

Rencontre Eveil Athlétique - Poussins

Samedi 14 novembre 2015



***SEZANNE
ATHLE***

Sézanne

**Gymnase de la cité scolaire
Avenue de la Fontaine du Vé
(près du stade)**

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 14H00 et 14H30.**

Ce kids'athlé est prévu pour **14 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, n°licence, noms et prénoms des participants, club.** 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.

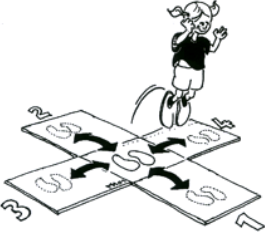
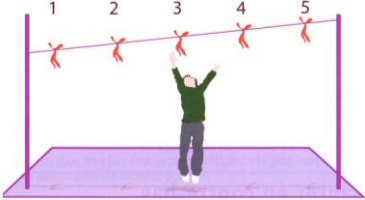
A la fin de chaque épreuve, **la feuille de résultats de l'épreuve passée doit être apportée au secrétariat sans attendre.** Une moyenne des performances pour chaque épreuve est faite selon le nombre d'enfants par équipe. Cette moyenne permet d'attribuer des points aux équipes et d'établir un classement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


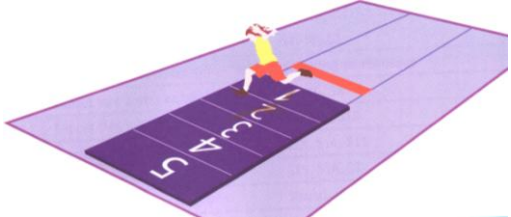
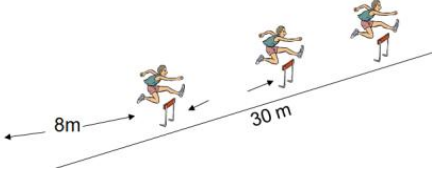
Pendant le déroulement des épreuves, les juges annoncent les performances réalisées par les enfants (voir les consignes concernant les épreuves). Ces performances sont notées par les animateurs responsables des équipes.


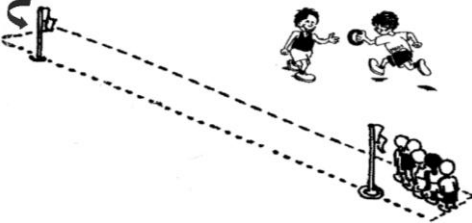
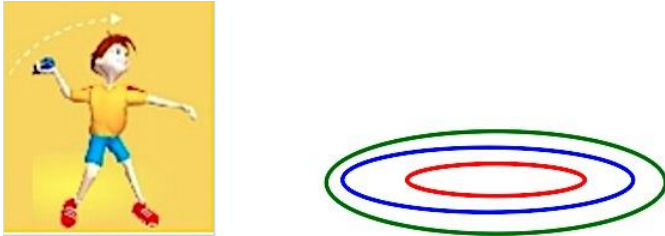
**Programme Horaires – Déroulement des épreuves
Ordre de passage des équipes**


Epreuves	15h00-15h15	15h15-15h30	15h30-15h45	15h45-16h00	16h00-16h30	16h30-16h45	16h45-17h00	17h00-17h15	
Sonner les cloches	1	9	3	4	RELAIS VITESSE	7	6	14	
	2	11	5	8		12	13	10	
30m vitesse	3	10	1	11		5	2	8	
	4	13	6	14		9	7	12	
Saut en croix	5	12	9	7		11	1	3	
	6	14	13	2		8	10	4	
Lancer de Medecine ball	7	1	10	13		4	5	2	
	8	3	11	12		14	9	6	
30m Haies	9	2	14	1		13	3	11	
	10	4	12	5		6	8	7	
Saut de grenouille/longueur	11	5	2	6		10	4	13	
	12	7	8	3		1	14	9	
Vortex précision	13	6	7	9		2	11	1	
	14	8	4	10		3	12	5	
	15h00-15h15	15h15-15h30	15h30-15h45	15h45-16h00		16h00-16h30	16h30-16h45	16h45-17h00	17h00-17h15

