

Finale Départementale

Kids' Athletics®

Dimanche 9 juin 2019

Parc des Sports Val de Seine

94140 Alfortville





Comité Départemental d'Athlétisme
du Val de Marne
15, avenue Raspail
94250 - GENTILLY

Finale Départementale

Kids' Athletics®



U.S. ALFORTVILLE
ATHLETISME

Dimanche 9 juin 2019

Parc des Sports Val de Seine

3, allée Jean-Baptiste Preux – 94140 Alfortville

Catégories EVEILS et POUSSINS

Confirmation des équipes : 14h00

Échauffement général : 14h30

Début des épreuves : 15h00

Remise des médailles et goûters à la fin des épreuves

Résultats : 17h00

Épreuves Kid's Athletics® EVEILS

- Relais Formule 1
- Lancer de Vortex de précision
- Sprint/Haies – relais navette
- Penta-Grenouille
- Marche 6 minutes

Épreuves multiples POUSSINS

- 50 mètres
- Saut horizontal avec perche
- Endurance 6 minutes
- Lancer de vortex de performance
- Penta-bonds

Pour les éveils et poussins, des équipes mixtes seront constituées d'une quinzaine d'enfants. Les épreuves se dérouleront selon le concept IAAF Kids' Athletics®. Le résultat de chaque équipe est l'addition de la meilleure performance, puis pondérée par le nombre d'enfants effectifs dans le groupe. Pour chaque atelier, la meilleure équipe marque 14 points, la 2^{ème} marque 13 points... Les performances individuelles des poussins seront consultables dans la semaine sur le site <http://cda94.athle.com>

Modalités d'engagement : Engagement des athlètes et des jurys sur le site <http://cda94.athle.com/asp.net/espaces.engage/engage.aspx>

Clôture des engagements le jeudi 6 juin à 23h00.

Pour le bon déroulement des épreuves, chaque club devra obligatoirement fournir les jurys nécessaires : 2 personnes par tranche de 10 enfants (1 responsable d'atelier et 1 responsable d'équipe).

Il sera également demandé aux parents et accompagnateurs de rester à l'extérieur de la main courante.

Pensez-bien à apporter des bouteilles d'eau pour les enfants.

