

Rencontre Eveil Athlétique - Poussins

Samedi 21 avril 2016



Reims

Gymnase Yser

Stade du Lycée YSER

rue Général Georges Patton

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 9h et 9h30**.

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.

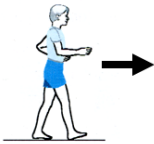


A la fin de chaque épreuve, **la feuille de résultats de l'épreuve passée doit être apportée au secrétariat sans attendre**. Une moyenne des performances pour chaque épreuve est faite selon le nombre d'enfants par équipe. Cette moyenne permet d'attribuer des points aux équipes et d'établir un classement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



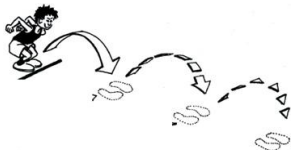
Pendant le déroulement des épreuves, les juges annoncent les performances réalisées par les enfants (voir les consignes concernant les épreuves). Ces performances sont notées par les animateurs responsables des équipes.

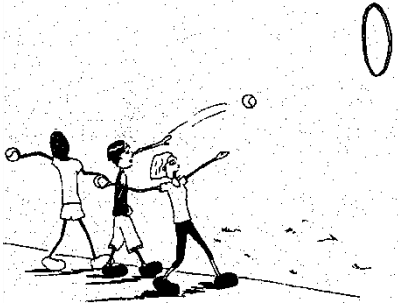

Programme Horaires – Déroulement des épreuves - Ordre de passage des équipes

| Epreuves | 10h00-10h15 | 10h15-10h30 | 10h30-10h45 | 10h45-11h00 | 11h00-11h15 | 11h15-11h30 | 11h30-12h00 | |
|-----------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------|--|
| Marche | 1 | 4 | 8 | 5 | 6 | 10 | Relais | |
| | 2 | 9 | 16 | 7 | 12 | 13 | | |
| | 18 | 11 | 17 | 14 | 3 | 15 | | |
| Saut hauteur (PO) | 4 | 6 | 1 | 2 | 7 | 3 | | |
| | 5 | 17 | | 8 | | 18 | | |
| Tape des mains (EA) | 16 | 10 | 11 | 9 | 13 | 14 | | |
| | | | 15 | 12 | 17 | 18 | | |
| Anneaux | 6 | 5 | 2 | 4 | 14 | 1 | | |
| | 7 | 13 | 12 | 3 | 10 | 9 | | |
| | 8 | 15 | 18 | 17 | 16 | 11 | | |
| Medecine ball | 9 | 12 | 3 | 6 | 1 | 7 | | |
| | 10 | 14 | 13 | 16 | 8 | 5 | | |
| | 11 | 2 | 4 | 18 | 15 | 17 | | |
| 30m | 12 | 3 | 5 | 11 | 4 | 16 | | |
| | 13 | 1 | 7 | 15 | 2 | 6 | | |
| | 17 | 18 | 14 | 10 | 9 | 8 | | |
| Saut grenouille (EA) | 14 | 16 | 10 | 13 | 11 | 12 | | |
| | 15 | 17 | 9 | | 18 | | | |
| Pentabond (PO) | 3 | 7 | 6 | 1 | 5 | 4 | | |
| | | 8 | | | 17 | 2 | | |
| | 10h00-10h15 | 10h15-10h30 | 10h30-10h45 | 10h45-11h00 | 11h00-11h15 | 11h15-11h30 | | |

Description des épreuves

| Courses | Description | Attribution des points | Juges / Matériel |
|---------------------------------|--|--|---|
| <p>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 (suspension ou genou plié). Noter le nombre total de tickets sur la feuille</p> | <p>Tickets. Plots. Chronomètre. 2 juges pour vérifier la conformité de la marche et vérifier le comptage des tickets en fin d'épreuve Distribution des tickets par les responsables d'équipe.</p> |
| <p>30m</p> |  <p>Effectuer une roulade avant (tapis) puis courir le plus vite possible sur 30m.</p> | <p>Temps de chaque participant Prendre la meilleure performance de chaque enfant</p> | <p>3 couloirs Chronomètres. Starter et juge arrivée.</p> |
| <p>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</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 | Juges / Matériel |
|---------------------------|---|---|--|
| Saut hauteur | <p>: Après un élan en virage balisé, effectuer un saut en hauteur et passer par-dessus le fil. 3 essais possibles par hauteur. En cas de réussite, passer à la hauteur suivante</p>  | <p>Impulsion à 1 pied = 1 pt impulsion avant le milieu du tapis 1pt Franchissement sans toucher le fil :</p> <p>0,50 m = + 1 pt 0,60 m = + 2 pts 0,70 m = + 3 pts (notations de 1 à 5 points)</p> | <p>gros tapis Plots Poteaux + élastique</p> <p>2 juges</p> |
| Tape des mains | <p>Sauts en retombant à chaque fois dans le cerceau, Ne jamais toucher la corde Toucher le cerceau avec les deux mains après chaque saut - durée 5"</p>  | <p>1 point par saut réussi (2 mains au dessus) 1 point par toucher de cerceau</p> <p>Totaliser les points pour 2 essais</p> | <p>Fil tendu Cerceau 2 juges 1 chrono</p> |
| Saut de grenouille | <p>3 sauts de grenouille enchainés pour les EA</p>  | <p>Prendre la mesure de chaque participant. Prendre la meilleure performance de chaque enfant</p> | <p>Lattes +décamètre 2 juges</p> |

| Sauts | Description | Attribution des points | Juges / Matériel |
|---------------------------------------|---|--|--|
| <p>Lancer d'anneau</p> | <p>Lancer d'anneaux sur le tapis en passant au dessus du fil.</p>  | <p>Essai sans passer au dessus= 1 pt Cible 1 = 3pts Cible 2 = 5 points Additionner les points des 3 essais pour évaluer la régularité</p> | <p>Anneaux. Fil tendu Cibles. 2 juges</p> |
| <p>Lancer de medecine ball</p> |  <p>Effectuer un lancer arrière à 2 mains au-dessus de la tête et lancer le plus loin possible EA = 1kg. POF = 1,5kg. POM = 2kg</p> | <p>Mesurer la distance à la chute de l'engin. Prendre la meilleure performance de chaque enfant</p> | <p>Medecine ball 1kg et 1,5kg, 2kg Bande métrique. 2 juges</p> |
| <p>Pentabond</p> | <p>4 parcours de 4 cerceaux matérialisant l'enchaînement du triple saut. Prendre un élan de 5m et bondir de cerceaux en cerceaux</p> | <p>Passer sur le 1^{er} parcours, si réussite passage au parcours suivant / 2 essais par parcours 1m25 = 1pt, 1m50 = 2pts 1m75 = 3pts, 2m00 = 4pts. Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p> | <p>Cerceaux Plots 2 juges + responsables d'équipes</p> |