



Challenge EYK-Cekampo

Enregistrement

Nom prénom

Saisie avec un ordinateur sur tableur.

Ventilation

Établir les poules kumite

Poule de 6 participants maximum. Une ou deux aires, suivant.

Avec une poule de 6, les enfants font 5 rencontres chacun.

En tout 15 rencontres à 4 min cela fait 1 h.

Un groupe kata

S'il y a peu d'envie pour le kata, on peut faire sur la même aire du kata ou du kumite à la demande.

Groupes animation

Suivant, peut-être, deux aires d'animation avec les plus jeunes.

Salut

Shomen ni rei ! otogani rei !

Lancer les activités

Nommer les cadres

Pour une aire de kumite, kata : 1 arbitre, 2 juges, 1 marqueur-chronométrateur.

Pour une animation : 1 animateur, 1 marqueur.

Au total, 2 aires kumite, kata et 2 aires d'animation : 12 personnes.

Emploi du temps

14h Début poussins ;

Salut ;

Remise des récompenses ;

15h Début pupilles, benjamins ;

goûter poussins ;

Salut ;

Remise des récompenses ;

16h Début minimes, cadets, juniors ;

Goûter pupilles, benjamins,
en self pour les plus grands ;

17h Remise des récompenses ;

Salut ;

Rangements.

Classement et comptabilité

Concours général

À chaque activité, un combat, un kata, une animation, l'enfant reçoit un point qu'il enregistrera à la table de coordination.

On remet à l'enfant après son activité un bon, ticket qu'il ira présenter pour faire enregistrer son point.

Records de vitesse

Les plus rapides sur les animations.

Résultat des poules

Classement sur le nombre des victoires puis sur la somme des points.

Cf le paragraphe gérer une poule.

Cérémonie

Récompenses

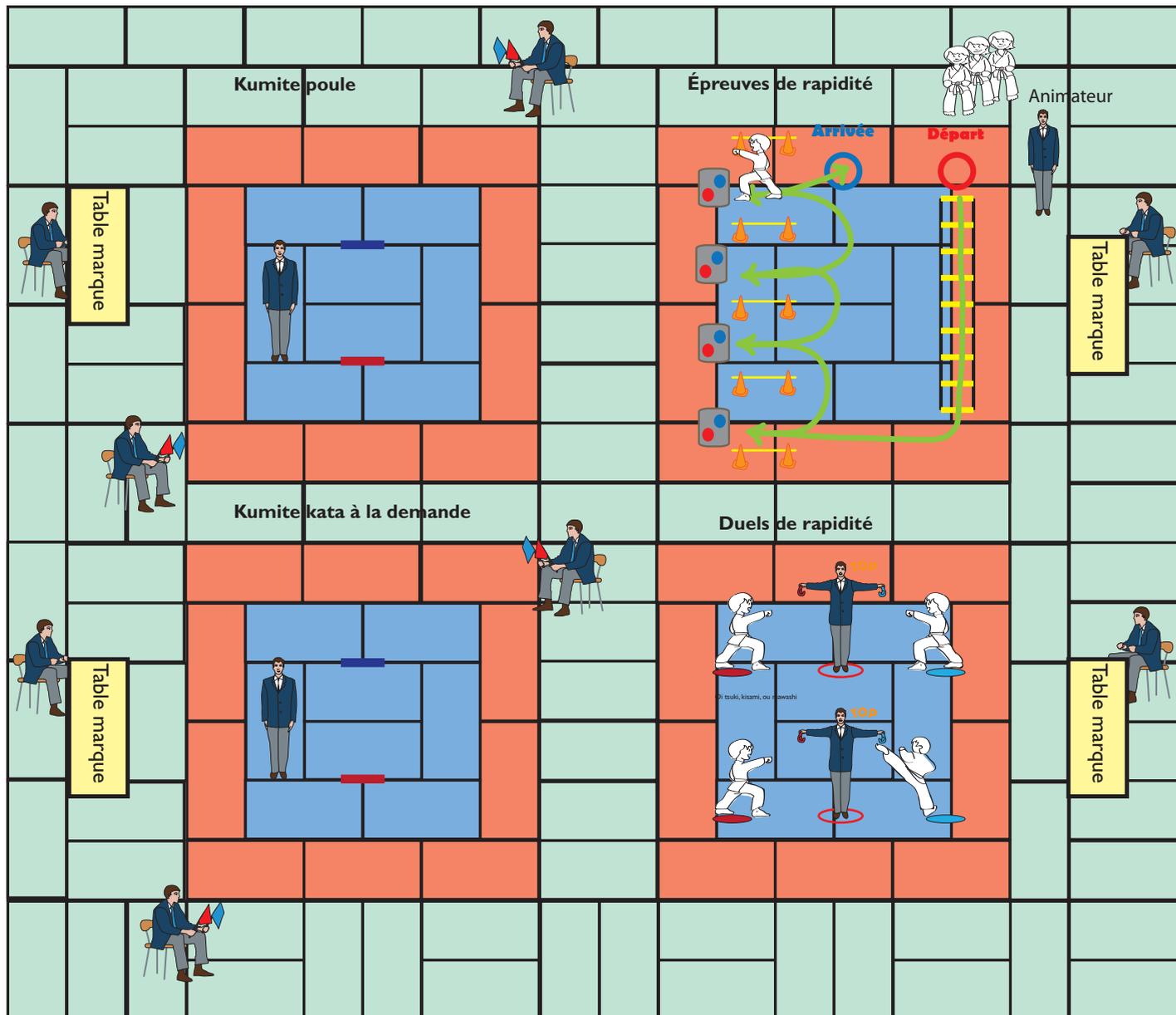
Chaque enfant recevra une casquette Challenge, une médaille et un poster.

