



Championnat Vaud & Fribourg AVFK 2013 Invitation

Inscriptions

Lieu et Date	Championnat Vaud & Fribourg AVFK Dimanche 6 octobre 2013 à Payerne (VD) Toutes les infos sont disponibles sur: www.sportdata.org
Inscription	Inscription obligatoire directement sur www.sportdata.org Date limite d'inscription: 14 septembre 2013 – dernier délai! (attention: aucune exception, ni aucun remboursement ne pourront être considérés après cette date)
Conditions de participation	Détails requis à l'inscription pour chaque athlète de votre club: Nom, Prénom, Date de naissance, Sexe, Poids exact, Ceinture (grade en karaté) et disciplines (pour le kumité c'est obligatoire de choisir un seul système proposé).
Assurance	Avant de s'inscrire, les participants ont la responsabilité de se munir d'une couverture d'assurance adéquate. L'organisateur, ainsi que l'AVFK, ne peuvent être tenus en aucun cas pour responsables. Par leur inscription, les participants et le responsable de Dojo attestent qu'ils sont en bonne santé, physiquement et psychologiquement, aptes au sport, et qu'ils peuvent participer sans problème au tournoi de cette manifestation sportive.

Informations Générales

Horaires	matin : Catégories : U16, U18, 18+ (Kata et Kumité) Catégories : U14 (Kata), et Equipes U10 à 18+ (Team Kata) après-midi: Catégories : U14 (Kumite) et U10 – U12 (Kata et Kumite)
Éliminatoires et repêchages	Système de repêchages automatiques. Tous les compétiteurs sont repêchés en Kata ou Kumite. Ils entrent alors dans le « tableau de repêchage ». Cela assure à chaque compétiteur au moins deux passages sur le tatami. • Podium + médailles pour les 4 premiers du tableau principal (4 demi-finales). • Diplômes pour les 4 premiers du tableau de repêchage (en fin de chaque catégorie).



Catégories

Kata :

- individuel
- par équipe

Kata – Individuel et/ou équipe

U10	U12	U14	U16	U18	18+

Kumite:

- PromoTour
- WKF (FSK)

Kumité (1) – Système Promo-Tour

U10	U12	U14	U16	U18	18+
	Ippon Kumite				
	Jiyu Kumite				

Kumité (2) – Système WKF

U10	U12	U14	U16	U18	18+
	Règlement WKF				

- Les catégories définitives (grades, âge, poids et sexes) seront établies selon les inscriptions.
- Double participation interdite (1 participation autorisée en kata individuel + en kata par équipe + dans l'un des deux règlements de kumité choisis).
- En kumité jusqu'à la ceinture bleue: chaque participant doit choisir un seul système proposé à l'inscription: (1) soit PromoTour, (2) soit WKF .



Protections	Ippon-Kumite: protections poings et pieds rouges et bleues
	Jiyu-Kumite : protections pieds+poings, protège-dents, plastron(F)/coquille(G) les protège-tibias sont autorisés
	règles WKF : protections pieds+poings, protège-dents, plastron(F)/coquille(G) les protège-tibias et/ou plastron de corps sont autorisés le face mask est interdit (toutes les catégories)

Règlement de compétition

Règlement : Kata et Team-Kata

Kata	Les compétiteurs choisissent leurs Katas selon les exigences suivantes selon leur âge et leur niveau de ceinture:
Jaune :	Eliminatoires: Kata 1 (Tokui Kata autorisé en finale et finale 3 ^e place)
Orange :	Matches éliminatoires: minimum 2 Katas différents ; Kata 1 ou 2 en alternance (sans répéter le même Kata 2x de suite) Finale: Tokui Kata autorisé (en finale et finale 3 ^e place)
Verte :	Matches éliminatoires: minimum 2 Katas différents parmi les Kata 1 à 3 (sans répéter le même Kata deux fois de suite) Finale: Tokui Kata autorisé (en finale et finale 3 ^e place)
Bleu U10-U12 :	Matches éliminatoires: minimum 3 Katas différents parmi les Kata 1 à 4 (sans répéter le même Kata deux fois de suite) Finale: Tokui Kata WKF autorisé (en finale et finale 3 ^e place)
Bleu U14-18+ :	Tokui Kata selon le règlement WKF officiel appliqué en FSK (Kata Heian/Pinan inclus, sans shitei, sans répétition)
Marron à Noire:	Tokui Kata selon le règlement WKF officiel appliqué en FSK (Kata Heian/Pinan inclus, sans shitei, sans répétition)

Règlement : Kumite WKF (à choix)

Kumite WKF	<p>Selon le règlement de kumité sportif utilisé en FSK (www.karate.ch).</p> <p>Shobu système (règlement WKF à jour), avec certaines adaptations, comme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pas de contact jodan pour les catégories U10 à U14 (ni mains, ni pieds) ! • Durée des combats en fonction du déroulement du tournoi et du nombre d'inscriptions • Eventuellement autres adaptations mineurs (précisées le jour du tournoi)
-------------------	---

Règlement : Kumite Promo-Tour (à choix)

