

COMPETITIONS NON OFFICIELLES

Ces compétitions seront organisées à l'initiative des ligues et des départements et même des clubs. Elles s'ajoutent au Challenge départemental des jeunes dit Challenge Berger qui figurait déjà dans les règlements des compétitions et d'arbitrage de la saison 2009-2010.

1 . Le relais des maîtres

Il s'agit d'une compétition de combats par équipes de 3 membres.

Sa particularité réside dans le fait que chaque membre d'une équipe rencontre tous les autres membres de l'équipe adverse. Une rencontre compte donc neuf combats.

Les points s'additionnent au fur et à mesure des rencontres sans que le compteur qui totalise les points soit remis à zéro.

Les changements de combattants s'effectuent dès qu'une équipe atteint 5 points ou un multiple de 5 (10, 15, 20, etc ...) ou si le temps maximum d'un combat est atteint. Ce temps varie d'une minute à 3 minutes en fonction de l'âge des compétiteurs.

2 . La coupe du petit samouraï

Il s'agit d'une compétition combats réservée aux enfants et aux jeunes.

Forme de la compétition

- Etablissement de poules de 3 combattants ;
- A l'issue des combats de poule, chaque combattant est classé dans un tableau de compétition selon un modèle préconisé ;
- En fonction du nombre de participants, le tableau de compétition est réalisé avec simple ou double repêchage.

3 . Les kimonos d'or

Il s'agit d'une compétition katas. Elle peut concerner les compétiteurs de tous âges du débutant au confirmé.

Forme de la compétition

- 1 - 1^{er} passage noté ;
choix du kata par le compétiteur dans une liste imposée ;
- 2 - Rangement de tous les compétiteurs du premier au dernier ;
- 3 - Etablissement du tableau de compétition selon le modèle préconisé ;
- 4 - Exécution des rencontres du tableau ; désignation du vainqueur ;
- 5 - Etablissement du classement de tous les compétiteurs.

Le kata imposé au 1^{er} tour peut-être repris dans les tours suivants.

Dans le tableau, les concurrents effectuent un kata différent à chaque série de trois tours.

Pour la finale ou le match pour la 3^{ème} place, le compétiteur peut reprendre n'importe quel kata déjà effectué, même au tour précédent.

Les kimonos d'or peuvent être organisés par équipes avec le même règlement. Il n'y a pas de bunkaï à réaliser à aucun stade de la compétition.

4. Le Challenge départemental des Jeunes

KATAS / COMBATS

PUPILLES - BENJAMINS - MINIMES

Le CHALLENGE DEPARTEMENTAL DES JEUNES a été créé d'après une idée originale de Guy BERGER .

Cette manifestation s'adresse aux jeunes karatekas débutants titulaires des blanches ou des ceintures de couleur.

Son organisation vise à permettre à chacun des participants de réaliser un grand nombre de confrontations en combats et en katas, dans un temps déterminé ne dépassant en principe pas une heure trente.

Loin des manifestations compétitives permettant la délivrance de titres ou de qualifications à des niveaux supérieurs, le CHALLENGE DES JEUNES est avant tout une manifestation destinée à apporter du plaisir aux enfants en leur permettant une pratique répétée et rythmée, et du plaisir aux parents qui peuvent voir plusieurs fois leurs enfants en activité dans le cadre d'une compétition simplifiée.

TENUES PERSONNELLES ET OBLIGATOIRES

Karaté gi blanc et leur ceinture / Gants rouges ou gants bleus / Protège pieds rouges ou protège pieds bleus / Plastron réversible bleu-rouge et casque quand le nombre de participants le permet.

Le port d'un protège-dents adapté à la taille de l'enfant est préconisé.

REGLEMENT DU CHALLENGE DEPARTEMENTAL DES JEUNES

Les inscriptions sont prises sur place.

Les enfants sont regroupés par poules de 6, par âge, par taille et par niveaux de ceinture.

