



Regolamento Gare

Yoseikan Budo COMPETIZIONI SPORTIVE

Regolamento Nazionale per le competizioni Yoseikan Budo & Discipline
Bambini - Giovani - Juniores – Adulti - Master
Individuale / Squadre

Il presente regolamento entra in vigore il giorno 1.1.2009.



Parte 1:

Generalità delle competizioni sportive di Yoseikan Budo	3
Categorie e classi	6

Parte 2:

Competizioni per bambini e giovani (U11-U14-U17)	7
--	---

Parte 3:

Competizioni per adulti (+18).....	9
Competizione Yoseikan Budo (Regolamento internazionale).....	9
Discipline	
Sanzioni	
Soluzione dei problemi di un atleta	
Arbitri	
Competizione Master – Promo (MSP-AIYB).....	11
Discipline	
Sanzioni	
Arbitraggio	
Competizione Emono Squadre (Regolamento MSP-AIYB)	13
Discipline	
Sanzioni	
Arbitraggio	

Parte 4:

Modulistica.....	
------------------	--

Parte 1: Generalità delle competizioni sportive di Yoseikan Budo

1. Ambito di applicazione e ordinamento

Questo regolamento nazionale competizioni sportive Yoseikan Budo del Movimento Sportivo Popolare Italia Settore Yoseikan Budo – Scuola Accademia Italiana Yoseikan Budo disciplina in maniera vincolante le manifestazioni sportive. Il regolamento si basa sul regolamento internazionale della Yoseikan World Federation (YWF).

2. Discipline dello Yoseikan

Il Movimento Sportivo Popolare Italia Settore Yoseikan Budo – Scuola Accademia Italiana Yoseikan Budo promuove le diverse discipline della scuola Yoseikan (per una descrizione dettagliata vedere il punto B7).

3. Comitato di sorveglianza dell'attività sportiva

Per la salvaguardia dei propri interessi legati alle attività agonistiche il Movimento Sportivo Popolare Italia Settore Yoseikan Budo – Scuola Accademia Italiana Yoseikan Budo (AIYB-MSP) istituisce un apposito comitato per le competizioni che assegna la gara ad un organizzatore e che coordina la gara stessa

4. Strutturazione delle competizioni

Le competizioni si articolano negli ambiti di seguito riportati:

- a) Settore giovanile: Regolamento Nazionale
Categoria B: categoria aperta
Categoria A: categoria progrediti
- b) Settore adulti: per le competizioni Yoseikan Budo: Regolamento YWF
Per le competizioni Promo Yoseikan: Regolamento Nazionale

Per le competizioni Emono Yoseikan: Regolamento Nazionale

5. Manifestazioni

Le manifestazioni ufficiali sono approvate dal Movimento Sportivo Popolare Italia Settore Yoseikan Budo – Scuola Accademia Italiana Yoseikan Budo ed organizzate autonomamente dal organizzatore assegnatario.

Denominazione Gare:

1. Campionato Provinciale e/o Regionale:
2. Campionato Interregionale
3. Campionato Italiano: Aperto di diritto ai partecipanti ai Campionati Regionali
4. Altre manifestazioni/competizioni proposte delle associazioni

Anche le diverse competizioni di qualificazione ricadono tra le manifestazioni ufficiali. Tutte le gare a carattere nazionale saranno supervisionate e coordinate dalla organizzazione suddetta.

6. Quote di partecipazione e premiazioni

Le quote di partecipazione sono da versare sul posto.

- a) Nelle competizioni individuali: sono da premiare i primi tre qualificati di ogni categoria di peso
- b) Nelle competizioni a squadre: sono da premiare le prime tre squadre
- c) possono essere distribuiti anche ulteriori premi tra i partecipanti.

7. Calendario eventi

Tutte le competizioni sono pubblicate nel calendario attività della Accademia Italiana Yoseikan Budo sul suo sito web istituzionale: www.yoseikan.it

8. Iscrizione e ritiro dall'iscrizione, quote di partecipazione

Al fine di garantire l'iscrizione corretta degli atleti, alla pubblicazione di ogni competizione viene allegato un apposito modulo d'iscrizione. I termini di iscrizione devono essere rispettati. Le quote di partecipazione vengono versate sul posto, oppure la società dovrà versare per intero le quote di iscrizione per gli atleti che intende presentare, che rimarranno all'organizzatore anche se degli atleti non si presenteranno, secondo le modalità richieste dall'organizzatore.

9. Pubblicazione delle competizioni e pubblicazione risultati

Le manifestazioni ufficiali vengono pubblicate attraverso una specifica circolare e riportate anche sul sito internet della Accademia italiana di Yoseikan Budo (www.yoseikan.it).

I risultati delle competizioni saranno pubblicati in forma ufficiale e possono essere richiesti in ogni momento presso gli uffici competenti

10. Controllo del peso

Per il controllo del peso degli atleti sono impiegate bilance elettroniche appositamente tarate. Il comitato competizioni deve mettere a disposizione almeno due bilance per le manifestazioni ufficiali.

L'orario prefissato per il controllo del peso deve essere rispettato. I partecipanti che non si presentano al controllo del peso entro tale termine perdono il diritto di partecipazione alla competizione.