Ippon-Kumite	<p>Déroulement de l'Ippon-Kumité :</p> <p>L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre central et de quatre juges assis avec drapeaux.</p> <p>Aka commencera à attaquer ses 2x2 assauts, ensuite ce sera au tour de Ao.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'arbitre fait entrer les deux compétiteurs sur la surface. • Les enfants saluent l'arbitre et leur adversaire. • L'arbitre fait mettre en position les enfants : « Kamae » (les enfants se mettent en garde du côté qu'ils désirent). • L'arbitre annonce à Aka qu'il peut attaquer : « Aka Hajime » en faisant le geste de Hajime avec un seul bras (du côté de Tori). • Tori a le droit de changer sa garde avant d'attaquer mais pas Uke. • Tori se met en mouvement pour trouver la bonne distance et le relâchement nécessaire et attaque (Uke reste statique). • Les juges montrent leur décision. • L'arbitre annonce « Yame » et donne la décision à Tori (en fonction de l'avis des juges). • L'arbitre annonce : « Tsuzukete Hajime » en utilisant ses deux bras (les deux combattants sont concernés). • Tori et Uke se mettent en mouvement mais sans changer de garde. • Tori effectue la même attaque (sans feinte) et Uke tente de bloquer et de contrer. • Les juges montrent leur décision. • L'arbitre annonce « Yame » et donne la décision à Tori ou Uke (en fonction de l'avis des juges). • Après les deux attaques de Aka et les deux contres de Ao l'arbitre fera changer les rôles. • À la fin de la confrontation, l'arbitre fait revenir les combattants en Yoi et annonce « Kachi ». • En cas d'égalité la décision se fait par Hantei et l'arbitre et les juges donnent leur décision en même temps. <p>Règles pour les compétiteurs :</p> <p>Toutes les techniques de poings sont comptabilisées Yuko (un point) tandis que les techniques de jambes sont comptabilisées Waza-Ari (deux points).</p> <p>Les combattants doivent rester sur place. De plus, ils restent dans l'axe et ne doivent pas tourner avant l'attaque de Tori.</p> <p>L'attaquant doit effectuer un coup de pied et un coup de poing.</p> <p>L'attaque doit être unique et ne comporter qu'un seul déplacement.</p> <p>Après sa deuxième attaque, la garde de Tori doit être neutre et permettre un contre Chudan et Jodan de Uke.</p> <p>Les contres sont complètement libres, mais une seule technique est autorisée.</p> <p>Uke n'a pas le droit de bouger ou de bloquer lors de la première attaque de Tori.</p> <p>Lors de la première attaque, la garde de Uke doit être neutre et permettre des attaques Chudan et Jodan de Tori. Si ce n'est pas le cas l'arbitre fera corriger la position de Uke.</p>
---------------------	---



Ippon-Kumite	<p>Règles pour les arbitres :</p> <p>Lors du premier assaut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • si Tori effectue une attaque multiple ou une feinte, la décision sera Torimassen. • si Tori effectue une double technique, il recevra Torimassen et devra montrer à nouveau une attaque (sans possibilité de marquer de points) pour que Uke sache quelle technique sera effectuée. • si Uke bloque et empêche Tori de marquer, la décision sera « bloque » pour Uke et Yuko ou Waza-Ari pour Tori. • si Uke recule et empêche Tori de marquer, la décision sera « recule » pour Uke et Yuko ou Waza-Ari pour Tori. • En cas d'attaque annulée par l'arbitre, Tori devra remonter la technique au ralenti. <p>Lors du deuxième assaut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • si Tori effectue une attaque multiple, une feinte ou une attaque différente, la décision sera Torimassen pour Tori et Yuko ou Waza-Ari pour Uke. • si Tori bloque et empêche Uke de marquer, la décision sera « bloque » pour Tori et Yuko ou Waza-Ari pour Uke. • si Tori recule après son attaque et empêche Uke de marquer, la décision sera « recule » pour Tori et Yuko ou Waza-Ari pour Uke. • si Uke effectue une contreattaque multiple, la décision sera Torimassen pour Uke. • si deux juges attribuent des points à Tori et deux juges à Uke, alors les points iront à Tori. • si l'arbitre estime que Uke est hors timing, il annonce «Yame» avant son contre. <p>La règle des huit points d'écart n'est pas appliquée.</p> <p>Les catégories de pénalités (1 et 2) sont les mêmes que le règlement WKF (adaptations enfants).</p>
Jiyu-Kumite	<p>Déroulement du Jiyu-Kumité :</p> <p>L'équipe arbitrale est constituée d'un arbitre et de quatre juges assis avec drapeaux.</p> <p>L'arbitre fait entrer les combattants et ordonne le début du combat.</p> <p>Le combat se déroule sans interruption de l'arbitre, sauf en cas de contact ou de comportement interdit (catégorie 1 ou catégorie 2). Les avertissements sont donnés mais aucun point négatif n'est attribué.</p> <p>Le combat dur 1'00 de temps effectif (U10-U14). Modifications possibles.</p> <p>Le combat dur 1'30 de temps effectif (U16-18+). Modifications possibles.</p> <p>À la fin du temps, l'arbitre arrête le combat et demande la décision par Hantei. L'arbitre et les quatre juges donnent leur décision simultanément.</p> <p>La règle des « dix secondes » en cas de compétiteur au sol n'est pas appliquée.</p>
Jiyu-Kumite	<p>Détails pour les arbitres :</p> <p>Les arbitres doivent répondre à la question :</p> <p>« Quel combattant a présenté la meilleure attitude et tenté le plus de techniques variées qui auraient potentiellement pu marquer ? »</p> <p>En prenant également en considération les critères habituels de Hantei.</p>