



YOSEIKAN BUDO

REGOLAMENTO DELLE COMPETIZIONI E DELL' ARBITRAGGIO

YOSEIKAN BUDO

WORLD YOSEIKAN FEDERATION (WYF)
MSP ITALIA SETTORE YOSEIKAN BUDO



Presidente della World Yoseikan Federation (WYF)

Martin Kurth



Vice Presidente della World Yoseikan Federation (WYF)

Ben Daya Samir

Comissione arbitrale della World Yoseikan Federation (WYF)

Christian Malpaga

Nordine Boumahammed

Mohamed Harhira

Kyoshi Mochizuki



1 PARTE:
REGOLAMENTO DELLE COMPETIZIONI

pagina 08

2 PARTE:
COMBATTIMENTI GIOVANI

pagina 16

3 PARTE:
COMBATTIMENTI ADULTI

pagina 20

COMBATTIMENTI INDIVIDUALE

pagina 30

COMBATTIMENTI A SQUADRE

pagina 34

4 PARTE:
CORPO ARBITRALE

pagina 46



CODICE ETICO

SE PARTECIPO AD UNA COMPETIZIONE

Mi assicuro di essere iscritto a questo incontro sportivo.

Verifico che il mio WYF-Pass sia aggiornato e comprenda:

- i bollini necessari richiesti
- un certificato medico sportivo valido per l'anno in corso (senza controindicazioni)
- per un campionato internazionale un documento che attesti la propria nazionalità.

Verifico lo stato del mio materiale da gara (Kimono, cintura, guanti, casco, conchiglia, paraseno, corpetto).

Verifico che il mio peso corrisponda alla categoria nella quale sono iscritto.

TENGO A COMPORTARMI BENE

Applicando le direttive degli organizzatori.

Rispettando il mio avversario dentro e fuori dell'area di competizione.

Rispettando le decisioni degli arbitri e dei giudici di gara.

Rimanendo dignitoso di fronte alla sconfitta o alla vittoria.

Invitando i miei accompagnatori a sostenermi ed incoraggiarmi mantenendo sempre la più grande sportività.

Dando grazie al mio comportamento una buona immagine della mia disciplina.



Foto: Seth Photography



SOMMARIO

CODICE ETICO	pagina 04
SOMMARIO	pagina 05

1 PARTE: REGOLAMENTO DELLE COMPETIZIONI

I – RUOLI DEI DIVERSI ATTORI	pagina 08
LA COMMISSIONE DI ARBITRAGGIO YOSEIKAN BUDO	pagina 08
COMMISSIONE DELL'ORGANIZZAZIONE SPORTIVA	pagina 08
I COMPETITORI.....	pagina 08
IL FUNZIONAMENTO AMMINISTRATIVO.....	pagina 08
L'ARBITRAGGIO.....	pagina 09
IL MEDICO.....	pagina 09
I COMUNICATI INFORMATIVI.....	pagina 09
II – LO SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI	pagina 09
ISCRIZIONE.....	pagina 09
QUALIFICHE ED ISCRIZIONE	pagina 09
QUOTE	pagina 09
FUORI QUOTA	pagina 10
CONTROLLO WYF-PASS.....	pagina 10
PESO.....	pagina 10
CONFERMA DELLE ISCRIZIONI	pagina 10
TENUTA UFFICIALE SPORTIVA.....	pagina 11
COMPORTEMENTO NELL'AREA DI COMPETIZIONE.....	pagina 11



III – LISTE DELLE COMPETIZIONI A SQUADRE	pagina 11
SPECIFICHE CAMPIONATI A SQUADRE	pagina 11
SPECIFICHE SQUADRE	pagina 11
GARA ARMI A SQUADRE (EMONO DAN TAI SEN)	pagina 11
IV – REGOLAMENTO D' ARBITRAGGIO	pagina 12
AREA DI COMPETIZIONE	pagina 12
RUOLI DELL'ARBITRO	pagina 12
RUOLO DEL COACH	pagina 12
V – TENUTA ED EQUIPAGGIAMENTO UFFICIALI	pagina 12
TENUTA UFFICIALE DELL'ARBITRO	pagina 12
EQUIPAGGIAMENTO DELL'ARBITRO	pagina 13
TENUTA DEL COMBATTENTE	pagina 13
EQUIPAGGIAMENTO DEL COMBATTENTE	pagina 14
TENUTA DEL COACH	pagina 14
VI – TABELLA DI SINTESI	pagina 14
CATEGORIE DI PESI	pagina 14

2 PARTE – COMBATTIMENTI GIOVANI

I – ATTIVITÀ SPORTIVA PROMOZIONALE GIOVANILE U8 – U10 – U12	
E COMPETIZIONI SETTORE GIOVANILE U14 – U16 – U18	pagina 16
DIRITTO DI PARTECIPAZIONE	pagina 16
CATEGORIE DI ETÀ E DI PESO	pagina 16
CATEGORIE E CLASSI YOSEIKAN BUDO INDIVIDUALE – CLASSI E CATEGORIE DI PESO	pagina 16
COMPETIZIONE SPORTIVE SETTORE GIOVANILE U10 – U12 – U14 – U16 – U18 A SQUADRE	pagina 17
COPE PER IL SETTORE GIOVANILE U8 – U10 – U12 INDIVIDUALE	pagina 18
COMPETIZIONE SPORTIVE SETTORE GIOVANILE U14 – U16 – U18 INDIVIDUALE	pagina 18



3 PARTE: COMBATTIMENTI ADULTI

I – SUDÉ JIAI	pagina 20
REGOLE DI COMBATTIMENTO CLASSE A – SUDE JIAI	pagina 20
REGOLE DI COMBATTIMENTO CLASSE B – SUDE JIAI	pagina 21
II – ARMI	pagina 24
REGOLAMENTO ARMI – EMONO JIAI SERIE A	pagina 24
REGOLAMENTO ARMI – EMONO JIAI SERIE B	pagina 25
III – KATA	pagina 28
REGOLAMENTO KATA	pagina 28
IV – COMPETIZIONI INDIVIDUALI MULTIDISCIPLINARI	pagina 30
GENERALITA'	pagina 30
PROVE	pagina 30
V – CONCORSO TECNICO	pagina 32
REGOLAMENTO CONCORSO TECNICO – SUDE RANDORI	pagina 32
VI – MULTI DISCIPLINE PER SQUADRE	pagina 34
VII – ARMI A SQUADRE	pagina 36
REGOLAMENTO COMBATTIMENTO ARMI A SQUADRE EMONO DAN – TAI SEN	pagina 36
VIII – PENALITÀ E SANZIONI	pagina 38
TUTTE LE COMPETIZIONI	pagina 38
COMBATTIMENTI CLASSE A E B	pagina 38
ARMI INDIVIDUALI E A SQUADRE	pagina 39
IX – INFORTUNI E INCIDENTI	pagina 40
X – MATERIALE (ESEMPIO)	pagina 41

4 PARTE: CORPO ARBITRALE

I – FUNZIONAMENTO DEL CORPO ARBITRALE	pagina 46
II – FORMAZIONE DEL CORPO ARBITRALE	pagina 49



1 PARTE – REGOLAMENTO DELLE COMPETIZIONI

I – RUOLO DEI DIVERSI ATTORI

LA COMMISSIONE DI ARBITRAGGIO YOSEIKAN BUDO (designata dalla w.y.f.)

Stabilisce all'inizio della stagione in collaborazione con la commissione sportiva il calendario delle competizioni e delle manifestazioni internazionali.

Convalida il regolamento delle competizioni.

Convalida il regolamento d'arbitraggio.

Convalida le prove e il regolamento in funzione degli obiettivi.

Definisce gli incarichi per l'organizzazione delle competizioni.

Assicura la diffusione delle informazioni regolamentari.

COMMISSIONE E ORGANIZZAZIONE SPORTIVA

- Organizza le competizioni internazionali (designata dalla W.Y.F.)
- Convalida le iscrizioni degli atleti internazionali e dei fuori quota.
- Archivia i risultati delle competizioni internazionali.

I COMPATENTI

Dovranno essere iscritti dal loro club di appartenenza (federazione nazionale)

Per convalidare la loro iscrizione a ogni competizione gli atleti devono presentare le seguenti certificazioni:

- Il WYF-Pass, completo in ogni sua parte, in corso di validità
- Almeno tre timbri di iscrizione alla W.Y.F, tra i quali quello della stagione sportiva in corso (incollati sul WYF-Pass)

I competitori dovranno rispettare il codice etico.

CODICE MONDIALE ANTIDOPING

Ogni Atleta e ogni Funzionario Responsabile si impegna a rispettare la legge antidoping in conformità alle disposizioni indicate sul regolamento WADA (www.wada-ama.org)

IL FUNZIONAMENTO AMMINISTRATIVO

I club o i responsabili nazionali dovranno inviare le iscrizioni degli atleti ai responsabili dell'organizzazione del paese in cui si svolge la competizione 21 giorni prima della gara.

Un responsabile della competizione verrà nominato dalla commissione internazionale dell'arbitraggio. Egli conto della per w.y.f. prende tutte le decisioni in conformità con il regolamento.

I suoi compiti:

- Garantire il regolare svolgimento della gara
- Accogliere gli invitati e i V.I.P.
- Occuparsi del protocollo di compensi e premi
- Diffondere i risultati al Presidente e alla Federazione



II – LO SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

L'ARBITRAGGIO

Il Referente dell'Arbitraggio assiste al sorteggio dei atleti di ogni categoria.