Description

des

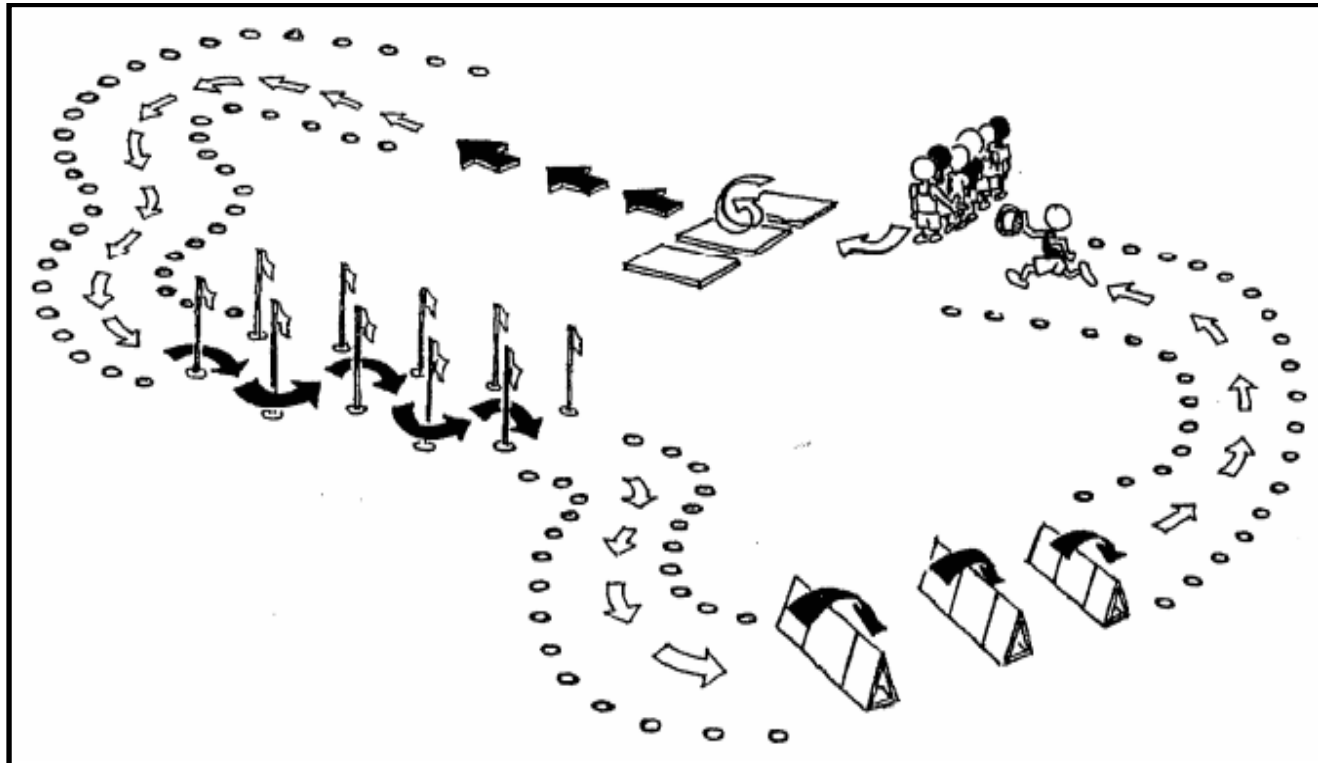
épreuves

EVEILS

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

EVEILS – RELAIS FORMULE 1

Relais type parcours, d'une distance de 60 à 100 mètres, combinant slalom, sprint, haies, saut...



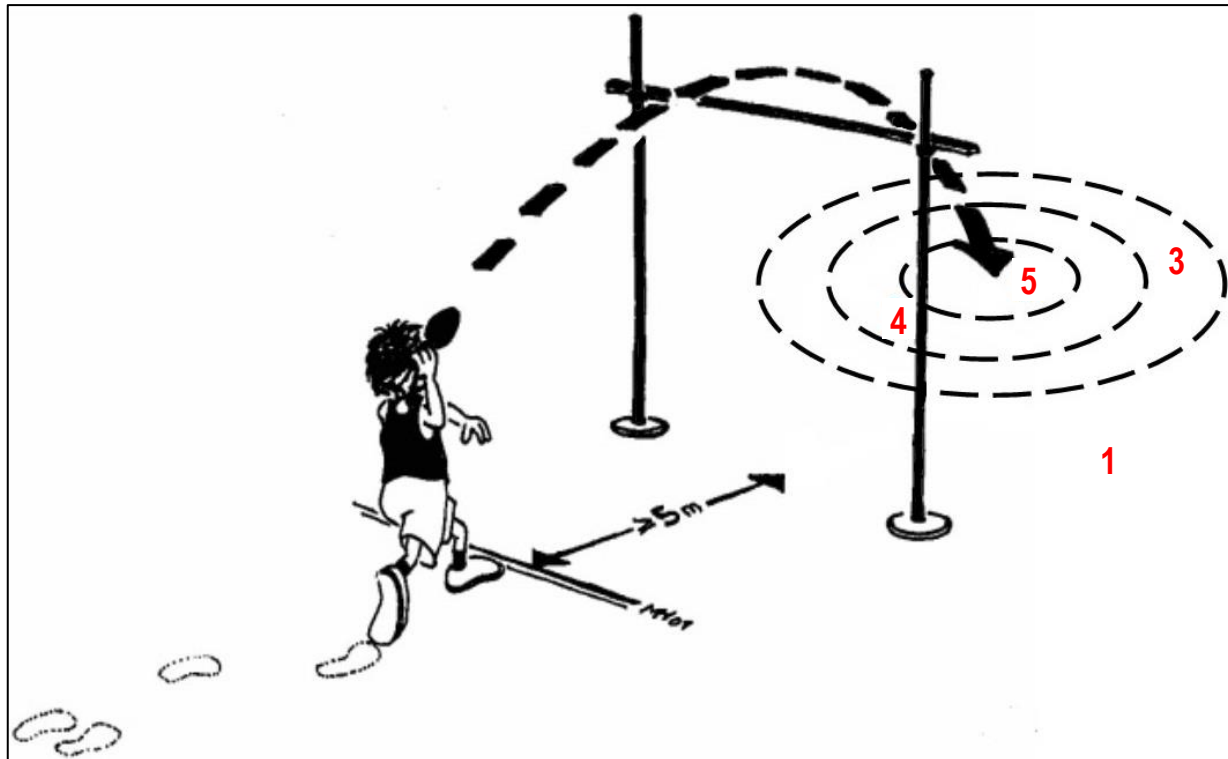
- Au coup de sifflet, le 1^{er} concurrent part avec le témoin, effectue le parcours, et donne le témoin au second concurrent, et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier relayeur ait couru.
- Le chronomètre est déclenché au coup de sifflet, et s'arrête lorsque le dernier relayeur arrive.
- Chaque équipe fait un passage. Elle pourra en faire un deuxième si le temps de la rotation sur l'atelier le permet.
- Le responsable de groupe note les temps sur la fiche prévue à cet effet, **en précisant bien le nombre de coureurs de l'équipe.**
- **On note d'abord le temps du 1^{er} passage**, puis les temps des passages suivants si le temps le permet (attention, on n'additionne surtout pas).
- **Pénalités** : Si on observe qu'un enfant a volontairement fait tomber une haie, un plot ou autre sur le parcours, le responsable de l'atelier le stoppera durant 2 secondes (on l'attrape délicatement par les épaules pour le stopper durant 2 secondes).

