0,1
Uscire dall'area di gara	-0,2
Extra supporto (mano o altra del corpo)	-0,2
Arma rotta o deformata	-0,2
Dimenticanza grave	-0,2
Tecnica acrobatica errata (ruota, spaccata, farfalla, etc.)	-0,2
Cadere a tappeto	-0,3
Arma che cade al tappeto	-0,3
Risultato	

Note: _____



Par.12) REGOLE VARIE DI ISCRIZIONE, PARTECIPAZIONE E COMPORTAMENTALI:

- Tutti gli atleti in gara devono entrare adeguatamente vestiti con propria divisa conforme sul tatami e devono porre il saluto.
- EVENTUALI PENALITA' o ESPULSIONI: saranno a cura della decisione comune tra i diversi Maestri/Arbitri, ad esempio per superamento linee di confine con entrambi i piedi, per presentazione con divisa non idonea, mancato saluto o per comportamento scorretto, improprio o irrispettoso verso qualunque persona presente ai Giochi.
- E' gradita sempre una prova con **MUSICA**, ma non è necessariamente obbligatoria la musica (libero arbitrio dei partecipanti e secondo le richieste dei loro Maestri) .(La musica deve essere senza riferimenti politici e/o religiosi o di altri caratteri non inerenti o di oltraggio alle arti marziali. **Non deve contenere il parlato**).
- Per tutte le categorie di combattimento l'iscrizione non prevede necessariamente l'obbligatorietà del pre-abbinamento per cui il giorno stesso si potranno ridefinire gli abbinamenti stessi oppure se l'atleta rimane solo nella sua categoria, risulterà vincitore della stessa, salvo diversamente concordato dai Maestri Ufficiali di Commissione, Maestri Esaminatori o Maestri accompagnatori delle differenti discipline. In ogni caso l'Organizzazione provvederà ad avvertire le società quanto prima della possibile mancanza di accoppiamento e gli atleti saranno tenuti a partecipare comunque alla Giornata dei Giochi, seguendo il pieno spirito di condivisione/apprendimento che tale Evento vuole trasmettere.
- La compilazione ed invio della documentazione di iscrizione devono essere gentilmente eseguiti più velocemente e dettagliatamente possibile secondo quanto richiesto (modi e tempi).
- L'organizzazione non sarà responsabile in caso di mancanza dell'avversario/atleta per malattia, infortunio o altre motivazioni e **NON sarà restituita la QUOTA ISCRIZIONE**;
- Alla manifestazione possono partecipare solo atleti tesserati presso enti sportivi riconosciuti che hanno regolare tesseramento CSEN con polizza incluso (salvo atleti auditori ospiti in visita o cultori di Arti Marziali autorizzati dallo Staff).
- La quota d'iscrizione alla competizione non comprende nessuna copertura assicurativa ulteriore alla propria effettuata con il Tesserino CSEN attraverso la propria Associazione Affiliata CSEN. L'organizzazione pertanto non copre per infortuni ed incidenti di qualsiasi Disciplina, prima, durante e dopo l'evento.
- Per le categorie di forme obbligatorio Certificato Medico attestante la Buona Salute per Idoneità Sportiva come da Normativa Vigente.
- **Certificato Medico Agonistico obbligatorio per categorie in cui sono previsti i Giochi di Prep. Atletica intensa e di Sparring Light & Full (da portare original e lasciare copia).**
- Chi non in regola con i certificati, le polizze e tutti i documenti non potrà partecipare e l'organizzazione trattiene le quote versate senza possibilità di rimborso.
- Le modalità di arbitraggio seguono i regolamenti delle SCHEDE "A" e "B" e le linee guida prestabilite dai Referenti Decisionali Tecnici del Comitato di Roma e Provincia assieme ai loro Assistenti, secondo i Regolamenti del loro Settore.

(N.B: per chi monta apparecchio per i denti è richiesta Copia del Certificato di Nulla Osta da parte del Medico)

GIOCHI CSEN
DEL
WUSHU KUNG FU
TRADIZIONALE E MODERNO

COMITATO PROVINCIALE
CENTRO SPORTIVO
EDUCATIVO NAZIONALE
cseN
Ro/a

10 dicembre 2023
palabandinelli velletri

KUNG FU TRADIZIONALE - TAI CHI CHUAN
QI GONG - KUNG FU MODERNO
M° Claudio Gentili Tel. 3281997816
M° Ulrike Elbert Tel. 3480376717

JEET KUNE DO
M° Alessandro Gabrieli Tel. 3282832764

LIGHT SANDA
M° Giuseppe Grossi Tel. 3394783419

iscrizione entro e non oltre il 5 dicembre
Giochi ideati con un nuovo format
differente dalle classiche competizioni