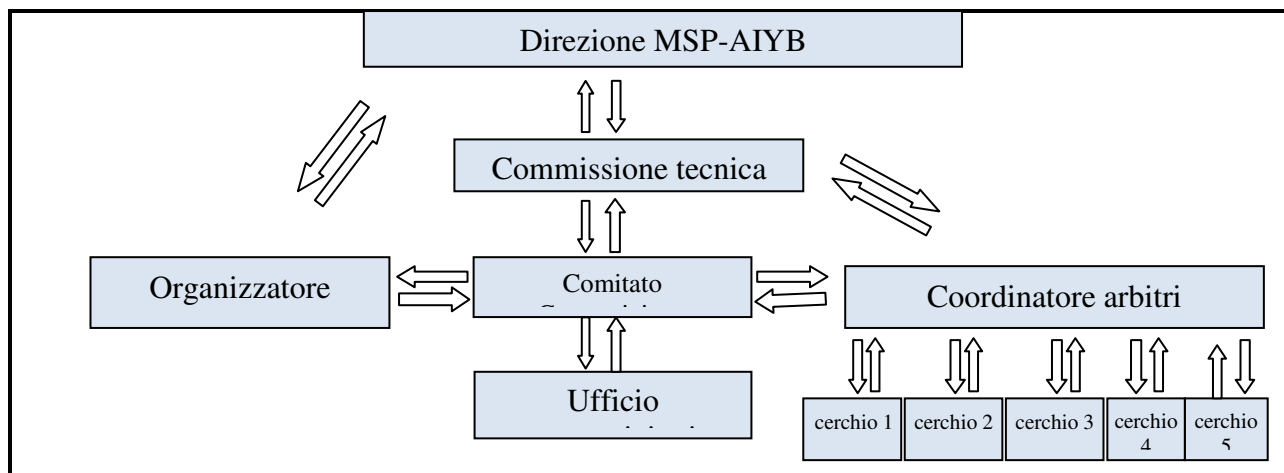


11. Società organizzatrice e “Checklist”

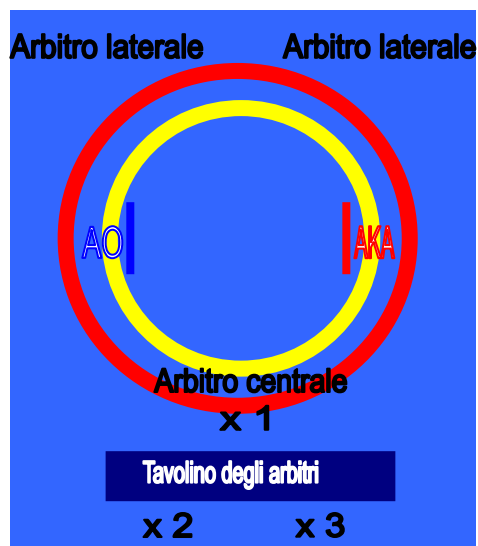
La società che organizza la manifestazione ha l'obbligo di:

- nominare un rappresentante ufficiale per l'associazione
- di garantire il servizio sanitario (medico) per l'intera durata della competizione
- di provvedere alle strutture e apparecchiature previste dal regolamento
- di presentare il “Programma di Attuazione” elaborata dall'associazione, almeno 5 giorni prima della data della competizione stessa, alle istituzioni competenti secondo le disposizioni previste dal regolamento, oppure di nominare un comitato di organizzazione. La Direzione MSP-AIYB, in caso di problemi, entra in contatto con il comitato di organizzazione. Il “Programma di Attuazione” può essere richiesto alla segreteria nazionale.

12. Strutturazione delle competizioni



13. Area tatami



- a. cerchio rosso (cerchio esterno): adulti 8 m, giovani 6 m
- b. cerchio giallo (cerchio esterno): adulti 6m, giovani 4 m
- c. linea azzurra (punto di partenza con scritta AO)
- d. linea rossa (punto di partenza con scritta AKA)
- e. marcatura X 1 (arbitro centrale)
- f. marcatura X 2 (arbitro al tavolino/ arbitro cronometrista)
- g. marcatura X 3 (arbitro al tavolino/arbitro che conta i punti)

14. Violazione del regolamento e mancanza di sportività

Questo regolamento costituisce la linea guida per agonisti, allenatori e coach. In caso di violazione delle disposizioni occorre segnalare IMMEDIATAMENTE tale violazione il Comitato Organizzatore della Competizione.

Sanzioni : In caso di violazione del regolamento. (Vedi disposizioni del regolamento).

Reclami: I partecipanti regolarmente iscritti e gli allenatori (coach) hanno il diritto di reclamare immediatamente sul posto in caso di decisioni errate o contraddittorie, rivolgendosi al direttore di gara.

Ricorsi: Eventuali ricorsi devono essere presentati presso uno degli uffici competenti (Segreteria Nazionale o al Responsabile Nazionale Arbitri e Responsabile Nazionale Sportivo) a mezzo raccomandata con ricevuta di ritorno a firma del Presidente dell'Associazione ricorrente ed entro due settimane dalla data



della competizione. La commissione competente alla valutazione dei ricorsi è composta da una Commissione formata da questi soggetti: Delegato della Commissione Tecnica Nazionale MSP-A.I.Y.B., Delegato Commissione Tecnica Regionale, Responsabile Nazionale Arbitri, che, dopo le valutazioni del **caso, provvederà, entro 30 giorni dalla data di ricezione dell'istanza, a comunicare al ricorrente l'esito del ricorso** unitamente alla motivazioni del dispositivo di giudizio di merito .

15. - Coach

Il Coach porta i pantaloni del Kimono e una maglietta rossa con la scrittura Coach sulla schiena. Durante l'incontro è seduto nell'angolo sinistro dell'arbitro (vicino al tavolo arbitri). Può aiutare l'atleta a vestirsi e in caso di problemi (punti non contati ecc.) può alzare la mano per avvertire l'arbitro. **Il Coach può parlare al proprio atleta solo durante le pause tra un round e l'altro.** In caso che il Coach continua a parlare con l'atleta viene ammonito e poi escluso. Non sono previsti sanzioni per l'atleta.

Compiti del coach Oltre a quanto stabilito e previsto dal regolamento internazionale Y.W.F., il coach può fornire ausilio tecnico solo durante le pause – tra un round e l'altro (consigli all'atleta) seguendo modalità ritenute idonee al contesto.

