

# ***Rencontre Eveil Athlétique - Poussins***

**Samedi 30 novembre 2013**



**Epernay**

**Gymnase du lycée Godart Roger**

## REGLEMENT

*Cette compétition par équipe a pour objectif de proposer une animation ludique d'apprentissage de l'athlétisme d'environ deux heures aux catégories les plus jeunes. Elle n'a pas vocation à mettre en valeur les performances des jeunes athlètes.*

**IMPORTANT** : chaque club doit fournir **un juge et un accompagnateur par équipe inscrite** pour le bon déroulement de l'organisation. Nous invitons les clubs à faire participer leurs jeunes juges.

Les horaires devront être strictement respectés.

Les inscriptions des enfants dans leur équipe se font **entre 13H30 et 14h00**.

**A 14H15** : briefing avec tous les responsables d'équipes et mise en place du jury.

Ce kids'athlé est prévu pour **16 équipes Eveil Athlétique et Poussins séparés** (maximum 16 enfants par équipe). Il y aura donc deux classements.

Les fiches d'équipes et les feuilles d'épreuves devront être soigneusement et lisiblement remplies : **nom de l'équipe, nom de l'animateur responsable de l'équipe, noms et prénoms des participants, club. Renseigner les numéros de licences**. Les animateurs se chargent aussi de donner un dossard à chaque participant de leur équipe. **Dès qu'elle est remplie, cette feuille d'équipe doit être impérativement rendue au secrétariat (pas de feuille d'équipe, pas de résultat possible)**.

Chaque équipe possède un numéro (et un nom) et a 15 minutes (sauf pour le relais) pour effectuer son épreuve et doit suivre précisément l'ordre de passage fixé par le tableau des épreuves. Au signal, **et uniquement au signal donné par le speaker**, les équipes doivent se rendre sur l'épreuve suivante (selon le programme établi), quel que soit le nombre d'essais effectués.

A la fin de chaque épreuve, **la feuille de résultats de l'épreuve passée doit être apportée au secrétariat sans attendre**. Une moyenne des performances pour chaque épreuve est faite selon le nombre d'enfants par équipe. Cette moyenne permet d'attribuer des points aux équipes et d'établir un classement en fin de compétition.

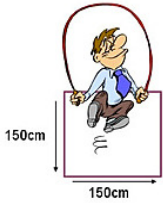

Pendant le déroulement des épreuves, les juges annoncent les performances réalisées par les enfants (voir les consignes concernant les épreuves). Ces performances sont notées par les animateurs responsables des équipes.

**Programme Horaires – Déroulement des épreuves**

**Ordre de passage des équipes**

Epreuves	14h30-14h45	14h45-15h00	15h00-15h15	15h15-15h30	15h30-16h00	16h00-16h15	16h15-16h30	16h30-16h45
Saut à la corde	1	9	3	4	<b>Relais Vitesse</b>	7	6	14
	2	11	5	8		12	13	10
	15					16		
Javelot	3	10	1	11		5	2	8
	4	13	6	14		9	7	12
		15		16				
30m départ roulade	5	12	9	7		11	1	3
		16	15					
	6	14	13	2		8	10	4
Sauts grenouille EA Pentabond PO	7	1	10	13		4	5	2
			16	15				
	8	3	11	12		14	9	6
Lancer de médecine ball	9	2	14	1		13	3	11
						15		16
	10	4	12	5		6	8	7
30m haies	11	5	2	6		10	4	13
						16	15	
	12	7	8	3	1	14	9	
Vortex	13	6	7	9	2	11	1	
	16					15		
	14	8	4	10	3	12	5	
	14h30-14h45	14h45-15h00	15h00-15h15	15h15-15h30	15h30-16h00	16h00-16h15	16h15-16h30	16h30-16h45

## Description des épreuves

Epreuves	Description	Attribution des points	Emplacement	Juges / Matériel
<b>Saut à la corde</b>	Effectuer le plus de sauts possible en 15". 	Faire les sauts pieds joints. Compter le nombre de sauts effectués sans erreur. Deux essais.	Dojo	Cordes, chronomètre. 1 juge chrono. Autant de compteurs que de participants.
<b>Lancer de vortex</b>	Lancer le vortex sur une cible surélevée. Distance réduite pour les EA.	Minimum 1pt. 2,3 ou 4 pts selon l'endroit de la cible touché.	Gymnase, près du filet d'escalade.	Vortex, cibles, plots. 2 juges par atelier.
<b>30m départ roulade</b>	Effectuer une roulade avant puis courir le plus vite possible sur 30m.	Noter le temps de chacun.	Gymnase, ligne droite.	Chronomètre, tapis, plots. 1 juge chrono. 1 juge départ.
<b>Saut de grenouille Pentabond</b>	Effectuer 3 sauts de grenouille pour les EA  Effectuer un pentabond pour les PO 	Noter la mesure	Gymnase	décamètres 2 juges à la mesure

Epreuves	Description	Attribution des points	Emplacement	Juges / Matériel
<b>Lancer de médecine ball</b>	PO : lancer le médecine ball en faisant un saut de grenouille. EA : lancer à genoux	Selon la zone d'atterrissage du médecine ball.	Gymnase	Médecine ball 2kg et 1,5kg.
<b>30m haies</b>	Effectuer les 30m et passer les obstacles le plus rapidement possible.	Chronométrer chaque participant.	Gymnase	Plots, haies, chronomètre. 1 chronométreur
<b>Javelot</b>	lancer le javelot sans élan pour les EA lancer le javelot avec 4 pas croisés pour les PO	Selon la zone d'atterrissage du javelot	Gymnase	Javelots kid. Déca 2 juges par atelier.
<b>Relais vitesse</b>	Effectuer les 30m le plus rapidement possible par équipe.	Toutes les équipes doivent avoir le même nombre de passages. Le dernier participant de chaque équipe portera une chasuble.	Gymnase	Chasubles, chronomètres. Anneaux caoutchouc. Tous les juges disponibles.