On peut constituer jusqu'à 16 poules. En effet, la compétition se déroule dans une salle de 40 mètres par 20 mètres (type gymnase accueillant un terrain de handball), découpée en 16 aires de compétition de 4 mètres par 4 mètres délimitées par des plots.

Le principe général de la compétition est que les 16 aires de compétition réagissent aux commandements d'un seul arbitre central qui dirige toute la manifestation.

Ainsi, s'il s'agit d'une compétition combats, leur durée est d'une minute sans interruption de temps à l'annonce de chaque point marqué et validé par l'arbitre présent sur l'aire de compétition. Tous les combats commencent donc en même temps au commandement du seul arbitre central et se terminent au seul commandement du même arbitre central. Les arbitres présents sur chaque aire de compétition ne font qu'attribuer les points et assurent la sécurité des combattants.

A l'issue de chaque temps de combat, après que l'arbitre de chaque aire de combat a décerné la victoire, les deux compétiteurs suivants se présentent à l'appel de l'arbitre central sur leur aire de compétition, selon un ordre préétabli, identique pour les 16 aires de compétition, et récapitulé dans le tableau d'organisation de la compétition.

Le système de tableau fourni par le cahier des charges permet à chaque compétiteur de rencontrer tous les autres compétiteurs de sa poule.

A l'issue de tous les combats, le nombre de victoire est comptabilisé.

La cérémonie des médailles peut commencer. Il peut y avoir 16 vainqueurs (1 par poule), 16 finalistes, 16 3èmes, et 48 4èmes.

S'agissant de la compétition katas, le principe général du déroulement de la manifestation est quasiment identique.

Les deux compétiteurs AKA et AO assurent leur prestation en même temps sur la même aire de compétition.

Le temps de transition permet à l'arbitre de chaque aire de compétition de déclarer le vainqueur à la commande de l'arbitre général, et de faire se placer les deux compétiteurs suivants qui débiteront leur prestation à la commande de l'arbitre général.

Une même compétition doit de préférence prévoir combats et katas.

Les cahiers des charges complets

Du Relais des Maîtres

De la Coupe du Petit Samourai

Des Kimonos d'Or

Du Challenge Départemental des Jeunes

Sont disponibles sur le site internet de la fédération.

LE RELAIS DES MAITRES

GENERALITES

Il s'agit d'une compétition de combats par équipes de 3 membres (une personne supplémentaire, le remplaçant, est acceptée en cas de blessures de l'un des membres de l'équipe).

Sa particularité réside dans le fait que chaque membre d'une équipe rencontre tous les autres membres de l'équipe adverse.

Une rencontre compte donc neuf matchs (noté M dans chacun des tableaux : M1, M2, M3...M9).

ADDITION DES POINTS

Les points s'additionnent au fur et à mesure des rencontres sans que le compteur qui totalise les points soit remis à zéro.

CHANGEMENT DE COMBATTANT

Le changement des combattants dépend de deux facteurs : le score et le temps.

Deux nouveaux combattants entreront en lice si l'une des équipes atteint 5 points (pour le premier combat) ou un multiple de 5 (10 pour le second combat, 15 pour le troisième, etc).

De même, un changement de compétiteurs sera effectué si le temps de combat maximum, variant de une à trois minutes en fonction de l'âge des combattants, est atteint.

ORDRE DES RENCONTRES

M : Match

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
3	1	2	1	3	2	1	2	3
6	5	4	6	4	5	4	6	5

Fin du combat : temps écoulé (2 ou 3 minutes) ou score arrivé à :

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
5	10	15	20	25	30	35	40	45

Vous trouverez des informations complémentaires sur le site internet
www.ffkarate.fr,
 rubrique « Direction technique »
 onglet « Développement » puis « Compétitions et animations ».



EQUIPE 1
Club :

Combattant 1

Combattant 2

Combattant 3

Remplaçant (éventuel)

EQUIPE 2
Club :

Combattant 4

Combattant 5

Combattant 6

Remplaçant (éventuel)

ORDRE DES RENCONTRES

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9
3	1	2	1	3	2	1	2	3
6	5	4	6	4	5	4	6	5
SCORE								

LA COUPE DU PETIT SAMOURAI

Il s'agit d'une compétition réservée aux enfants et aux jeunes.

