

DOSSIER DE PRESSE

12^e édition des JEUX KALI'NA 2016

Jeux juniors / Jeux inter-lycées / Jeux seniors

SOIT 676 ATHLETES



Awala-Yalimapo



CONTACTS PRESSE : josy.joseph@awala-yalimapo.fr / rasied.mursallin@awala-yalimapo.fr (0694 43 64 04)

9, 10 et 11 décembre

2016

12^{ème}
édition



PLATEAUX ARTISTIQUES
9 ET 10 DEC - 20H

9 EPREUVES

AKANUNON - WEWE POKO ANUNO - PILIWA EMOKILT
KULAWA TINKALT - KULIYALA TINKALT - KULIYALA EKANU
ALOPON EMOKILT - KULUPI WAISANPA'TOPO - WEWE MALO AKANUNON



INFOLINE : [HTTP://WWW.AWALA-YALIMAPO.FR](http://www.awala-yalimapo.fr)
0594 34 76 76 - 0694 45 03 18

VISUEL DES JEUX KALI'NA 2016

Cette année, le comité d'organisation des manifestations culturelles et sportives de Awala-Yalimapo (COMCS) a proposé aux élèves de l'école communale Yamanale la réalisation du visuel des Jeux Kali'na 2016.

Cette demande résulte de la volonté de promouvoir la culture des Jeux Kali'na auprès de la jeunesse.

Les élèves se sont montrés très inspirés et ont soumis des dessins remarquables rendant le choix difficile pour le COMCS. Après plusieurs tours de vote, c'est le dessin proposé par Uliwana KILINAN (classe de CM2) qui a été désigné comme visuel des Jeux Kali'na 2016.

Contexte / Depuis les années 2000, la commune de Awala-Yalimapo développe une politique culturelle et un programme d'animation territoriale à travers des événements désormais incontournables à l'échelle régionale, caribéenne et internationale (Festival Kiyapane, Nuit du Sanpula, Jeux Kali'na ...). L'obtention du label national « Pays d'art et d'histoire » en décembre 2013 apporte à la commune la reconnaissance d'un engagement méritant, et lui donne une dimension internationale par la coopération avec Galibi (Suriname).

Inaugurés en décembre 2005 soit 11 ans de cela, les Jeux Kali'na associent activités traditionnelles et efforts sportifs vers un idéal de partage et d'ouverture du patrimoine culturel Kali'na. Connaissant à chaque édition un véritable succès auprès des compétiteurs et du grand public, avec une provenance toujours aussi variée, les jeux constituent une vitrine du *Pays d'Art et d'Histoire des Estuaires Maroni-Mana (PAHEMM)*.

S'inscrivant dans une véritable dynamique sportive et sociale, les Jeux Kali'na, ambitionnent aussi un enrichissement éducatif et culturel.

LE COMITE D'ORGANISATION DES MANIFESTATIONS CULTURELLES ET SPORTIVES (COMCS)

Le COMCS présidé par Monsieur le Maire, Jean-Paul FERREIRA, est constitué d'élus, d'agents de la collectivité, de bénévoles soit une vingtaine de personnes. Ce comité se réunit depuis juin 2016.

Rôle du comité :

- Décision sur le déroulement des épreuves : règlement, arbitrage, barème des points, décision sur le programme,
- Choix des équipes, des prestataires,
- Organisation des cérémonies et des soirées artistiques et culturelles,
- Organisation, logistique du site des jeux,
- Plan de communication,
- Application des règles de légalité (arrêté, autorisation de la manifestation, de circulation et débit de boisson, commission de sécurité).

Sur place, lors de la manifestation se sont près de 80 personnes qui sont sur le site pour le bon déroulement des jeux : le comité d'organisation, une équipe technique, des arbitres, des volontaires et une équipe médicale et de sécurité.

Déroulement des 12e Jeux Kali'na

Cette année, les jeux se déclinent en 3 compétitions :

- Les Jeux Kali'na juniors le vendredi 9 décembre
- Les Jeux Kali'na inter-lycées le vendredi 9 décembre (nouveau dans cette édition)
- Les Jeux Kali'na seniors le samedi 10 et dimanche 11 décembre

Jeux juniors - journée du vendredi 9 décembre à Yalimapo

8h à 12h : les Jeux Kali'na juniors rassembleront 9 écoles de Saint-Laurent du Maroni, Mana (y compris Javouhey) et Awala-Yalimapo. **Au total 12 classes soit près de 300 élèves du cycle 3** s'affronteront sur 7 épreuves :

1. Course à pieds
2. Tir à la corde
3. Course de charge
4. Lancer de *putu* (nouveau, il s'agit d'un lancer de bâtonnets/jeu d'adresse)
5. Lancer de harpon
6. Quizz
7. Jeu du diable

