

REGLEMENT

CHALLENGE GOSHIN-SYSTEME



1. GENERALITES	3
1.1 ATTAQUES	3
1.2 CRITERES.....	3
1.3 CATEGORIES.....	3
1.4 DUREE DES RANDORIS.....	4
2. Cas particulier des 4-6 ans	4
3. Cas particulier des 7-9 ans	4
4. LES PARTICIPANTS	5
4.1. INSCRIPTIONS	5
4.2. TENUE DES PARTICIPANTS.....	5
5. ORGANISATION	5
5.1 LE JUGE ARBITRE.....	5
5.2. COMPOSITION ET ROLES DU JURY	6
5.3. ROLES DU CHRONOMETREUR	6
5.4. ROLES DE L'ARBITRE	7
5.5. ORGANISATION DES POULES AU SEIN DES CATEGORIES	7
5.6. SURFACE DE RENCONTRE	8
5.7 SECURITE	8
6. DEROULEMENT	8
7. REMISE DES TROPHEES	9
7.1 LES PARTICIPANTS	9
7.2 LES CLUBS	9
8. BENEFICES	9
9. MATERIEL ET RESSOURCES HUMAINES	10

1. GENERALITES

Le Challenge de Goshin-Système est une rencontre organisée pour les pratiquants. Le principe est de juger les qualités des pratiquants lors de randoris techniques. Lors d'un randori, chaque participant est tour à tour Uke et Tori.

Les pratiquants se rencontrent par tranche d'âge et par niveau qui permet de désigner un vainqueur selon sa catégorie. La définition des poules s'organise en fonction des participants présents.

Le challenge de Goshin-Système permet également de désigner chaque année le meilleur club en fonction des résultats des pratiquants d'un même club. Ce titre, symbolisé par une coupe, est remis en jeu chaque année.

1.1 ATTAQUES

Les attaques sont limitées :

1. Saisies directes (ou croisées pour les avancés), d'une main ou des deux mains.
2. Crochet droit
3. Etranglement

Pas d'attaque coup de poing direct ou coup de pied.

Il peut être décidé, par accord de tous les responsables de club, d'ajouter des formes d'attaques possibles (crochet gauche, direct droit ou gauche, coups de pieds) pour les groupes ceintures noires.

1.2 CRITERES

Les 3 juges désignent le vainqueur en se basant sur :

1. Gestuelle générale (descente sur les jambes, dos droit, fluidité, relâchement, amplitude des gestes...)
2. Attitude générale (salut, dynamisme, se prête au partenaire, qualité des attaques, manières de se relever...)
3. Maîtrise technique (pas d'hésitation, pas de douleur...)
4. Qualité de la position de garde (mains placées, dos dans le prolongement de la jambe arrière, pied droit tourné, bassin dans l'axe...)
5. Qualité de l'entrée dans l'attaque (avancée, conservation de la position de garde)
6. Variété technique (nombre de techniques différentes, variété des formes de techniques, projections, amenées au sol, frappes...)
7. Sécurité et agressivité (se contrôler pour ne pas faire mal)

1.3 CATEGORIES

Bien sûr, ces catégories peuvent être amenées à évoluer en fonction du nombre de participants. C'est le juge arbitre qui prend sa décision.

Il est possible de regrouper des niveaux au sein d'une même tranche d'âge s'il n'y a pas assez de participants dans une tranche d'âge.

Il est également possible de subdiviser encore les niveaux au sein d'une tranche d'âge (par couleur de ceinture) s'il y a beaucoup de participants. En revanche, la séparation garçons – filles n'est intéressante que s'il y a beaucoup de représentants des deux sexes.

Pour les demi-ceintures (ex : ceinture jaune-orange), le juge arbitre décide dans quelle catégorie les faire participer en fonction du nombre de pratiquants.

1.4 DUREE DES RANDORIS

La durée d'une rencontre (hajime - mate) est variable, dépend du nombre de participants, et du nombre de concurrents dans la même poule.