Gli arbitri designati partecipano alla verifica dei WYF-Pass, supervisionano la fase del controllo del peso esaminando la rispondenza tra le categorie e i prospetti d'iscrizione degli atleti in gara.

Il Referente assicura i giusti tempi della competizione, la ripartizione degli arbitri nelle varie aree di combattimento, nonché la corretta sostituzione degli arbitri durante l'evento.

IL MEDICO

Il medico o l'assistente medico hanno il compito di vigilare sulla incolumità dei partecipanti durante la manifestazione sportiva.

L'assistenza medica si riserva il diritto di sospendere la competizione in funzione di emergenze legate alla manifestazione stessa (condizioni climatiche, ecc...)

I COMUNICATI INFORMATIVI

La diffusione delle informazioni è assicurata dalla Segreteria della WYF.

Il suo ruolo è mettere in comunicazione tra loro i diversi organismi regionali o nazionali (stampa, TV, radio) con gli attori della manifestazione sportiva.

Si occupa della creazione di manifesti, della pubblicità dell'evento sportivo e della diffusione pubblicitaria della manifestazione tramite organi di stampa a livello locale, regionale e nazionale.

ISCRIZIONI

Gli atleti devono essere iscritti alla W.Y.F. entro il giorno della data limite per la ricezione dei moduli di iscrizione.

Tutti i moduli di iscrizione incompleti o inviati dopo la data indicata saranno rifiutati.

Gli atleti in possesso della documentazione richiesta per la convalida dell'iscrizione, potranno partecipare alla manifestazione sportiva.

QUALIFICAZIONI ED ISCRIZIONI

Le possibilità di essere selezionati ai campionati Internazionali sono:

- Selezione al proprio campionato nazionale
- Selezione da parte della propria commissione sportiva nazionale
- Convalida del responsabile nazionale

Le iscrizioni:

Il limite di ricezione delle iscrizioni è di 21 giorni prima della competizione.

Le iscrizioni devono essere effettuate tramite e-mail.

QUOTE

Ogni paese ha una propria quota massima di partecipanti imposta dalla W.Y.F. in funzione del numero di membri con licenza.



FUORI QUOTA

Una deroga alle regole di qualificazione é prevista attraverso la domanda dei fuori quota.

Un atleta che ha conquistato il titolo di campione in una competizione internazionale o nazionale riconosciuta dalla WYF può fare la domanda come fuori quota.

Le domande per il fuori quota devono pervenire alla commissione di arbitraggio internazionale o ai suoi rappresentanti un mese prima della data della manifestazione sportiva.

La domanda dovrà essere convalidata dal delegato della WYF che deciderà se convalidarla o meno.

CONTROLLO WYF-PASS

I passaporti sportivi (WYF-Pass) e le licenze annuali sono obbligatori per tutti i competitori.

Il controllo dei WYF-Pass sarà effettuato sotto la supervisione del referente della competizione o di un suo rappresentante, e dovrà comprendere:

- I timbri di vidimazione necessari
- Il certificato medico valido (spillato sul WYF-Pass)

Per le competizioni individuali ciascun atleta dovrà fornire personalmente il suo WYF-Pass.

Per le competizioni a squadre o concorso tecnico, il capitano presenterà tutti i WYF-Pass della sua squadra.

PESI

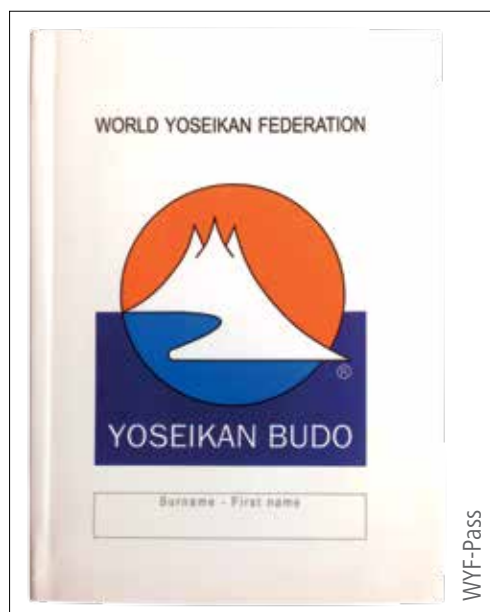
Il peso sarà effettuato in presenza dell'arbitro referente della competizione o di un suo rappresentante.

Nei casi limite di peso i competitori potranno essere pesati in biancheria intima.

Il competitore dovrà avere un peso inferiore o uguale al peso della categoria a cui è iscritto, e superiore al peso della categoria precedente non verrà fatta alcuna eccezione.

CONFERMA DELLE ISCRIZIONI

Dopo il controllo del WYF-Pass e del peso, i competitori dovranno verificare la loro iscrizione sui tabelloni preposti a questo scopo.



Nessuno scambio di combattenti sarà accettato, fatta eccezione per le squadre di armi.

TENUTA UFFICIALE SPORTIVA

Tenute ufficiali

Per tutti i rappresentanti federali, gli arbitri e gli allenatori nazionali, la tenuta ufficiale e il distintivo sono di rigore.

Tenute sportive

Vedere tenuta del competitore e del coach nel capitolo regolamento d'arbitraggio.

COMPORAMENTO E FLUSSO NELL'AREA DI COMPETIZIONE

Durante le competizioni ufficiali, individuali, squadre o concorso tecnico, i combattenti non avranno l'accesso all'area di combattimento. Essi saranno informati del loro turno di gara nelle aree di riscaldamento che saranno loro designate.

Alla chiamata, l'atleta si dovrà presentare in tenuta conforme al regolamento. Il coach potrà portare con sé un kit di primo soccorso al fine di poter intervenire prontamente nei casi opportuni.

I punti		
Atemi	tutti atemi autorizzati	1 punto
Atemi	calcio sulla testa	2 punti
Proiezioni	tecniche precise	4 punti
Proiezioni	tecniche non precise	2 punti
Osae/Immobilizzazioni	5" sec	1 punto
Armi	tecniche con armi su tutto il corpo (tranne colpi di punta)	1 punto

III – LISTA DELLE COMPETIZIONI A SQUADRE

SPECIFICHE CAMPIONATI A SQUADRE

(Armi a squadre e concorso tecnico)

Per far parte di una squadra, i competitori dovranno essere tutti iscritti, per la stagione sportiva in corso, nello stesso paese.

E' autorizzato un solo cambio per squadra per tutta la durata della competizione (armi a squadre).

L'atleta rimpiazzato nel corso di un combattimento non potrà più rientrare nella squadra durante lo stesso combattimento.

SPECIFICHE SQUADRE

Queste competizioni si svolgeranno senza categorie di peso

ARMI A SQUADRE (EMONO DAN TAI SEN)

Una squadra è composta da competitori dello stesso paese (femminile e maschile)

La squadra è composta obbligatoriamente da tre competitori e una riserva. Squadre di due tipi di armi (8 armi in totale)

Concorso tecnico

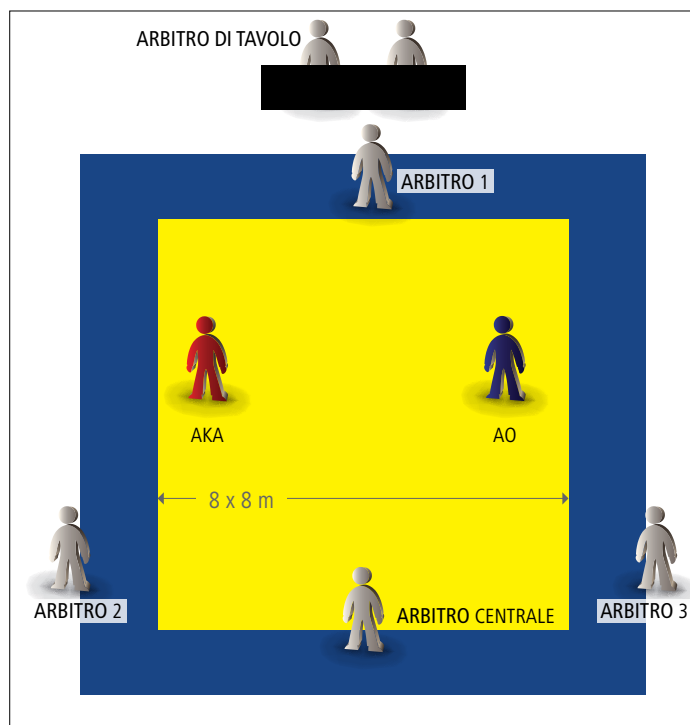
La squadra è composta obbligatoriamente di due componenti e può essere mista (maschile – femminile).



IV – REGOLAMENTO D'ARBITRAGGIO

AREA DI COMPETIZIONE

L'area di competizione è una superficie di 10 X 10 M: zona di combattimento 8 X 8 M (Settore giovanile: 6 M X 6 M) + 2 M di sicurezza. Superficie piana composta da tatami che devono essere integri (vedere caratteristiche)



RUOLO DELL'ARBITRO

L'arbitro per il ruolo che ricopre si deve prodigare senza errori e nella stessa misura deve creare un clima di rispetto verso gli altri arbitri, i competitori,

i coach, i responsabili di tavolo e il responsabile dell'area di competizione. Si deve impegnare dimostrando, sia con le parole che con le azioni, di esaminare con attenzione tutte le circostanze.

L'arbitro deve avere grande senso di responsabilità e nell'espletamento delle proprie funzioni deve essere un esempio e un punto di riferimento in rapporto all'immagine del marchio Yoseikan Budo del quale lo stesso, nel contesto delle competizioni, è in qualche modo l'ambasciatore.