Description des épreuves

Epreuves	Description	Attribution des points	Emplacem ^t	Matériel / juges
<p style="text-align: center;">Saut en croix</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Effectuer le plus de sauts à 2 pieds possible en 15" en restant face à la case n°1 et en respectant l'ordre des numéros des cases tout en revenant toujours à la case "zéro" après chaque bond.</p>	<p>Compter le nombre de bonds pour chaque participant.</p> <p>Ne pas compter le saut en cas de fautes comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas mettre les 2 pieds correctement dans la case, - Ne pas revenir à la case 0, - Ne pas respecter l'ordre des sauts. <p>Prendre le meilleur score de chaque participant et faire la moyenne de l'équipe</p>	Gymnase	<p style="text-align: center;">Tapis de saut en croix.</p> <p>1 chronomètreur. 1 juge par tapis.</p>
<p style="text-align: center;">Sonner les cloches</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Sans élan, saut à 2 pieds vers le haut et taper dans une main en caoutchouc. L'enfant a le droit à un 2^e essai s'il ne touche pas la main (continue s'il réussit / s'arrête s'il échoue)</p>	<p>Les mains sont de plus en plus hautes. De 1 à 10 pts. Différencier hauteur éveil/poussin.</p> <p>Noter le score maximal obtenu.</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque participant pour faire la moyenne de l'équipe</p>	Gymnase	<p style="text-align: center;">Mains caoutchouc. Poteaux et élastique</p> <p>1 juge par équipe</p>

<p>Saut de grenouille / Longueur</p>	 <p>EA : Chaque participant d'une équipe effectue un saut de grenouille chacun son tour à la suite.</p> <p>Partir les pieds derrière la latte. Sauter en faisant une extension complète et simultanée des 2 jambes. Se réceptionner les 2 pieds en même temps et ne pas bouger avant que le juge ne pose la latte derrière les talons.</p>  <p>PO : Course d'élan de 8m suivie d'une impulsion à 1 pied dans un cerceau et réception à 2 pieds sur un tapis gradué</p>	<p>EA : Mesurer la distance totale réalisée par l'équipe. Faire la moyenne par rapport au nombre d'équipiers</p> <p>PO : Prise en compte de la partie du corps la plus proche de la zone d'impulsion</p> <p>Zone 0 à 1m = 1 pt Zone 1 à 2 m = 2 pt Zone 2 à 2,5m = 3 pts Zone 2,5 à 3m = 4 pts Zone 3 à 3,5m = 5 pts Zone 3,5m à 4m = 6 pts</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque enfant et faire la moyenne de l'équipe.</p>	<p>Gymnase</p>	<p>Lattes. Décamètre ou bande métrique Plots Cerceau Tapis gradué</p> <p>1 juge par équipe</p>
<p>30m haies</p>	 <p>Courir 30m le plus vite possible en passant 3 haies.</p> <p>Départ-1^{ère} haie + intervalles inter-obstacles = 8m Hauteur PO : 50cm (4^e trou) Hauteur EA : 40cm (3^e trou)</p>	<p>Noter le temps effectué.</p> <p>Prendre le meilleur temps de chaque participant pour faire la moyenne de l'équipe</p>	<p>Gymnase</p>	<p>Chronos. Haies croisillon Plots Sifflet</p> <p>2 parcours EA + 2 parcours PO</p> <p>1 ou 2 chronométrateurs. 1 starter.</p>

<p>30m vitesse</p>	<p>Courir 30m le plus vite possible</p> 	<p>Noter le temps effectué.</p> <p>Prendre le meilleur temps de chaque participant et faire la moyenne de l'équipe.</p>	<p>Gymnase</p>	<p>Chronos. Plots Sifflet</p> <p>1 ou 2 chronométrateurs 1 starter.</p>
<p>Relais vitesse en navette</p>	 <p>Courir le plus vite possible en équipe. Effectuer le même nombre de passages pour toutes les équipes.</p>	<p>Noter le chrono de l'équipe. Le dernier relayeur de chaque équipe portera une chasuble.</p>	<p>Gymnase</p>	<p>Chronos Plots Chasubles Témoins</p> <p>Tous les juges présents.</p>
<p>Lancer de Vortex en précision</p>	 <p>Lancer le vortex sans élan sur une cible au sol.</p>	<p>Hors cible = 1pt. 1^{ère} zone : 2 pts 2^e zone : 3 pts 3^e zone : 4 pts</p> <p>Noter le nombre de points obtenus. Prendre le meilleur résultat de chaque enfant et faire la moyenne de l'équipe.</p>	<p>Gymnase</p>	<p>Plots. Vortex Cible</p> <p>1 juge par équipe</p>

<p>Lancer arrière de medecine ball</p>	 <p>Effectuer un lancer arrière à 2 mains au-dessus de la tête et lancer le plus loin possible. POM = 2kg. POF = 1,5kg EAF, EAM = 1kg.</p>	<p>Mesurer et noter la distance réalisée. Prendre le meilleur résultat de chaque participant et faire la moyenne de l'équipe</p>	<p>Gymnase</p>	<p>MB 1kg, 1,5 et 2kg. Bande métrique ou décamètre. 1 juge par équipe <i>Prévoir un enfant de l'équipe pour récupérer et renvoyer le medecine-ball</i></p>
---	---	---	----------------	---