



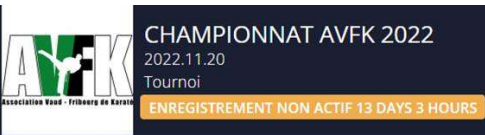
CHAMPIONNAT AVFK

Payerne, dimanche
20 novembre 2022

Centre sportif des Rammes
Rue des Berges
Parking Rue de la Boverie 44
1530 Payerne/VD

Inscriptions jusqu'au
Mercredi 2 novembre 2022 (dernier délai)

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Inscriptions	Toutes les informations et les inscriptions directement sur www.sportdata.org.  
Renseignements	patrick.altieri@kcpayerne.ch
Frais d'inscription	CHF 10.- par participation CHF 30.- par équipe Aucun remboursement en cas de désistement ! Paiement à la table centrale, le jour du tournoi (aucun remboursement une fois la date d'inscription terminée, tous frais non payés sur place sera facturé au club).
Horaire indicatif	Matin : 08h00-09h00 Stage d'arbitrage et instruction au personnel de table 09h00-12h00 U16 - U18 - 18+ (Kata, Kumité, Team & Open) Après-midi : 12h30-17h30 U10 - U12 - U14 (Kata, Kumité, Team & Open) 17h00-17h30 Remise des médailles 17h30-18h30 Aide au rangement de la salle
Arbitres	Chaque club doit amener au minimum deux arbitres. Si possible, au minimum 3^e Kyu et 16 ans. Chaussures noires, pantalon gris, chemise blanche, veste bleu marine et sifflet Pour le stage d'arbitrage : lire le règlement avant le cours
Coaches	Coach meeting obligatoire : Dimanche à 8h45
Age minimum	8 ans révolu
Règles de conception des catégories	Une catégorie compte 5 participants minimum. Dans le cas contraire, les compétiteurs rejoignent la catégorie supérieure la plus adaptée. Par exemple, le niveau supérieur de ceinture, l'autre sexe jusqu'à U12 ou la catégorie d'âge supérieure. De 5 à 8 participants => Formulaire_Repechages8 ; De 9 à 16 participants => Formulaire_Repechages16 ; De 17 à 32 participants => Formulaire_Repechages32. L'équipe d'organisation se réserve le droit de regrouper des catégories en cas du trop grand nombre de catégories afin de garantir le bon déroulement temporel du tournoi. En cas de regroupement, le règlement de la catégorie la plus basse s'applique.
Repêchages	Le modèle de tableau avec repêchages Junior League s'applique. Cela permettra d'obtenir la première et deuxième place à droite du tableau et les 3^{ème} places à gauche. Les catégories TEAM et OPEN n'auront pas de repêchage.
Assurance	Les participants doivent s'assurer personnellement contre les accidents. L'organisateur décline toute responsabilité en cas d'accident.

VIDÉOS KUMITE

Promo Kumite	https://youtu.be/qJcXZWUQ3mk
Kumite 4 x 15	https://youtu.be/02Ee6RCLNn4

CATÉGORIES DE LA COMPÉTITION

Catégories Kumite	U10	U12	U14	U16	U18	18+
	Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite	Promo Kumite
	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15	Kumite 4 x 15
	Kumite WKF (1'30)	Kumite WKF (1'30)	Kumite WKF (1'30)	Kumite WKF (2'00)	Kumite WKF (2'00)	Kumite WKF (2'00)
	Le modèle Promo Tour est privilégié avec, pour le Kumité, l'extension des types de règles au U18 et 18+. C'est à dire, que les ceintures jaunes de tout âge peuvent s'inscrire pour du Promo Kumité. Pour les ceintures orange, il est possible d'inscrire un élève en Kumité 4x15 ou alors de l'inscrire en Kumité WKF avec les autres ceintures de couleur. Un seul choix est possible par athlète.					
Catégories Kata	Toutes les catégories : Ceinture jaune à noire					
Protections Promo Kumite	Protection poings rouges/bleues					
Protections Kumite 4 x 15	Protection poings/pieds rouges/bleues & dents de U14 à 18+ : protège poitrine (F)					
Protections Kumite WKF	Protection poings/pieds rouges/bleues & dents de U14 à 18+ : protège poitrine (F), tibias rouges/ bleus & plastron WKF					