RUOLO DEL COACH

Egli è al servizio del combattente.

Deve impegnarsi a far rispettare i diritti del competitore, lo deve consigliare durante il minuto di riposo, sostenerlo moralmente, salvaguardando la sua integrità fisica.

Ricorda:

Il coach non può in alcun caso contestare il giudizio dell'arbitro, pena l'allontanamento dalla competizione durante le fasi del combattimento.

V – TENUTA ED EUIPAGGIAMENTO UFFICIALI

TENUTA UFFICIALE DELL'ARBITRO SUPERVISORE

Durante le competizioni, gli spostamenti, le presentazioni o premiazioni, gli arbitri e i giudici da tavolo dovranno indossare:

- Giacca blu
- Camicia bianca
- Cravatta ufficiale (blu)
- Pantaloni grigio chiaro
- Calze scure classiche senza motivo
- Scarpe nere



Durante le competizioni, l'arbitro centrale arbitrerà senza giacca.
Il referente nazionale degli arbitri ha la facoltà di esprimere il diniego all'assistenza degli arbitri o giudici di gara che non indossino l'abbigliamento ufficiale prescritto.



EQUIPAGGIAMENTO DELL'ARBITRO

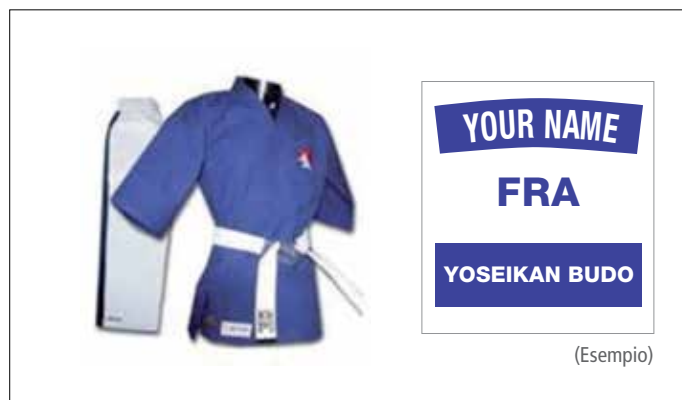
- Un fischietto
- Un regolamento ufficiale d'arbitraggio
- Una penna
- Due contapunti a mano

VESTITO UFFICIALE DEL ARBITRO POOL E TAVOLO

- T-shirt blu
- Pantaloni grigio chiaro
- Calze scure classiche senza motivo
- Scarpe nere

TENUTA DEL COMBATTENTE

- Kimono Yoseikan Budo ufficiale (in buono stato) e uno di ricambio:
- Giacca blu marino con logo ufficiale Y.B. nella parte sinistra del petto.
- Pantaloni bianchi con banda blu marino di 4 cm di larghezza
- Il logo del club o della regione di appartenenza è autorizzato sulla manica sinistra
- Cintura bianca e blu
- Nessuna maglietta per gli uomini
- Maglietta blu marino per le donne
- Unghie corte (mani e piedi)
- Orecchini, collanine, braccialetti sono vietati
- Piercing sono vietati
- I competitori non devono portare oggetti che possano ferire il proprio avversario
- Qualunque genere di fermaglio rigido per capelli è vietato
- Gli apparecchi ortodontici metallici devono essere approvati dall'arbitro e dall'assistente sanitario.
- Backnumber (www.mybacknumber.com)



(Esempio)



EQUIPAGGIAMENTO DEL COMBATTENTE

Competizione combattimento sudé jiaï classe A

- Guanti aperti blu con le punte delle dita libere (§ vedi tabella annessa)
- Casco aperto con cinturino per il mento
- Paradenti
- Paratibie bianchi con „copri-piedi e talloni“
- Conchiglia per gli uomini (consigliata anche per le donne) e proteggi seno per le donne

Competizione combattimento sudé jiaï classe B

- Guanti chiusi blu con le punte delle dita protette (§ vedi tabella annessa) (vedere la tabella delle categorie dei pesi e annessi)
- Paratibie bianchi con „copri-piedi e talloni“
- Conchiglia per gli uomini (consigliata anche per le donne) e proteggi seno per le donne
- Casco bianco idoneo a proteggere l'insieme della testa (viso, mento, cranio) con griglia WYF

Competizioni armi individuali e squadre

- Armi (§ vedi tabella annessa)
- Casco bianco idoneo a proteggere l'insieme della testa (viso, mento, cranio) con griglia WYF
- Conchiglia per gli uomini (consigliata anche per le donne)
- Guanti aperti blu con le punte delle dita protette o aperte (§ vedi tabella annessa)
- Corpetto

Competizione kata

- Senza protezioni

Competizione concorso tecnico

- Guanti aperti blu con le punte delle dita aperte (§ vedi tabella annessa)
- Conchiglia per gli uomini (consigliata anche per le donne)

TENUTA DEL COACH

I coachs devono indossare una maglietta o una felpa rossa con una sola scritta: „COACH“, posta sul petto e sulla schiena e dei pantaloni del kimono.

I coachs che non indosseranno gli indumenti sopra indicati non saranno ammessi nella zona di competizione. E' ammesso il logo del club o della regione sulla manica sinistra (niente pubblicità)

VI – TABELLA DI SINTESI

CATEGORIE DI PESI

La taglia dei guanti è indicata nella tabella

categorie di peso		
	INDIVIDUALE	SENIOR A & B
Pesi minimi femminili	– 54 kg – 62 kg – 72 kg	10 oz
	72 kg e +	12 oz
Pesi minimi maschili	– 60 kg	10 oz
	– 65 kg	10 oz
	– 70 kg – 75 kg	12 oz
	– 80 kg – 85 kg	12 oz
	– 90 kg	12 oz
	90 kg e +	12 oz



2 PARTE: COMBATTIMENTI GIOVANI

pagina 16

Combattimenti
giovani



I – ATTIVITÀ SPORTIVA PROMOZIONALE GIOVANILE U8 – U10 – U12 E COMPETIZIONI SETTORE GIOVANILE U14 – U16 – U18

DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Possono partecipare atleti con:

- Iscrizione tesseramento MSP Italia anno sportivo in corso.
- WYF-Pass (escluso U8, U10 e U12) (per le competizioni nazionali).
- Iscrizione valida WYF (escluso U8, U10 e U12) (per le competizioni nazionali).
- Attesato medico valido (U8, U10, U12).
- Certificazione medico sportiva valida (U8, U10, U12).

U8, U10 E U12

Le categorie U8, U10 e U12 sono escluse dall'obbligo della certificazione medico sportiva per attività agonistica poiché queste categorie svolgono un'attività ludica sportiva promozionale.

CATEGORIE DI ETÀ E DI PESO

Alle competizioni a squadre possono partecipare inoltre atleti appartenenti alla categoria di peso sottostante, (per esempio U14, possono partecipare atleti con età compresa tra U8, U10 e U12 anni, ma anche atleti con 9 o 11 anni di età- con autorizzazione del genitore, in questo caso è necessario il certificato medico sportivo per attività agonistica). La ripartizione in classi di età è effettuata in base all'anno di nascita e non alla data di nascita.

CATEGORIE e CLASSI Yoseikan Budo Individuale – Classi e Categorie di peso

U 8	Maschili	- 18	- 20	- 22	- 24	- 26	Open
	Femminili						
U 10	Maschili	- 22	- 24	- 26	- 28	- 30	Open
	Femminili						
U 12	Maschili	- 32	- 38	- 42	- 46	- 50	Open
	Femminili						
U 14	Maschili	- 28	- 44	- 50	- 55	- 60	Open
	Femminili						
U 16	Maschili	- 45	- 52	- 57	- 63	- 70	Open
	Femminili						
U 18	Maschili	- 50	- 55	- 60	- 65	- 73	Open
	Femminili						

Attenzione:

Per tutte le specialità, classi e categorie, in caso di un numero di iscritti inferiore a 3 per categoria di peso, sarà automatico l'inserimento alla categoria di peso o classe superiore, salvo diversa disposizione. La società di appartenenza e gli atleti interessati saranno avvertiti prima di procedere all'inserimento alla classe superiore, e solo dopo il loro benessere verrà effettuato il nuovo raggruppamento.



