



Challenge printemps 2023 KCMg

Salle Champs Fréchets, Meyrin

Dimanche 14 mai, de 09h à 13h



(Rendez-vous à la salle à 08h30, 71 rue des Lattes, 1217 Meyrin ; préinscriptions préalables souhaitées)
Cette compétition interne est destinée aux jeunes karatékas du club (**U8 : naissance après 2016 et 2016 ; U10 : 2015 et 2014 ; U12 : 2013 et 2012 ; U14 : 2011 et 2010 ; U16 : 2009 et 2008**). On attend un maximum de nos karatékas lors de cette **compétition amicale**, quel que soit leur niveau. Cette rencontre est conçue comme une animation préparatoire à l'aspect sportif du Karaté ; elle doit permettre à chacun des participants de réaliser des confrontations (jusqu'à 5) dans un temps limité mais ils seront guidés : katas (technique) et kumités (combat).

***Au niveau logistique et installation** : la salle de gym sera marquée au sol par adhésif de **3 surfaces**; 1 table marquée A, B, C et 6 (3+3) chaises par tatami ; 1 table supplémentaire centrale et 2 chaises pour recenser les résultats. 3 tapis / bancs) seront installés aux abords des tatamis pour faire asseoir ou attendre les enfants concernés (ils seront marqués sur les feuilles de marque de poules) ; des zones de départ seront posées au sol. A la table des rencontres 1 secrétaire notera les résultats sur la feuille de poule ; 1 arbitre confirmé et 2 assistants veilleront au bon fonctionnement des rencontres.

***Accueil des participants** : préinscriptions -si possibles au préalable- auprès des professeurs respectifs : **François**, Frédéric, Horacio, Jean-Pierre ou Léo ; inscriptions définitives et contrôle sur place dès 08h30 : chaque enfant se dirige vers **Alain** pour enregistrer son prénom et savoir quel numéro (entre 1 et 6) lui est attribué et l'heure approximative de passage. Les enfants sont regroupés par poules de 6 maxi. Au sein d'une poule, tous se rencontrent.

***Déroulement de l'animation** : à 09h, les feuilles de marque de poules seront distribuées sur chaque table A, B, C et les enfants concernés vont à l'endroit adéquat. Chaque table annonce le numéro des 2 enfants qui se présentent et les 2 suivants qui se préparent, compte le temps (chronomètre), puis note le résultat ; Dans chaque poule les enfants qui ont le plus de victoires, éventuellement de points sont respectivement **1^{er} (OR)**, **2^{ème} (ArGent)**, **3^{ème} (BronZe)** ; **les autres sont 4^{ème}** .**Tout le monde aura une médaille ou une récompense.**

Kata : les 2 enfants appelés effectuent en même temps leur kata choisi **selon leur ceinture** (ou un enchaînement de techniques de karaté) ; lorsque l'enfant a terminé son kata, il attend en « yoi » ; les 3 arbitres donnent leur décision au drapeau : score alors affiché sur la table du rouge Aka et du bleu Ao de 3,2,1 ou 0 point.

Kumité : durée **1 mn 30s**, temps réel. Chaque participant enfile alors ses **protège-poings** de la bonne couleur et prend place sous le commandement de son arbitre de poule. Les points sont attribués sans arrêt du chrono et sans perte de temps inutile.

Lorsque le temps est écoulé, l'arbitre désigne le vainqueur du match et vérifie à la table que le résultat est correct.

*** Les récompenses seront distribuées en fin de matinée.**