La performance de l'équipe sera le temps total de l'équipe, exprimé en minutes et secondes (arrondi à la seconde supérieure)

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

EVEILS – LANCER DE VORTEX DE PRECISION

Lancer de Vortex sur cible au sol



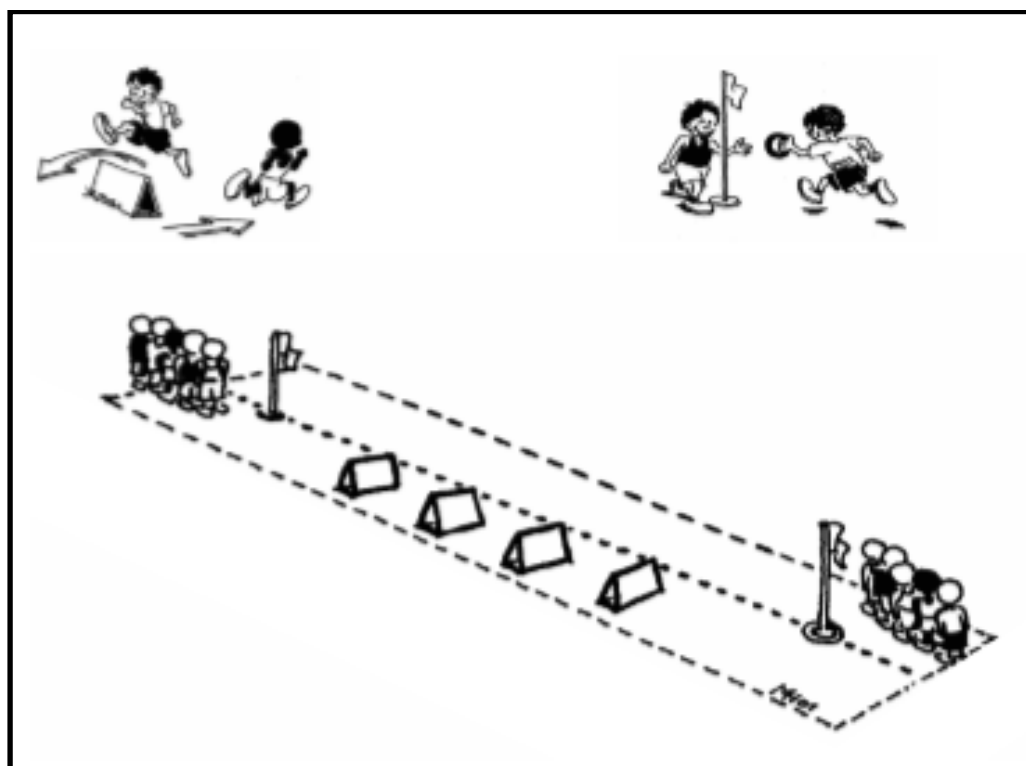
- Chaque participant fait un passage en faisant trois lancers consécutifs, et si le temps le permet, chacun pourra faire un second passage (trois passages maximum).
- Départ avec élan, lancé arrêté derrière la ligne, sans élan.
- A chaque passage, le responsable note les points du concurrent sur la fiche prévue à cet effet.
- Les points sont notés de la manière suivante :
 - ✓ Cercle le plus large (plots rouge) = 3 points,
 - ✓ Cercle moyen (plots bleu) = 4 points,
 - ✓ Petit cercle (plots blancs) = 5 points,
 - ✓ Si la cible n'est pas atteinte = 1 point.
- **On note d'abord les points du 1er passage**, puis les points des passages suivants si le temps le permet (attention, on n'additionne surtout pas).