Competizione sportive settore Giovanile U10 - U12 - U14 - U16 - U18 a Squadre

m/f	Emono (3 atleti)	Yoseikan (2 atleti)	Descrizione	punti
U 10 U 12	Kombo	1 = Emono	- Ogni colpo controllato conta	1 punto
		1+2 = Randoi concorso tecnico	- collaborazione : si o no - varie : (Atemi, Nage, Osae...) - tecnica valide, logiche	10 punti 10 punti 1 punto
		2 = Kata		
U 14 U 16 U 18	Tambo	1 = Emono	- Ogni colpo controllato conta	1 punto
		1+2 = Randoi concorso tecnico	- collaborazione : si o no - varie : (Atemi, Nage, Osae...) - tecnica valide, logiche	10 punti 10 punti 1 punto
		2 = Kata	Criteri per la valutazione: 1. Forma 2. Corretta esecuzione tecnica – particolarità del kata 3. Grado di difficoltà del kata 4. Dettagli tecnici	



Cope per il settore Giovanile U8 - U10 - U12 individuale

Emono	U 8	Bambini	Kombo	1 x 1 min	Gi - Ca (*)	- Ogni colpo controllato conta punti maximale : 10 punti di differenza <u>Guardia libera</u>	1 punto
	U 10	Bambini					
	U 12	Giovanissimi	Kombo	1 x 1,30 min			
Sude	U 8	Bambini	Kumiuchi B	1 min	Gi - Cg (M) (*)	- Ogni contatto con il tatami (ad eccezione della pianta del piede) comporta la perdita di - Jyogai: la perdita di punti maximale: 10 punti di differenza <u>Le tecniche di Atemi e Osae sono proibite</u>	1 punto
	U 10	Bambini					1 punto
Sude	U 10	Bambini	Kumiuchi A	1,30 min	Gi - Cg (M) (*)	- proiezione con perdita di contatto con il tatami entrambi i piedi - proiezione con perdita di equilibrio - perdita di equilibrio - 10`` Osae (contati dall'arbitro di tavolo) - Jyogai: la perdita di - <u>Le tecniche di Atemi e Osae sono proibite</u>	4 punti
	U 12	Giovanissimi					2 punti 1 punto 4 punti 1 punto
Kata	U 10	Bambini	Happoken 1,2 (*)	2 min	Gi (*)	Criteri per la valutazione: 1. Forma 2. Corretta esecuzione tecnica – particolarità del kata 3. Grado di difficoltà del kata 4. Dettagli tecnici	
	U 12	Giovanissimi					

Competizione sportive settore Giovanile U14 - U16 - U18 individuale

Emono	U 14	Giovani	Tambo	1 x 1,30 min	Gi - Ca (*)	- Ogni colpo controllato conta punti maximale : 10 punti di differenza <u>Guardia libera</u>	1 punto
	U 16	Juniores					
	U 18	Juniores					
Sude	U 14	Giovani	Kumiuchi A	1,30 min	Gi - Cg (M) (*)	- proiezione con perdita di contatto con il tatami entrambi i piedi - proiezione con perdita di equilibrio - perdita di equilibrio - 10`` Osae (contati dall'arbitro di tavolo) - Jyogai: la perdita di - <u>Le tecniche di Atemi e Osae sono proibite</u>	4 punti 2 punti 1 punto 4 punti 1 punto
Sude	U 16	Juniores	Yoseikan Sude B	2 min	Gi - Ca - Pt + Pp - Gu - Cg (M) - Ps (F) (*)	Regolamento nazionale (settore adulti classe B) <u>Casco chiuso con guanti chiusi Oz -(63 kg 10 Oz, +63kg 12 Oz)</u>	
	U 18	Juniores					Regolamento nazionale (settore adulti classe B)
Kata	U 14	Giovani	Happoken 1,2,3,4 (*)	2 min	Gi (*)	Criteri per la valutazione: 1. Forma 2. Corretta esecuzione tecnica – particolarità del kata 3. Grado di difficoltà del kata 4. Dettagli tecnici	
	U 16	Juniores					
	U 18	Juniores					

Gi = Kimono ufficiale Yoseikan Budo; Ca = Casco; Cg = Conchiglia; Pt = Paratipia; Pp = Parapiiede; Gu = Guantoni; Ps = Paraseno;
(F) = Femminile; (M) = Maschile;

(*) Happoken Shodan – Nidan – Sandan: La direzione gara può decidere quali kata possono essere presentati alle competizioni.



3 PARTE – COMBATTIMENTI ADULTI I – SUDÉ JIAÏ

pagina 20

SUDÉ JIAÏ



3 PARTE – COMBATTIMENTI ADULTI

I – SUDÉ JIAÏ

REGOLE DI COMBATTIMENTO CLASSE A – SUDE JIAI

Definizione

Questa prova consente l'uso di colpi, proiezioni, immobilizzazioni, pressione muscolari, leve a terra (§ tecniche autorizzate) e strangolamenti . I colpi devono essere conformi ai criteri di punteggio in vigore e in conformità con le norme fissate nel presente regolamento.

Scopo

- Ricerca dell'efficacia tecnica e tattica
- Resistenza fisica e rinforzo mentale
- Equilibrio tra potenza e velocità
- Controllo delle emozioni

Durata

2 round da 3 minuti ciascuno con almeno 1 minuto di recupero tra un round e l'altro.

Un terzo round si terrà in caso di parità (3 minuti).

Si inizia a contare i punti quando l'arbitro annuncia „Hajime“; la fine del combattimento sarà segnalata da due colpi di gong.

Svolgimento

Alla chiamata del loro nome, i due combattenti si dovranno presentare sull'area di competizione per effettuare il saluto con il corpo arbitrale.

Il combattente situato a destra, visto dal tavolo d'arbitraggio, sarà considerato AKA (lato rosso), l'altro AO (lato blu).

L'incontro non si ferma per assegnare i vari punti, continua per il tempo previsto.

Alla fine del loro turno, l'arbitro annuncia „YAME“ e dopo il saluto, i combattenti attendono la decisione arbitrale.

Verranno contati i punti e verrà designato il vincitore del round.

Ogni round può essere vinto ottenendo una somma di punti maggiore dell'avversario o per messa fuori combattimento dello stesso.

Al termine dei combattimenti viene effettuata, dal corpo arbitrale, la somma dei punti di tutti i round e viene resa nota la decisione finale.

La vittoria va al combattente che accumula il maggior numero di punti.

Arbitraggio

Durante il combattimento gli arbitri valutano le tecniche valide tenendo in mente i punti dei due competitori. Al termine dell'incontro. Per la decisione gli arbitri usano palette o bandiere che designano AKA o AO di 1, 2 o 3 punti.



Sono ammessi e valutati per la decisione finale:

- Atemi al viso (parte anteriore o laterale del viso protetto dal casco) fatta eccezione per i colpi di ginocchio, di gomito e di testa.
- Atemi al corpo e alle gambe, tranne alle ginocchia
- Proiezioni
- Colpi nella parte posteriore del corpo con il collo del piede e/o tibia (mawashi geri)
- immobilizzazioni (5 sec.)
- Strangolamenti
- Pressioni muscolari
- Estensioni del gomito, ginocchio e anca
- Torsioni della spalla
- Leve articolari alle caviglie

Sono vietati e possono portare alla squalifica:

- Atemi alla parte posteriore della testa o della nuca
- Atemi alla schiena, ad eccezione di quelli regolamentari
- Atemi alle ginocchia e ai genitali
- Colpi con i palmi delle mani o con le dita
- I colpi di ginocchio, gomito e testa portati alla testa dell'avversario
- I colpi senza controllo e senza ricerca tecnica
- Entrate sul collo e sulla testa con le due braccia o con uno solo causando una torsione della testa o estensione (posteriore) del collo
- Insulti o comportamenti aggressivi verso i presenti (Concorrenti, arbitri, allenatori, pubblico, ecc.)
- Abbigliamento e/o attrezzature non conformi.
- Barare (non rispettare le regole del combattimento)
- mettere fuori combattimento un avversario con colpi vietati
- Tutti i colpi sull'avversario quando è a terra. Un concorrente è considerato a terra quando posa anche solo un ginocchio al suolo.

La squalifica

La squalifica può essere imposta dagli arbitri direttamente o dopo uno o più avvisi.

REGOLE DI COMBATTIMENTO CLASSE B – SUDE JIAI

Definizione

Questa prova permette l'utilizzo di Atemi, proiezioni e immobilizzazioni. I colpi devono essere conformi ai criteri di punteggio in vigore ed essere in conformità con le regole stabilite nel presente regolamento (Appendice B).

Scopo

- Ricerca tecnica e tattica
- Resistenza fisica e rinforzo mentale
- Equilibrio tra potenza e velocità
- Controllo delle emozioni

Durata

2 round da 2 minuti con 1 minuto di recupero tra i due turni e un terzo round di 1 minuto in caso di parità.

Svolgimento

Alla chiamata del loro nome, i due combattenti si dovranno presentare sull'area di competizione per effettuare il saluto con il corpo arbitrale.

Il combattente situato a destra, visto dal tavolo d'arbitraggio, sarà considerato AKA (lato rosso), l'altro AO (lato blu).

Alla fine del loro turno, l'arbitro annuncia „YAME“ e dopo il saluto, i combattenti attendono la decisione arbitrale.

Verranno contati i punti e sarà designato il vincitore del round.



Ogni round può essere vinto ottenendo una somma di punti maggiore dell'avversario o per messa fuori combattimento dello stesso. (soltanto nella categoria senior)

Al termine dei combattimenti viene effettuata dal corpo arbitrale la somma dei punti di tutti i round e viene resa nota la decisione finale.

La vittoria va al combattente che accumula il maggior numero di punti.

Arbitraggio

Per la decisione gli arbitri usano palette o bandiere che designano AKA o AO di 1, 2 o 3 punti. (Differenza di 4 punti)

Sono ammessi:

- Atemi al viso (parte anteriore o laterale del viso protetto dal casco)
- Colpi nella parte posteriore con il collo del piede e/o tibia (mawashi geri)
- Calci sulle tibie solo frontali (metà-tibia verso il basso)
- Proiezioni
- Immobilizzazioni (5 sec)

Sono consentiti ma non conteggiati:

- Calci a metà coscia sugli arti inferiori (tibia, coscia)
- Colpi parati, gli attacchi deviati, gli attacchi simultanei

Sono vietati:

- Atemi dietro la testa
- Atemi a livello della schiena (eccetto mawashi geri con la parte superiore del piede o tibia)
- Tutti i colpi alle ginocchia e ai genitali
- I colpi con il ginocchio, con il gomito e con la testa, sulla testa dell'avversario
- Tutti i colpi senza controllo o ricerca tecnica
- Entrate sul collo e sulla testa con le due braccia o con uno solo causanti

una torsione della testa o estensione (posteriore) del collo

- Leve, lussazioni, flessioni e torsioni degli arti e delle articolazioni
- Pressioni muscolari
- Tutti i colpi sull'avversario quando è a terra. Un concorrente è considerato a terra quando posa un ginocchio al suolo.