Jeux inter-lycées - journée du vendredi 9 décembre à Yalimapo

14h à 17h30 : les Jeux Kali'na inter-lycées rassembleront pour cette 1^{ère} édition, 4 lycées de l'ouest guyanais dont :

- Léopold ELFORT, Mana
- Bertène JUMINER, Saint-Laurent-Du-Maroni
- Lumina SOPHIE, Saint-Laurent-Du-Maroni
- Raymond TARCY, Saint-Laurent-Du-Maroni

Au total 8 classes soit 96 lycéens s'affronteront sur les épreuves de :

1. Transport de charge
2. Remonter de pirogue
3. Lancer de harpon
4. Jeux du diable

20 bénévoles viendront renforcer l'équipe du Comité d'organisation pour le bon déroulement des jeux inter-lycées.

Jeux seniors - samedi 10 et dimanche 11 dès 7h00 du matin

**Les Jeux Kali'na seniors concentreront
28 équipes soit 280 athlètes. Ils se
mesureront à 9 activités physiques et
d'agilité**



Course à pied (Akanunon)



Grimper de cocotier (Wewe poko anuno)



Remonter de pirogue (Kuliyala tinkal+)



Tir à l'arc (P+l+wa emok+l+)



Tir à la corde (Kulawa tinkal+)



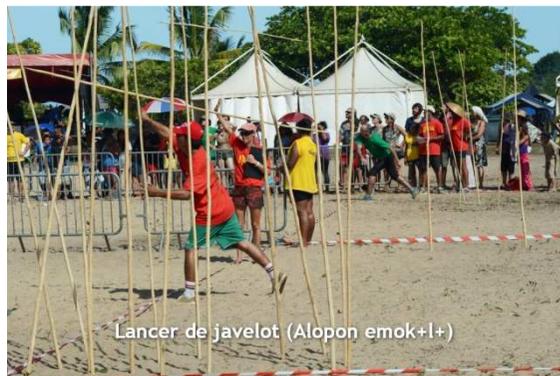
Course de pirogue (Kuliyala ekanu)



Jeux du diable (Kulupi waisanpa'topo)



Transport de charge (Wewe malo akanunon)



Lancer de javelot (Alopon emok+l+)

N°	Noms des équipes	Signification	Provenance
1	TUNA PATONAMON	Gens qui traversent l'eau	Galibi
2	KALAWASI UNTI	Nom du village	Galibi
3	MASUWANA	Amazonie	Awala-Yalimapo
4	YAKALAWA	Biche	Awala-Yalimapo
5	ILAKU PONOKON ASEKA	Habitants d'Iracoubo	Iracoubo
6	MEKU MAKON	Les graines d'acrobates	St-Laurent
7	KUPILISI	Mouton paresseux	Rémire-Montjoly
8	KAPU MITI	Racines du ciel	Cayenne
9	ASUTANON UPINAMON	Chercheurs d'aventure	Kourou
10	SILIKO	Etoile	Macouria
11	MALANI PONOKON	Maroni team	St-Laurent
12	WAYAMAKA	Iguane	Matoury
13	POMI	Piment	Roura
14	WAYALIKOULE	Les invisibles	Mana
15	KUNAWALU WATO	Grenouille de feu	Montsinnery- T
16	ASAKAIMON	Serpent à sonnette	cayenne
17	ALAWADA	Singe-hurlleur	Cayenne
18	JAVOUHEY WAITOPO	Village de Javouhey	Mana
19	INALO'POLO	Le reste du monde	St-Laurent
20	KATUSI DE MAYANDE	Jaguars de Mayande	Mana
21	WATO EWUKANAMON	Pompiers de Guyane	Cayenne
22	KAWALE	Cheval	Mana
23	KOWALONON WOTO	Petit poisson	Kourou
24	KANAWA KAPU	Grande pirogue du ciel	Montsinnery- T
25	PILIWA	Les flèches	St-Laurent
26	TAMA	Frère	Kourou
27	ASEWA	Ensemble	Macouria
28	PALANA AKI	Esprits mauvais de la mer	Mana

Ci-contre le tableau des équipes seniors sélectionnées pour les jeux 2016

Ce qu'il faut relever c'est l'originalité des noms d'équipes. En effet, le COMCS exige que les équipes portent des noms amérindiens.