Gagnants

Les premiers des poules, le détenteur du record d'épreuve de vitesse et celui qui aura participé au plus grand nombre d'activité seront cités.

Photos

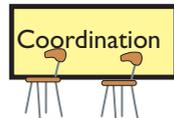
C'est bien quand quelqu'un en fait.



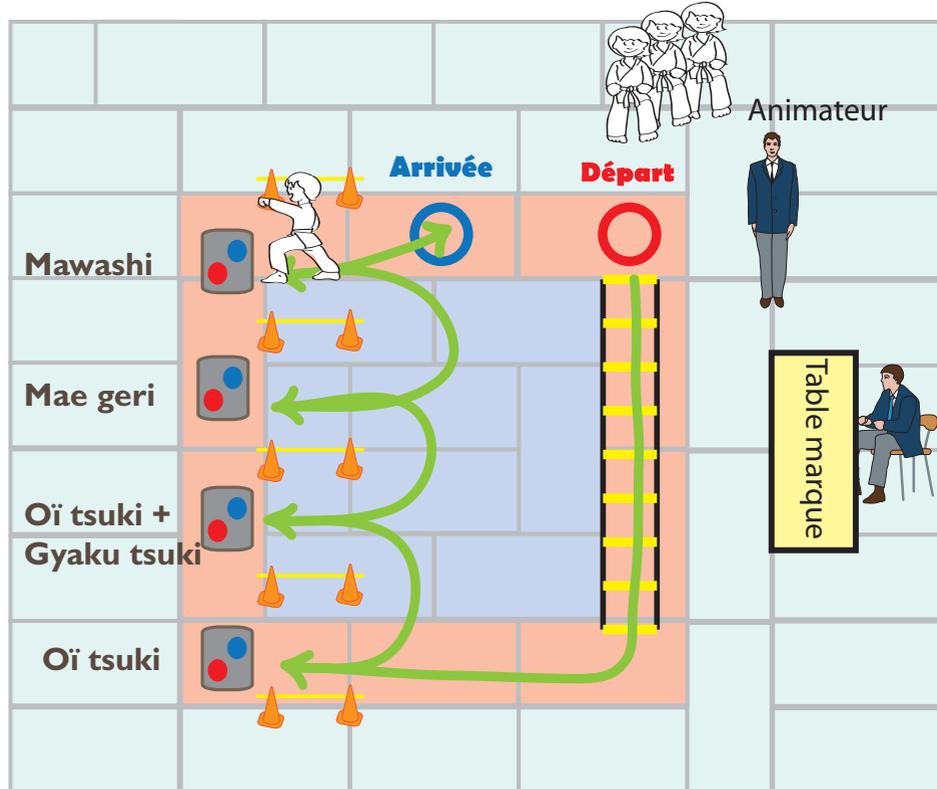
Installation poussin, pupille, benjamin Effectif et matériel

