



空
手
道

LE CHALLENGE BERGER

F.F. KARATÉ
et disciplines associées

INTRODUCTION

Le Challenge Berger est une manifestation destinée aux jeunes karatékas dès leurs premières années d'adhésion à la FFKDA. Conçu comme une animation préparatoire à la compétition, il doit permettre à chacun des participants de réaliser un grand nombre de confrontations : katas et combats, en un temps très contraint d'environ une heure trente. Le présent règlement précise chacun des points de l'organisation du Challenge Berger.

1. RESPONSABILITE PREALABLE DE L'ORGANISATION

Logistique

- 1 sono + lecteur CD, rallonge électrique de 50 m ;
- 20 tables + 20 chaises ;
- 16 tapis de sol + 50 plots ;
- 16 planchettes + 16 stylos ;
- Feuilles de marques de poules;
- 32 casques + 2 chronos ;
- Feuilles avec numéros de table (1 à 16) + scotch.
- Appareil photo + caméscope + médailles + rafraîchissement.

Installation

- Gymnase (20 X 40 mètres) découpé en 16 aires (délimitées par des plots).
- Sur chacune de ces aires on placera :
 - 1 table numérotée, une chaise, un tapis pour faire asseoir les enfants, 1 planchette, les feuilles de poules et les stylos, 2 casques, 2 plastrons et 4 plots pour baliser la zone.
 - 1 secrétaire à la table pour noter les résultats (un parent), 1 arbitre et 1 assistant (minime ou cadet en formation).

2. ACCUEIL DES PARTICIPANTS

- Inscriptions sur place.
- Les enfants sont regroupés par poule de 6, par niveaux de ceinture, par âge et par taille. Au sein d'une poule, tous les enfants se rencontreront.
- Chaque groupe de 6 se dirige vers une table où un secrétaire enregistre le nom et le club et attribue à l'enfant un numéro compris entre 1 et 6. Afin de ne pas perdre de temps, le contrôle de chaque enfant se fait à chaque table.
- L'organisateur du Challenge explique aux parents, aux enfants et aux arbitres le déroulement de la rencontre.

3. DEROULEMENT DE L'ANIMATION

L'arbitre central organise l'ensemble de l'animation. Il demande aux autres arbitres de se mettre en place, annonce le numéro des 2 enfants qui vont s'affronter, le début et la fin d'une rencontre et demande aux arbitres de rendre une décision.

Kata

- Les 2 enfants effectuent leur kata en même temps.
- Les enfants choisissent leur kata dans la liste des kata de base de leur école.
- Lorsque l'enfant a terminé son kata, il attend en yoi.
- L'arbitre central attend que l'ensemble des enfants ait achevé leurs katas pour demander la décision aux arbitres de poule.

Combat

- Les combats durent entre 1 minute et 1 minute 30 secondes.
- Un chronomètre central est mis en place pour les 16 poules.
- Les points sont donnés dans chaque poule sans arrêt du chronomètre.
- Lorsque la minute de combat est écoulée, l'arbitre central demande à chaque arbitre de poule de désigner le vainqueur de la rencontre.

4. CLASSEMENT ET REMISE DES MEDAILLES

- Le classement est effectué de la manière suivante : 1 victoire vaut 3 points, 1 match nul vaut 2 points, 1 défaite vaut 1 point, A abandon ou une disqualification valent 0 point.
- Dans chaque poule, les 3 enfants qui ont le plus de points sont 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème}. Les suivants sont tous 4^{èmes}.

POULES DE 6 COMBATTANTS

Epreuves KATA

NOM	Club	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
		1																
		2																
		3																
		4																
		5																
		6																

Bien noter le nom et le prénom de l'enfant ainsi que le club .Inscrire les scores des katas dans les cases blanches: ex V pour victoire - D pour défaite - N pour nul.

Si le nombre de participants ne correspond pas à un multiple de 6, les groupes peuvent être constitués par poules de 3, 4 ou 5.

Exemples : 8 compétiteurs font 2 poules de 4 ;

9 compétiteurs font 1 poule de 4 et 1 poule de 5 ;

22 compétiteurs font 2 poules de 6 et 2 poules de 5, etc.

Il est possible d'effectuer un classement total entre les résultats en kata et ceux en combat.

Epreuves COMBAT

NOM	Club	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
		1																
		2																
		3																
		4																
		5																
		6																

Inscrire les scores des combats dans les cases blanches.

Tapis n°.....Secrétaire :.....Arbitre :.....