Pila, renaissance de la voile amérindienne



AWALA-YALIMAPO. Samedi, les promeneurs de la plage d'Awala-Yalimapo ont découvert une drôle d'embarcation. Il s'agit d'un kuliwala — une pirogue — surmonté d'un pila, littéralement « voile » en langue kali'na. Ce genre de bateau fut vraisemblablement utilisé dans sa version contemporaine (voile en tissu et non en feuilles de kupasi) jusqu'au milieu des années 1980. Le projet Pila est porté par le Pays d'art et d'histoire des estuaires Maroni-Mana. L'idée de ramener la voile kali'na sur le devant de la scène répond à un double objectif : valoriser le patrimoine guyanais et assurer

la transmission des savoirs aux jeunes Guyanais. C'est dans cette perspective que les anciens, à l'instar de Jantje Stjura et Raymond Malajuwara, ont initié les jeunes apprentis : Raoul Vincke, Teddy Auguste et Yann Appolinaire. Samedi, le test piloté par le service d'animation de l'architecture et du patrimoine de la mairie d'Awala-Yalimapo, a consisté en deux allers-retours entre la plage et le large (300 mètres environs), tout en maintenant une flottabilité parfaite de la kuliwala (pirogue kali'na), avec évidemment, comme seule force motrice, le pila. Le test a été réussi.

Une démonstration exceptionnelle : le samedi 19 novembre 2016, le projet Pila s'étant concrétisé par la réussite d'un test de navigation, le COMCS a décidé d'offrir à l'occasion des jeux, une démonstration ouvert au grand public. **Rendez-vous le samedi 10 à 13h00 sur la plage de Yalimapo.**

Lire ci-contre : Article de presse_FRANCEGUYANE du 25-11-2016



Kuliwala monté de son pila, test de navigation du 19-11-2016, plage de Yalimapo_Photo/RM

AWALA-YALIMAPO « PAYS D'ART ET D'HISTOIRE » AYEYUSA' TON

12^{ème} édition

PROGRAMME

JEUX KALI'NA

VENDREDI 9 DECEMBRE

8h30-13h00 : Jeux kali'na juniors
 14h00-17h30 : Jeux kali'na inter-lycées
 18h00 : Cérémonie d'ouverture
 Présentation de la 12^{ème} édition
 Présentation des équipes
 Discours des officiels
 20h00 : Plateau artistique
 22h00 : Fin de la soirée

DIMANCHE 11 DECEMBRE

07h00 : Début des épreuves
 Course de pirogue
 Tir à l'arc
 Tir à la corde
 Jeux du diable
 Transport de charge
 17h30 : Fin des épreuves
 18h00 : Remise des récompenses
 Journée 2
 18h00 - 21h00 : Cérémonie de clôture

SAMEDI 10 DECEMBRE

07h00 : Début des épreuves
 Course à pied
 Démonstration de Pila
 Grimper de cocotier
 Tir au harpon
 Remonter de pirogue
 17h30 : Remise des récompenses
 Journée 1
 20h00 : Plateau artistique
 02h00 : Fin de la soirée