En général :

- 1 min 30 bonne durée pour les enfants et jeunes
- 2 min pour les grands ados et adultes

Le temps perdu lors d'arrêt pour blessure, habillement..., etc, est décompté.

2. Cas particulier des 4-6 ans

Le jury-en-chef montre une technique. Les 2 enfants reproduisent la technique à tour de rôle 2 fois chacun.

Il y a alors décision du vainqueur par le jury (il n'y a donc pas de chronomètre).

Lorsque tous les enfants sont passés pour faire la technique, le jury montre alors une 2^{ème} technique etc... En d'autres termes, chaque enfant qui refait un passage avec un nouveau partenaire, il fera donc une autre technique. Le but est que tous les enfants puissent se rencontrer.

La durée approximative totale de la poule est alors définit selon le nombre de pratiquants de cette poule.

Les techniques dans cette catégorie : pas d'attaque, uniquement utilisation d'exercice de motricité.

Exemple : on avance sur le ventre sous le partenaire qui écarte les jambes, on se relève dans son dos, on met les mains sur les épaules et le partenaire fait une chute arrière puis se relève façon Goshin.

3. Cas particulier des 7-9 ans

Les attaques sont simples, par exemple : saisie des 2 mains ou mains sur les épaules

Il s'agit donc bien d'un randori. Le jury peut intervenir en cours de randori pour aiguiller si nécessaire. Le but est que les techniques simples s'enchainent, évitons les pauses de réflexion d'un enfant perdu dans sa technique !

Le fonctionnement du challenge pour cette tranche d'âge reste la même que pour les groupes plus âgés.

4. LES PARTICIPANTS

4.1. INSCRIPTIONS

Pour pouvoir participer au challenge, les participants doivent être inscrits. Leur professeur doit avoir fait parvenir un mail de la liste de ses élèves participants. Cette liste fait office de préinscription et doit contenir les éléments suivants :

- Nom et prénom
- Sexe
- Age (date de naissance)
- Couleur de ceinture

Les préinscriptions ne sont acceptées que accompagnées par un chèque global à l'ordre du « Evolution Spirit Ecole d'Arts Martiaux » (la participation financière est déterminée chaque année par le club organisateur en accord avec le juge arbitre).

Le jour du challenge, le participant doit confirmer sa pré-inscription en se présentant à la table des inscriptions pour émargement.

4.2. TENUE DES PARTICIPANTS

Les participants sont en tenue d'entraînement (kimono de leur club), mais sans ceinture. Pour ne pas influencer les juges, le club organisateur mettra à disposition des compétiteurs, des ceintures dont les couleurs correspondront aux drapeaux des juges. Le kimono se doit d'être propre et repassé. Le pratiquant se doit d'être propre, ongles de pieds et de mains coupés courts. Le pratiquant ne doit pas porter de bijoux (montre, bracelet, boucle d'oreille, piercing...). Si la tenue du participant porte atteinte à la sécurité ou au respect nécessaire à la pratique martiale, il pourra se voir refuser l'accès au tatami et perdra donc par forfait.

Le premier participant aura la ceinture de couleur blanche et sera en position pour le salut à la gauche du chef du jury. Le deuxième participant appelé aura la ceinture de couleur rouge et sera en position pour le salut à la droite du chef du jury.

5. ORGANISATION

Pour organiser un challenge, il faut au minimum une surface de rencontre, un chronométrateur, un arbitre et un jury de 3 personnes (dans ce cas-là, le jury-en-chef a, sur tous les aspects de la compétition, la décision finale).

5.1 LE JUGE ARBITRE

Avant le début du challenge, le juge arbitre doit être désigné par le responsable du dojo accueillant. Le juge arbitre doit être au minimum ceinture noire de Goshin-Système (il n'est pas obligatoire qu'il soit le plus gradé présent le jour du challenge).

Il doit contrôler la mise en place des aires de tatamis.

Le juge arbitre est chargé de veiller à l'organisation des poules et à leur affichage.

C'est lui qui désigne les jurys, arbitres et chronométrateurs en fonction des aires de tatamis.