1. Les benjamins et minimes sont **répartis par poules de 3**.
2. Chaque enfant fait 2 combats ; à l'issue desquels un classement est effectué de 1 à 3 dans chaque poule.
3. Il n'y a pas d'élimination.
4. Tous les numéros 1 sont tête de série et sautent un tour ; les numéros 2 et 3 font un match de barrage.

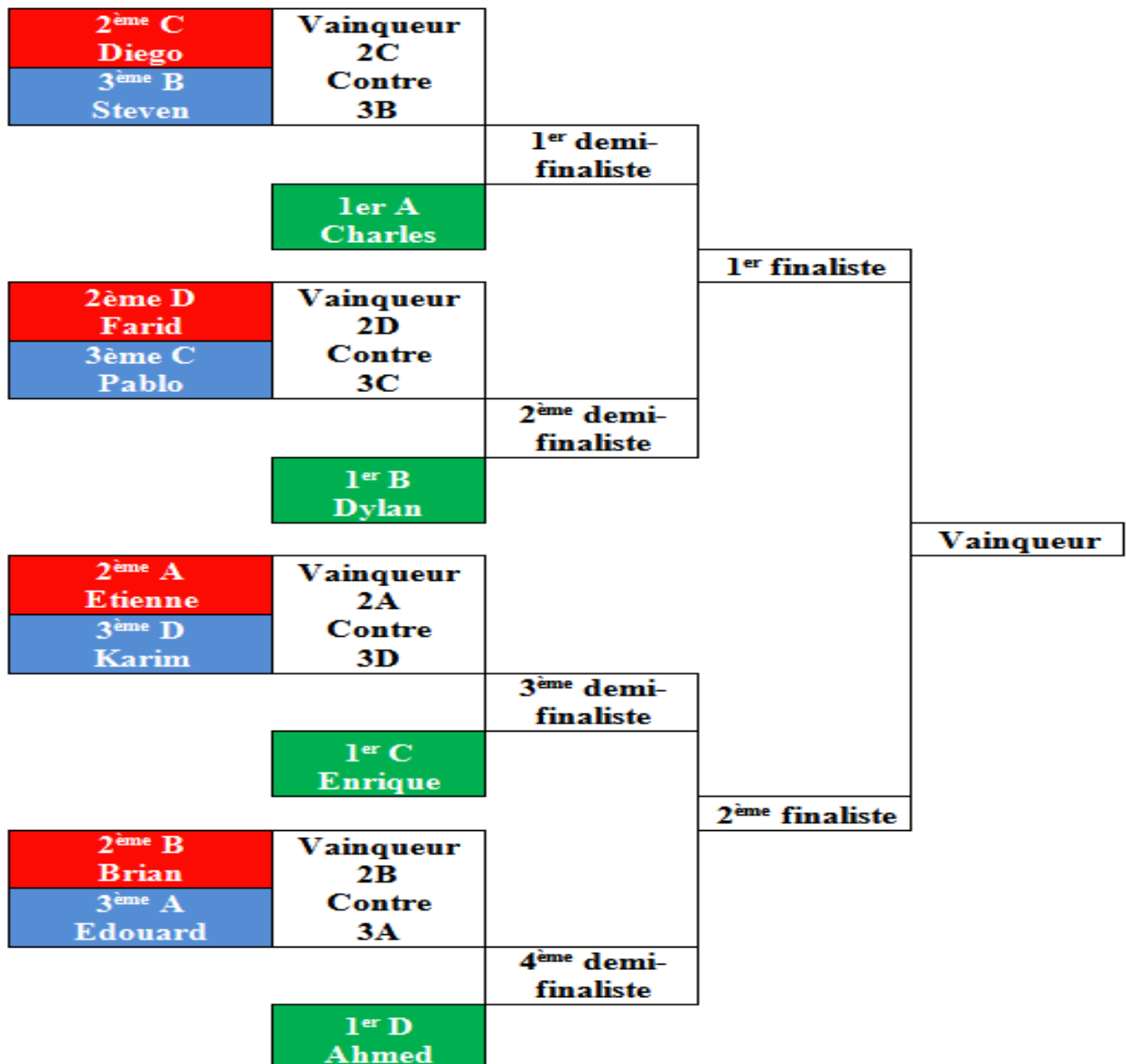
Exemple : classement au terme des tours de poule