PLATEAUX ARTISTIQUES

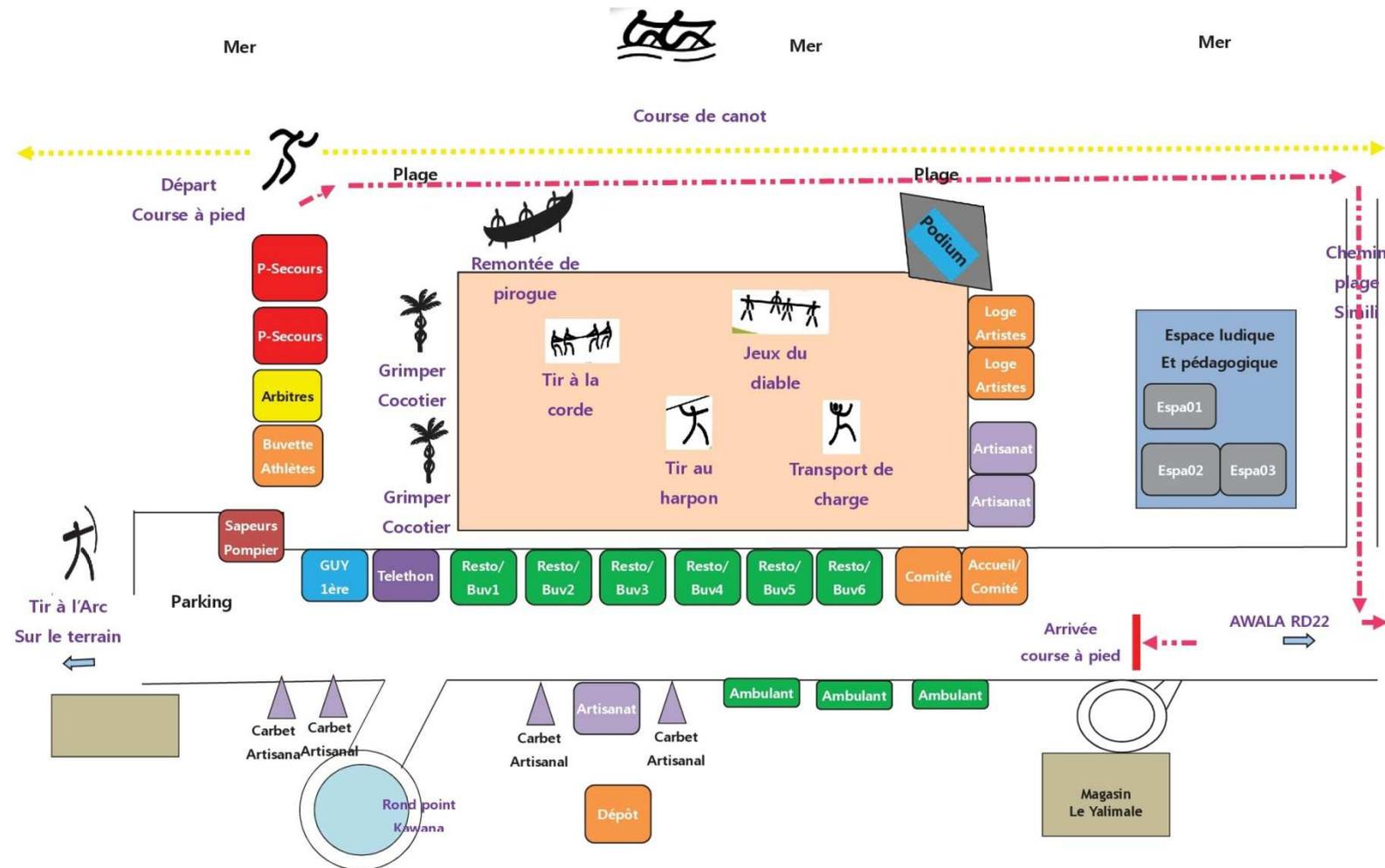
LOBI NA BASI - MAYO DE KAW
 INFLUANS - SAMBURA WOPURE
 TAMBOURS SANS FRONTIERE

Infoline : 0694 43 64 04
<http://www.awala-yalimapo.fr>

Ci-contre

Le flyer-programme de l'édition 2016 des Jeux Kali'na

PLAN DE SITUATION – SITE DES JEUX KALI'NA (2016)



Règlement général

Dépistage

Art. 1 : Sous l'autorité de l'organisation, des contrôles inopinés d'alcoolémie pourront être effectués sur les athlètes par les médecins ou gendarmes et ce, pendant toute la durée des jeux.

Art. 2 : L'athlète contrôlé positif est passif :

- D'une pénalité de - 50 points sur le classement général de son équipe,
- D'une exclusion définitive des jeux kali'na et l'impossibilité pour son équipe de le remplacer, s'il a plus 0.5g d'alcool.

Art. 3 : En cas de refus de dépistage, l'athlète sera sanctionné selon l'article 2, alinéa 2 du présent règlement.

Arbitrage

Art. 4 : Au début de chaque épreuve, un contrôle rapide des badges, des tenues des athlètes, sera effectué par l'arbitre. Celui-ci est garant du bon déroulement de l'épreuve, du début à la fin.

Art. 5 : Les arbitres seront reconnaissables par une tenue spécifique.

Art. 6 : L'issue de chaque épreuve les arbitres remettront la feuille des résultats à la cellule informatique qui va traiter, saisir et établir le classement.

Art. 7 : Le début de chaque épreuve est donné par l'arbitre, en charge de celle-ci.

Art. 8 : En cas d'agression physique ou verbale d'un arbitre par un athlète, seul l'arbitre principal est habilité à rendre une sanction.

Art. 9 : La sanction rendue sera proportionnelle selon le degré d'agressivité physique et/ou moral. Elle s'appliquera par la réduction de points au classement général de 50 points et/ou l'exclusion définitive de l'athlète récalcitrant ou de son équipe sur l'épreuve.

Equipe

Art. 11 : L'équipe, au complet, doit obligatoirement être présente à la cérémonie d'ouverture sous peine d'une pénalité de - 50 points au classement général.

Art. 12 : Les compétiteurs doivent avoir 16 ans au minimum.

Art. 13 : Des poules d'équipe seront constituées par tirage au sort pour chaque épreuve qui le nécessitera et cela avant le début des jeux ou avant le début de l'épreuve en présence des responsables d'équipe.

Art. 14 : Une équipe est constituée de 8 athlètes dont 6 titulaires et 2 remplaçants.

Art. 15 : Les 2 remplaçants doivent respecter la parité H/F et doivent remplacer les titulaires sexe pour sexe.

Art. 16 : Le remplacement doit s'effectuer avant chaque épreuve et pas en cours d'épreuve.

Art. 17 : Les athlètes doivent porter une tenue appropriée à chaque épreuve.

Art. 18 : Chaque athlète sera muni d'un badge qu'il conservera durant toute la durée des jeux.

