

Rencontre Eveil Athlétique - Poussins

Samedi 12 avril 2014



**Witry les Reims
Stade Jean Boucton
Rue de Betheny**

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.

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. Il est obligatoire d'inscrire les numéros de licence.** 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.

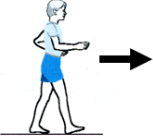

Pendant le déroulement des épreuves, les juges annoncent les performances réalisées par les enfants (voir les consignes concernant les épreuves). Ces performances sont notées par les animateurs responsables des équipes.

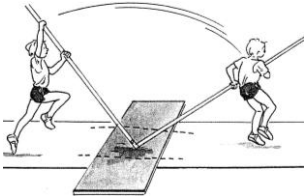
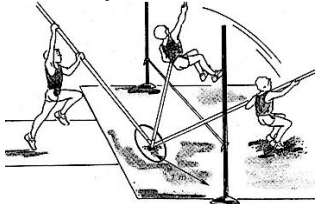
Programme Horaires – Déroulement des épreuves


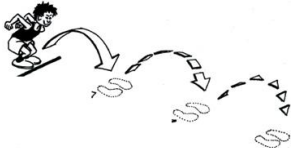
- Ordre de passage des équipes



| Epreuves | 14h30-14h45 | 14h45-15h00 | 15h00-15h15 | 15h15-15h30 | 15h30-16h00 | 16h00-16h15 | 16h15-16h30 | 16h30-16h45 |
|-------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|-----------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| Marche | 1 | 9 | 3 | 4 | Relais Navette | 7 | 6 | 14 |
| | 2 | 11 | 5 | 8 | | 12 | 13 | 10 |
| | 15 | | | | | 16 | | |
| Saut à la perche | 3 | 10 | 1 | 11 | | 5 | 2 | 8 |
| | 4 | 13 | 6 | 14 | | 9 | 7 | 12 |
| | | 15 | | 16 | | | | |
| Saut à la corde | 5 | 12 | 9 | 7 | | 11 | 1 | 3 |
| | | 16 | 15 | | | | | |
| | 6 | 14 | 13 | 2 | | 8 | 10 | 4 |
| Vortex précision | 7 | 1 | 10 | 13 | | 4 | 5 | 2 |
| | | | 16 | 15 | | | | |
| | 8 | 3 | 11 | 12 | | 14 | 9 | 6 |
| Medecine ball | 9 | 2 | 14 | 1 | | 13 | 3 | 11 |
| | | | | | | 15 | | 16 |
| | 10 | 4 | 12 | 5 | | 6 | 8 | 7 |
| 30m | 11 | 5 | 2 | 6 | | 10 | 4 | 13 |
| | | | | | | 16 | 15 | |
| | 12 | 7 | 8 | 3 | 1 | 14 | 9 | |
| Saut grenouille | 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

| Courses | Description | Attribution des points | Emplacement | Juges / Matériel |
|---|---|---|---|---|
| <p style="text-align: center;">Marche athlétique</p> | <p>Effectuer le plus de tours possible sur le parcours, en marche athlétique. 6' pour les EA. 8' pour les PO.</p>  | <p>Distribution d'1 ticket à chaque tour. Parcours de pénalité en cas de faute (course ou marche avec genoux pliés).</p> <p>Noter le nombre total de tickets sur la feuille et faire la moyenne de l'équipe</p> | <p style="text-align: center;">Terrain foot</p> | <p>Tickets. Plots. Chronomètre. 2 juges pour vérifier la conformité de la marche et vérifier le comptage des tickets en fin d'épreuve (erreurs quand c'est les enfants qui comptent) Distribution des tickets par les responsables d'équipe.</p> |
| <p style="text-align: center;">30m</p> | <p style="text-align: center;">Courir le plus vite possible 3 couloirs</p> | <p>Temps de chaque participant Prendre la meilleure performance de chaque enfant</p> <p>Faire le temps moyen de l'équipe</p> | <p style="text-align: center;">Piste</p> | <p>Chronomètres. Starter et 2 juges arrivée.</p> |
| <p style="text-align: center;">Relais</p> | <p>Relais navette (aller-retour). Courir le plus vite possible en équipe. Même nombre de passages pour toutes les équipes donc certains coureurs feront 2 passages 3 séries à mettre en place</p>  | <p>Noter le chrono de chaque équipe. Le dernier relayeur de chaque équipe portera une chasuble.</p> | | <p>Plots. Chronomètres. Chasubles Juges d'arrivée (juges des différents ateliers)</p> |

