



Association Vaudoise et
Fribourgeoise de Karaté

Championnat Vaud & Fribourg

AVFK 2014

Invitation

Inscriptions

Lieu et Date	Championnat Vaud & Fribourg AVFK Dimanche 28 septembre 2014 à Payerne (VD) Toutes les infos sont disponibles sur: www.sportdata.org
Inscription	Inscription obligatoire directement sur www.sportdata.org Date limite d'inscription: 12 septembre 2014 – attention dernier délai! (note importante: 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 à U12 (Kata et Kumite)								
Eliminatoires	Système de repêchage selon le modèle utilisé en Junior Swiss League.								
Catégories	Kata - Individuel et/ou par équipe								
Kata :	<table border="1"><tr><td></td><td>U10</td><td>U12</td><td>U14</td><td>U16</td><td>U18</td><td>18+</td><td></td></tr></table>		U10	U12	U14	U16	U18	18+	
	U10	U12	U14	U16	U18	18+			
-individuel									
-par équipe	Le choix du Kata est défini selon le grade et l'âge du compétiteur en suivant règlement de compétition détaillé plus bas.								



Catégories	Kumité (Option 1) – système PromoTour d’encouragement au combat																										
Kumite	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #cccccc;"> <th></th> <th>U10</th> <th>U12</th> <th>U14</th> <th>U16</th> <th>U18</th> <th>18+</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #ffff00;"></td> <td colspan="5" rowspan="2" style="background-color: #c1e1c1; vertical-align: middle;">Ippon Kumite</td> <td style="background-color: #ffff00;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffa500;"></td> <td style="background-color: #ffa500;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #00ff00;"></td> <td colspan="5" rowspan="2" style="background-color: #ffb6c1; vertical-align: middle;">Jiyu Kumite</td> <td style="background-color: #00ff00;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #0000ff;"></td> <td style="background-color: #0000ff;"></td> </tr> </tbody> </table>		U10	U12	U14	U16	U18	18+			Ippon Kumite									Jiyu Kumite							
	U10	U12	U14	U16	U18	18+																					
	Ippon Kumite																										
	Jiyu Kumite																										
PromoTour ou Kumite WKF	Kumité (Option 2) – système WKF de combat sportif officiel																										
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #cccccc;"> <th></th> <th>U10</th> <th>U12</th> <th>U14</th> <th>U16</th> <th>U18</th> <th>18+</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #ffff00;"></td> <td colspan="5" rowspan="6" style="background-color: #c1e1c1; vertical-align: middle;">Règlement WKF</td> <td style="background-color: #ffff00;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffa500;"></td> <td style="background-color: #ffa500;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #00ff00;"></td> <td style="background-color: #00ff00;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #0000ff;"></td> <td style="background-color: #0000ff;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #800000;"></td> <td style="background-color: #800000;"></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #000000;"></td> <td style="background-color: #000000;"></td> </tr> </tbody> </table>		U10	U12	U14	U16	U18	18+			Règlement WKF																
	U10	U12	U14	U16	U18	18+																					
	Règlement WKF																										
	<p>Ceinture jaunes et oranges :</p> <p>Ippon–(Promo)–Kumite (Option 1), ou Kumité WKF (Option 2).</p> <p>Ceinture vertes et bleues :</p> <p>Jiyu–Kumite 5x15 (ou 4x15) selon inscriptions (Option 1), ou Kumité WKF (Option 2).</p> <p>Ceinture marrons à noires :</p> <p>Kumité WKF (Option 2 uniquement).</p> <p>Légères adaptations pour s’adapter aux objectifs de l’AVFK (détaillés plus bas).</p> <p>Les catégories définitives (grade, âge, poids, sexe) seront établies selon les inscriptions.</p>																										
Choix à l’inscription	<p>En catégories kumité: chaque participant doit choisir <u>un seul</u> système proposé à l’inscription: (1) soit PromoTour, (2) soit WKF .</p> <p>Pour toutes les catégories: Double participation interdite !</p> <p>(est permis par ex.: 1 participation en kata individuel + 1 en kata par équipe + 1 dans l’un des deux règlement de kumité choisi).</p>																										