POULE A 1 ^{er} Charles 2 ^{ème} Etienne 3 ^{ème} Edouard	POULE B 1 ^{er} Dylan 2 ^{ème} Brian 3 ^{ème} Steven	POULE C 1 ^{er} Enrique 2 ^{ème} Diego 3 ^{ème} Pablo	POULE D 1 ^{er} Ahmed 2 ^{ème} Farid 3 ^{ème} Karim
---	--	---	---

La première partie de la compétition est terminée.

Le classement provisoire en sortie de poule permet de dresser un tableau des rencontres où le 2^{ème} d'une poule affronte le 3^{ème} d'une autre poule.

Tous les premiers de chaque poule sautent un tour.





1. INSCRIRE LE NOM DES COMBATTANTS DANS CHACUNE DES POULES

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D

2. ETABLIR LE CLASSEMENT INTERMEDIAIRE

POULE A	POULE B	POULE C	POULE D
1 ^{er}	1 ^{er}	1 ^{er}	1 ^{er}
2 ^{eme}	2 ^{eme}	2 ^{eme}	2 ^{eme}
3 ^{eme}	3 ^{eme}	3 ^{eme}	3 ^{eme}

3. ORGANISER LE TABLEAU





Il s'agit d'une compétition katas. Elle peut concerner les compétiteurs de tous âges du débutant au confirmé.

Forme de la compétition

- 1^{er} passage noté ; choix du kata par chaque compétiteur dans une liste imposée ;
- Rangement de tous les compétiteurs du premier au dernier ;
- Etablissement du tableau de compétition selon le modèle fédéral préconisé ;
- Etablissement d'un classement de tous les compétiteurs à l'issue de la compétition ;
- Déroulement de la compétition.

Le kata imposé au 1^{er} tour peut-être repris dans les tours du tableau.

Dans le tableau, les concurrents effectuent un kata différent à chaque série de trois tours.

Pour la finale ou le match pour la 3^{ème} place, le compétiteur peut reprendre n'importe quel kata déjà effectué, même au tour précédent.

Les kimonos d'or peuvent être organisés par équipes avec le même règlement. Il n'y a pas de bunkaï à réaliser à aucun stade de la compétition.



SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
-----------------	-----------------	------------------	-----------------

POUSSINS 1^{er} TOUR

Taikyoku Shodan	Taikyoku Shodan	Juni No kata Shodan	Shi Ho Uke Ichi
POUSSINS TOURS SUIVANTS			
Taikyoku Shodan Taikyoku Nidan Taikyoku Sandan Heian Shodan Heian Nidan	Taikyoku Shodan Taikyoku Nidan Taikyoku Sandan Pinan Nidan Pinan Shodan	Juni No kata Shodan Juni No Kata Nidan Juni No Kata Sandan Pinan Nidan Pinan Shodan	3 Shi Ho Uke (1, 2, 3) 2 Fukiyu Kata (1, 2)

PUPILLES 1^{er} TOUR

3 Taikyoku Heian Shodan Heian Nidan	3 Taikyoku Pinan Nidan Pinan Shodan	3 Juni No kata Pinan Nidan Pinan Shodan	3 Shi Ho Uke Fukiyu Kata (1, 2)
PUPILLES TOURS SUIVANTS			
3 Taikyoku Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan Heian Yodan	3 Taikyoku Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan Pinan Yodan	3 Juni No kata Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan Pinan Yodan 2 Gekisai Dai (1, 2)	3 Shi Ho Uke 2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Dai