Photo: Seth Photography



3 PARTE: II – ARMI

pagina 24

ARMY



II – ARMI

REGOLAMENTO ARMI – E MONO JIAI CLASSE A

Definizione

Questa prova permette l'utilizzo delle armi (Tambo o tchobo), pugni, calci e proiezioni.

I colpi e le proiezioni devono essere conformi ai criteri di valutazione in vigore e nel rispetto delle norme dette dal presente regolamento.

Scopo

- Colpi conformi
- Pulizia tecnica, distanza, velocità, tattica
- Comprendere la distanza, il timing
- Adattamento

Durata

2 round di 1 minuto – guardia libera

Svolgimento

1. Il round sarà fermato prima del tempo regolamentare (1 minuto).
2. Nel corso di un attacco o di una difesa se, un combattente effettua una proiezione riuscita e non neutralizzata, il combattimento termina a prescindere se è in corso il primo o il secondo round. Il vincitore del combattimento è il concorrente che ha effettuato la proiezione.

Ad ogni turno sarà effettuato un cambio di arma.

- Nel primo turno: tambo contro tambo
- Nel secondo turno: tchobo contro tchobo e via di seguito

È l'accumulo di punti segnati sulle due guardie o la proiezione non neutralizzata che determinano il vincitore.

In caso di parità, lo spareggio verrà effettuato al primo colpo vincente „assalto decisivo“.

Arbitraggio

Sono conteggiati:

- Tecniche con armi su tutto il corpo (tranne colpi di punta)
- Atemi
- Proiezioni

Non sono conteggiati:

- Colpi con una mano (tchobo)
- I colpi bloccati, gli attacchi deviati, gli attacchi simultanei

Sono vietati:

- I colpi senza controllo né ricerca tecnica
- L'utilizzo di leve, lussazioni, flessioni e torsioni di arti e articolazioni
- Entrate sul collo e sulla testa con un braccio causanti una torsione della testa o estensioni (posteriore) del collo



REGOLAMENTO ARMI – EMOÑO JIAI CLASSE B

Definizione

Questa prova permette l'uso delle armi (tambo).

I colpi e le proiezioni devono essere conformi ai criteri di valutazione in vigore e nel rispetto delle norme dettate dal presente regolamento.

Scopo

- Colpi conformi
- Pulizia tecnica, distanza, velocità, tattica
- Comprendere la distanza, il timing (tempismo)
- Adattamento

Durata

2 round di 1 minuto – guardia libera

Tambo

Svolgimento

1. Il round sarà fermato prima del tempo regolamentare (1 minuto).
2. Nel corso di un attacco o di una difesa se, un combattente effettua una proiezione riuscita e non neutralizzata: il combattimento termina a prescindere se è in corso il primo o il secondo round. Il vincitore del combattimento è il concorrente che ha effettuato la proiezione.

È l'accumulo di punti segnati sulle due guardie o la proiezione non neutralizzata che determinano il vincitore.

In caso di parità, lo spareggio verrà effettuato al primo colpo vincente „assalto decisivo“.

Arbitraggio

Sono conteggiati:

- Tecniche con armi su tutto il corpo (tranne colpi di punta)
- Atemi
- Proiezioni

Non sono conteggiati:

- I colpi bloccati, gli attacchi deviati, gli attacchi simultanei

Sono vietati:

- I colpi senza controllo né ricerca tecnica
- L'uso di leve, lussazioni, flessioni e torsioni di arti e articolazioni
- Entrate sul collo e sulla testa con un braccio causanti una torsione della testa o estensione (posteriore) del collo





Photo: Seth Photography



3 PARTE: III – KATA

pagina 28

KATA



III – KATA

REGOLAMENTO KATA

Definizione

Questa competizione si svolge individualmente nella categoria sia maschile che femminile.

Gli atleti dovranno esprimersi a turno attraverso la realizzazione di un kata a mani nude.

Scopo

- Ricerca della potenza
- Ricerca della padronanza (fisica e mentale)
- Ricerca di ritmo e armonia

Svolgimento

Alla chiamata del loro nome, i due atleti si dovranno presentare sull'area di competizione ed effettuare il saluto con il corpo arbitrale.

L'arbitro centrale chiama AKA che si posiziona sull'area di competizione. AO arretra dall'area di competizione e si posiziona sull'area d'attesa.

L'arbitro e gli atleti si salutano e dopo aver annunciato l'inizio della prova (Hadjime), l'arbitro centrale indietreggia e si siede davanti al tavolo.

Alla fine del kata, dopo aver salutato, il competitore si rimette sull'area d'attesa. Subito dopo viene presentato il KATA dal competitore AO.

Al termine, entrambi gli atleti si posizionano sull'area d'attesa e i tre arbitri annunciano contemporaneamente la loro decisione (HANTEI).

I concorrenti eseguono un kata ad ogni turno a mani nude, scelto secondo l'elenco di seguito.

I kata Happoken 1, 2 e 3 saranno effettuati su entrambi i lati.

I kata Happoken 4 e 5 e gli hashakuken saranno effettuati solo su un lato.

Ogni anno verrà fatta una scelta dei kata tra gli Happoken e gli Hashakuken da presentare in gara.

Nelle eliminatorie sono previsti i seguenti kata:

Happoken Shodan, Happoken Nidan, Happoken Sandan, Happoken Yodan.

Nelle semifinali e nelle finali sono previsti i seguenti kata:

Happoken Nidan, Happoken Sandan, Happoken Yodan, Happoken Godan, hashakuken Shodan, hashakuken Nidan, Hashakuken Sandan

Arbitraggio

Per la decisione gli arbitri usano palette o bandiere, designando AKA o AO vincitore (senza possibilità di pareggio)

La vittoria va a chi ha almeno 2 voti su 3 a suo favore.

Criteri di giudizio

- Concentrazione, Kimé, Zanshin (livello di difficoltà) – 4 punti
- Potenza, velocità – 4 punti
- Ritmo (logica) – 4 punti
- Armonia, estetica – 4 punti
- Gestualità corretta: forma generale, precisione e direzione – 4 punti

Penalità

- Totale Interruzione del kata



3 PARTE: IV – GARA INDIVIDUALE MULTIDISCIPLINARE

pagina 30

GARA INDIVIDUALE
MULTIDISCIPLINARE



IV – GARA INDIVIDUALE MULTIDISCIPLINARE

GENERALITÀ

- I nomi dei concorrenti sono inseriti sul tabellone mediante sorteggio; il tabellone è strutturato in modo tale che due atleti dello stesso paese o regione non si possano incontrare al primo turno.
- La competizione si svolge con il sistema di eliminazione diretta utilizzando il sistema di lavagna con ripescaggio.
- I due finalisti del tabellone ripescano gli atleti che hanno eliminato. Questi si incontreranno per la finale terzo/quarto posto.

La semifinale si svolge dopo le eliminatorie.

La finale si svolge sola. Le armi sono tirate a sorte.

PROVE

· 1° prova:

1° turno: Tambo

2° turno: Tchobo

3° turno: Tambo

durata:

1 round di 1 minuto – guardia libera

Senza limiti di punti

· 2° prova:

senza armi: SUDE RANDORI (jiai Classe A)

1 round da 3 minuti per ogni incontro.

Il tempo parte quando l'arbitro centrale annuncia „Hadjime“, la fine del combattimento sarà segnalata da due colpi di gong.

· 3° prova:

KOMBO/KOMBO SUDE (Tsuki-Geri-Nage)

Calci, pugni, proiezioni con „protezioni“ contro arma corta (combo di 35 cm), guardia libera.

Questa gara si svolge solo in caso di parità ottenuta in seguito alle due prime prove.

durata:

1 round di 1 minuto – guardia libera



3 PARTE: V – CONCORSO TECNICO

page 31

CONCORSO
TECNICO



V – CONCORSO TECNICO

REGOLAMENTO CONCORSO TECNICO – SUDE RANDORI

Definizione

Questa competizione si svolge a coppie: femminili, maschili o miste. La coppia si esprime alternativamente attraverso uno scambio tecnico. Questo include delle tecniche di pugni, calci, proiezioni, leve, strangolamenti e diversi concatenamenti di prese e contro prese e varie.

La prova deve essere effettuata con uno spirito di cooperazione. I concetti di controllo e di rispetto tra partner sono preponderanti, allo stesso modo le tecniche devono essere realizzate con precisione, realismo e logica. Non si richiede di effettuare una dimostrazione, piuttosto di valorizzare questa pratica attraverso un'espressione tecnica veritiera, cercando di eseguire la prova come fosse un combattimento reale.

Scopo

- Ricerca dello spirito di iniziativa
- Ricerca della distanza e del timing
- Ricerca di movimenti logici, efficaci, controllati
- Tecnica: utilizzo di tutte le tecniche di leve, proiezioni, strangolamenti, pugni, calci, concatenamenti e contro tecniche
- Ricerca la fluidità e la improvvisazione naturale

Durata

1 minuto per ogni competizione: il tempo parte quando l'arbitro annuncia „Hajime“, la fine della competizione sarà segnalata da due colpi di gong.

Svolgimento

Alla chiamata del loro nome, le due coppie di combattenti si dovranno presentare sull'area di competizione per effettuare il saluto con il corpo arbitrale.