16. Sanzioni coach

Per le violazioni regolamentari commesse dal coach sono previste le seguenti sanzioni:-

- a) ammonimento orale da parte del Direttore di gara;
- b) 1^a diffida formale da parte del Direttore di gara;
- c) espulsione dalla competizione;
- d) provvedimento di espulsione e successiva squalifica nei casi di eventuali recidive nel tempo e nel corso della medesima competizione (per esempio durante la gara di altri atleti). La determinazione del tempo di sanzione del provvedimento adottato sarà stabilito dalla Commissione competente di cui al punto 14 e regolarmente notificato al coach interessato e, per conoscenza, al Presidente dell'associazione Sportiva a cui il coach risulta tesserato ;

e) revoca qualifica coach nei casi di analoghi comportamenti reiterati nel corso in altre manifestazioni oppure che ledono gravemente la reputazione degli arbitri e/o turbano il regolare svolgimento della gara;

Le sanzioni previste nei confronti del coach non possono intaccare il punteggio acquisito dall'atleta che viene rappresentato sempre che questi sia completamente estraneo al comportamento del coach medesimo ovvero allorché l'atleta non compia comportamenti che prevedono, nel loro specifico, sanzioni regolamentari;

Le sanzioni di cui sopra possono essere contestate esclusivamente ai coach regolarmente riconosciuti . Eventuali situazioni di perturbamento del regolare svolgimento della gara (invettive, lamentele e/o proteste non rientranti nelle modalità previste) possono essere risolte a mezzo di decisione sul posto da parte del Direttore Arbitri – Responsabile generale della gara e, nei casi eccezionali, adottate anche con l'ausilio del Servizio d'Ordine.

Le sanzioni di cui sopra possono essere inflitte esclusivamente seguendo l'ordine di sanzionamento e non in relazione alla gravità della violazione commessa (il coach deve essere dapprima ammonito, poi diffidato, quindi espulso e eventualmente squalificato).

17. Convocazione Arbitri

La convocazione ufficiale degli arbitri per gare sarà a cura dei delegati Responsabili Arbitri a mezzo di comunicazione telefonica o e-mail.

18. Gli Addetti al Servizio d'Ordine

Gli Addetti per il Servizio d'Ordine dovranno essere immediatamente riconoscibile con un tesserino sul luogo di gara.

19. Personale Medico

Come da regolamento vigente e secondo gli obblighi di legge l'organizzatore deve fornire un medico e almeno un'ambulanza con personale di pronto soccorso.

20. Soluzione dei problemi di un atleta

Quando un atleta è visibilmente provato per un colpo ricevuto, l'arbitro lo conta fino a 5. Nel caso che l'atleta non sia in grado di proseguire, la vittoria viene assegnata all'avversario, se questo a sua volta non è stato sanzionato con la squalifica.

Per problemi più gravi l'incontro viene interrotto con Jigan e si chiama il medico

21. Riferimenti regolamentari

Per quanto non sanzionato nel presente regolamento fa fede e riferimento il regolamento internazionale della Y.W.F. -



CATEGORIE e CLASSI

Yoseikan Budo Individuale - Classi e Categorie di peso								
U 11	Maschili	-33	-40	-46	-52	-58	+58	
	Femminili	-33	-40	-46	-52	-58	+58	
U 14	Maschili	-42	-47	-52	-57	-62	-68	+68
	Femminili	-40	-45	-50	-55	-60	-65	+65
U 17 Juniores	Maschili	-58	-64	-70	-85	+85		
	Femminili	-48	-54	-64	+65			
Seniors	Maschili	-70	-85	+85				
	Femminili	-54	-64	+65				

Yoseikan Budo Squadre – Squadre - Classi e Categorie				
Serie A – Squadre (M) –Kg / + Kg	3 atleti	Regolamento YWF		
Serie A – Squadre (F)	3 atlete	Regolamento YWF		
U11 Squadre (M+F))	4 atleti	Emono	Randori	Kata
U14 Squadre (M+F)	4 atleti	Emono	Randori	Kata
U17 Squadre (M)	3 atleti	Emono	Randori	Kata
Squadre Yoseikan Randori entraide	2 atleti	Randori entraide		

Promo Yoseikan Individuale – Classi e Categorie di peso							
Serie A + B Promo Yoseikan Seniores	Maschili	-65	-75	-85	+85		
	Femminili	-55	-65	-75	+75		
Sude Randori (Atemi) Seniores	Maschili	-65	-75	-85	+85		
	Femminili	-55	-65	-75	+75		

Emono Yoseikan – Squadre e Individuali - Classi e Categorie a Gradi	
Serie A – Squadre (Juniores+Seniores) (F+M)	Min. 3° Kyu
Serie B – Squadre (Juniores+Seniores) (F+M)	Fino al 4° Kyu
Serie A – Individuale Seniores Individuale (M) e (F)	Min. 3° Kyu
Serie A – Individuale U17 Juniores (M) e (F)	Min. 3° Kyu
Serie B – Individuale Seniores Individuale (M) e (F)	Fino al 4° Kyu
Serie B – Individuale U17 Juniores (M) e (F)	Fino al 4° Kyu
Master + 40 (M) / + 40 (F)	Min. 3° Kyu

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.



Parte 2: Competizioni Settore giovanile U11 – U14 – U17

C1. Diritto di partecipazione

Possono partecipare atleti con:

- Iscrizione valida MSP Italia (iscrizione per almeno 1 anno)
- Yoseikan Budo-Pass (YWF)
- Iscrizione valida YWF (per le competizioni nazionali)
- Attestato medico valido

C2. Equipaggiamento



Misure attrezzatura Emono				
	CHOBO	TANBO	TANBO Junior	KONBO
MANICO	35 cm	25 cm	15cm	15 cm
IMBOTTITURA	70 cm	50 cm	40cm	20 cm



E' ammesso solo materiale omologato:

- Gi (YOSEIKAN WORLD FEDERATION) (Ki)
- Parapiedi (Pp)
- Guanti (Gu)
- conchiglia (Cg) (m)
- paraseno (Ps) (f)
- casco
- corpetto YWF
- Paradenti (Facoltativo)

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 11 e 13 anni, ma anche atleti con 9 o 10 anni di età con Autorizzazione del genitore). La ripartizione in classi di età é effettuata in base all'anno di nascita e non alla data di nascita.

