

Rencontre Eveil Athlétique - Poussins

Samedi 10 mai 2014



**Sézanne
Stade de la Fontaine du Vé**

REGLEMENT

Cette compétition par équipes 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**.

A 14H45 : briefing avec tous les responsables d'équipes.

Ce kid's 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, 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.

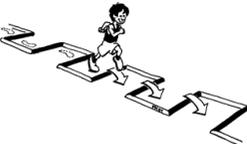
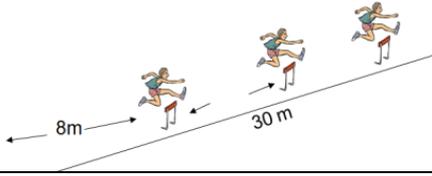
A la fin de chaque épreuve, **la feuille de résultats de l'épreuve passée doit être apportée au secrétariat sans attendre**. Une moyenne des performances pour chaque épreuve est faite selon le nombre d'enfants par équipe. Cette moyenne permet d'attribuer des points aux équipes et d'établir un classement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

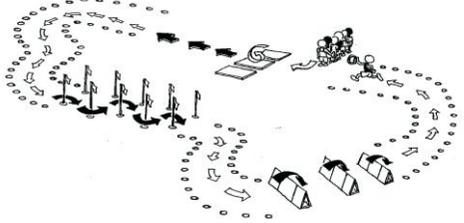
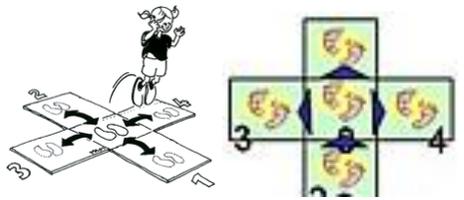
Pendant le déroulement des épreuves, les juges annoncent les performances réalisées par les enfants (voir les consignes concernant les épreuves). Ces performances sont notées par les animateurs responsables des équipes.

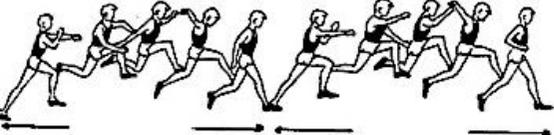
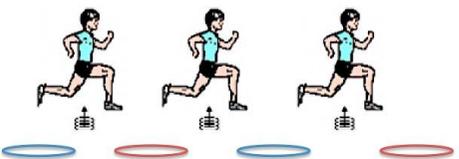
**Programme Horaires – Déroulement des épreuves
Ordre de passage des équipes**

Epreuves	15h00-15h15	15h15-15h30	15h30-15h45	15h45-16h00	16h00-16h30	16h30-16h45	16h45-17h00	17h00-17h15
Echelle de vitesse	1	9	3	4	RELAIS FORMULE 1	7	6	14
	2	11	5	8		12	13	10
Endurance	3	10	1	11		5	2	8
	4	13	6	14		9	7	12
Sauts en croix	5	12	9	7		11	1	3
	6	14	13	2		8	10	4
Lancer d'anneaux	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
Pentabonds	11	5	2	6		10	4	13
	12	7	8	3		1	14	9
Vortex	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	Juges / Matériel
Echelle de vitesse	<p>Aller simple chronométré sur une échelle (intervalle \approx 1m) avec 5m d'élan et 5m jusque l'arrivée.</p> 	<p>Pénalité de 1" si faute (rater un intervalle, ou 2 pieds dans le même, ou toucher la latte de l'échelle)</p> <p>Prendre la meilleure performance de chaque enfant</p> <p>Faire le temps moyen de l'équipe</p>	<p>Echelles de vitesse</p> <p>Chronos</p> <p>Plots</p> <p>2 juges</p>
Endurance	<p>Courir le plus de tours possible sur le parcours (\approx 100m) :</p> <p>6' pour les EA.</p> <p>8' pour les PO.</p> 	<p>Distribution d'1 ticket à chaque tour (mettre 2 postes de distribution si la boucle fait plus de 100m pour pouvoir discriminer les résultats).</p> <p>Noter le nombre total de tickets sur la feuille et faire la moyenne de l'équipe</p>	<p>Tickets. Plots.</p> <p>Chronomètre.</p> <p>Distribution des tickets par les responsables d'équipe.</p>
30m haies	<p>Courir 30m le plus vite possible en passant 3 haies</p> <p>Départ-1^{ère} haie + intervalles inter-obstacles = 8m</p> <p>Hauteur PO : 60cm (5^e trou)</p> <p>Hauteur EA : 40cm (3^e trou)</p> 	<p>Prendre le meilleur temps de chaque participant et faire la moyenne de l'équipe.</p>	<p>Chronos.</p> <p>Haies</p> <p>2 parcours EA + 2 parcours PO</p> <p>1 ou 2 chronométreurs.</p> <p>1 starter.</p>

Epreuves	Description	Attribution des points	Juges / Matériel
<p>Relais Formule 1</p>	<p>Courir le plus vite possible en équipe. Même nombre de passages pour toutes les équipes - 3 séries à mettre en place Faire un parcours composé de slaloms, obstacles et roulade avant.</p> 	<p>Noter le chrono de chaque équipe. Le dernier relayeur de chaque équipe portera une chasuble.</p>	<p>Plots, tapis, haies Chronomètres. Chasubles Témoins</p> <p>Juges d'arrivée (juges des différents ateliers)</p>
<p>Saut en croix</p>	<p>Effectuer le plus de sauts 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. Sauter à 2 pieds</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>	<p>Tapis de saut en croix. 1 chronométreur. 1 juge par tapis.</p>

Epreuves	Description	Attribution des points	Juges / Matériel
<p>Pentabond (PO)</p> <p>Impulsions cerceaux (EA)</p>	<p>PO: Effectuer 5 foulées bondissantes sans élan et sans s'arrêter pour aller le plus loin possible.</p>  <p>EA: Effectuer des impulsions alternées à 1 pied dans des cerceaux de + en + écartés. Départ arrêté (écart 2 pieds-2,5 pieds-3 pieds-3,5 pieds...)</p> 	<p>PO: Mesurer la distance.</p> <p>EA: noter le cerceau atteint (1 point par cerceau)</p> <p>Prendre le meilleur score de chaque participant et faire la moyenne de l'équipe.</p>	<p>Bande métrique. Cerceaux (2 parcours côte à côte)</p>
<p>Lancer d'anneaux</p>	<p>Lancer d'anneau avec élan en pas chassés de 3m</p> 	<p>Mesurer la distance à la chute de l'engin.</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p>	<p>Anneaux lestés Bande métrique. Lattes/plots pour le départ et la file d'attente</p> <p>2 juges</p>
<p>Vortex</p>	<p>Lancer de vortex de distance avec élan de 5m.</p> 	<p>Mesurer la distance à la chute de l'engin.</p> <p>Prendre la meilleure performance de chaque enfant et faire la moyenne de l'équipe.</p>	<p>Vortex. Bande métrique. Lattes/plots pour le départ et la file d'attente</p> <p>2 juges</p>