- 2 arbitres
- 3 animateurs
- 4 juges
- 4 marqueurs-chrono
- 2 superviseurs
- 1 monsieur trophées
- 1 cuisto

17 personnes



Épreuves de rapidité dispositif I

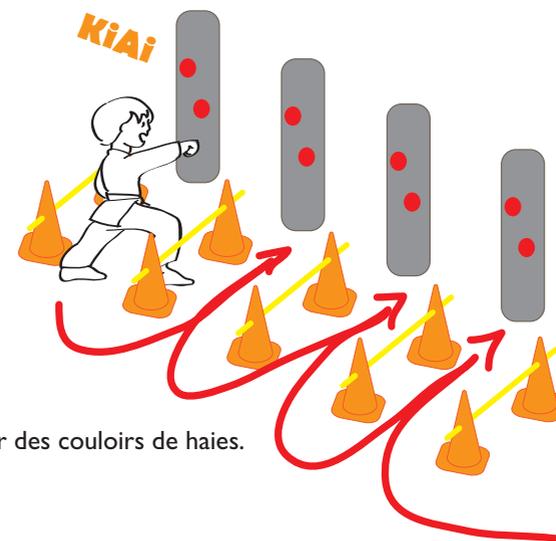


Échelle exemple exercices

Saute pied droit dans l'échelon
saute pied gauche dans l'échelon.

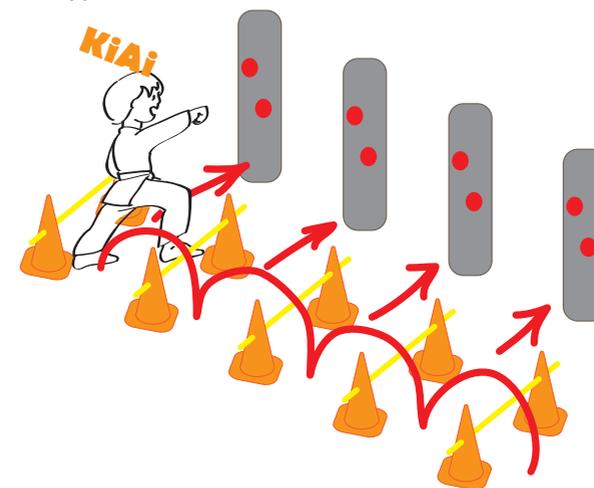


Pied droit échelon devant,
pied gauche échelon derrière,
avancer en sautant en garde.