Discipline di gara

a) Competizione

Cat	Competizioni Individuale (*)				Competizione a squadre (miste m+f)		
	Emono	Sude 1	Sude 2	Forme	Emono (3 atleti)		Yoseikan (4atleti)
U11	Konbo	Kumi Uchi	Non prevista	Kata	U11	Konbo	1. =Emono; 2+3 = Randori d'entraide 4. = Kata
U14	Tanbo		Non prevista		U14	Tanbo	
U17			Yoseikan Sude		U17	Tanbo	

(*) In casi eccezionali sono possibili delle modifiche riguardanti i tempi riportati nella tabella.



M.S.P. – Movimento Sportivo Popolare Italia

Ente nazionale di promozione sportiva riconosciuto dal C.O.N.I.

Descrizione delle discipline Yoseikan

Disciplina	Cat	Prova	Tempi	Attrezzatura	Punti
Emono	U11	Konbo	2 x 30''	Gi – Ca - Co	Ogni colpo controllato conta un punto
	U14	Tanbo			
	U17	Tanbo			
Sude 1	U11	Kumi Uchi	1 min	Gi – C (m)	Le tecniche di Atemi sono proibite -10'' Osae 4 punti -perdita di equilibrio..... 1 punto -proiezione con perdita di equilibrio 2 punti -proiezione con perdita di contatto con il tatami entrambi i piedi 4 punti
	U14		1,30 min		
	U17		2 min		
Sude 2	U17	Yoseikan Sude	2 min	Gi – Ca – Co – Pt+Pp - Gu – Cg (m) – Ps (f)	Regolamento internazionale (vedi settore adulti)
Forme	U11	Kata	2 min	Ki	Criteri per la valutazione: 1. Forma 2. Corretta esecuzione tecnica – particolarità del kata 3. Grado di difficoltà del kata 4. Dettagli tecnici
	U14	Happoken			
	U17	(*)			

Gi = Gi; Ca = Casco; Co = Corpetto; Cg = Conchiglia; Pt = Paratipia; Pp = Parapiede; Gu = Guantoni; Ps = Paraseno; (m) = Maschile; (f) Femminile

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

Randori	U11	Kyoei Randori	2 min	Gi – cg (m) – ogni altra protezione omologata è ammessa	-collaborazione: si/no - 10 punti -variabilità: (Atemi, Nage, Osae, ...) 10 punti -azione valide, logiche e riuscite (per azione) 1 punto azioni ripetute più volte da un'atleta possono essere valutate al massimo tre volte. Sanzioni vedi regolamento YWF
	U14				
	U17				
Randori B	U11	Sumo Randori	1 min	Gi	- Ogni contatto con il tatami (ad eccezione della pianta del piede) comporta la perdita di un punto - Jyogai: perdita di un punto Punteggio massimo: 10 punti di differenza. Sono proibite le tecniche Atemi ed Osae
	U14		1,30 min		
	U17		2 min		

Arbitraggio

L' MSP Settore Yoseikan Budo - AIYB - provvede all'arbitraggio. La società organizzatrice della competizione è responsabile per il vitto degli arbitri e il rimborso.

Abbigliamento arbitri: Ogni arbitro indossa l'abbigliamento previsto dal regolamento nazionale.

Hakama o Gi -YWF. Equipaggiamento: fischietto e versione attuale del regolamento competizioni.

L'arbitro centrale dirige l'incontro, assegna i punti e le sanzioni (Jyogai, Chui, Hansoku, Shikaku).

L'arbitro al tavolo sul lato sinistro può segnalare sanzioni, controlla la durata dell'incontro e da il segnale acustico al termine dell'incontro.

L'arbitro al tavolo sul lato destro conta i punti, le sanzioni e registra i risultati degli incontri nelle apposite schede.

Il computo del tempo per la valutazione dell'Osae parte dalla comunicazione dell'arbitro che stabilisce l'inizio dell'immobilizzazione e che deve essere calcolata esclusivamente dall'arbitro da tavolo a mezzo attivazione timer (NON sono previsti conteggi ad alta voce degli arbitri centrali). L'arbitro da tavolo provvederà alla comunicazione dei 10" previsti per l'assegnazione dei punti con il suono del "GONG" o con altro mezzo alternativo idoneo (fischietto, richiamo vocale dell'arbitro centrale, sventolamento bandierina verde, lancio palla gomma piuma, ecc.).



Parte 3: Competizioni per ADULTI

Competizione di Yoseikan Budo – Regolamento Internazionale (YWF)

Diritto di partecipazione

Possono partecipare atleti con:

- iscrizione valida AIYB – MSP (iscrizione per almeno 1 anno)
- Yoseikan Budo-Pass (YWF)
- iscrizione valida YWF (iscrizione per almeno 3 anni)
- attestato medico valido per attività agonistica

Equipaggiamento



- GI
- guanti (donne 10 Oz / maschi -70kg = 10 Oz, -85kg =14 Oz, +85kg = 16 Oz)
- parapiedi e paratibie
- corpetto
- casco
- paraseno (dn)
- conchiglia (m)
- paradenti

Le discipline di gara comprendono:

1. Prova; Emono – Tanbo o Chobo
 2. Prova; Sude – Atemi, Nage
 3. Prova; Emono/Sude – Konbo/ difesa
- Spareggio; Konbo/Konbo

YOSEIKAN BUDO (YWF)