La performance de l'équipe sera la somme des points des meilleures performances de chaque enfant

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

EVEILS – RELAIS NAVETTE

Course de relais de sprint et de haies



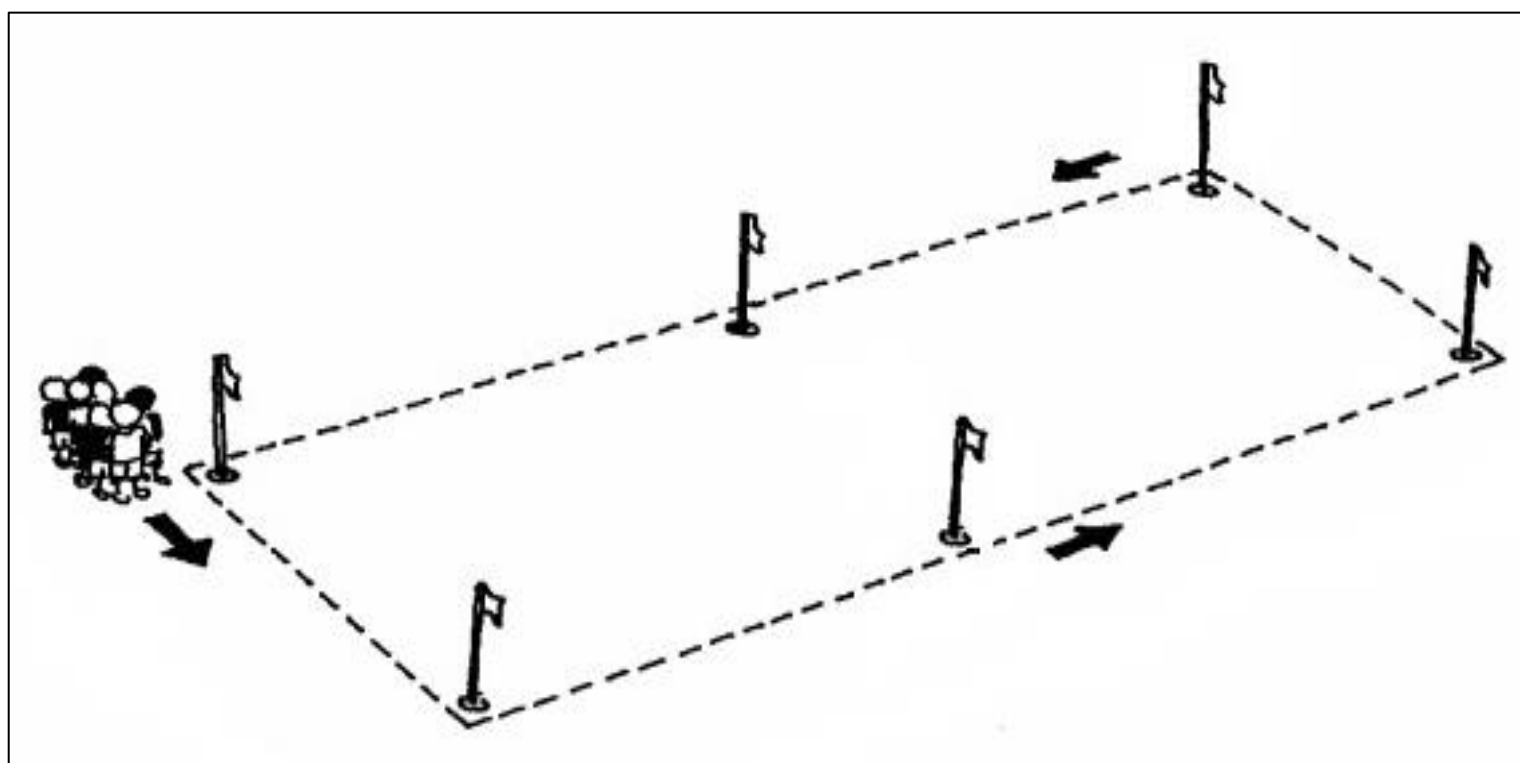
- Départ au coup de sifflet ou au claquoir.
- L'équipe est séparée en deux (la moitié des relayeurs de l'équipe est face à l'autre, voir schéma)
- Le 1er relayeur fait sa ligne droite de sprint, donne le témoin au second relayeur, qui fait son parcours de haies, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les relayeurs aient fait le sprint et les haies (ou haies et slalom).
- Pour chaque course, on déclenche le chronomètre en même temps que le coup de sifflet ou le claquoir. Le chronomètre s'arrête lorsque le dernier relayeur a fait ses deux lignes droites (haies ou haies/slalom et sprint).
- Chaque équipe fait deux passages (trois passages maximum).
- Le responsable de groupe note les temps sur la fiche prévue à cet effet, **en précisant bien le nombre de coureurs de l'équipe.**
- **On note d'abord le temps du 1er passage**, puis les temps des passages suivants si le temps le permet (attention, on n'additionne surtout pas).
- **Pénalités** : Si on observe qu'un enfant a volontairement fait tomber une haie, le responsable de l'atelier le stoppera durant 2 secondes (on l'attrape délicatement par les épaules pour le stopper durant 2 secondes)

