

Règlement de l'Open des Jeunes 2024 **(dénommé auparavant Challenge BERGER)** **Comité Départemental de Karaté des Pyrénées-Atlantiques**

Principe Général : Le Comité Départemental de Karaté des Pyrénées-Atlantiques organisera, **le dimanche 05 mai 2024**, un Open des Jeunes (sous le modèle du Challenge BERGER) dédié aux pratiquants primo-licenciés (1ère licence).

L'objectif de cette manifestation est de permettre aux jeunes, durant leur première année de licence, d'effectuer un maximum d'échanges (Kata et Kumité) avec d'autres jeunes dans les mêmes conditions.

La manifestation étant une animation sous forme de challenge sportif, il n'y aura pas de classement, et tous les jeunes seront récompensés à la fin de la manifestation de la même manière, indépendamment du nombre de victoires obtenues lors de leur prestation.

Critères Généraux de participation :

- Catégories d'âge acceptées : **Poussin, Pupille et Benjamin... masculin et féminin.**
- Catégories de poids acceptées : Celles réglementaires de la FFK
- Critère unique de participation : Manifestation ouverte uniquement aux compétiteurs se trouvant dans leur première année de pratique (autorisation parentale et certificat médical obligatoires)
- Inscription à effectuer sur la plateforme "Compétitions" du Comité Départemental avant le **samedi 27 avril 2024** (23h59 dernier délai). Les inscriptions à cette manifestation sont gratuites.
- Protections obligatoires : Celles indiquées sur le Règlement Fédéral (sauf les protège-pieds, qui ne seront pas obligatoires !)
- Le coaching n'est pas autorisé, mais chaque club reste chargé de déléguer un maximum de personnes pour accompagner les enfants en dehors de la zone de sécurité (1m à l'extérieur des surfaces de compétition) ainsi que pour le montage et démontage des tatamis le matin (à 7 h 30) et à la fin de la manifestation.

Déroulement de la manifestation :

Au moment du contrôle, avant le démarrage de la manifestation, le Directeur Technique Départemental procédera à la constitution des poules de compétiteurs (8 compétiteurs maximum par poule) tenant compte en priorité de leur catégorie d'âge, puis de leur catégorie de poids afin de constituer les poules. Des compétiteurs d'âge et de poids différents peuvent être ensemble. En cas de besoin, les féminines peuvent faire la compétition mélangées avec des masculins pour compléter leur poule.

Le Directeur Technique Départemental, chargé de veiller à l'intégrité et à la sécurité des compétiteurs sera particulièrement attentif à ce que l'écart de poids et de gabarit des compétiteurs, si tel était le cas, ne soit pas excessif permettant, en lien avec l'action des arbitres, une pratique sécurisante pour les participants.

Le Directeur Technique donnera une couleur (ROUGE ou BLEU) aux compétiteurs, qui garderont cette couleur pendant toute la durée de leur participation. Les enfants **NE CHANGENT PAS de couleur** entre les rencontres.

La première poule étant appelée, les arbitres placeront les compétiteurs sur leurs tatamis respectifs (3 ou 4 aires de compétition, en fonction du nombre d'inscrits...) et veilleront à faire tourner les compétiteurs, dans le bon ordre, dès le démarrage de l'animation.

Les compétiteurs commenceront tous par un kata (Taikyoku ou Heian/Pinan-Shodan au choix...) qu'ils vont effectuer TOUS LES DEUX ensemble. Le Kata s'effectue équipé avec les protections. A la fin de leur prestation kata, l'arbitre donnera le vainqueur de leur rencontre, et leur indiquera qu'ils vont s'affronter désormais en Kumité.

La durée des matchs de Kumité est fixée à UNE MINUTE (1'00)

Un coup de sifflet initial donnera le « top-départ » et l'arbitre central permettra aux combattants de s'affronter. Un coup de sifflet final indiquera que la durée d'une minute est écoulée, et l'arbitre central arrêtera le match, indiquant qui est le gagnant de la rencontre.

Il n'y aura pas de marqueur d'affichage, de chrono ou des arbitres avec des drapeaux... un arbitre unique gèrera la rencontre, et un deuxième arbitre se placera en zone de sécurité pour assister le premier en cas de souci. C'est ce deuxième arbitre qui accompagnera les compétiteurs vers leur nouvelle surface de compétition.

Les compétiteurs ne portant pas de protège-pieds (difficulté dans leurs mouvements, empêchement du bon déroulement du kata et énorme perte de temps chaque fois qu'il faut les replacer...) **TOUT CONTACT EST INTERDIT** dans une zone sans protections, même en « skin-touch ».