Art. 19 : Le badge servira de dossard durant les épreuves et donne accès au stand de l'organisation.

Art. 20 : Toute perte de badge doit être signalée à l'organisation sous peine d'être considéré comme non participant à la compétition et par conséquent ne pas être pris en compte par l'organisation.

Le matériel

Art. 21 : Seul le matériel fourni par l'organisation sera utilisé pour les épreuves des jeux. Aucun autre ne sera accepté sauf accord préalable de l'organisation.

Les supporters

Art. 22 : Les équipes sont responsables des faits préjudiciables de leurs supporters au bon déroulement des jeux.

Art. 23 : L'organisation se réserve le droit, dans les cas avérés, de prendre des sanctions à l'encontre de l'équipe supportée Elle s'appliquera par la réduction de points au classement général de 50 points et/ou l'exclusion définitive de son équipe.

Les secours

Art. 24 : La qualité des épreuves, les risques qui en découlent et l'importance du public font que cette manifestation est classée par la Préfecture de la Guyane dans la catégorie des « grands rassemblements » et qu'elle bénéficie d'un Dispositif Prévisionnel de Secours (DPS), pendant toute la durée de la manifestation, composé notamment de la Croix Blanche, du SDIS, d'ambulance privé.

Les récompenses

Art. 25 : A l'issue de chaque épreuve seule l'équipe gagnante sera récompensée.

Art. 26 : Le classement général déterminera le vainqueur des Jeux Kali 'na 2015. A l'issue des jeux Kali 'na les trois premières équipes recevront une récompense.

Art. 27 : Toutes les équipes recevront un sac comportant des tee-shirts, des diplômes de participation et des affiches.

Règlement des épreuves

COURSE A PIED

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

- Distance : 10 km environ
- Le départ : A 7h00 du matin : Parking de Yalimapo, plage, remontée vers Simili, rond-point, direction Awala, entrée sur la droite avant le terrain de foot, direction la mairie, retour vers Yalimapo sur la route principale.
 - L'arrivée : avant le parking de Yalimapo.
- Points de ravitaillement en eau, fruits et sucre : tous les 3 km.

REGLEMENT

- 6 athlètes concourent. La parité doit être respectée sinon il y a disqualification.
- Des dossards, des badges seront remis par l'organisation le samedi, à l'appel des équipes.
 - Le port du dossard est obligatoire pour définir le classement et le temps au chrono.
- Le dossard doit être remis à l'arrivée par l'athlète sous peine de ne pas être pris en compte par les arbitres, ce qui entraînera une perte de points pour l'équipe.
 - Aucun raccourci ne sera toléré sous peine de sanction pour l'équipe sur ses points.
 - Aucune aide d'aucune sorte pendant la course sauf assistance médicale ou des secours.
 - Les chaussures sont facultatives.
 - Tout abandon ne rapporte aucun point à l'équipe.

BAREME

Des points sont attribués selon le barème suivant :

P	1 au 20	21 au 40	41 au 60	61 au 80	81 au 100	101 au 120	121 au 140	141 au 168	Forfait
T									
CL									
PT	80	70	60	50	40	30	20	10	0

GRIMPER DE COCOTIER

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

- 4 athlètes concourent. La parité doit être respectée sinon il y a disqualification.
- Il s'agit de grimper le plus haut possible sur un cocotier, les pieds attachés à l'aide d'un *apalan'd+* (une sangle).
 - Les cocotiers sont préalablement étalonnés (mètre par mètre).

REGLEMENT

- Aucune forme d'aide n'est admise sauf assistance médicale ou des secours.
- La montée doit se faire avec un *apalan'd+* (mais sans aide quelle qu'elle soit).
 - 8 minutes sont accordées à chaque équipe.
- L'athlète doit descendre du cocotier pour passer la sangle au relayeur suivant qui s'élancera à son tour.
 - Un arbitre est placé à chaque cocotier pour le bon respect du règlement.
- C'est le cumul des montées et du chrono qui détermine le classement de l'épreuve.

BAREME

Les points sont attribués selon le barème suivant :

P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
T														
CL														
PT	500	440	400	380	360	340	320	300	280	260	240	220	200	180

P	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
T														
CL														
PT	160	140	120	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	5

JEU DU DIABLE

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

- Tirage au sort pour déterminer l'ordre de passage
- 4 athlètes concourent. La parité doit être respectée sinon il y a disqualification.
 - 2 Joueurs pour tenir la perche
 - 1 Joueur pour le passage des bâtonnets
 - 4 départs de 5 équipes et 2 départs de 2.