Il est chargé de rappeler leurs rôles aux juges, chronométrateurs et aux arbitres.

Pour les problèmes, réclamations etc, c'est lui qui a le dernier mot.

Il est responsable en chef du bon déroulement de la journée.

5.2. COMPOSITION ET ROLES DU JURY

Le jury qui détermine le vainqueur de la rencontre est composé de trois membres gradés de Goshin-Système. Ils sont assis sur des chaises situées à 1m environ du tatami. Les membres du jury sont en kimono. Les membres du jury sont issus de trois clubs différents (si possible). Le chef du jury est assis au milieu (il est le plus gradé). Leurs critères de jugement sont (par ordre d'importance) :

1. Gestuelle générale (descente sur les jambes, dos droit, fluidité, relâchement, amplitude des gestes...)
2. Attitude générale (salut, dynamisme, se prête au partenaire, qualité des attaques, manières de se relever...)
3. Maîtrise technique
4. Qualité de la position de garde
5. Qualité de l'entrée dans l'attaque
6. Variété technique

Les juges sont chacun muni de deux rubans de couleur (blanc dans la main gauche, rouge dans la main droite) qui permettront de rendre la décision. Sur demande de l'arbitre, les juges se penchent en avant (afin de ne pas se regarder) et au signal, ils lèvent en même temps la main correspondant au participant à qui est accordée la victoire (voir 2.2 TENUE DES PARTICIPANTS).

Le jury est composé de trois membres dont pas de possibilité d'ex aequo.

Le chef du jury peut interrompre à tout moment le randori si la sécurité est en jeu.

Il peut également disqualifier, avec l'accord des autres juges, un participant si celui-ci ne respecte pas la sécurité de son partenaire ou enfreint les règles d'étiquette.

5.3. ROLES DU CHRONOMETREUR

Le chronométrateur n'a pas l'obligation d'être en kimono. Il peut être intéressant que ce rôle très important soit tenu par un élève avancé ou un parent !

Le chronométrateur a pour rôle principal de contrôler la durée des randoris (durée qui varie en fonction de l'âge des pratiquants).

Le chronométrateur enclenche le chronomètre lorsque l'arbitre indique le début du randori (hajime !).

Lorsque le temps est écoulé, le chronométrateur indique à l'arbitre que le randori doit se terminer en lançant le mouchoir blanc sur le tatami devant les juges ou d'un signe convenu à l'avance (attention ! c'est bien l'arbitre qui doit faire arrêter le randori : Mate !)

En cas d'arrêt du randori (habillement, blessure, sécurité...), le chronométrateur doit décompter le temps perdu.

A l'appel des 2 participants du randori, le chronométrateur doit annoncer les personnes qui doivent se préparer pour le prochain randori.

Il doit également noter les résultats sur les grilles de rencontres et appeler les participants de la rencontre suivante.

Le chronométrateur doit être pourvu d'un chronomètre, de la grille d'organisation des rencontres, d'un crayon et d'un mouchoir blanc.

5.4. ROLES DE L'ARBITRE

L'arbitre est présent avant tout pour garantir la sécurité de tous les pratiquants et également pour diriger la rencontre. L'arbitre est en kimono, sur le tatami. Il n'est pas nécessaire que l'arbitre soit ceinture noire de Goshin-Système.

L'arbitre vérifie que les participants sont prêts (tenue correcte, ruban de couleur accroché, place correcte).

L'arbitre doit faire effectuer le salut participants – jury.

L'arbitre doit faire effectuer le salut entre participant.

L'arbitre doit faire démarrer le randori.

Pendant le randori, l'arbitre est responsable de la sécurité et peut faire stopper la rencontre lorsque les participants sont trop excentrés (lorsqu'ils se rapprochent trop de la bande rouge) ou lorsque l'intégrité d'un participant est menacée.

Lorsque le chronométreur envoie le mouchoir blanc ou donne le signal de fin, l'arbitre doit faire arrêter le randori (mate !) en prenant garde de ne pas couper une technique et que le nombre d'attaques défenses ait été le même pour les deux concurrents.

