

ASSOCIATION INTERNATIONALE
Des FÉDÉRATIONS D'ATHLÉTISME



IAAF KIDS' ATHLETICS[©]

- UNE EPREUVE PAR EQUIPE POUR LES ENFANTS -



UN GUI DE PRATI QUE POUR LES ORGANI SATEURS DE COMPETI TI ON

IAAF KIDS' ATHLETICS[©]

- UNE EPREUVE PAR EQUIPE POUR LES ENFANTS -

Table des matières

1.	Introduction	6
2.	Concept de IAAF KIDS' ATHLETICS	8
2.1	Objectifs	8
2.2	Principe de l'équipe	10
2.3	Groupes d'âge et programme de compétition	11
2.4	Matériel et équipement	12
2.5	Aire et temps de compétition	13
3.	Disciplines	
3.1	Sprint/haies	14
3.2	Sprint/slalom	16
3.3	Sprint, haies et course en slalom	18
3.4	Course d'endurance	20
3.5	Saut en longueur avec perche	22
3.6	Sauts à la corde	24
3.7	Sauts de grenouille	26
3.8	Sauts en croix	28
3.9	Course sur échelle de vitesse	30
3.10	Lancers sur cible	32
3.11	Lancers de javelot KIDS	34
3.12	Lancers à genoux	36
3.13	Lancers arrière	38
3.14	Lancers en rotation	40
4.	Classement de l'épreuve	
4.1	Système de classement	42

4.2	Classement des épreuves de course	44
4.3	Classement des épreuves de sauts et de lancers	44
4.4	Prise de mesure dans les concours	44
4.5	Classement final	45
5.	Organisation	
5.1	Mise en place et clôture	46
5.2.	Fiches d'engagement et de compétitions	47
5.2.1	Fiches d'engagement de l'équipe	47
5.2.2	Fiches de compétition	47
5.3	Tableau d'affichage	49
5.4	Identification des équipes/organisation de l'espace	50
5.5	Organisation des officiels (staff et assistants)	51
5.6	Cérémonie de la victoire	52
6.	Formulaires et tableaux	
6.1	Liste de l'équipement (9 équipes)	
6.1.1	Composition des différents ateliers groupe d'âge 1 (8/9)	54
6.1.2	Composition des différents ateliers groupe d'âge 2 (10/11)	55
6.1.3	Composition des différents ateliers groupe d'âge 3 (12/13)	56
6.2	Format du tableau d'affichage	57
6.3	Fiche d'épreuve	
6.3.1	Courses/ sauts/lancers	58
6.4.2	Endurance	59
6.4.3	Liste d'équipe	59
6.5	Liste du staff d'organisation	60
6.6	Exemple de diplôme	63

1. Introduction

Depuis la nuit des temps, les enfants jouent à se confronter et cherchent les situations qui leur permettent de se comparer les uns par rapport aux autres. L'athlétisme, avec sa variété d'épreuves, procure un excellent forum pour ce type d'interaction. Maintenant, si l'athlétisme est une activité attirante pour les enfants, les dirigeants de ce sport doivent mettre en place des programmes qui incorporent les éléments essentiels qui vont inciter les enfants à jouer.

La plupart du temps, les compétitions pour les enfants dans ce sport ressemblent à une version miniature du programme des adultes. La mise en place de la standardisation des conditions de compétition, comme elle a été faite dans le cadre de l'athlétisme pour les adultes, a souvent mené les enfants vers l'écureuil qu'est la spécialisation. Pour être clair, cette méthode va à l'encontre de la pratique multiple, avec laquelle, du point de vue du développement, la pratique de l'athlétisme par les enfants est appropriée, et l'analyse des résultats obtenus par celle-ci montre qu'elle est inintéressante pour la majorité des enfants concernés. Un seul est vainqueur, tous les autres perdent.

Après de nombreuses tentatives, des sondages et l'organisation d'épreuves pilotes, il est apparu qu'il est urgent de développer un nouveau type de compétition pour les enfants. Le challenge, donc, est de formuler un nouveau concept de l'athlétisme qui soit uniquement axé sur les besoins liés au développement des enfants.

Toute stratégie, bien entendu, doit prendre en compte le fait de proposer aux enfants des expériences motrices amusantes qui permettraient de les motiver au mieux. Par exemple, l'athlétisme peut être présenté comme une épreuve par équipe intéressante. De plus, les exigences physiques de chaque épreuve ne doivent pas être trop élevées, afin de

permettre à chaque enfant d'accéder à celle-ci puis de progressivement acquérir une plus grande efficacité motrice. Enfin, les épreuves doivent être facilement abordables et rapidement réalisables.