Protections requises	Obligatoire pour participer au Système Kumite PromoTour : Ippon-Kumite: protections poings rouges et bleues (protèges-pieds autorisés) Jiyu-Kumite 4x15: protections pieds+poings, protège-dents, plastron(F)/coquille(G), les protège-tibias et plastrons sont autorisés. Jiyu-Kumite 5x15: protections pieds+poings, protège-dents, plastron(F)/coquille(G) les protège-tibias sont autorisés. U16+U18 : plastron pour tous. Le face mask est interdit (toutes les catégories). Obligatoire pour participer au Système Kumite WKF : règle WKF : protections pieds+poings, protège-dents, plastron(F)/coquille(G). les protège-tibias et/ou plastron de corps sont autorisés mais pas obligatoires. 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 3e 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 3e 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 3e 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 3e 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 sportif officiel WKF (à choix)

Kumite WKF	<p>Selon le règlement officiel sportif de kumité utilisé en FSK (www.karate.ch).</p> <p>Shobu système (règlement WKF à jour), avec certaines adaptations de l'AVFK, 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 d'encouragement PromoTour (à choix)

Ippon-Kumite:	Déroulement du Promo-Kumite :
Promokumite	<p>L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre central et de quatre juges assis avec drapeaux. 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>Ippon-Kumite: Promokumite</p>	<p>Règle 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). 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 placer un coup de poing en premier ensuite un coup de pied. Tout déplacement est autorisé pour tenter de marquer son adversaire mais une seule technique « à la cible » est autorisée (pas de possibilité de doubler). 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 « à la cible » est autorisée. Uke n'a pas le droit de bouger ou de bloquer lors de la première attaque de Tori. 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>
<p>Ippon-Kumite: Promokumite</p>	<p>Règles pour les arbitres :</p> <p>Lors du premier assaut :</p> <ul style="list-style-type: none">• Tori effectue le déplacement qu'il souhaite pour tenter de marquer son adversaire.• Une seule technique « à la cible » est autorisée (pas de possibilité de doubler).• Si Tori effectue une attaque multiple, la décision sera Torimasen. et il devra montrer à nouveau une attaque (sans possibilité de marquer de points) pour que Uke sache quelle technique sera effectuée.• Si Uke bloque/recule et empêche ainsi Tori de marquer, ce Tori pourra recommencer son attaque.• En cas de récidive, les points seront attribués directement à Tori. <p>Lors du deuxième assaut :</p> <ul style="list-style-type: none">• Tori doit effectuer EXACTEMENT la même attaque.• Si ce n'est pas le cas, il devra recommencer, sans avoir la possibilité de marquer.• Si Tori bloque ou recule et empêche ainsi Uke de marquer, il devra recommencer, sans avoir la possibilité de marquer• En cas de récidive, les points seront attribués directement à Uke.• Uke effectue le déplacement qu'il souhaite pour tenter de marquer son adversaire.• Une seule technique « à la cible » est autorisée (pas de possibilité de doubler).• Si 2 juges attribuent des points à Tori et 2 juges à Uke, 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. Les catégories de pénalités (1 et 2) sont les mêmes que le règlement enfants SKU</p>



Jiyu-Kumite: 4x15min 5x15min	Déroulement du Jiyu-Kumité (4x15 et 5x15): L'équipe arbitrale est constituée d'un arbitre et de quatre juges assis avec drapeaux. Chaque assaut dure 15 secondes. Assaut 1 : Aka effectue des attaques sur Ao sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) Assaut 2 : Ao effectue des attaques sur Aka sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) Assaut 3 : Aka attaque Ao (Aka est jugé sur ses attaques et Ao sur ses contre-attaques) Assaut 4 : Ao attaque Aka (Ao est jugé sur ses attaques et Aka sur ses contre-attaques) Pour les U14-U18, on ajoute l'Assaut 5 : combat libre de 15 secondes. 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. La règle des « dix secondes » en cas de compétiteur au sol n'est pas appliquée.
Jiyu-Kumite: 4x15min 5x15min	Décision pour les Arbitres : Les arbitres doivent fonder leur jugement en prenant en considération les critères habituels de Hantei afin de voter pour le combattant qui a été le plus méritant sur les différents assauts.