

Rencontre Eveil Athlétique - Poussins

Samedi 31 mai 2014



**EPERNAY
PARC MAIGRET
8 RUE DE VERDUN**

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 14H15.**

A 14H15 : briefing avec tous les responsables d'équipes et les membres du jury.

Ce kids athlé est prévu pour **16 équipes Eveil Athlétique et Poussins séparés.** (minimum 12 enfants, maximum 16). Il y aura donc deux classements (un pour chaque catégorie). **Il y a également deux programmes différents.**

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.** 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 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. Les responsables d'équipes sont priés de respecter ces horaires et leur ordre de passage afin de ne pas perturber l'organisation de la compétition.

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.

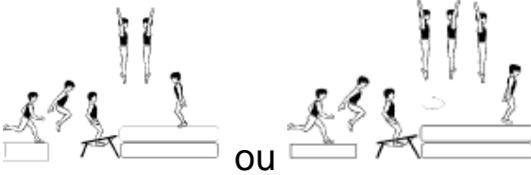
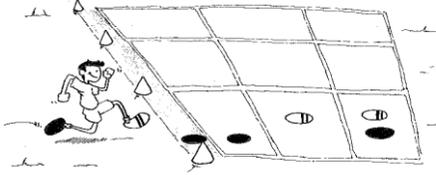
Programme Horaires – Déroulement des épreuves

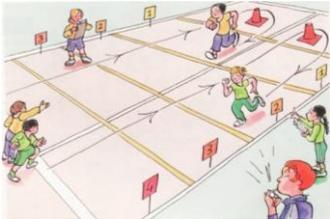
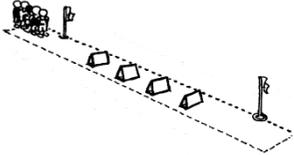
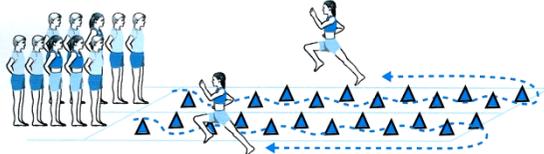
- Ordre de passage des équipes

Epreuves	14h30-14h45	14h45-15h00	15h00-15h15	15h15-15h30	15h30-16h00	16h00-16h15	16h15-16h30	16h30-16h45
30m slalom	1	9	3	4	Relais	7	6	14
	2	11	5	8		12	13	10
	15					16		
Saut en hauteur ou trampoline	3	10	1	11		5	2	8
	4	13	6	14		9	7	12
		15		16				
Triple saut limité	5	12	9	7		11	1	3
		16	15					
	6	14	13	2		8	10	4
Marteau ou Médecin ball	7	1	10	13		4	5	2
			16	15				
	8	3	11	12		14	9	6
Vortex	9	2	14	1		13	3	11
						15		16
	10	4	12	5		6	8	7
Course-Corde	11	5	2	6		10	4	13
						16	15	
	12	7	8	3	1	14	9	
Vitesse	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

Epreuves	Description	Attribution des pts	Matériel
<p style="text-align: center;">Lancer de médecine-ball arrière ou marteau</p>	<p>EA : Lancer le plus loin possible en effectuant un lancer arrière à 2 mains au-dessus de la tête. EAF, EAM = 1kg</p>  <p>PO : Après plusieurs moulinets, lancer le marteau le plus loin possible. POG, POF = 1 kg</p> 	<p style="text-align: center;">EA</p> <p>Mesurer et noter la distance réalisée.</p> <p style="text-align: center;">PO</p> <p>Zones de points de 1 à 5 (tous les 3m)</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p>	<p style="text-align: center;">MB 1kg Bande métrique ou décimètre. Marteaux 1kg Plots</p> <p style="text-align: center;">2 juges à la mesure.</p>
<p style="text-align: center;">Lancer de vortex</p>	<p>Lancer de vortex après 5 m d'élan en pas chassés</p> 	<p>Mesurer et noter la distance réalisée.</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p>	<p style="text-align: center;">Vortex Haies pour délimiter la ligne de lancer Bande métrique</p> <p style="text-align: center;">2 juges</p>