La performance de l'équipe sera le temps total de l'équipe, exprimé en minutes et secondes (arrondi à la seconde supérieure)

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

EVEILS – MARCHÉ 6 MINUTES

Marche athlétique en durée



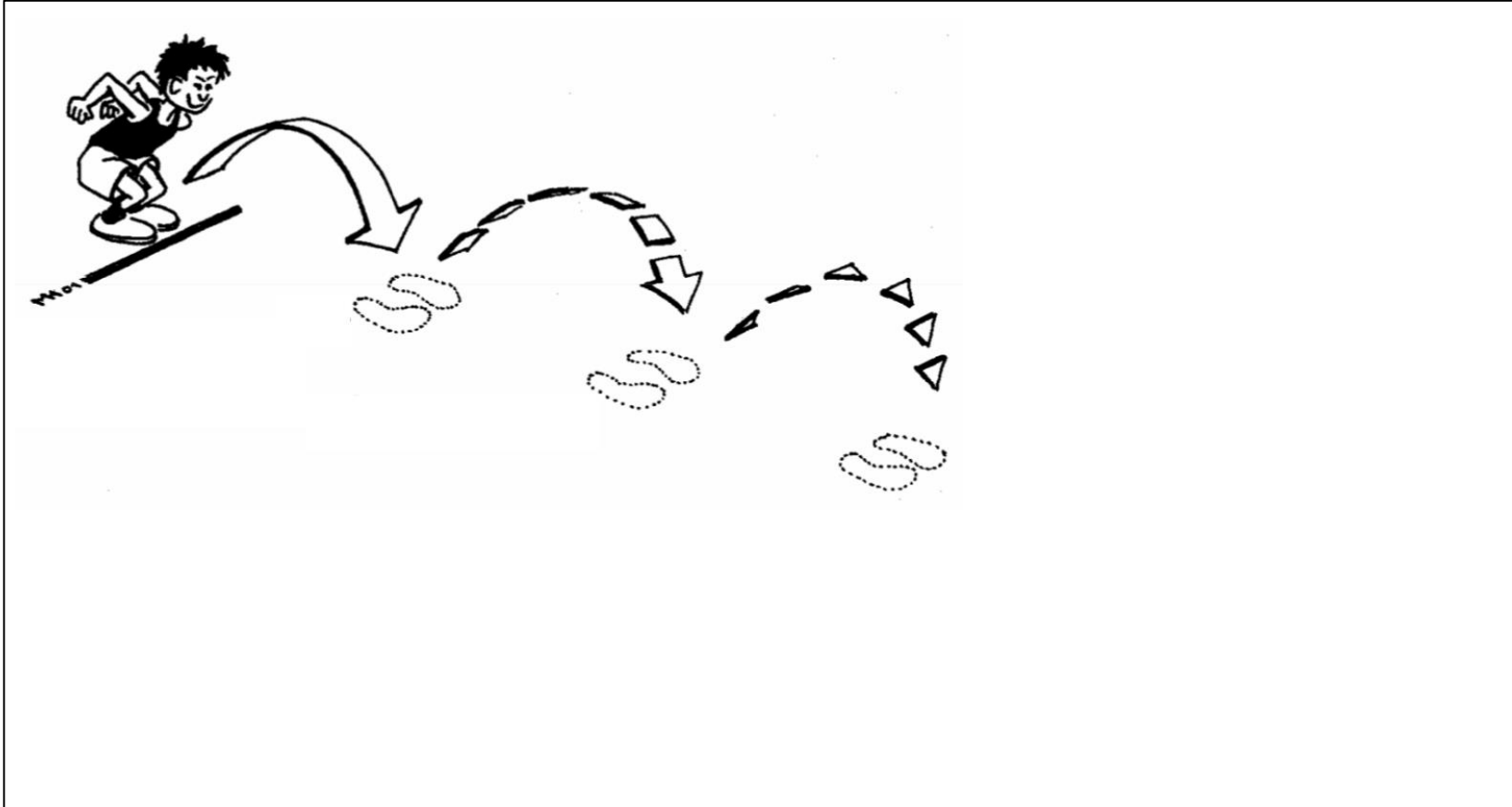
- Chaque concurrent marche durant 6 minutes sur une boucle de 100 mètres.
- Chaque concurrent essaye de faire le maximum de tours en 6 minutes.
- Un coup de sifflet est donné pour signifier le départ. Deux coups de sifflet sont donnés pour signaler qu'il reste une minute. Trois coups de sifflet sont donnés pour signaler la fin.
- On enregistre le nombre total de passage des coéquipiers durant les 6 minutes.
- Un seul passage par équipe.
- Le responsable de groupe note la performance sur la fiche prévue à cet effet, **en précisant bien le nombre de coureurs de l'équipe.**
- **On note la somme des passages de tous les équipiers.**
- **Pénalités :** Si on observe qu'un enfant a une marche « non réglementaire » (c'est-à-dire plutôt proche de la course que de la marche), le responsable de l'atelier le stoppera durant 2 secondes (on l'attrape délicatement par les épaules pour le stopper durant 2 secondes)