RÈGLEMENT KUMITE TEAM

Mixtes U16-U18-18+	Trois participants : 1 x U16 / 1 x U18 / 1 x 18+ Règlement officiel WKF avec adaptations SKF Temps effectif : 1'30 (U16-U18-18+) Elimination directe sans repêchages Chacun combat contre le combattant de son âge Aucun surclassement autorisé. Possibilité de compléter une équipe par un membre d'un autre club. Les clubs s'organisent entre eux avant le délai d'inscription pour inscrire les équipes dans sportdata.
---------------------------	---

Mixtes U10-U12-U14	Élimination directe sans repêchages Aucun surclassement autorisé. Les équipes Kumité Team enfants se composent OBLIGATOIREMENT d'un U10 jaune en Promo Kumité, d'un U12 orange en 4x15 et d'un U14 verte+ en Kumité WKF 1'30.
---------------------------	---

RÈGLEMENT KUMITE INDIVIDUEL

Promo Kumite	Les deux enfants sont en « Kamae » (en garde du côté qu'ils préfèrent). Aka attaque (Aka Tori & Ao Uke) : « Aka Hajime » : Aka attaque avec une technique de poing. « Tsuzukete Hajime » : Aka effectue la <u>même</u> attaque (sans feinte) et Ao tente de bloquer et de contrer. « Aka Hajime » : Aka attaque avec une technique de jambe. « Tsuzukete Hajime » : Aka effectue la <u>même</u> attaque (sans feinte) et Ao tente de bloquer et de contrer. IDEM quand Ao attaque (Aka Uke & Ao Tori) Remarques : Tori doit faire deux fois la même attaque : déplacements identiques, vitesse identique et techniques identiques - Tori a le droit de changer sa garde avant d'attaquer, mais pas Uke. - Lors du premier assaut, Tori se met en mouvement pour trouver la bonne distance et le relâchement nécessaire (Uke reste statique). - Lors du deuxième assaut, Tori et Uke se mettent en mouvement, mais sans changer de garde. - Toutes les techniques de poings sont comptabilisées Yuko (un point) tandis que les techniques de jambes sont comptabilisées Waza-ari (deux points). - Tori doit faire ses techniques dans l'axe. - Tout déplacement est autorisé pour tenter de marquer, mais une seule technique « à la cible » est autorisée (aucune possibilité de doubler). - Les gardes doivent être neutres (pas fermées, mais pas ouvertes non plus)
Kumite 4 x 15	Chaque assaut dure 15 secondes. Assaut 1 : Aka attaque Ao sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) Assaut 2 : Ao attaque Aka sans que celui-ci ne bouge (garde neutre) Assaut 3 : Aka attaque Ao et Ao bloque et contre-attaque (Aka est jugé sur ses attaques et Ao sur ses contre-attaques) Assaut 4 : Ao attaque Aka et Aka bloque et contre-attaque (Ao est jugé sur ses attaques et Aka sur ses contre-attaques) À la fin du temps, l'arbitre arrête le combat et demande la décision par Hantei.

Kumite WKF	Règlement officiel WKF avec adaptations Temps effectif : 1'30 (U10-U12-U14) et 2'00 (U16-U18-18+) Contacts : aucun (U10-U16) et skin touch autorisé (dès U18)
-------------------	--

RÈGLEMENT KATA TEAM

Team Enfants	Mixtes de U10 à U14 (possibilité d'inscrire 3x U10 ou 3x U14) Élimination directe sans repêchages Pour les équipes composées d'au moins une ceinture jaune, possibilité de répéter le même Kata à chaque tour. Sinon, deux kata en alternance. Tokui Kata en finale / Pas de Bunkai
Team Adultes	Mixtes de U16 à 18+ (possibilité d'inscrire 3x U16 ou 3x 18+) Élimination directe sans repêchages Pour les équipes composées d'au moins une ceinture jaune, possibilité de répéter le même Kata à chaque tour. Sinon, deux kata en alternance. Tokui Kata en finale / Pas de Bunkai

RÈGLEMENT KATA INDIVIDUEL

Kata	Choix libre du Kata, selon le niveau de ceinture des katas du karatéka différents pourront être présentés lors des premiers tours (selon liste WKF, inclus les Kata de base de chaque école, p.ex. Heian/Pinan/Gekksai, Taikyoku et Tekki).
Jaune	Possibilité de répéter le même Kata à chaque tour. Kata libre en finale.
Orange/verte	Minimum deux Kata en alternance. Kata libre en finale
Bleue	Minimum trois Kata en alternance. Kata libre en finale
Marron/noire	Tokui Kata (libre) sans répétition
Déroulement	Les compétiteurs passent deux par deux, sauf pour les finales (si le temps le permet).