Pour résumer, les nouvelles épreuves envisagées doivent permettre, au minimum, de réaliser des unités motrices de base variées, organisées dans une atmosphère de spontanéité et de plaisir. Cela demande des modifications par rapport aux épreuves traditionnelles qui existent actuellement dans les domaines du sprint, de la course d'endurance, des sauts et des lancers.

Lors du printemps 2001, **le groupe de travail de IAAF KIDS' ATHLETICS** a pris l'initiative de développer juste cela : un concept de compétition pour les enfants qui se distingue du modèle de l'athlétisme des adultes. Le concept sera, à l'avenir, labellisé: IAAF KIDS' ATHLETICS, et celui-ci est décrit dans les pages suivantes de ce document.

2. Concept de IAAF KIDS' ATHLETICS

IAAF KIDS' ATHLETICS offre du plaisir: de nouvelles épreuves et des unités motrices variées qui ont été organisées dans un contexte d'équipe en différents lieux lors du déroulement de la compétition. De plus, cette compétition permet à un grand nombre d'enfants de participer sur un terrain aussi petit soit-il, dans une période de temps donnée.

Avec IAAF KIDS' ATHLETICS, les bases de l'athlétisme (le sprint, la course d'endurance, les sauts, les lancers/poussées) peuvent être expérimentées et pratiquées dans une atmosphère de jeu. L'exigence physique est faible et permet ainsi à chaque enfant d'y prendre part facilement.

Les épreuves de IAAF KIDS' ATHLETICS permettent de promouvoir l'athlétisme sur n'importe quelle place publique: les centres aérés, les parcours pédestres ou dans les gymnases. Alors, le sport sera promotionné de toutes les façons imaginables, offrant aux enfants en général une vision complète et favorable de l'athlétisme.

2.1 Objectifs

Vous trouverez ci dessous les **objectifs organisationnels** du concept de IAAF KIDS' ATHLETICS:

- Qu'un grand nombre d'enfants puissent être actifs en même temps
- Que des unités motrices basiques et variées de l'athlétisme puissent être expérimentées
- Qu'il n'y ait pas que les enfants les plus forts et les plus rapides qui puissent obtenir de bons résultats
- Que les exigences techniques varient en fonction de l'âge et requièrent des habiletés de coordination
- Qu'un caractère d'aventure infuse le programme, offrant une approche de l'athlétisme qui soit attrayante pour l'enfant

- Que la structure et le classement des épreuves soient simples et basés sur la place des équipes
- Qu'un nombre réduit d'assistants et de juges soit requis
- Que l'athlétisme se présente comme une épreuve par équipe mixte (les filles et les garçons ensemble)

Les **objectifs de contenus** des compétitions de IAAF KIDS' ATHLETICS sont :

Activité physique – IAAF KIDS' ATHLETICS est parfaitement conçu pour motiver les enfants des écoles, des clubs, ou de tout groupe qui pratiquent une activité physique et pour qu'ils comprennent par eux-mêmes l'avantage d'une pratique régulière.

Promotion de la santé – L'un des principaux objectifs de toutes les organisations sportives doit être d'encourager les enfants à jouer dans le but d'assurer leur santé à long terme. La bonne santé physique s'accomplit au cours de la vie active, entre autre, mais aussi par une population construite grâce aux fondamentaux moteurs et qui s'adonne à une grande variété de sports tout au long de sa vie. Il n'y a pas de sport plus adapté à la construction de la bonne santé physique que l'athlétisme. IAAF KIDS' ATHLETICS est tout particulièrement destiné à remplir cet objectif en proposant des tâches de coordination variées et évoluant avec l'âge.

Interaction sociale – la construction de l'équipe et l'interaction sociale sont promues par le programme de IAAF KIDS' ATHLETICS. Ce programme qui place une grande valeur sur chaque membre de l'équipe. En promouvant l'athlétisme comme étant avant tout un sport d'équipe, on incite les enfants à travailler ensemble et à comprendre l'importance de la coopération. Ce type de compétition conduit également à souligner les vertus du fair-play, ajoutées aux valeurs éducatives associées à IAAF KIDS' ATHLETICS.

Caractère d'aventure – un élément primordial des compétitions de IAAF KIDS' ATHLETICS est le suspense quant au résultat final. Participer à cette aventure est, en lui-même, un stimulus très spécial et peut être une motivation

suffisante puisée dans le contexte. Mais l'anticipation des résultats de l'épreuve ajoute certainement à l'excitation inhérente à la compétition. Au contraire des compétitions standardisées pour les enfants que l'on voyait par le passé, qui favorisaient principalement les enfants physiquement précoces, l'orientation et la stratégie de classement de l'équipe de IAAF KIDS' ATHLETICS aide à garder les choses imprévisibles, et donc, excitantes jusqu'au bout.