La performance de l'équipe sera la somme des passages de tous les concurrents

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

EVEILS – PENTA-GRENOUILLE

5 sauts de grenouille enchainés sans élan



- Chaque concurrent fait 5 foulées sauts de grenouille d'affilé.
- Départ arrêté derrière la ligne, sans élan.
- Chaque participant fait un passage, et si le temps le permet, chacun pourra faire un second passage (trois passages maximum).
- A chaque passage, le responsable note les points du concurrent sur la fiche prévue à cet effet.
- Les points sont notés de la manière suivante :
 - ✓ De 0 à 1 m = 1 point,
 - ✓ De 1 à 2 m = 2 points
 - ✓ De 2 à 3 m = 3 points, et ainsi de suite.
- La lecture se fait au niveau du talon le plus proche de la ligne de départ
- **On note d'abord les points du 1er passage**, puis les points des passages suivants si le temps le permet (attention, on n'additionne surtout pas).

La performance de l'équipe sera la somme des points des meilleures performances de chaque enfant

Description

des

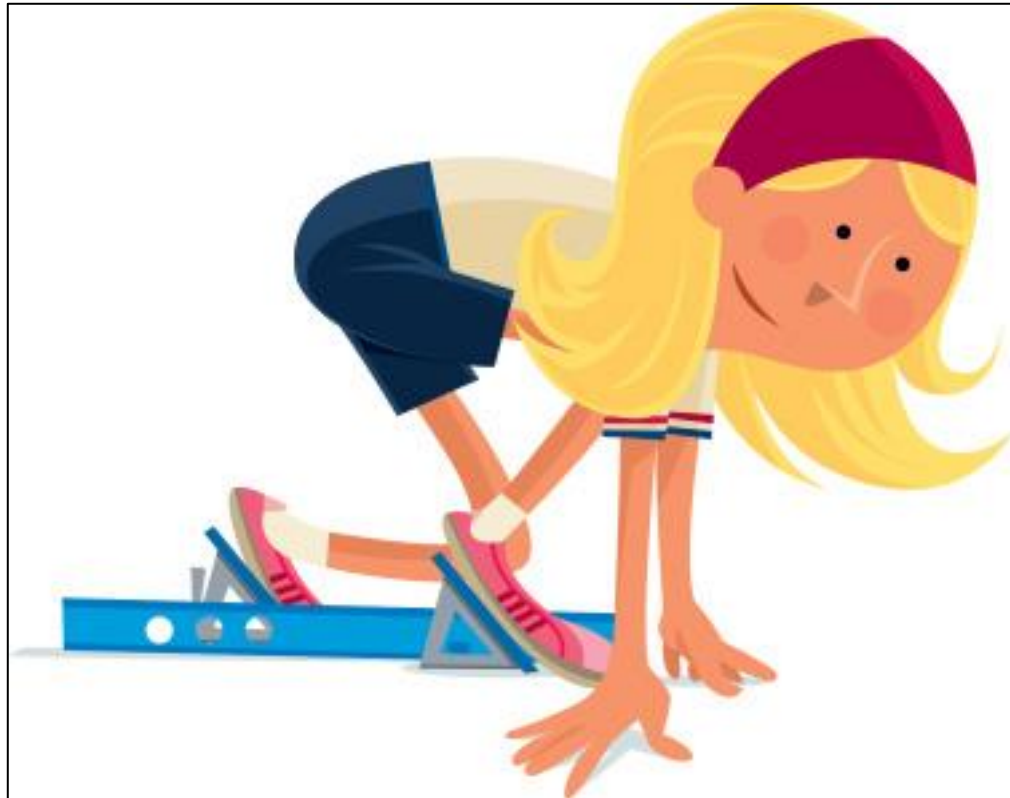
épreuves

POUSSINS

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

POUSSINS – 50 METRES