| Sauts | Description | Attribution des points | Emplacement | Juges / Matériel |
|--------------------------------|--|---|-------------------|---|
| <p>Saut à la perche</p> | <p>EA Sauter 3 rivières de $\approx 1\text{m}$ (tapis avec cerceau) sur une distance de 15-20m</p>  <p>PO Sauter haut (avec élastique à 70-80 cm) et loin dans l'axe avec atterrissage 2 pieds dans le sable dans la même zone (sinon compter zone inférieure)</p>  <p>4 ateliers seront mis en place (2 EA + 2 PO).</p> | <p>EA: 1 point par rivière franchie sans la toucher 1pt si perche plantée dans le cerceau 1pt si passage du bon côté de la perche (droit pour droitier / gauche pour gaucher) : Total de 9 pts sur un passage (3 rivières x 3 points)</p> <p>PO: 1 pt en passant sans toucher le fil (validé si seulement la perche touche), 1 pt pour le planté dans cerceau, 1 pt si passage du bon côté de la perche (droit pour droitier / gauche pour gaucher) 1 pt au-dessus de l'élastique 1 pt si demi tour Total de 4 pts sur un passage</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p> | <p>Voir plan.</p> | <p>Perches. Tapis ou lattes pour rivières Cerceaux pour la zone de planter Haies pour matérialiser la zone de départ Elastique/poteaux (haies) 4 juges</p> |

| | | | | |
|----------------------------------|--|--|--|---|
| <p>Saut à la corde</p> | <p>Effectuer le plus de sauts 2 pieds possibles en 15".</p>  | <p>Comptage des bonds Ne pas remettre à zéro en cas d'arrêt de la corde</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p> | | <p>Cordes à sauter + chronos 2 juges + responsables d'équipes comptent pour faire passer 3-4 enfants ensemble</p> |
| <p>Saut de grenouille</p> | <p>3 sauts de grenouille enchainés pour les EA 5 sauts de grenouille enchainés pour les PO</p>  | <p>Prendre la mesure en mètre de chaque participant.</p> <p>Prendre la meilleure performance de chaque enfant et faire la moyenne de l'équipe</p> | | <p>Lattes +décamètre 2 juges</p> |

| Sauts | Description | Attribution des points | Emplacement | Juges / Matériel |
|-----------------------------------|--|---|-------------|---|
| Lancer de vortex précision | <p>Lancer de vortex dans les cibles situées à 5, 8 et 10m.</p>  | <p>Essai raté = 1 pt Zone à 5m = 2 pts Zone à 8m = 4 pts Zone à 10m = 6 pts</p> <p>Additionner les points des 3 essais pour évaluer la régularité</p> <p>Faire la moyenne de l'équipe</p> | | <p>Vortex Cerceaux (cibles) Lattes (zones) 2 juges</p> |
| Lancer de médecine Ball | <p>Lancer type passe basket (medecine-ball à la poitrine) après un saut de grenouille EA = 1kg. POF = 1,5kg. POM = 2kg</p>  | <p>Mesurer la distance à la chute de l'engin.</p> <p>Prendre la meilleure performance de chaque enfant et faire la moyenne</p> | | <p>Medecine ball 1kg, 1,5kg, 2kg Bande métrique. 2 juges</p> |