2.2 Principe de l'équipe

Le travail d'équipe est un principe de base de IAAF KIDS' ATHLETICS. Toutes les épreuves de course sont réalisées sous forme de relais ou de course d'équipe. De même, toutes les épreuves techniques (les sauts et les lancers) sont classées en additionnant les performances de chaque membre de l'équipe.

Puisque tous les participants concourent nécessairement comme membre d'une équipe, même les enfants les moins doués ont la possibilité de participer. Chaque contribution individuelle participe au résultat de l'équipe et renforce le concept que la participation de chaque enfant a de la valeur.

En accord avec l'exigence de variété, chaque membre de l'équipe devra concourir dans les différentes disciplines de chaque groupe d'épreuve (le sprint, les sauts et les lancers) ainsi qu'à l'épreuve de course d'endurance. Cette stratégie aide à prévenir la spécialisation précoce et procure une approche multiple et variée du développement de l'athlétisme.

2.5 Groupes d'âge et programme de compétition

IAAF KIDS' ATHLETICS se base sur 3 groupes d'âge:

- Groupe 1: les enfants de 8 et 9 ans
- Groupe 2: les enfants de 10 et 11 ans
- Groupe 3: les enfants de 12 et 13 ans

Dans le programme de IAAF KIDS' ATHLETICS, des équipes mixtes sont formées (toujours 5 filles et 5 garçons). Généralement exprimées verbalement, les mêmes règles s'appliquent aux trois groupes d'âge:

- Toutes les épreuves se déroulent sous forme de courses/concours d'équipe
- Tous les enfants doivent concourir plusieurs fois dans chaque groupe d'épreuve
- Le déroulement de la compétition se divise selon un schéma prévu, de façon à ce que sur trois zones, les différentes disciplines des groupes d'épreuves de sprint, de sauts et de lancers puissent se dérouler en même temps. La course d'endurance se déroule pour tout le monde en même temps, à la fin.
- On désigne une personne par équipe comme remplaçant dans le cas où un membre titulaire se blesse. Même remplacé, un participant ne doit pas être sorti de l'équipe.

Groupe d'âge	1	2	3
Age (en années)	8-9	10-11	12-13
Sprint/courses d'équipe			
Sprint/haies		X	X
Sprint/slalom			X
Sprint, haies et slalom (Formule 1)	X	X	X
Course d'endurance	X	X	X
Sauts			
Sauts en longueur avec perche		X	X
Sauts à la corde	X		
Sauts de grenouille vers l'avant	X	X	
Sauts en croix	X	X	X
Course sur échelle de vitesse			X
Lancers			
Lancers sur cible	X	X	
Lancers de javelot KIDS	X	X	X
Lancers à genoux	X		
Lancers arrières			X
Lancers en rotation		X	X
Nombre d'épreuves	8	9	10

2.6 Matériel et équipement

Dans certains cas, on a besoin d'un matériel spécifiquement développé et produit pour réaliser la compétition de IAAF KIDS' ATHLETICS. Cet équipement peut être assemblé très facilement, transporté sans aucun problème, monté et démonté très rapidement.

2.5 Aire et temps de compétition

Les exigences dans l'espace sont simples. On a besoin d'un espace plat de 60 x 40 mètres au minimum (p.e. pelouse, place cendrée ou asphalte).

La durée de la compétition est bien disposée et limitée dans le temps. La procédure d'une compétition complète (= 9 équipes avec 10 participants) est possible en deux heures, la cérémonie de la victoire incluse.

3. Disciplines

3.1 Sprint/haies

Brève description: courses de relais combinant les courses de sprint et de haies

Nom des KIDS' discipline: "Echappée de Kangourous"

Adapté pour: groupes d'âge 2 et 3

Procédure

Deux couloirs sont nécessaires pour chaque équipe: un couloir avec et un autre sans haies.

La moitié de l'équipe est du côté opposé, le premier participant (N°1) commence par un départ debout, puis court 40m plat. A la fin de son parcours N°1 transmet l'anneau en plastique à un membre de l'équipe qui l'attend (N°2), qui le prend en tenant sa main à côté d'un drapeau. Ce participant commence lui aussi par un départ debout, mais court la distance en franchissant des haies. La transmission se passe à chaque fois de la même manière qu'entre les deux premiers équipiers. Après un départ debout, le prochain membre de l'équipe (N°3) court sur le plat, puis transmet au N°4 qui court sur les haies et ainsi de suite.