L'arbitro centrale chiama la prima coppia AKA che si posiziona faccia a faccia sull'area di competizione. La coppia AO si ritira nella zona preposta all'attesa.

L'arbitro e i combattenti si salutano, e dopo aver annunciato l'inizio della competizione (Hajime), l'arbitro centrale indietreggia e si siede davanti al tavolo.

Al termine della loro prova, l'arbitro annuncia „YAME“ e la coppia AKA dopo aver salutato, si riposiziona nell'area di attesa. Di seguito viene chiamata la coppia AO a svolgere la sua prova.

Al termine le due coppie sono posizionate nella zona attesa e gli arbitri comunicano contemporaneamente loro decisione (HANTEI).

Arbitraggio

Per la decisione gli arbitri usano palette o bandiere, designando AKA o AO vincitore (senza possibilità di pareggio).

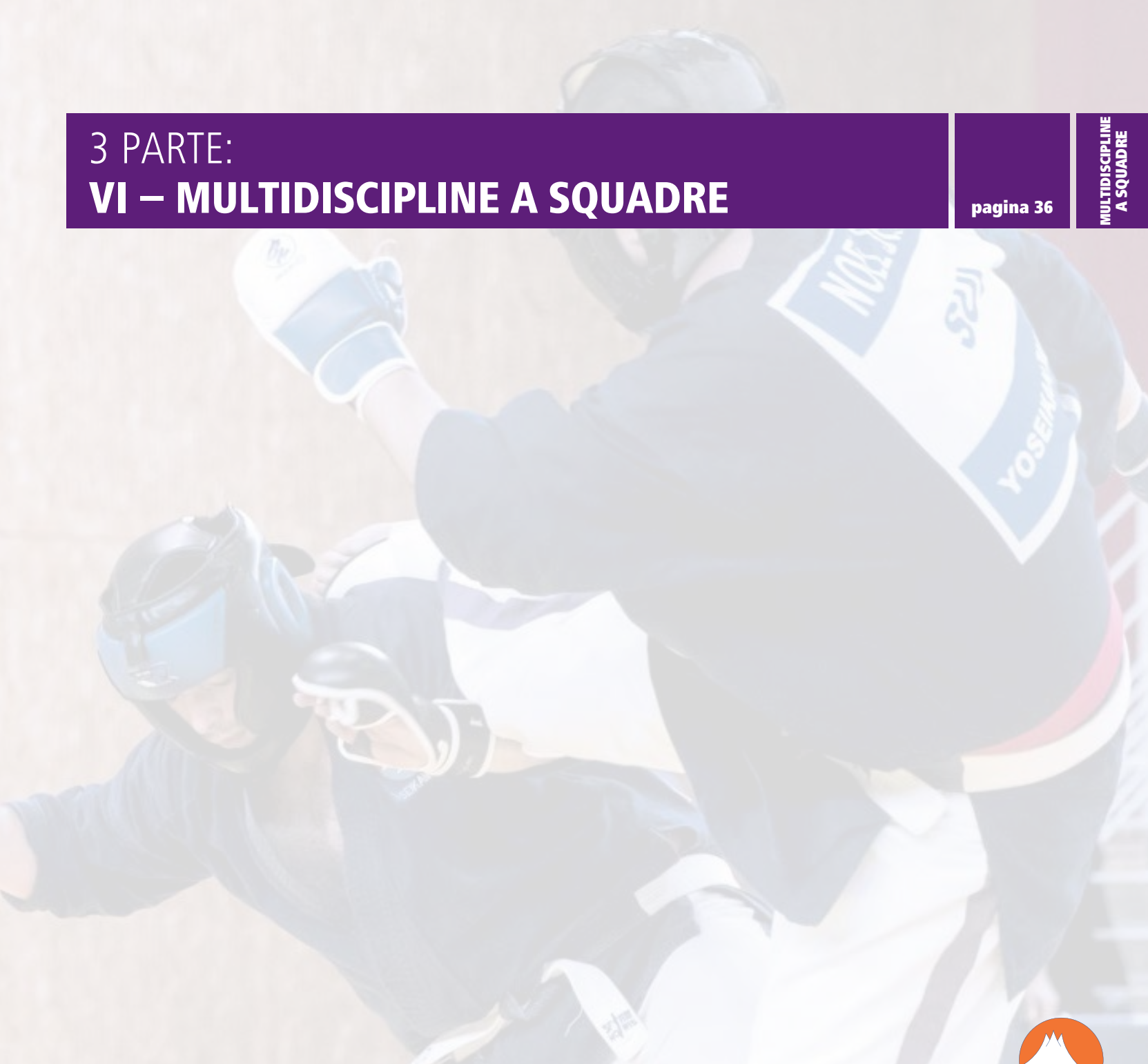
La vittoria va a chi riceve almeno 2 voti su 3 a suo favore.



3 PARTE: VI – MULTIDISCIPLINE A SQUADRE

pagina 36

MULTIDISCIPLINE
A SQUADRE



VI – MULTI DISCIPLINE PER SQUADRE

GENERALITÀ

- I nomi dei concorrenti sono inseriti sul tabellone mediante sorteggio; il tabellone è strutturato in modo tale che due atleti dello stesso paese o regione non si possano incontrare al primo turno.
 - La competizione si svolge con il sistema di eliminazione diretta utilizzando il sistema di lavagna con ripescaggio.
 - I due finalisti del tabellone ripescano gli atleti che hanno eliminato. Questi si incontreranno per la finale terzo/quarto posto.
- La semifinale si svolge dopo le eliminatorie.
La finale si svolge sola. Le armi sono tirate a sorte.

PROVE

- 1° prova: (Classe B solo Tambo)

1° turno: TAMBO

2° turno: TCHOBO

3° turno: TAMBO

durata: 2 round di 1 minuto.

La competizione sarà fermata prima del tempo regolamentare (1 minuto) se uno dei concorrenti raggiunge un totale 3 punti e ci sarà il cambio di guardia (KOTAI)

- 2° prova: senza armi: SUDE RANDORI

(jiai Classe A e nella Classe B 1 round da 2 minuti)

1 round da 3 minuti per ogni incontro.

Il tempo parte quando l'arbitro centrale annuncia „HADJIME“, la fine del combattimento sarà segnalata da due colpi di gong.

- 3° prova: Kata (Aka contro Ao)

durata: max. 2 minuti

- 4° prova: KOMBO/KOMBO (guardia libera)

vince il primo che tocca. (punto valido)

Non sono previste pause tra le prime due prove (Emono randori/sude randori).



3 PARTE: VII – ARMI A SQUADRE

pagina 38

ARMI A
SQUADRE



VII – ARMI A SQUADRE

REGOLAMENTO COMBATTIMENTO ARMI A SQUADRE – EMONO DAN – TAÏ SEN

Definizione e durata

Questa competizione si svolge a squadre di tre persone e una riserva femminile, maschile o misto. E' consentito esclusivamente l'uso delle armi (1 Tambo, 2 tambo o 1 tchobo). Classe B solo 1 tambo.

Un round dura 3 minuti. Se una squadra ottiene un totale di 15 punti il round si conclude prima del tempo regolamentare, con la vittoria della squadra suddetta. Un punto di scarto dà la vittoria. (Le semifinali e le finali sono a 21 punti).

Svolgimento

La lotta si svolge in un singolo round in cui le due squadre si incontrano sotto forma di staffetta in cui ogni competitore che è stato colpito (o che esce dall'area) è sostituito dal seguente atleta senza tempi morti e così via fino alla fine dei tempi regolamentari o dei 15 punti.

Le due squadre dovranno presentarsi per il saluto ufficiale (senza casco). Nella squadra ogni competitore sceglie un'arma diversa. Il cambio di armi è obbligatorio ad ogni uscita dalla zona di combattimento.

Dopo il saluto, le squadre si piazzano nella loro area di attesa al di fuori dell'area di competizione.

Il primo competitore di ciascuna squadra si presenta, gli altri sono in attesa pronti a sostituire il compagno di squadra uscente.

L'arbitro centrale avvia il combattimento, secondo la procedura usuale.

Gli atleti si affrontano al tocco (i concatenamenti di armi sono possibili

in base alle norme in vigore).

Quando un competitore viene colpito, esce immediatamente dalla zona di combattimento e lascia il posto al competitore successivo della sua squadra e cambia arma.

Il competitore che rimane nell'area di combattimento deve lasciare lo spazio sufficiente per consentire al successivo combattente di entrare.

Un competitore può rimanere sul tatami fino ad un totale di tre punti consecutivi. Dopo di che lascia il suo posto al competitore seguente della sua squadra.

In caso di tocco simultaneo i due atleti escono e si fanno rimpiazzare. Al termine del tempo regolamentare, o al raggiungimento di 15 punti, l'arbitro centrale ferma il combattimento. Le squadre si posizionano e l'arbitro comunica l'esito della gara.

Se uno dei membri della squadra è ferito, deve uscire fuori dalla zona di combattimento e viene sostituito.

Un competitore rimpiazzato non può prendere nuovamente parte al combattimento. In questo caso la squadra resta obbligatoriamente costituita da tre combattenti. Altrimenti viene dichiarata perdente.



Sono conteggiati :

- Tecniche di armi su tutto il corpo (tranne le colpi di punta) e le uscite dal tatami non provocate.