Course de sprint chronométrée



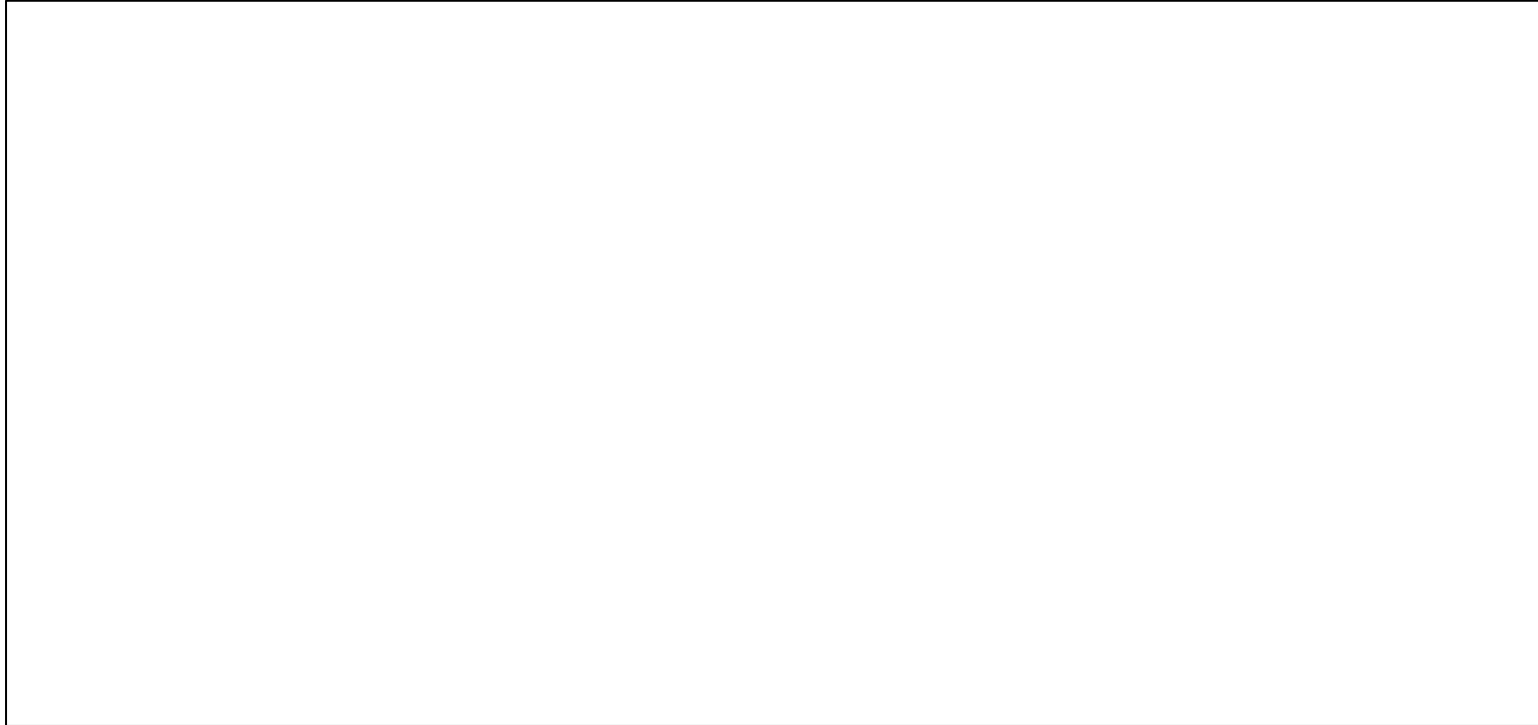
- Chaque enfant fait un 50 mètres.
- Le départ est donné au claquoir ou au sifflet.
- Le départ est libre (debout, accroupi...)
- 2 passages par enfant.
- A chaque passage, le responsable note la **performance individuelle de l'enfant, donnée en secondes et dixième (arrondi au dixième supérieur).**

La performance de l'équipe sera la somme des meilleurs temps de chaque enfant exprimée en minutes et secondes (arrondi à la seconde supérieure)

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

POUSSINS – ENDURANCE 6 MINUTES

Course de durée avec obstacles



- Chaque concurrent court durant 6 minutes sur une boucle de 100 mètres.
- Chaque concurrent essaye de faire le maximum de tours en 6 minutes.
- A chaque tour, le concurrent rencontrera des obstacles par-dessus lesquels il devra passer.
- Un coup de sifflet est donné pour signifier le départ. Deux coups de sifflet sont donnés pour signaler qu'il reste une minute. Trois coups de sifflet sont donnés pour signaler la fin.
- On enregistre le nombre total de passage des coéquipiers durant les 6 minutes.
- Un seul passage par équipe.