Prove	Tempi	Punti validi	Punteggio
1° Prova Emono	30`` mano destra 30`` mano sinistra	- sull'intero corpo ad eccezione delle zone proibite massimo 2 punti - Tanbo 1 punto - Chobo (tenuto con due mani) 1 punto - Nage Waza interrotte da un azione dell'avversario 2 punti - Nage Waza senza interruzione da parte dell'avversari 4 punti - colpi contemporanei non vengono contati..... 0 punti	
2° Prova Sude Randori	2 Min	- Atemi..... 1 punto - Nage Waza, interrotte da una tecnica Atemi dell'avversario 2 punti - Nage Waza senza interruzione da parte dell'avversario 4 punti	
3° Prova Emono / Sude Randori	2 x 30``	- Konbo (su tutto il corpo) - 1 punto - Atemi (zone previste) - 1 punto - Nage Waza, interrotte da una tecnica Atemi dell'avversario 2 punti - Nage Waza senza interruzione da parte dell'avversario 4 punti - colpi contemporanei non vengono contati..... 0 punti	
4° Prova Spareggio Emono	30`` / 30``	- in caso di pareggio dopo la terza disciplina la vittoria sia per le competizioni individuali che per le competizioni a squadre verrà stabilita in base ad un incontro KONBO/KONBO. - Il primo punto valido comporta la vittoria..... 1 punto	

Sanzioni

Dopo le sanzioni si parte sempre dalla posizione di partenza (Motoe).

Chui	sanzione 1° grado	1 punto per l'avversario
<ul style="list-style-type: none">- posizione di partenza non corretta- partenza prima di Hajime o dopo Yame- arma nella mano sbagliata- posizione del casco non corretta- tentativo di entrata per una proiezione senza tenere la propria protezione (guardia)- jyogai > uscire con un piede fuori dal cerchio- tecniche atemi eseguite con movimenti non corretti- nessun tentativo di eseguire proiezioni per un minuto di incontro (l'arbitro al tavolo dopo un minuto, dà un segnale acustico con il gong, dopo due minuti due segnali consecutivi con il gong)- in un incontro Emono – Sude Randori, se l'atleta nel ruolo Emono (atleta con il Konbo) esegue tecniche di atemi.		
Hansoku	sanzione 2° grado	2 punti per l'avversario
<ul style="list-style-type: none">- azioni senza controllo- tsuki con l'arma verso la testa- cattivo atteggiamento contro le decisioni degli arbitri- mancanza di rispetto verso l'avversario o nei confronti degli arbitri- atemi sulla parte posteriore della testa, sulle ginocchia, contro gli organi genitali, sulla spina dorsale > colpo con la tibia – tecnica di Mawashi Geri, è invece considerato punto- tecniche di Kansetsu waza- atemi contro atleti a terra, seduti oppure inginocchiati sul tatami- tsuki con Konbo sulla testa (negli incontri Emono – Sude e Konbo/Konbo)		
Shikaku	sanzione 3° grado	vittoria per l'avversario
<ul style="list-style-type: none">- Azioni particolarmente incontrollate oppure eseguite in malafede- Eccessive proteste, ingiustificate contestazioni, gesti irrispettosi ovvero offese contro le decisioni degli arbitri- Somma di quattro punti di sanzione per Chui o Hansoku		

Soluzione dei problemi di un atleta

- Quando un atleta è visibilmente provato per un colpo ricevuto, l'arbitro lo conta fino a 5. Nel caso che l'atleta non sia in grado di proseguire la vittoria viene assegnata all'avversario, sempre che questi, a sua volta, non sia stato sanzionato con la squalifica;
- Per problemi più gravi l'incontro viene interrotto con Jigan e si richiede l'intervento del medico. Il tempo previsto per eventuali medicazioni ad un atleta è di 2 minuti, oltre questo limite l'arbitro può sanzionare la fine dell'incontro e assegnare la vittoria all'avversario, sempre che questi, a sua volta, non sia stato sanzionato con la squalifica. L'arbitro può sempre valutare le circostanze che hanno determinato l'eventuale superamento del tempo massimo e concedere la prosecuzione dell'incontro (per esempio a causa di una bendatura particolare);
- La manifesta inferiorità tecnica di un atleta (WAZA), accertata dopo almeno due richiami nel corso dell'incontro, **deve** (non può) indurre l'arbitro ad attenta valutazione circa l'assegnazione della vittoria all'avversario (il giudizio di merito deve essere accolto e preso all'unanimità dagli arbitri di gara). La tutela della sicurezza dell'incolumità personale di ogni singolo atleta **deve** essere garantita prima di ogni possibile situazione di pericolo o previsione di esso.

Arbitraggio

Gli arbitri per la competizione vengono indicati dalla Direzione di gara. La società organizzatrice della competizione è responsabile per il vitto degli arbitri e il rimborso.

Abbigliamento arbitri

Ogni arbitro indossa l'abbigliamento previsto dal regolamento internazionale.

- Settore adulti:** Completo (giacca colore azzurro-bordeaux, pantaloni colore grigio chiaro, camicia bianca, cravatta rossa, calze e scarpe di colore nero. Vale il regolamento YWF senza eccezioni.
- Equipaggiamento:** fischietto e versione attuale del regolamento competizioni.

Per gesti, espressioni e procedimenti non riportati in questo regolamento vale ciò che è previsto dal regolamento YWF 2007.

L'arbitro centrale dirige l'incontro, assegna i punti (1 punto, 2 punti o Ippon) e le sanzioni (Jyogai, Chui, Hansoku, Shikaku).

L'arbitro al tavolo sul lato sinistro può segnalare sanzioni, controlla la durata dell'incontro e dà il segnale acustico al termine dell'incontro. L'arbitro al tavolo sul lato destro conta i punti, le sanzioni e registra i risultati degli incontri nelle apposite schede.