<p>Saut en hauteur ou Trampoline</p>	<p>EA : Départ d'un plinth avec pré-élan possible, saut à 2 pieds sur mini-trampoline, faire une rotation longitudinale avec réception équilibrée (ne pas bouger le temps de compter jusque 3)</p>  <p>ou</p> <p>PO : Après un élan en virage, effectuer un saut en hauteur et passer par-dessus le fil. 2 essais possibles par hauteur. En cas de réussite, passer à la hauteur suivante</p> 	<p>EA</p> <p>Saut à 2 pieds sur mini-trampo = 1 pt $\frac{1}{2}$ tour et réception équilibrée = + 1pt 1 tour et réception équilibrée = + 2pts (notations de 1 à 3 points)</p> <p>PO</p> <p>Impulsion à 1 pied = 1 pt Franchissement sans toucher le fil :</p> <p>0,90 m = + 1 pt 1 m = + 2 pts 1,10 m = + 3 pts (notations de 1 à 4 points)</p>	<p>Mini-trampoline Plinth 2 gros tapis Plots Poteaux + élastique</p> <p>2 juges</p>
<p>Triple Saut balisé/ cerceaux coordination</p>	<p>EA: Cerceaux coordination avec changement de pied quand changement de couleur (enchaînement correspondant à un triple saut avec cloche-pied droit et un avec cloche-pied gauche)</p>  <p>PO: 4 parcours de 4 cerceaux matérialisant l'enchaînement du triple saut. Prendre un élan de 5m et bondir de cerceaux en cerceaux</p> 	<p>EA: prendre le temps avec pénalité de 1" si faute dans l'enchaînement</p> <p>PO : Passer sur le 1^{er} parcours, si réussite passage au parcours suivant / 2 essais par parcours</p> <p>1m25 = 1pt, 1m50 = 2pts 1m75 = 3pts, 2m00 = 4pts.</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p>	<p>Cerceaux Plots</p> <p>2 juges + responsables d'équipes</p>

Epreuves	Description	Attribution des pts	Matériel
<p>Vitesse</p>	<p>Courir le plus vite possible sur 7" en aller-retour 3 couloirs</p> 	<p>Distance de chaque participant Faire des zones de 2 m</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p>	<p>Chrono-timer réglé sur 7". Plots avec numéros de zone ou distance</p> <p>Starter et 2 juges "mesure".</p>
<p>30m obstacles</p>	 <p>Courir 30m le plus vite possible en passant 3 haies.</p> <p>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</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p>	<p>Chronos. Plots Haies à deux hauteurs différentes.</p> <p>1 ou 2 chronomètres. 1 starter.</p>
<p>Relais slalom (ou simple)</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). 2 à 3 séries selon le nombre d'équipes.</p>	<p>Noter le chrono de chaque équipe.</p> <p>Le dernier relayeur de chaque équipe portera une chasuble</p>	<p>Chasubles Gros plots Chronomètres. Témoins (anneaux)</p> <p>Tous les juges disponibles.</p>

<p>Echelle de vitesse</p>	<p>Effectuer le passage sur l'échelle de vitesse le plus vite possible sans rater d'intervalle en aller-retour.</p> <p>Déclencher le chronomètre lorsque l'enfant touche le plot de départ et l'arrêter quand il le retouche à l'arrivée.</p> <p>Grands plots à 2-3 m de l'échelle pour le départ et l'aller-retour</p> 	<p>Prendre le chrono de chaque participant.</p> <p>Ajouter 1 seconde à chaque faute réalisée.</p> <p>Prendre le meilleur résultat de chaque équipier et faire la moyenne de l'équipe</p>	<p>Chronomètre</p> <p>Echelles de vitesse</p> <p>Plots type cônes</p> <p>Juge.</p>
----------------------------------	--	--	--