REGLEMENT

- Temps de passage 6 minutes
- Les 4 athlètes doivent faire passer 4 bâtonnets chacun à leur tour.
- Le nombre de bâtonnets passé de l'autre côté détermine les points bonus à attribuer à l'équipe
 - Un bâtonnet est égal à 1 pt
 - Le chrono et les points déterminent le classement de l'épreuve

BAREME

Des points sont attribués selon le barème suivant :

P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
T														
CL														
PT	500	440	400	380	360	340	320	300	280	260	240	220	200	180

P	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
T														
CL														
PT	160	140	120	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	5

REMONTÉE DE CANOT

DEROULEMENT DE L'ÉPREUVE

- Tirage au sort pour déterminer l'ordre de passage des équipes.
 - Les équipes concourront une seule fois.
- Parcours sur 15 m juste un aller-retour soit une distance totale de 30 m.
 - L'épreuve se déroule à 8 athlètes,
 - Existence d'un temps créneau de 8 minutes par équipe

REGLEMENT

- Au départ, l'arrière du canot est pointé vers la mer pour un parcours de 15 m (aller).
 - Pour atteindre les 15 m, il faut que l'avant du canot dépasse la ligne.
 - Pour le retour en très légère pente, l'arrière du canot devra dépasser la ligne.
 - Aucune forme d'aide n'est admise sauf assistance médicale ou des secours.
 - Le canot sera fourni par l'organisation.
- Un arbitre sera placé à chaque point pour le bon respect du règlement et indiquera par un coup de sifflet si le canot a bien franchi la ligne.
 - Aucune gêne volontaire sur le passage ne sera tolérée sous peine de sanction de -50 pts au classement général.
 - Si l'équipe ne termine pas totalement son tour au chrono, il sera calculé la distance parcourue pour le classement.
 - C'est le chrono et la distance parcourue qui déterminent le classement.

BAREME

Des points sont attribués selon le barème suivant :

P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
T														
CL														
PT	500	440	400	380	360	340	320	300	280	260	240	220	200	180

P	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
T														
CL														
PT	160	140	120	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	5

TIR A L'ARC

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

- Tirage au sort pour déterminer l'ordre de passage
- 4 équipes de 4 athlètes concourent en même temps dans un couloir dédié et la parité doit être respectée.
- La première partie de l'épreuve se déroule sur un parcours de 50m jonché d'obstacles. L'arc et les flèches seront au bout du parcours. 1 cible représentant un animal sera placée à une distance de 10 m.
- 2 tirs à effectuer sur la cible par chaque compétiteur, soit 8 tirs par équipe

REGLEMENT

- Les arcs et les flèches sont fournis par l'organisation
- Le pied ne doit pas mordre, ni dépasser la ligne sous peine de voir son tir non validé.
 - L'équipe a 5 minutes pour effectuer le parcours.
 - Pour être validé, l'impact de la flèche doit être visible sur la cible
- C'est le cumul des points et du chrono qui déterminent le classement de l'épreuve.

BAREME

Les points sont attribués selon le barème suivant :

P	Tête	Milieu	Queue
T			
CL			
PT	50	40	30

TRANSPORT DE CHARGE

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

- Parcours de 450 m par équipe.
- 6 athlètes concourent. La parité doit être respectée sous peine de sanction sur le classement général
 - Course de relais
 - 1 équipier est placé tous les 75 m
 - La charge est de 25 kg

REGLEMENT

- Aucune forme d'aide n'est admise sauf assistance médicale ou des secours.
- Un porteur qui est dans l'impossibilité de finir son trajet pourra être suppléé par le relayeur suivant. Mais ce dernier devra néanmoins accomplir son relais prévu.
 - La charge peut être transportée sur l'épaule, dans ou sous les bras.
 - L'utilisation uniquement d'une serviette pourra être tolérée pour protéger le corps de la charge.
- La ligne du relais doit préalablement être franchie avant que le relayeur suivant récupère la charge pour se lancer à son tour.
 - Un arbitre sera placé à chaque point de relais pour le bon respect du règlement.
- Aucune gêne volontaire de passage ou de dépassement ne sera tolérée sous peine de sanction de -50 pts au classement général.
- Le dernier compétiteur ne doit pas lancer la charge à l'arrivée sous peine de sanction de - 50 points au classement général.
 - C'est le chrono qui détermine le classement de l'épreuve.

BAREME

Des points sont attribués selon le barème suivant :

P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
T														
CL														
PT	500	440	400	380	360	340	320	300	280	260	240	220	200	180

P	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
T														
CL														
PT	160	140	120	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	5

TIR AU HARPON

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

- Tirage au sort pour déterminer l'ordre de passage
- 2 équipes de 4 athlètes concourent en même temps. La parité doit être respectée sinon il y a disqualification de l'équipe.