PROMO YOSEIKAN Regolamento Nazionale (MSP)

Diritto di partecipazione

Possono partecipare atleti con:

- iscrizione valida AIYB – MSP (iscrizione per almeno 1 anno)
- attestato medico valido

Le discipline di gara comprendono:

- PROMO Yoseikan Serie A
- PROMO Yoseikan Serie B
- SUDE (Atemi – Nage – Osae)
- SUDE Serie B (Atemi)
- EMONO Serie B Individuale (tanbo-tanbo)
- EMONO Serie A Individuale (estrazione tra tanbo, chobo, ni tanbo)
- Serie A EMONO/SUDE (konbo)

Equipaggiamento

- Gi
- guanti (donne 10 Oz / maschi -70kg = 10 Oz, -85kg =14 Oz, +85kg = 16 Oz)
- parapiedi e paratibie
- casco (con griglia serie B, casco aperto seria A)
- paraseno (donne)
- conchiglia (uomini)
- Paradenti
- Per tutte le gare di Emono = Casco con griglia)

PROMO YOSEIKAN > Serie A Individuale

Emono + Sude	Durata	Punti validi	Punteggio
1° Round = EMONO Estrazione tra:> -Tanbo / -Chobo / -Ni Tanbo (Casco con griglia)	2 round da 30 '' Con cambio lato o cambio arma	- sull'intero corpo ad eccezione delle zone proibite - colpi contemporanei non vengono contati massimo 5 punti per lato.	
2° Round = SUDE Atemi + proiezioni libere (Casco aperto)	1' 30''	- atemi di braccia 1 punto - atemi di gambe ad corpo 1 punto - atemi di gambe al viso 2 punti - nage waza 2 punti - nage waza con controllo al suolo per 3 sec.+2punti	
3° Round Emono-sude (Casco con griglia)	2 round da 30''	- colpi con il kombo..... 1 punto - atemi di braccia1 punto - atemi di gambe al corpo.....1 .punto - atemi di gambe al viso.....2 punti - nage waza.....2 punti	

PROMO YOSEIKAN - Serie B Individuale

Emono + Sude	Durata	Punti validi	Punteggio
1°Round= EMONO Tanbo – Tanbo (Casco con griglia)	2 round da 30 '' Con cambio lato	- sull'intero corpo ad eccezione delle zone proibite - colpi contemporanei non vengono contati massimo 5 punti per lato.	
2° Round= SUDE Atemi + proiezioni codificate (Casco con griglia)	1' 30''	- atemi di braccia 1 Punto - atemi di gambe ad corpo 1 Punto - atemi di gambe al viso 2 Punti - nage waza 2 Punti Tecniche valide sukui taoshi, koshi nage (senza agganciamento del collo), spazzate, do gaeshi sutemi, tutte le proiezione di braccia su gambe (proibite le entrate di gambe su gambe). - nage waza con controllo al suolo per 3 sec.+ 2 punti -se non si tenta di proiettare almeno 2 volte non si viene qualificati	
3° Round Atemi	1'30''	- Atemi di braccia1 punto - Atemi di gambe al corpo.....1 punto	



(Casco con griglia)		- Atemi di gambe al viso2 punti
---------------------	--	---------------------------------------

PROMO YOSEIKAN - SUDE Individuale

SUDE	Durata	Punti validi	Punteggio
Sude Randori (casco chiuso con griglia)	2'	- atemi di braccia 1 punto - atemi di gambe ad corpo 1 punto - Atemi di gambe al viso..... 2 punti - Atemi di gambe alle gambe (controllate) 1 punto (Atemi di gambe alla gambe non sono autorizzate per le categorie esordienti e juniores U17)	

Sanzioni

Dopo le sanzioni si parte sempre dalla posizione Motoe (posizione di partenza).

Chui	sanzione 1° grado	1 punto per l'avversario
<ul style="list-style-type: none"> - posizione di partenza non corretta - partenza prima di Hajime o dopo Yame - arma nella mano sbagliata - posizione del casco non corretta - tentativo di entrata per una proiezione senza tenere la propria protezione (guardia) - jyogai con un piede fuori dal cerchio tecniche atemi eseguite con movimenti non corretti 		
Hansoku	sanzione 2° grado	2 punti per l'avversario
<ul style="list-style-type: none"> - azioni senza controllo - tsuki con l'arma verso la testa - cattivo atteggiamento contro le decisioni degli arbitri o nei confronti degli arbitri - mancanza di rispetto verso l'avversario - atemi sulla parte posteriore della testa, sulle ginocchia, contro gli organi genitali, sulla spina dorsale > colpo con la tibia – tecnica di Mawashi Geri, è invece considerato punto - tecniche di Kansetsu waza - atemi contro atleti a terra, seduti oppure inginocchiati sul tatami 		
Shikaku	sanzione 3° grado	vittoria per l'avversario
<ul style="list-style-type: none"> - azioni particolarmente incontrollate oppure eseguite in malafede - Eccessive proteste, ingiustificate contestazioni, gesti irrispettosi ovvero offese contro le decisioni degli arbitri - somma di quattro punti di sanzione per Tchui o Hansoku 		
Soluzione dei problemi di un atleta		
<ul style="list-style-type: none"> - Quando un atleta é visibilmente provato per un colpo ricevuto, l'arbitro lo conta fino a 5. Nel caso che l'atleta non sia in grado di proseguire la vittoria viene assegnata all'avversario, sempre che questi, a sua volta, non sia stato sanzionato con la squalifica; - Per problemi più gravi l'incontro viene interrotto con Jigan e si richiede l'intervento del medico. Il tempo previsto per eventuali medicazioni ad un atleta è di 2 minuti, oltre questo limite l'arbitro può sanzionare la fine dell'incontro e assegnare la vittoria all'avversario, sempre che questi, a sua volta, non sia stato sanzionato con la squalifica. L'arbitro può sempre valutare le circostanze che hanno determinato l'eventuale superamento del tempo massimo e concedere la prosecuzione dell'incontro (per esempio a causa di una bendatura particolare); - La manifesta inferiorità tecnica di un atleta (WAZA), accertata dopo almeno due richiami nel corso dell'incontro, <u>deve</u> (non può) indurre l'arbitro ad attenta valutazione circa l'assegnazione della vittoria all'avversario (il giudizio di merito deve essere accolto e preso all'unanimità dagli arbitri di gara). La tutela della sicurezza dell'incolumità personale di ogni singolo atleta <u>deve</u> essere garantita prima di ogni possibile situazione di pericolo o previsione di esso. 		