L'arbitre doit faire effectuer le salut de fin de randori.

L'arbitre doit faire effectuer la décision du jury.

L'arbitre désigne le vainqueur.

L'arbitre fait se saluer les participants à la fin de la rencontre.

5.5. ORGANISATION DES POULES AU SEIN DES CATEGORIES

L'objectif est que les participants puissent passer plusieurs fois : pas d'élimination directe. Il ne faut pas que les perdants aient la sensation d'être venu pour rien. La constitution des poules se fait par tirage au sort mais en prenant garde de disperser au maximum les participants issus d'un même club.

Le tableau ci-dessous donne l'organisation jusqu'à 6 participants. Au-delà, il vaut mieux constituer plusieurs poules afin de dégager une poule finale et une poule consolante.

Ex : pour 8 participants, nous organiserions 2 poules qualificatives de 4 personnes. Les deux premiers étant qualifiés pour la poule finale, les autres pour la consolante.

1 contre 2

3 contre 4

5 contre 6

1 contre 3

2 contre 4

3 contre 5

1 contre 4

2 contre 6

1 contre 5

4 contre 6

2 contre 3

4 contre 5

1 contre 6

2 contre 5

3 contre 6

1 Nom Prénom					
2 Nom Prénom					
3 Nom Prénom					
4 Nom Prénom					
5 Nom Prénom					
6 Nom Prénom					

Les demi-cases permettent de noter V pour victoire et D pour défaite et également le nombre de voix récoltées par le participant (ce qui peut être important en cas d'égalité au final).

Cette organisation permet qu'un participant ne travaille pas deux fois de suite mais puisse toujours se reposer pendant au moins un randori.

Si le nombre de participants est impair, attention, un pratiquant sera obligé de pratiquer deux fois de suite. Dans ce cas-là, le chronométrateur lui fera profiter de 3 minutes de repos.

5.6. SURFACE DE RENCONTRE

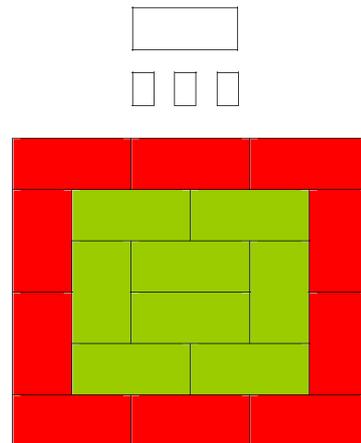
Pour garantir la sécurité des pratiquants, la surface idéale est composée de 18 tatamis (1m x 2m soit une surface de 36m², 6m x 6m) : 8 tatamis de couleur verte et 10 tatamis de couleur rouge.

Prévoir également une zone d'attente sur laquelle les participants puissent s'asseoir en attendant leur tour. Ne pas oublier d'avoir un espace échauffement. Le nombre de surface dépendra du nombre de participants et du temps consacré à la rencontre.

Les juges auront la table de chronométrage à proximité.

Voir schéma ci-après.

Pour assurer la sécurité de tous et que chacun puisse apprécier la rencontre, il est important que les jeunes qui ne participent pas à la poule et les spectateurs soient situés au minimum à 1m d'un rectangle qui engloberait le chronométrateur, les juges, le tatami, la surface d'attente.



5.7 SECURITE

Certaines précautions sont à prendre en fonction du nombre de participants, et notamment l'assistance du SAMU ou des pompiers ou d'un médecin. En deçà de 80 participants, l'organisateur aura pris soin d'informer les pompiers du déroulement du challenge. A partir de 80 participants, il est important qu'il y ait une présence médicalisée sur le lieu de l'événement.

Le club organisateur doit également prévenir l'assureur de la Fédération Française Sports Pour Tous de l'organisation d'un stage.