REGLEMENT

- Les harpons sont fournis par l'organisation.
- 3 cibles représentant un animal seront placées dans un couloir à 10 m, à 15m et à 20m de distance.
 - Les points sont acquis selon la cible touchée.
 - Le pied ne doit pas mordre, ni dépasser la ligne.
- Le lanceur ne doit pas tomber derrière la ligne avant que le harpon n'est touché la cible ou le sol
 - Le lancer est comptabilisé que si l'arbitre n'annonce aucune faute.
 - C'est le cumul des points qui déterminera le classement de l'épreuve
 - En cas d'égalité pour la première place, 1 tirage au sort déterminera le premier.

BAREME

Les points sont attribués selon le barème suivant :

D	10m	15m	20m
CL			
PT	25	30	50

TIR A LA CORDE

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

- Établissement de poule par tirage au sort (cf règlement général des jeux)
- Déroulement sous forme de tournoi, des phases de poule jusqu'à la finale

REGLEMENT

- 6 athlètes concourent. La parité doit être respectée sous peine de sanction sur le classement général.
 - C'est le cumul des victoires et du chrono qui déterminent le classement de l'épreuve.
 - En cas d'égalité de victoire dans les phases de poule, c'est le chrono qui déterminera les qualifiés
- Pendant un match, le perdant sera celui qui traversera en 1^{er} la ligne médiane ou celui qui tombera en 1^{er}
 - Un arbitre sera placé à la ligne médiane et 1 de part et d'autre pour le bon respect du règlement.
 - Le dépassement de la ligne par les pieds ou la main est aussi considéré comme éliminatoire
- Seule la prise à main nue et à pleine main de la corde est autorisée. Les autres formes sont interdites (notamment enroulement plusieurs fois autour du poignet, de la taille)
 - Les athlètes carrément assis sur le sable, sur le talon ou le genou à terre verra leur équipe éliminée
 - L'ensemble de l'équipe doit être orienté dans le même sens

BAREME

P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
T														
CL														
PT	500	440	400	380	360	340	320	300	280	260	240	220	200	180

P	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
T														
CL														
PT	160	140	120	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	5

COURSE DE CANOT

DEROULEMENT DE L'EPREUVE

- Tirage au sort pour déterminer l'ordre de passage
 - 4 départs de 5 équipes et 2 départs de 4.
- 6 athlètes concourent. La parité doit être respectée sinon il y a disqualification. Seuls 5 athlètes embarquent dans la pirogue. Le 6^{ème} tient la pirogue dans l'eau au départ.
 - Course à pied de 50 m vers la pirogue
 - Distance à parcourir sur l'eau : 500 m environ
- Éliminatoire : 5 ou 4 équipes au départ, seules les 2 premières sont qualifiées
 - Demie finale : 3 départs de 4 équipes, les 1 premières sont qualifiées
 - Finale : 3 équipes au départ

REGLEMENT

- Le port du gilet de sauvetage est obligatoire
- Les équipes sont à 50 m de la pirogue prêtent au top départ
- L'arrivée est validée par le devant de la pirogue qui touche terre.
- Passage obligatoire derrière les bouées disposées le long du parcours.
- En cas de manquement de la bouée, la pirogue fera demi-tour pour repasser derrière la bouée.
- Aucune gêne volontaire de passage ou de dépassement ne sera tolérée sous peine de sanction de -50 pts au classement général.
 - En cas de chavirage, l'intervention des sauveteurs ne doit pas être gênée.
 - 4 rames au maximum sont autorisées par pirogue.
 - Les pirogues et les rames sont fournies par l'organisation.
- Le classement des équipes éliminées au 1^{er} et 2^{ème} tour est déterminé par leur chrono.
 - Le classement final est déterminé par l'ordre d'arrivée.

BAREME

Des points sont attribués selon le barème suivant :

P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
T														
CL														
PT	500	440	400	380	360	340	320	300	280	260	240	220	200	180

P	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
T														
CL														
PT	160	140	120	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	5