Arbitraggio

L'Accademia Italiana Yoseikan Budo provvede all'arbitraggio. La società organizzatrice della competizione è responsabile per il vitto degli arbitri e il rimborso.

Abbigliamento arbitri

Ogni arbitro indossa l'abbigliamento previsto dal regolamento nazionale.

Hakama o Gi -YWF

Equipaggiamento: fischietto e versione attuale del regolamento competizioni

L'arbitro centrale dirige l'incontro, assegna i punti e le sanzioni (Jyogai, Chui, Hansoku, Shikaku).

L'arbitro al tavolo sul lato sinistro può segnalare sanzioni, controlla la durata dell'incontro e da il segnale acustico al termine dell'incontro. L'arbitro al tavolo sul lato destro conta i punti, le sanzioni e registra i risultati degli incontri nelle apposite schede.

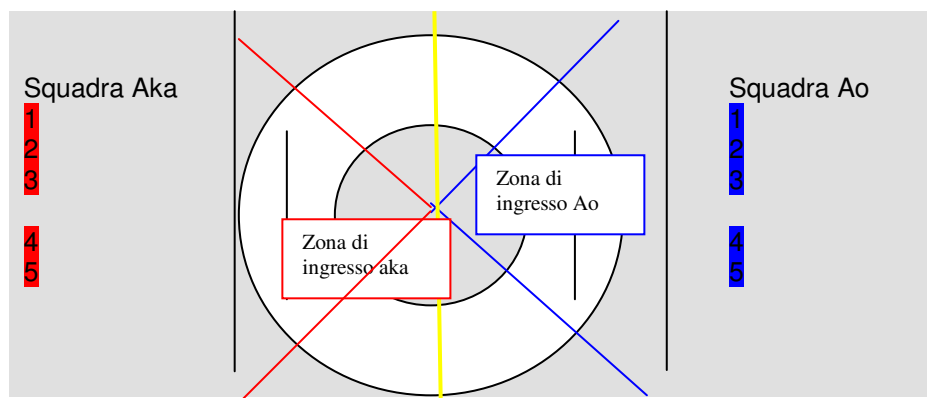


Competizioni Emono Yoseikan Squadre (Regolamento MSP AIYB)

Generalità

- L'AIYB organizza, un campionato nazionale a squadre di Serie A e un campionato a squadre serie B.
- L'AIYB organizza un campionato nazionale individuale per classi e categorie di serie A e B

Schema; POOL di combattimento



Sistema di Gara:

- A1 Le squadre possono essere miste e quindi composte da juniores e adulti, maschi e femmine.
- A2 Ogni partecipante è munito di un numero individuale. (Fornito dal comitato regionale organizzatore).
- A3 Il capitano della squadra porta sempre il numero 1.
- A4 Il capitano è responsabile per i cambi durante la gara.
- A5 I numeri determinano il turno dei membri della squadra. (L'ingresso nel cerchio di gara degli atleti deve rispettare la progressione numerica).
- A6 All'inizio della sfida le due squadre si dispongono lungo la linea all'interno del cerchio esterno per Shomen ni Rei.
- A7 Il numero 1 (Capitano) di ciascuna squadra rimane nel cerchio dopo il saluto, i membri si dispongono sulla linea al di fuori del cerchio. (se possibile in fila indiana, per uno scorrimento più fluido).
- A8 Il concorrente che ha conquistato il punto rimane all'interno del cerchio.
- A9 Il vincitore può rimanere all'interno del cerchio soltanto per tre turni (tre concorrenti) e poi deve uscire. (necessario un quarto arbitro, delegato esclusivamente al conteggio dei tre punti accumulati dall'atleta e al conteggio dei 4 secondi per l'uscita e l'entrata nel cerchio di gara)
- A10 Il concorrente che ha subito il punto lascia il cerchio e si dispone lungo la linea vicino ai compagni di squadra.
- A11 Quando l'atleta lascia il cerchio potrà entrare il compagno che porta il numero successivo.
- A12 Durante il cambio il vincitore rimane all'interno del cerchio giallo.
- A13 I cambi devono svolgersi entro 4'', altrimenti l'atleta che entra perde un punto per „Chui“; potrà in ogni caso continuare la sfida. (sarebbe più semplice far uscire l'atleta come se avesse subito il punto)

A14 La gara continua quando l'atleta entrante si trova all'interno del cerchio giallo e l'arbitro fa continuare pronunciando il "Hajimè".

A15 Se un partecipante è costretto ad abbandonare la gara per infortunio (la decisione spetta al medico di gara), potrà essere sostituito da un altro atleta.

A16 Nel caso in cui non è disponibile un sostituto, il numero dei membri viene ridotto. Devono in ogni caso rimanere in gara almeno due atleti per squadra, l'atleta mancante fa perdere un punto alla squadra (non è chiaro se ad ogni turno o solo una volta) (o non penalizzare affatto)

A17 Sono ammessi due cambi per ciascun incontro. Un combattente una volta sostituito non potrà più entrare in gara durante il medesimo incontro. L'atleta che entra ottiene il numero dell'atleta sostituito.

A18 Un incontro termina quando sono stati raggiunti 15 punti (21 punti nelle finali).(o 4 minuti di tempo)

A19 Una squadra vince soltanto quando possiede due punti di vantaggio (per esempio 16 a14 oppure 17 a 15). Un incontro ha una durata di 4 minuti. Dopo tale termine vince la squadra che si trova in vantaggio, in questo caso anche soltanto di un punto.

A20 In caso di pareggio la gara continua finché una squadra conquista due (sarebbe meglio 1) punti di vantaggio. (con atleta a scelta o a sorteggio)

A21 Al termine dell'incontro le squadre si dispongono lungo la linea all'interno del cerchio (Motoe) e viene comunicato il risultato.

