

Rencontre Eveil Athlétique - Poussins

Samedi 13 janvier 2018



**CREPS de Reims
Halle d'athlétisme J. Poczobut**

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** Les horaires devront être strictement respectés.

Ce kids'athlé est prévu pour **18 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 à récupérer à la fin de la rencontre.

Dès qu'elle est remplie, la 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.

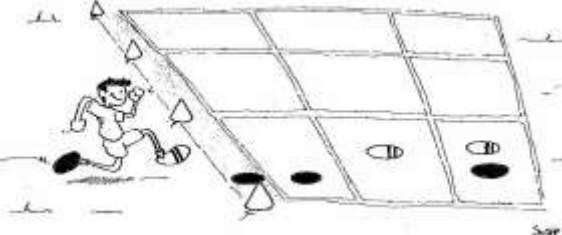

Pendant le déroulement des épreuves, les juges annoncent les performances réalisées par les enfants (voir les consignes concernant les épreuves). Ces performances sont notées par les animateurs responsables des équipes.

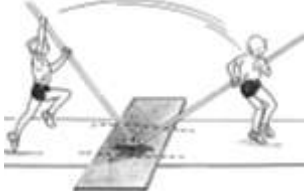

Programme Horaires – Déroulement des épreuves

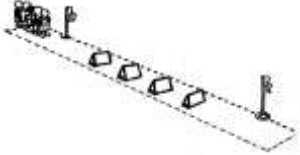
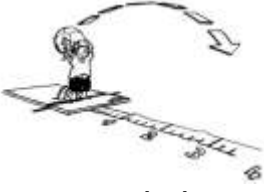
Ordre de passage des équipes

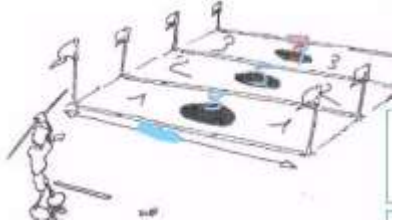
| Epreuves | 10h00-10h15 | 10h15-10h30 | 10h30-10h45 | 10h45-11h00 | 11h00-11h15 | 11h15-11h30 | 11h30-11h45 | 11h45-12h00 |
|----------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| Endurance | 1 | 9 | 3 | 4 | 7 | 6 | 14 | Relais |
| | 2 | 11 | 5 | 8 | 12 | 13 | 10 | |
| | | 15 | | 16 | | | | |
| Saut perche | 3 | 10 | 1 | 11 | 5 | 2 | 8 | |
| | 4 | 13 | 6 | 14 | 9 | 7 | 12 | |
| | 15 | | 16 | | | | | |
| Triple balisé | 5 | 12 | 9 | 7 | 11 | 1 | 3 | |
| | | 16 | | | | | 15 | |
| | 6 | 14 | 13 | 2 | 8 | 10 | 4 | |
| Javelot | 7 | 1 | 10 | 13 | 4 | 5 | 2 | |
| | | | | 15 | 16 | | | |
| | 8 | 3 | 11 | 12 | 14 | 9 | 6 | |
| MB | 9 | 2 | 14 | 1 | 13 | 3 | 11 | |
| | | | | | 15 | | 16 | |
| | 10 | 4 | 12 | 5 | 6 | 8 | 7 | |
| 30m obstacles | 11 | 5 | 2 | 6 | 10 | 4 | 13 | |
| | | | 15 | | | 16 | | |
| | 12 | 7 | 8 | 3 | 1 | 14 | 9 | |
| corde | 13 | 6 | 7 | 9 | 2 | 11 | 1 | |
| | 16 | | | | | 15 | | |
| | 14 | 8 | 4 | 10 | 3 | 12 | 5 | |
| | 10h00-10h15 | 10h15-10h30 | 10h30-10h45 | 10h45-11h00 | 11h00-11h15 | 11h15-11h30 | 11h30-11h45 | 11h45-12h00 |

Description des épreuves

| Epreuves | Description | Attribution des points | Emplacement | Juges / Matériel |
|--|--|--|--|--|
| <p style="text-align: center;">Triple bond / triple saut balisé</p> | <p>Après élan de 6-8 m, effectuer des bonds dans 3 cerceaux et atterrir dans le sable.</p> <p>EA : Triple bond (cerceaux espacés d'1,25m rouge, jaune, rouge + sable) PO : Triple saut (cerceaux espacés d'1,50m rouge, rouge, jaune + sable)</p>  | <p>Mesurer et noter la distance réalisée du bord du sautoir à la réception</p> <p>Prendre le meilleur score de chaque participant et faire la moyenne de l'équipe.</p> | <p>Sautoirs en longueur, côté ligne d'arrivée.</p> | <p>Cerceaux Haies ou lattes pour départ 4 juges (mesurage et ratissage sable).</p> |
| <p style="text-align: center;">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>Derrière tapis perche</p> | <p>Cordes à sauter + chronos 2 juges + responsables d'équipes comptent</p> |

| Epreuves | Description | Attribution des points | Emplacement | Juges / Matériel |
|--------------------------------|--|--|--|---|
| <p>Saut à la perche</p> | <p>EA Sauter 3 rivières de \approx 1m (tapis) 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 +1 point si passage du bon côté Total de 6 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 si demi tour Total de 4 pts sur un passage Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p> | <p>Couloir perche</p> <p>Sautoir triple saut</p> | <p>Perches. Tapis pour rivières</p> <p>Haies pour matérialiser la zone de départ</p> <p>Elastique/poteaux (haies) 4 juges</p> |

| Epreuves | Description | Attribution des points | Emplacement | Juges / Matériel |
|----------------------|---|---|------------------------------------|--|
| 30m obstacles |  <p>Courir 30m le plus vite possible en passant 3 haies. Départ-1ère haie + intervalles inter-obstacles = 8m Hauteur PO : 50cm (4e trou) Hauteur EA : 40cm (3e trou)</p> | <p>Chronométrer chaque participant sur 2 essais et prendre le meilleur temps.</p> | <p>Ligne droite centrale.</p> | <p>Chronos. 1 ou 2 chronométrateurs. 1 starter. Haies à deux hauteurs différentes.</p> |
| Medecin Ball |  <p>A genoux sur tapis lancer le MB le plus loin possible en le tenant à 2 mains au dessus de la tête en restant à genoux</p> | <p>Mesure de la distance. Prendre le meilleur lancer</p> | <p>Coté</p> | <p>2 juges.</p> |
| Endurance | <p>Effectuer le plus de tours possible sur le parcours (boucle d'environ 100m) 6' pour les EA. 8' pour les PO.</p> | <p>Total de tours réalisés par l'équipe puis moyenne de l'équipe</p> | <p>Boucle balisée sur la piste</p> | <p>Plots. Chronomètre. 2 juges Compte tours</p> |

| Epreuves | Description | Attribution des points | Emplacement | Juges / Matériel |
|-----------------------|--|---|-------------------------------|--|
| <p>Javelot</p> |  <p>Lancer le javelot dans la zone balisée.</p> | <p>Balilage zone cerceaux pour points max 3-5-7</p> | <p>Aire de poids</p> | <p>2 juges minimum</p> |
| <p>Relais</p> | <p>Courir le plus vite possible en équipe. Effectuer le même nombre de passages pour toutes les équipes selon la catégorie (EA ou PO).</p> | <p>2 à 3 séries selon le nombre d'équipes. Le dernier participant de chaque équipe portera un chasuble.</p> | <p>Ligne droite centrale.</p> | <p>Chasubles Gros plots Chronomètres. Anneaux caoutchouc (témoins) Tous les juges disponibles.</p> |