6. DEROULEMENT

- Les inscriptions sont faites.
- Sur un tableau sont affichés les poules et le lieu de déroulement de chaque poule.
- Les pratiquants sont en tenue et échauffés.
- Les juges sont assis.
- L'arbitre est sur la surface de tatami.
- Le chronométrateur annonce le début de la poule avec X et Y
- X se met à gauche du chef du jury et noue un ruban blanc à sa ceinture.
- Y se met à droite du chef du jury et noue un ruban rouge à sa ceinture.
- X, l'arbitre et Y s'alignent. L'arbitre ordonne le salut au jury.

- X et Y face à face. L'arbitre ordonne le salut.
- X en garde, Y prêt à attaquer. L'arbitre ordonne le début du randori (hajime !), le chronométrateur enclenche le chronomètre.
- Le chronométrateur au milieu du combat doit annoncer les personnes suivantes qui doivent se préparer.
- Une fois le temps réglementaire écoulé, le chronométrateur lance le mouchoir blanc sur le tatami devant les juges. C'est l'arbitre qui arrête le randori (mate !) quand il juge que les deux pratiquants ont fait le même nombre d'attaques.
- L'arbitre fait se saluer X et Y
- X, l'arbitre et Y s'alignent devant les juges.
- L'arbitre demande la décision aux juges (Hantei !). Les juges s'inclinent et au signal de l'arbitre, lève la main tenant le fanion de couleur correspondant au vainqueur.
- L'arbitre désigne en levant son bras qui est vainqueur.
- Le chronométrateur note le résultat sur la feuille.
- Salut au jury ordonné par l'arbitre.
- Salut entre pratiquant ordonné par l'arbitre.

7. REMISE DES TROPHEES

7.1 LES PARTICIPANTS

Enfants :

Les enfants sont bien évidemment les vedettes de cette journée, c'est pourquoi ils doivent tous repartir avec un souvenir (au minimum une médaille et un certificat de participation).

Faire aligner tous les enfants d'une même poule (consolante ou finale). Donner les médailles aux participants en remontant des dernières places jusqu'aux premières.

(des coupes peuvent être mises en place pour les meilleures places)

Adultes :

Pour les adultes, seuls les trois premiers de chaque poule finale sont récompensés par une médaille. Certificat de participation pour tous.

7.2 LES CLUBS

Pour inciter les clubs à faire participer le plus de membres possibles, chaque participant rapporte automatiquement 0.5 point à son club (1 inscription / participation = 0.5 point. Une seule inscription possible par participant).

De plus, des points supplémentaires sont accordés en fonction des classements des poules (pas des consolantes) :

1ère place = 3 points pour le club

2ème place = 2 points pour le club

3ème place = 1 point pour le club

8. BENEFCES

Les sommes générées par les inscriptions doivent permettre de couvrir les frais liés à l'organisation du challenge (matériel, achat des trophées, plaquettes de promotion, remboursement des frais des bénévoles...).

Une fois que tous les frais sont couverts, c'est le juge arbitre qui décide la redistribution des bénéfices aux clubs participants afin de contribuer aux frais d'encadrement. Tous les bénéfices liés aux "à côté" comme la vente de t-shirt, de boisson, etc..., vont au club organisateur.

9. MATERIEL ET RESSOURCES HUMAINES

Cette liste est à multiplier par le nombre d'espace de pratique mis en place.

- Un espace d'échauffement
- Un espace de randori (18 plaquettes = 8 vertes + 10 rouges)
- 1 table
- 4 chaises (3 pour les juges, 1 pour chronométreur)
- 1 chronomètre
- Stylos
- Feuille de poule
- 3 fanions rouges (pour les juges)
- 3 fanions blancs (pour les juges)
- 2 ceintures rouges (pour les participants)
- 2 ceintures blanches (pour les participants)
- Tableau d'affichage (pour donner aux participants les ordres et horaires approximatifs de passages)
- 1 podium
- Médailles
- 3 coupes pour les 3 premiers
- Certificat de participation pour tous
- 1 chronométreur
- 1 arbitre
- 3 juges dont 1 juge-en-chef
- 1 pc + 1 imprimante (si impression des diplômes sur place)