BENJAMINS 1^{er} TOUR

Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan	3 Taikyoku Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan	Pinan Nidan Pinan Shodan Pinan Sandan	2 Fukiyu Kata (1, 2) 2 Gekisai Dai (1, 2)
BENJAMINS TOURS SUIVANTS			
3 Taikyoku 5 Heian Tekki Shodan Bassai Dai	3 Taikyoku 5 Pinan Naifanchi Shodan Bassai	3 Juni No kata 5 Pinan 2 Gekisai Dai (1, 2) Naifanchi Shodan Bassai Dai Saifa Shin Sei	2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Saifa Seiunchin Shisochin

MINIMES 1^{er} TOUR			
SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
5 Heian	5 Pinan	5 Pinan	2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Dai Seiunchin
MINIMES TOURS SUIVANTS			
SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
5 Heian Tekki Shodan Bassai Dai Kanku Dai Jion	5 Pinan Naifanchi Shodan Bassai Seisan Kushanku Jion	5 Pinan 2 Gekisai Dai Naifanchi Shodan Bassai Dai Saifa Seisan Shin Sei Seiyunchin Jion	Gekisai Dai (1, 2) Saifa Seiunchin Shisoshin Sanseiru Seipai

CADETS-JUNIORS 1^{er} TOUR			
SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
5 Heian Tekki Shodan Bassai Dai Kanku Dai Jion Enpi	5 Pinan Naifanchi Shodan Bassai Kushanku Jion Wanshu	5 Pinan 2 Gekisai Dai Naifanchi Shodan Bassai Dai Saifa Shin Sei Seiyunchin Jion Wanshu	2 Fukiyu Kata 2 Gekisai Dai Saifa Seiunchin Shisochin Sanseiru Seipai
CADETS-JUNIORS TOURS SUIVANTS			
SHOTOKAN	WADO-RYU	SHITO-RYU	GOJU-RYU
Katas Libres			

Vous trouverez des informations complémentaires sur le site internet :
www.ffkarate.fr,
 rubrique « Direction technique »
 onglet « Développement » puis « Compétitions et animations ».

LE CHALLENGE BERGER

GENERALITES

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.

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.

MISE EN ŒUVRE

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' et 1'30''.
- 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.

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

NOMS	Clubs	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. Inscrive les scores des katas dans les cases blanches : ex V pour victoire - D pour défaite - N pour nul.

EPREUVES COMBAT

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

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...

Les résultats des matchs s'écrivent dans les cases blanches (1^{er} match : le 1 contre le 4, 2^{ème} match : le 2 contre le 5, 3^{ème} match : le 3 contre le 6, 4^{ème} match : le 1 contre le 2, etc.

Au terme de l'ensemble des rencontres, le tableau « Total des victoires » permet de faire un récapitulatif des victoires en combat, en kata et d'additionner les deux nombres.

TOTAL DES VICTOIRES

NOMS	Victoires Kata	Victoires Combat	TOTAL Victoires

Tapis n° Secrétaire Arbitre

EXPLICATION DU DOUBLE REPECHAGE

Le double repêchage est une formule intéressante pour qu'un minimum de compétiteurs soit éliminé dès le 1^{er} tour. Il permet de « repêcher » tous les combattants ayant perdu contre les quatre demi-finalistes. Habituellement, seuls les combattants ayant été battus par les finalistes sont repêchés.

Les repêchages se font comme pour une compétition à simple repêchage si ce n'est que les finalistes des repêchages combattent contre les deux perdants des demi-finales pour l'attribution des places de troisième. Leurs positions sont inversées pour éviter l'éventualité que des combattants « recombattent » entre eux.

Le déroulement pour les deux finalistes de la compétition reste inchangé.

Sur l'exemple donné d'un tableau de 16 combattants, les compétiteurs pouvant accéder aux places de 3 sont au nombre de 10 (contre 6 dans un simple repêchage).

Le nombre de « non repêchés » est de 4 au lieu de 8.

Ce système nécessite 4 combats supplémentaires.

En résumé, ce mode de compétition est beaucoup plus juste dans l'attribution des places de 3 et permet de repêcher beaucoup plus de combattants.