Les arbitres vont effectuer un arbitrage souple, avec les commandements en français, octroyant les points sur les techniques valables même si le critère de la « distance correcte » n'est pas complètement atteint.

Les arrêts, et le reprises de combats, se feront sur place (sauf dans le cas d'une sortie = jogai) afin d'éviter un maximum de perte de temps.

Tout compétiteur dont le comportement ou les actions ne respecteront pas les critères définis dans le Règlement d'Arbitrage, pourra perdre son match par cumulation de fautes (Hansoku) ou par disqualification (Shikkaku) de la même manière que sur une compétition normale.

En cas de perte du match, ou de disqualification, avant la fin du temps réglementaire, l'arbitre arrêtera le match et se placera entre les deux compétiteurs pour éviter le combat, en attendant le sifflet final et le roulement suivant, ou la fin de la poule le cas échéant.

Les résultats n'étant pas comptabilisés à la fin des rotations, tous les compétiteurs seront primés par une médaille de la manifestation.

Le RIFT

Le même jour, le **05 mai 2024**, se déroule aussi le **RIFT du CDK64**.

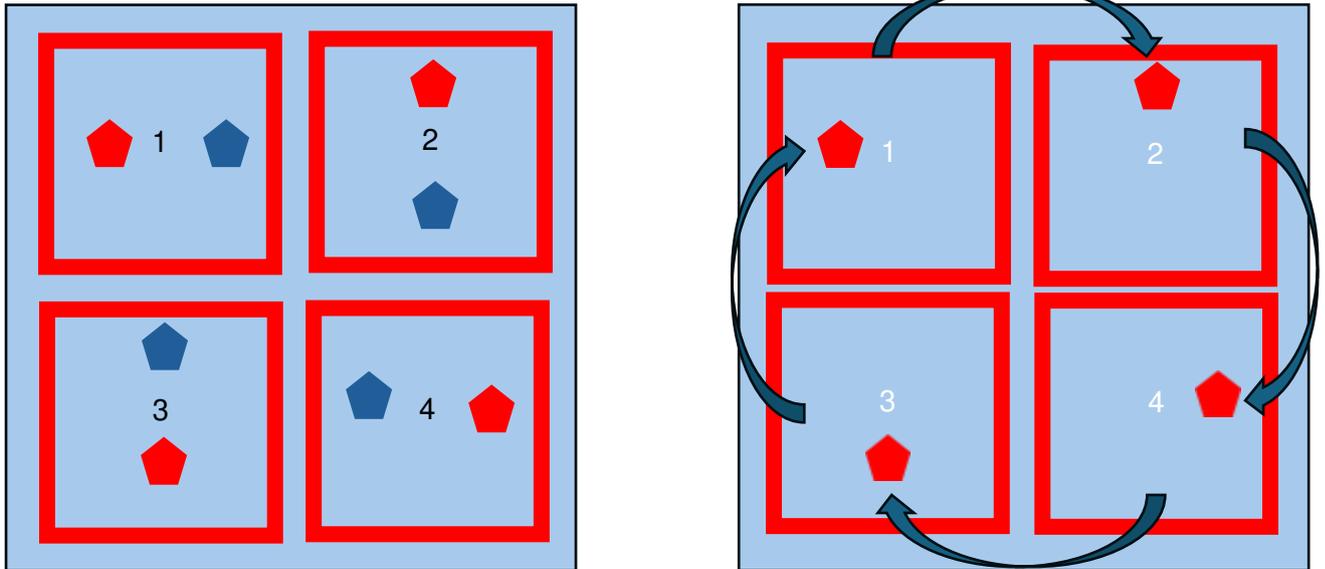
Pour rappel, il s'agit d'une rencontre inter-disciplines dans laquelle, des équipes de deux participants effectuent une prestation (type kata) suivi d'une application (type Bunkaï) avec ou sans armes.

Dans le cadre de la manifestation, et en lien avec la célébration du RIFT le même jour, des animations ou des passages des compétiteurs du RIFT pourront être mis en place dans les temps de pause ou entre les changements de poule.

NOTE GENERALE :

L'organisation de la manifestation se réserve le droit d'effectuer des modifications, sur le présent règlement ou sur le déroulement de la manifestation en cas de besoin ou d'amélioration possible des conditions de participation des jeunes.

Pour rappel-info, exemple de rotation entre compétiteurs :



Dans cet exemple, seulement ROUGE bouge à la fin de chaque match de Kumité. Ce système permet de faire tourner un maximum les compétiteurs entre eux, dans un minimum de temps... si l'on effectue des poules de 8 compétiteurs, avec trois rotations chaque compétiteur aura effectué quatre combats avec quatre adversaires différents (pour le Kata et le Kumité)