- Le responsable de groupe note la performance sur la fiche prévue à cet effet, **en précisant bien le nombre de coureurs de l'équipe.**
- **On note la somme des passages de tous les équipiers.**

La performance de l'équipe sera la somme des passages de tous les concurrents

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

POUSSINS – LANCER DE VORTEX DE PERFORMANCE

Lancer de Vortex en distance



- Chaque enfant fait un lancer de vortex.
- Élan libre dans une limite de 5 mètres.
- Le lancer doit être effectué avant la ligne représentant le point « zéro » du décamètre.
- 3 lancers par enfant.
- A chaque passage, le responsable **note la performance individuelle de l'enfant, arrondie au mètre inférieur du point de chute.**

La performance de l'équipe sera la somme des meilleures performances de chaque enfant exprimée en mètres et centimètres

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

POUSSINS – SAUT HORIZONTAL AVEC PERCHE

Saut en longueur à l'aide d'une perche dans le sable



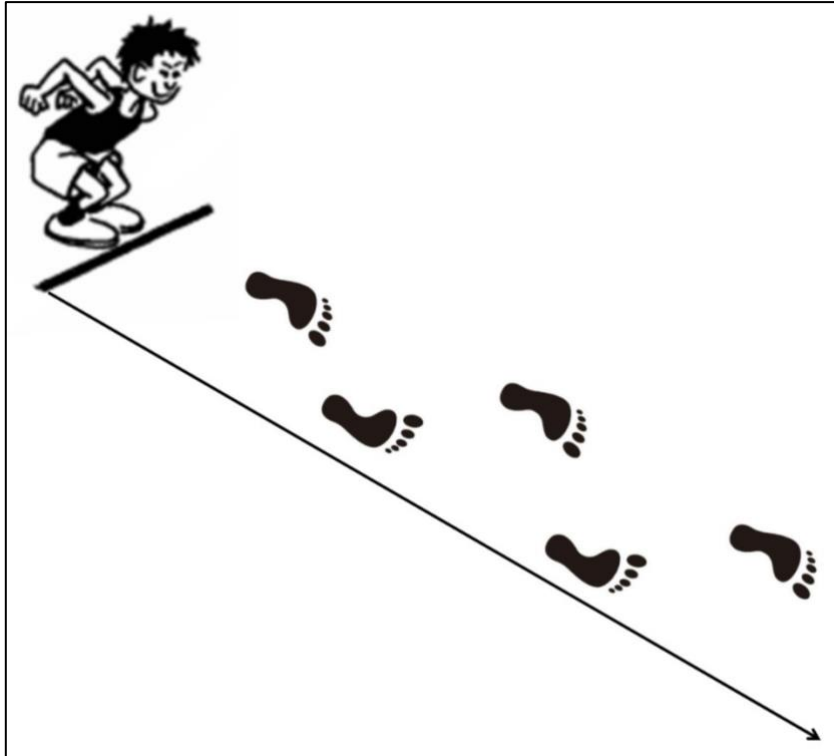
- Chaque enfant fait un saut en longueur à l'aide d'une perche.
- Élan de 5 mètres, matérialisé par une marque.
- L'athlète plante la perche dans le cerceau/pneu/tapis et se soulève au-dessus du bac à sable pour se réceptionner dans le sable.
- Impulsion sur un pied, réception sur les deux pieds pour éviter les risques de blessures.
- La perche doit être tenue par les deux mains jusqu'à la réception dans le sable.
- 2 sauts par enfant.
- A chaque passage, le responsable note **la performance individuelle de l'enfant, arrondie au centimètre inférieur de la marque.**

La performance de l'équipe sera la somme des meilleures performances de chaque enfant exprimée en mètres et centimètres

Finale Kids' Athlé- 09/06/2019

POUSSINS – PENTA-BONDS

5 foulées bondissantes sans élan



- Chaque concurrent fait 5 foulées bondissantes.
- Départ arrêté derrière la ligne, sans élan.
- La lecture se fait au niveau du talon le plus proche de la ligne de départ
- 2 passages par enfant
- A chaque passage, le responsable **note la performance individuelle de l'enfant, arrondie au mètre inférieur du point de chute.**

La performance de l'équipe sera la somme des meilleures performances de chaque enfant exprimée en mètres et centimètres