A22 E` ammessa la sponsorizzazione della squadra

B1 Eliminazione diretta – per la finale rimangono in gara 3 squadre, che si sfidano tra loro.

B2 La squadra deve essere composta da almeno 3 atleti fino a un massimo di 5. I membri rimanenti costituiscono le riservedisponibili per eventuali sostituzioni.

B3 Le armi disponibili sono: 1 Tanbo, 2 Tanbo, 1 Chobo

B4 La scelta delle armi è libera e spetta all'atleta, al momento dell'ingresso in gara

B5 L'atleta mantiene le stesse armi fino al termine del turno.

GARA INDIVIDUALE:

C1 la durata dell'incontro è di 2 minuti senza interruzione del tempo ,salvo richiesta dell'arbitro.

C2 l'incontro termina quando sono stati raggiunti 7 punti .

C3 per quanto riguarda validità dei colpi e sanzioni fa fede il regolamento nazionale emono

Punti validi:

- Tanbo 1 punto – chobo presa a due mani 1 punto
- È valido unicamente il primo colpo controllato.
- Colpo - 1 punto
- Combinazione colpi - 1 punto

Punti di rigori:

- Chui - 1 punto subito (1 Contropunto)
- Jogai - 1 punto subito (1 Contropunto)
- Hansoku - 2 punti subiti (2 Contropunti)
- Shikaku - 4 punti subiti (4 Contropunti)
- Non si può attaccare quando un atleta è a terra, verrà sanzionato con un Hansoku

Sanzioni:

Squadre:

- Hansoku, se non è mantenuto il turno dei combattenti.
- Chui: ritardi provocati dalla squadra oppure cambio di armi quando non è consentito.
- Chui: utilizzo di materiale non omologato.

Regolamento riguardante il singolo atleta:

- È valido il regolamento nazionale (AIYB)
- L'atleta viene penalizzato con Chui in caso di ritardo al momento di entrare nel cerchio interno, oppure se permane in tale cerchio quando non gli è consentito.



-
- L'atleta viene penalizzato con Chui se sosta nella sua zona di attesa (metà cerchio) durante l'ingresso dell' avversario.
 - In caso di Shikaku l'atleta squalificato lascia il posto ad un suo sostituto. La squalifica riguarda l'intera giornata della competizione.
 - Se l'atleta si tuffa viene sanzionato con Chui (è possibile appoggiare un ginocchio al suolo).

Materiali:

Armi, Gi omologato, casco, corpetto, conchiglia (M), ogni ulteriore protezione omologata è ammessa. Gli atleti devono essere munite di caschi, corpetti ed armi. Sulla parte posteriore del casco e del corpetto sono ammesse le scritte pubblicitarie degli Sponsor delle singole società.

Arbitri :

1 arbitro centrale

2 arbitri laterali

2-3 arbitri al tavolo

- Una decisione valida richiede che due arbitri segnalino la stessa cosa, altrimenti le gare non dovrebbero essere interrotte senza motivazioni precise.
- I punti e le sanzioni delle squadre e dei singoli combattenti sono registrate dagli arbitri al tavolo. La corretta esecuzione dei cambi é controllata sia dagli arbitri al tavolo che dagli arbitri del pool. Per l'esecuzione dei cambi sono comunque responsabili i singoli atleti.
- L'arbitro centrale interrompe la gara attraverso lo „Yamè“ e assegna il punto a uno dei due concorrenti (Aka o Ao)

L'arbitro centrale può, in caso di necessità, imporre agli atleti di mantenere una distanza adeguata prima di continuare la gara con l' "Hajimè".

Regolamenti aggiuntivi e revisioni

Il comitato competizioni si riserva la possibilità di elaborare regolamenti aggiuntivi e di modificare il presente regolamento. Tali modifiche vengono pubblicate almeno un mese prima della data delle competizioni per le quali è prevista la loro applicazione.

Entrata in vigore

Il presente regolamento entra in vigore il giorno 1.1.2009.

Comitato competizioni

Movimento Sportivo Popolare Settore Yoseikan Budo

Scuola: Accademia Italiana Yoseikan Budo (AIYB)

Via Neurauth 3c, 39031 Brunico

Web: WWW.YOSEIKAN.IT

E-Mail: info@yoseikan.it



Checklist Organizzazione competizione

Organizzazione		
Luogo		
Tipo Torneo		
Data		
Area da combattimento		
Pool	Non disponibile	disponibile
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Materiale da gara		
	Non disponibile	disponibile
<input type="checkbox"/> Gong	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> contatori per tavolo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> segna tempo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> bandiere per arbitri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> contatori da mano	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> bilancia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Regolamento gara	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Materiale da gara	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Assistenza		
	Non disponibile	disponibile
<input type="checkbox"/> medico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ambulanza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> orario:
Assistenti Arbitri		
	Non disponibile	disponibile
<input type="checkbox"/> per il tavolo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> N° _____

Firma del presidente Associazione organizzatrice



L sottoscritto/a _____

nato/a a _____ il _____

, in qualità di esercente la potestà genitoriale

AUTORIZZA

l proprio/a figlio/a minore, nato/a a _____

il _____

a partecipare alla competizione regionale/nazionale di Yoseikan Budo,

denominata: _____

organizzata dall' Ente Sportivo Movimento Sportivo Popolare Italia Settore

Yoseikan Budo (Scuola Accademia Italiana Yoseikan Budo),

Comitato periferico

Regione: _____

per il giorno _____, in _____

DA' ATTO

Che l proprio/a figlio/a conosce il regolamento di gara, in quanto informato/a

ed istruito/a in proposito dal proprio istruttore

SOLLEVA

Gli organizzatori della competizione da ogni e qualunque responsabilità in ordine

ad eventuali infortuni subiti dal proprio/a figlio/a nel corso del normale

svolgimento di gara.

In fede

Lì

firma