Sono consentiti ma non conteggiati:

- Colpi con una mano (tchobo)
- Colpi bloccati, attacchi deviati, attacchi simultanei
- Proiezioni

Sono vietati:

- Atemi
- Colpi di punta
- I colpi senza controllo e senza ricerca tecnica
- L'utilizzo leve, lussazioni, flessioni e torsioni di arti e articolazioni
- Entrate sul collo e sulla testa con le due braccia o con uno solo causanti una torsione della testa o estensione (posteriore) del collo



Photo: Marwen Faici



VIII – PENALITA' E SANZIONI

TUTTE LE COMPETIZIONI (combattimenti, armi, kata e concorso tecnico)

Espulsione (SHIKAKU)

Contempla la squalifica del competitore o del coach per tutta la durata del combattimento, in funzione della gravità, il competitore può essere squalificato per tutta la durata della competizione.

Si verifica nei seguenti casi:

- Azioni vietate continuative
- Comportamento aggressivo o insulti verso i presenti (atleti, arbitri, coach, pubblico, ecc.)
- abbigliamento e attrezzature non conformi
- Barare (non rispettare le regole del combattimento)
- messa fuori combattimento dell'avversario per azioni incontrollate e/o volontarie e/o vietate

Comporta l'eliminazione del competitore sulla classifica generale

COMBATTIMENTI CLASSE A E B

JYOGAI (USCITE)

- 3 uscite dell'area di competizione con un piede intero comportano la detrazione di un punto sul risultato finale.
- L'arbitro centrale annuncia „Jyogai“ (fuori), fa rientrare il competitore all'interno dell'area di competizione e annuncia il colore dell'atleta che è uscito.
- L'uscita dall'area di competizione da parte di tutti e due i competitori non è conteggiata.

TCHUI „Sanzione di primo grado“

- con la sanzione di primo grado (Tchui) si assegna un punto all'avversario.
- 4 Tchui determinano la squalifica (Shikaku indiretto).

E' tchui quando:

- Vengono effettuate tecniche al di fuori dell'area di competizione
- Tutte le tecniche vietate ecc.
- Comportamento non corretto da parte del coach dell'atleta verso l'avversario, l'arbitro, il pubblico ecc.
- Il comportamento che metta in pericolo la sicurezza fisica dell'avversario
- Mettere in pericolo sé stessi, esponendosi in modo sconsiderato (testa alta, mento alzato, schiena girata, buttarsi sulle gambe dell'avversario senza un'azione preventiva, ecc.)
- Simulare di essere colpiti in una zona vietata
- Nessun tentativo di proiezione durante i round di combattimento individuale Jiai classe B

HANSOKU Sanzione di secondo grado

- Il secondo grado penalità (hansoku) dà all'avversario due punti.
- La seconda penalità viene segnalata dall'arbitro centrale o da uno dei giudici di gara quando un competitore commette uno tra gli atti di seguito descritti.

I casi in cui è contemplato l'hansoku sono:

- Tutti i colpi alla schiena e dietro la testa.
- Tutti i colpi alle ginocchia.
- Tutti i colpi ai genitali.
- Tutti i colpi senza controllo e la ricerca tecnica (ko senza tecnica).
- Colpi di punta alla testa anche se involontari.
- L'utilizzo di leve, lussazioni, torsioni agli arti e alle articolazioni.



- Tutti i colpi sull'avversario quando è a terra (ad eccezione delle armi) è considerato a terra un competitore che ha anche un solo ginocchio sul tatami.
- Strangolamento con entrambe le braccia.
- Entrate sul collo e sulla testa con le due braccia o con uno solo causando una torsione della testa o estensione (posteriore) del collo
- Ogni parola pronunciata dal coach durante le fasi di combattimento.

ARMI INDIVIDUALI E A SQUADRE

JYOGAI (USCITE)

- Uscite dalla zona di combattimento quando una parte del corpo di un combattente esce dal limite del quadrato di gara designato
- L'arbitro centrale annuncia „Jyogai” (uscita), fa tornare il combattente all'interno del quadrato rosso. Poi annuncia il colore dell'atleta uscito e segna il punto all'avversario con un gesto della mano.
- Non c'è accumulo di Jyogai (viene attribuito un punto all'avversario) per i due concorrenti l'azione non è sanzionata.

TCHUI „Sanzione”

Con questa sanzione si assegna 1 punto all'avversario.

La sanzione di primo grado è segnalata dall'arbitro centrale o dai laterali quando un competitore commette un'azione vietata di primo grado.

I casi in cui è prevista questa sanzione sono:

- Ogni tecnica vietata (§ armi).
- Tutte le tecniche valide portate al di fuori dell'area di competizione
- Attaccare prima del „via” da parte dell'arbitro „HAJIME”
- Proseguire un'azione volontariamente nonostante lo stop dell'arbitro (Yame).

- Tenere l'arma in guardia opposta (es: mano sinistra durante il primo turno. NB: il cambio di guardia è consentito per un tempo limitato ad una sola azione di attacco, poi si torna nella guardia del round in atto)
- Nessun cambio di arma (armi a squadre)
- Mancanza di ricerca tecnica, attacchi simultanei e ripetuti
- Evitare il confronto con l'avversario

HANSOKU „Sanzione”

- con il secondo grado di penalità (hansoku) si danno all'avversario due punti.
- La sanzione di secondo grado è segnalata dall'arbitro centrale o dai laterali quando un competitore commette un'azione vietata di secondo grado.

I casi in cui è prevista questa sanzione sono:

- Tutti i colpi ai genitali.
- Tutti i colpi senza controllo e senza ricerca tecnica (Mvt deliberatamente ripetuti e senza tecnica).
- Ogni parola pronunciata dal coach durante le fasi di combattimento.



IX – INFORTUNI ED INCIDENTI

MESSA FUORI COMBATTIMENTO (PERDITA DI COSCIENZA)

In caso di messa fuori combattimento di un atleta (svenimento, brutta caduta, lesioni), la lotta si ferma.

E' l'arbitro che decide se sia opportuno o meno l'intervento dei medici. Essa provoca l'immediato ritiro, del competitore interessato, dalla gara per tutta la durata della stessa.

Il competitore che mette fuori combattimento l'altro atleta senza l'uso di azioni vietate, sarà dichiarato vincitore sempre che non sia in grado di riprendere il combattimento nel tempo previsto (5 secondi)

In caso di inferiorità tecnica eclatante e/o se il competitore è fortemente provato, l'arbitro ferma il combattimento e prende la decisione.

Quando un atleta abbandona il suo combattimento, che sia all'interno di una competizione individuale o che sia all'interno di una competizione a squadre, lo stesso è eliminato definitivamente dalla competizione in corso.

Organi della vista

L'uso degli occhiali da vista è vietato.

L'atleta con una vista inferiore dovrà indossare lenti a contatto.

L'utilizzo di lenti a contatto è consentito sotto la responsabilità del competitore.

Nota bene:

Questo sarà indicato sul certificato medico. Il competitore deve segnalarlo al tavolo.



X – MATERIALE (ESEMPIO)

Casco con griglia (emono jiai classe A e B)

Utilizzo: competizioni con armi individuali e a squadre



Casco aperto (sude jiai classe A e B)

Utilizzo: competizioni



Paratibia e paradenti

Utilizzo: competizioni classe A e B



Conchiglia (per uomini)

Vale per i compartimenti classe A & B



Protezione del seno (per donne)

Vale per i compartimenti classe A & B



Guanti chiusi

Utilizzo: competizioni classe B, armi individuali e a squadre



Guanti aperti

Utilizzo: competizioni classe A, armi individuali e a squadre e concorso tecnico



Armi sportive

Attrezzi sportive per il combattimento – autorizzati dal la WYF (Budo-K partner ufficiale)

Utilizzo: competizioni individuali, Yoseikan, Emono e a squadre



	Manico	Imbotitura	Lunghezza totale	Peso	Diametro
TCHOBO	35 cm	70 cm	105 cm	Max 450 g	7 cm
TAMBO	25 cm	50 cm	75 cm	Max 350 g	7 cm
KOMBO	12 cm	23 cm	35 cm	Max 110 g	7 cm





Photo: Seth Photography



4 PARTE: CORPO ARBITRALE

page 45

CORPO
ARBITRALE

WYF
TREE



4 PARTE – CORPO ARBITRALE

I – FUNZIONAMENTO DEL CORPO ARBITRALE

Funzionamento del corpo arbitrale

Numerose competizioni nazionali, regionali, incontri amichevoli e tornei sono organizzati su territorio Dipartimentale, regionale, Nazionale e Mondiale. Queste competizioni sono inquadrare da un corpo arbitrale composto da Arbitri, Giudici di gara e da Arbitri da tavolo. Queste attività, sempre più numerose, necessitano un numero crescente di arbitri a tutti i livelli. E' necessario motivare e interessare le persone all'arbitraggio il più possibile, a prescindere dall'età. Tutti i candidati che si iscrivono all'arbitraggio ne accettano gli statuti e i regolamenti e devono essere pronti ad assumersi le proprie responsabilità, in tutta imparzialità e nel rispetto dell'etica.

1. Generalità
2. Classificazione
3. Analisi dei WYF-Pass
4. Esami
5. Condizioni di partecipazione
6. Formazione
7. Termini e posizioni arbitrali
8. Penalità
9. Assegnazione dei punti
10. Programma di formazione
11. Moduli di formazione
12. Mappa
13. Abbigliamento ufficiale

Classificazione del Corpo Arbitrale

Arbitro e giudice di gara:

Livello dipartimentale e regionale:

• Licenza arbitrale E, D

· Assistente, Junior e Senior

Livello nazionale:

• Licenza arbitrale C

· Junior e Senior

Livello mondiale:

• Licenza arbitrale A e B

· Senior

Gli Arbitri e i Giudici di gara

Per arbitrare nelle competizioni ufficiali, gli arbitri e/o i giudici di gara in possesso di licenza a livello dipartimentale, regionale e nazionale, dovranno essere maggiorenni o essere nell'anno di compimento della maggiore età.