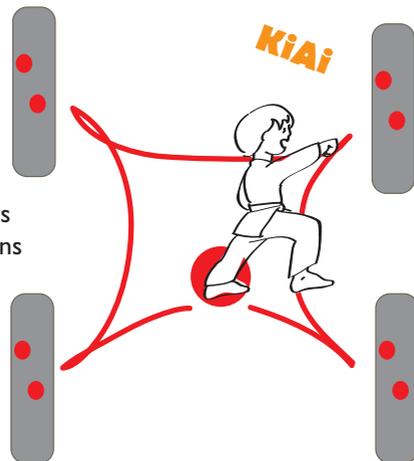
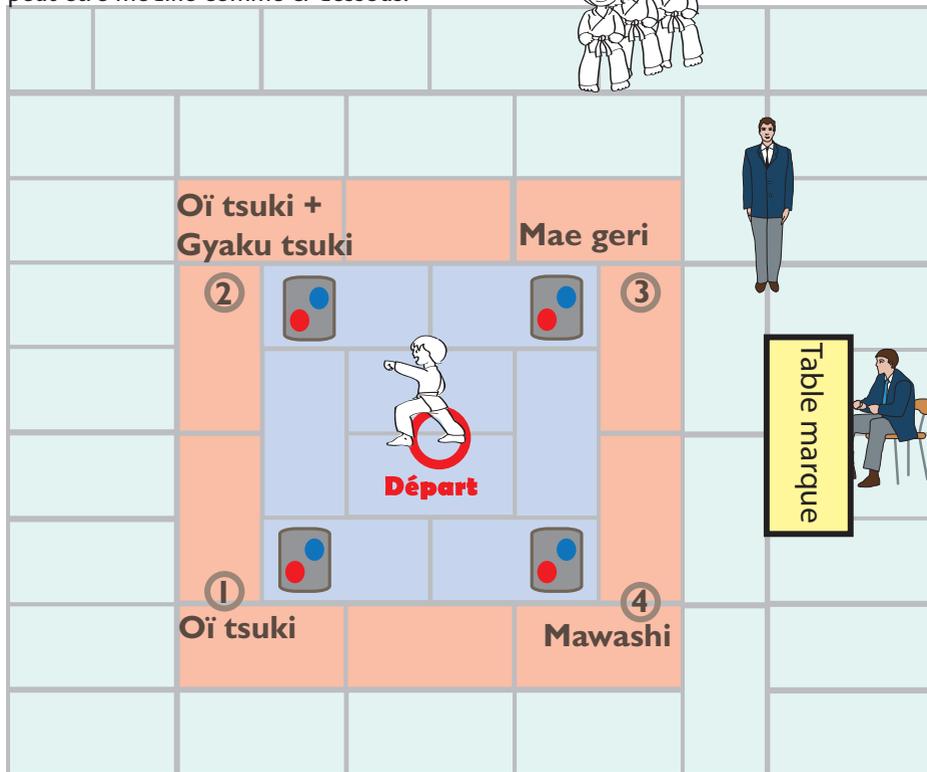
Entrer et sortir des couloirs de haies.

Autre possibilité
sauter les haies et frapper.



Épreuves de rapidité dispositif 2

Sur la même aire le dispositif peut être modifié comme ci-dessous.



Enchaîner les techniques dans les quatre directions

Duel de rapidité



Oï tsuki, kisami, ou mawashi



Modalité

Comptabilité sur 10 assauts

Oï tsuki 5 fois puis sur mawashi-geri 5 fois.

Gérer une poule

Tableau de bord d'une poule de 6 compétiteurs

Combattants	Adversaires						Classement		
	A	B	C	D	E	F	Pts	Vic	Place
Louis	A	8	4	8	3	0	23	2	5e
Isabelle	B	3		6	1	3	17	0	6e
Adèle	C	5	8		3	2	18	3	4e
Henri	D	6	3	2		9	24	3	2e
Marguerite	E	8	5	4	2		24	4	1er
Thierry	F	4	8	6	2	2	22	3	3e

Calculer le nombre de rencontres

NbC : nombre de compétiteurs

$$\text{NbC} \times (\text{NbC} - 1) / 2$$

Pour 6 compétiteurs : 15 combats, chaque compétiteur fera 5 rencontres.

Noter le résultat d'un combat

Pour enregistrer le kumite de Louis contre Isabelle, dont le résultat est 8 points à 3 :

- Suivre la ligne *Louis* A, à l'intersection avec la *colonne* B (Isabelle) notez 8 points entouré pour signaler le gagnant;
- Suivre la ligne *Isabelle* B, à l'intersection avec la *colonne* A (Louis) notez 3 points.

Classement

- Additionner les points de la ligne du concurrent.
- Compter le nombre de cercle pour le nombre de victoire.
- Déterminer le classement final par le nombre de victoire puis le total de points pour départager les ex aequo.

Documents :

Règlement compétitions 2021-2022 : *Compétitions non officielles* : p. 201.

https://www.ffkarate.fr/wp-content/uploads/2021/10/Reglement-competitions-2021-2022_V2.pdf