CLASSEMENT GÉNÉRAL JEUX KALI'NA 2015

Nom de l'équipe	Crse à pied		Grimper cocotier			Harpon		Remontée de pirogue			Course de Pirogue			Tir à L'arc		Tir corde		Jeux du diable			Transport de charge			Pénalité	TOTAL	PLACE
	Points	Cl	Points	Temps	Cl	Points	Cl	Points	Temps	Cl	Points	Temps	Cl	Points	Cl	Points	Cl	Points	Temps	Cl	Points	Temps	Cl			
MEKUMAKON	280	8	500	0:45	1	100	2	440	01:42,60	2	220	0	13	170	2	300	8	395	02:30:00	5	420	01:53,73	3	0	2826	1
YAKALAWA	260	11	420	1:11	3	50	5	420	03:15,67	3	400	0	4	50	10	90	19	515	02:03:00	1	500	01:49,03	1	0	2706	2
AYAWANDE	190	26	440	1:06	2	0	21	320	03:59,00	8	280	0	10	210	1	340	6	455	02:23:00	2	440	01:53,59	2	0	2676	3
WATO EWUKANAMON	410	1	360	1:33	6	25	6	500	01:41,54	1	360	0	6	0	22	440	2	215	03:36:00	14	300	02:08,75	9	0	2611	4
ALAWADA	320	5	320	1:51	8	0	21	300	04:01,95	9	340	0	7	50	10	280	9	335	02:53:00	8	120	02:15,75	18	0	2066	5
WAYAMAGA	370	3	280	1:49	10	25	6	220	04:51,00	13	70	0	22	40	16	400	3	375	02:34:00	6	240	02:10,35	12	0	2021	6
KATUSSI DE MAYANDE	290	7	380	1:30	5	25	6	400	03:17,80	4	380	0	5	70	8	140	16	116	03:54:00	19	180	02:11,88	15	0	1981	7
JAVOUHEY WAITOPO	230	19	400	1:12	4	0	21	280	04:07,10	10	80	0	21	100	5	60	22	415	02:28:00	4	200	02:11,66	14	0	1766	8
KAWALE	220	21	340	1:44	7	100	2	100	06:05,70	19	260	0	11	80	7	40	24	255	03:22:00	12	360	02:05,25	6	0	1756	9
ASUTANON UPINAMON	270	10	30	2:20	26	25	6	240	04:37,82	12	440	05:42:00	2	0	22	380	4	235	03:35:00	13	80	02:25,43	21	0	1701	10
MALANI PONOKON	260	11	70	3:30	22	0	21	260	08:02,00	11	500	05:24:00	1	0	22	200	13	315	03:03:00	9	90	02:23,53	20	0	1696	11
PALANA AKILI	280	8	260	4:03	11	25	6	160	03:30,32	16	200	0	14	0	22	220	12	295	03:06:00	10	140	02:14,08	17	0	1581	12
ANUWANA	200	24	80	2:59	21	125	1	40	08:01,00	25	50	0	24	130	3	260	10	375	02:34:00	6	220	02:11,09	13	0	1481	13
SINAMALE	240	17	20	2:45	27	100	2	360	08:00,00	6	100	0	19	40	16	160	15	76	04:32:00	23	380	02:03,53	5	0	1476	14
KANAWA KAPU	380	2	180	2:29	15	25	6	50	05:48,70	24	180	0	15	120	4	120	17	135	03:46:00	18	280	02:09,06	10	0	1471	15
ASAKAIMON	260	11	300	2:41	9	25	6	60	05:15,58	23	240	0	12	20	21	360	5	105	04:03:00	20	70	02:26,36	22	0	1441	16
AKALE	340	4	40	1:26	25	0	21	140	05:57,08	17	180	0	15	40	16	10	27	275	03:13:00	11	400	01:57,65	4	0	1426	17
KUYAKIN	210	23	10	1:28	28	25	6	180	03:47,00	15	300	0	9	0	22	320	7	64	05:00:00	24	260	02:09,80	11	0	1369	18
WAYALIKOULE	250	15	200	1:48	14	25	6	120	03:26,82	18	60	0	23	50	10	50	23	435	02:26:00	3	160	02:12,75	16	0	1351	19
SILIKO	110	28	100	2:17	19	0	21	340	04:57,00	7	0	0	25	0	22	500	1	175	03:39:00	16	100	02:18,73	19	0	1326	20
YANOMAMI	320	5	60	3:02	23	25	6	380	03:26,82	5	0	0	25	0	22	100	18	42	05:00:00	26	320	02:05,18	8	0	1247	21
TAMA	230	19	140	2:30	17	0	21	200	04:37,00	14	0	0	25	70	8	180	14	15	05:00:00	28	340	02:06,00	7	0	1175	22
WAYA TEKO	180	27	220	3:10	13	25	6	70	07:22,00	22	420	06:11:00	3	50	10	80	26	53	05:00:00	25	50	02:36,29	24	0	1148	23
WOI TANOKON	250	15	240	2:10	12	0	21	80	07:19,00	21	90	0	20	40	16	70	21	155	03:43:00	17	30	02:42,52	26	0	956	24
ASEWA	200	24	90	2:30	20	25	6	30	08:03,00	26	0	0	25	100	5	240	11	195	03:38:00	15	40	02:42,06	25	0	921	25
KAHIGWENEN	260	11	160	1:49	16	25	6	90	06:25,28	20	120	0	18	40	16	20	26	42	05:00:00	26	60	02:28,36	23	0	817	26
KALANI PONOKON	240	17	50	3:06	24	25	6	10	08:05,00	28	320	0	8	50	10	10	27	56	04:24:00	21	10	05:11,90	28	0	811	27
TAKINI	220	21	120	1:33	18	25	6	20	08:04,00	27	140	0	17	50	10	30	25	86	04:27:00	22	20	02:42,81	27	0	711	28