Questi ultimi potranno essere impiegati in tutti i compiti amministrativi del tavolo, esercitando sotto la responsabilità di un arbitro o di un giudice di gara.



Arbitri e giudici di gara, licenze E e D

Essi sono nominati su proposta del referente regionale di arbitraggio a seguito di una formazione arbitrale, davanti a una giuria composta da due membri (il referente regionale di arbitrato e un membro della Commissione Sportiva Nazionale o un suo delegato). La nomina è approvata dal Responsabile Nazionale di Arbitrato, dopo consultazione con il CNA.

Gli arbitri e i giudici di gara, licenza C

Sono nominati su proposta del Referente Nazionale Arbitri, a seguito da un esame tecnico davanti una giuria composta da tre membri della Commissione Nazionale Arbitri. I requisiti sono: aver partecipato a due stage nazionali e due competizioni nazionali annuali. Una sessione di esami è organizzata ogni anno, durante uno stage nazionale. Questo esame è composto da una parte teorica e una pratica.

Gli arbitri e i giudici di gara, licenza B e A

Solo la Federazione Mondiale di Yoseikan Budo (WYF) conferisce il titolo di arbitro e giudice di gara con licenza A mondiale, convalidata da un esame durante uno stage di arbitraggio internazionale.

COME DIVENTARE ARBITRO E GIUDICE DI GARA

Condizioni generali

Qualche che sia il livello sportivo dello Yoseikan Budoka, donna o uomo, questi può seguire una formazione per divenire arbitro o giudice di gara, a patto di rispettare le condizioni di partecipazione agli esami arbitrali.

Ruolo

Nella nostra disciplina gli arbitri non sono dei giudici ma degli educatori. Le qualità essenziali che devono coltivare e mettere in opera sono:

- In primo luogo, va da sé, **la neutralità**

- Il ruolo che rivestono impone loro di trattare nella stessa misura, con imparzialità e rispetto, arbitri, atleti, coachs, arbitri da tavolo e responsabili di pool
- La ponderazione di cui si devono far portavoce e devono dimostrare in tutte le circostanze, tanto con le parole, che con gli atti.
- Il senso di responsabilità

Riassumendo, essi devono essere per tutti un esempio nel quadro delle loro funzioni e devono essere dei punti di riferimento in rapporto all'immagine del marchio dello Yoseikan Budo, quindi essi sono, in qualche modo, gli ambasciatori nel contesto della competizione.

Iscrizioni

Il candidato si deve iscrivere tramite il suo insegnante o un responsabile, in base al livello richiesto.

Ciclo di formazione

Il candidato deve partecipare alle sessioni di formazione nonché alla seguente attività d'arbitraggio alla quale viene convocato.

Esami

Il candidato può presentarsi ai diversi esami che comprovino la sua competenza.

1. Prova teorica

Sotto forma di questionario a risposta multipla, concernente il regolamento di arbitraggio e contenente almeno una domanda sulla compilazione delle tabelle di eliminazione diretta e di pool

2. Prova pratica

Arbitraggio e funzione del commissario sportivo delle competizioni. Questa prova verrà valutata da una giuria composta da istruttori-arbitri di un livello adeguato.



Condizioni di partecipazione agli esami di giudice di gara e arbitro

Licenza	Qualifica	Grado tecnico	Crediti formativi	Requisiti	Esame
---------	-----------	---------------	-------------------	-----------	-------

Formazione Licenza E e D					
	assistente	3. Kyu	4 crediti		
E	Junior	1. Kyu	8 crediti	2 anni di tessera- mento á la WYF	
D	Senior	1° Dan	10 crediti	3 anni di tessera- mento á la WYF	Esame pratico e teorico

Formazione Licenza C					
C	Junior	2° Dan	25 crediti	5 anni di tessera- mento á la WYF	Esame pratico e teorico

Formazione Licenza B e A					
B	Senior	3° Dan	40 crediti	8 anni di tessera- mento á la WYF	A nomina (WYF)
A	Senior	4° Dan		12 anni di tessera- mento á la WYF	A nomina (WYF)



II – FORMAZIONE DEL CORPO ARBITRALE

Contenuto della formazione

A qualsiasi livello, gli stage sono organizzati dal Responsabile Arbitri Competente. Questi stage sono inquadrati dall'arbitro di livello più alto in base alle zone geografiche di competenza.

Sono destinati:

- A formare gli arbitri e i giudici di gara
- Al riciclo continuo

Il programma degli stage è il seguente:

- Conoscenza del regolamento „combattimento“, „concorso tecnico“ e „kata“
- Conoscenza dei documenti necessari alla competizione
- Conoscenza delle tasse di ammissione annesse

Ruolo degli arbitri e giudici di gara

Gli arbitri e i giudici di gara convocati assistono alle manifestazioni e alle competizioni. Essi esercitano, sotto la supervisione del direttore degli arbitri. Gli arbitri e i giudici di gara di tutti i livelli devono rispondere alle convocazioni ufficiali che sono loro indirizzate, in previsione della loro partecipazione agli stage, competizioni e riciclo. Gli arbitri e i giudici di gara non convocati non potranno prendere parte alla manifestazione e non potranno esigere il rimborso delle loro spese. In caso di due assenze non giustificate, potrà essere indirizzato loro un richiamo scritto nel loro dossier.

TERMINI D'ARBITRAGGIO

SHOMEN NI REI – saluto al pubblico

OTTAGAI NI REI – saluti tra i competitori e l'arbitro

SALUTO, TERMINI E POSTURE DEL COMBATTIMENTO

REI – saluto

Arbitro e competitori si salutano

KAMAETE' – in guardia

I competitori si mettono in guardia, l'arbitro apre leggermente i piedi e avanza con la gamba sinistra

MA – distanza

L'arbitro apre le braccia orizzontalmente, con i palmi delle mani verso l'esterno.

HAJIME' – inizio

L'arbitro tende le braccia orizzontalmente, con i palmi delle mani verso l'esterno, sposta la gamba sinistra indietro, chiude le braccia davanti a sé e gira le mani verso l'interno (i palmi delle mani sono allora faccia a faccia) e declama hajimè (inizio)

YAME' – si arresta immediatamente il combattimento

Competizioni individuali: l'arbitro fa scendere verticalmente una mano tra i combattenti per stoppare il combattimento e pronuncia yamè.

Competizioni per squadre: l'arbitro indica con la mano il competitor al quale viene assegnato un punto. Discende verticalmente una mano tra i combattenti per stoppare il combattimento e pronuncia yamè.

MUKO' – annullamento della decisione

L'arbitro si gira verso il tavolo e incrocia più volte le braccia davanti al suo corpo, a livello della testa, con i palmi in avanti.



MOTOE – ritorno dei competitori al punto di partenza, accompagnato da un gesto della mano dell'arbitro aperta verso il centro

KOOTAI – Cambio guardia con le armi

L'Arbitro esegue un movimento circolare con gli indici dextro e sinistro, simulando il movimento di un grande volante.

JIKAN – arresto del tempo (cronometro)

L'arbitro mette le mani a forma di T per segnalare l'arresto del combattimento.

KATCHI – Vincitore

L'arbitro tende un braccio a 45 gradi verso l'alto dalla parte del vincitore, partendo dalla spalla opposta, con la mano aperta, e il palmo in avanti.

HIKIWAKE – parità

L'arbitro incrocia le braccia al petto e apre le braccia a 45 gradi, verso l'alto con i palmi delle mani verso l'alto.

PENALITÀ E SANZIONI

JYOGAI – uscita dall'area di competizione

L'Arbitro tende il proprio braccio in diagonale verso il basso dalla parte di colui che ha commesso l'infrazione, con il palmo aperto esegue movimenti orizzontali e punta il dito verso colui che è uscito.

TCHUI – azione vietata (avvertimento leggero)

L'arbitro tende il braccio a 45° dalla parte di chi ha commesso il fallo, puntando l'indice verso il trasgressore.

HANSOKU – azione vietata (avvertimento pesante)

L'arbitro protende il braccio orizzontalmente puntando l'indice verso il trasgressore.

SHIKAKU – Squalifica

L'arbitro tende il braccio a 45° verso l'alto, puntando l'indice dal lato del trasgressore.

ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

1 punto

L'arbitro tende il braccio a 45° verso il basso, a mano aperta, con il palmo verso il competitore che ha segnato il punto e annuncia AKA o AO.

2 punti

L'arbitro tende il braccio in orizzontale, a mano aperta, con il palmo verso il competitore che ha segnato i punti.

4 punti

L'arbitro tende il braccio a 45° verso l'alto, a mano aperta, con il palmo verso il competitore che ha segnato i punti.

IPPON – Vincitore

L'Arbitro tende le braccia in verticale, verso l'alto, mani aperte, palmi verso il competitore che risulta vincitore.


AZIONE NULLA

L'arbitro incrocia le braccia al livello della vita e le apre a 45° verso il basso.



IMPRESSUM:

WORLD YOSEIKAN FEDERATION (WYF)
Luzernstrasse / Grubenweg 2
CH-4528 Zuchwil – Suisse
E: info@world-yoseikan-federation.com
I: www.yoseikan.com

 Seguici su Facebook:
World Yoseikan Federation