La course continue ainsi jusqu'à ce que chaque équipier ait couru sur le plat **et** sur les haies (de cette façon l'équipier N°9 est le point d'ancrage sur les haies). L'anneau en plastique (le témoin) est porté dans la main gauche et est transmis dans la main gauche du receveur à chaque fois. (Voir figure)

Classement

Le classement se fait en fonction du temps: l'équipe vainqueur sera celle qui aura réalisé le meilleur temps. Les autres équipes sont classées selon l'ordre des temps. S'il y a moins d'équipe dans un groupe d'âge que de couloirs disponibles, le classement pourra se faire directement en fonction de leur ordre d'arrivée.

Assistants

Pour une organisation efficace, un assistant par groupe est requis. Cette personne doit remplir les tâches suivantes:

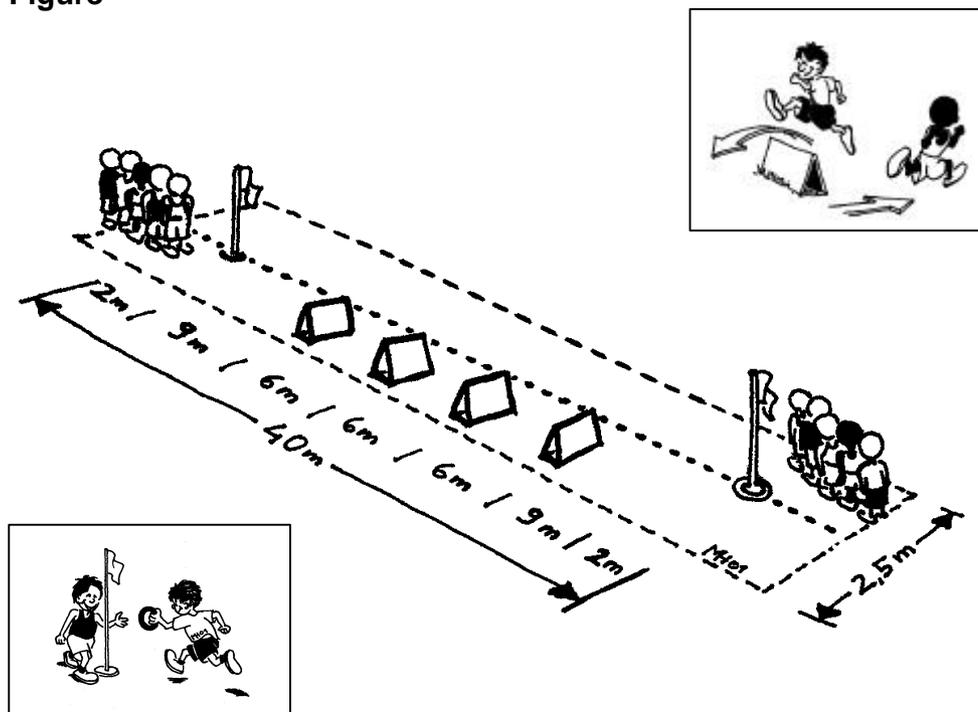
- Contrôler la régularité de la course
- Prendre le temps
- Enregistrer et reporter les scores sur la fiche de l'épreuve

Equipement

Pour chaque couloir, l'équipement suivant est requis:

1. 1 chronomètre
2. 1 fiche
3. 4 haies (environ 50 cm de haut avec un intervalle de 6m entre chacune d'elle)
4. 2 marques / drapeaux
5. 1 anneau en plastique (témoin)

Figure



3.2 Sprint/slalom

Brève description:	courses de relais combinant les courses de haies de sprint et de slalom
Nom des KIDS' discipline:	"Zig-Zag"
Adapté pour:	groupe d'âge 3

Procédure

Deux couloirs sont nécessaires pour chaque équipe (voir 3.1), un couloir avec un slalom et des haies et un sans plot de slalom.

Une moitié de l'équipe est du côté opposé, comme décrit dans la situation 3.1. Le premier participant (N°1) commence par un départ debout et court en slalom 40m sur les haies. A la fin de son parcours, N°1 transmet l'anneau en plastique à un équipier qui l'attend (N°2), qui le prend en tenant sa main à côté d'un drapeau. Ce participant part également en faisant un départ debout mais parcourt la distance retour en sprint. La transmission se passe à chaque fois de la même manière qu'entre les deux premiers équipiers. Après un départ debout, le prochain membre de l'équipe (N°3) court sur les haies et le slalom, puis transmet au N°4 qui court sur le tint et ainsi de suite.

La course continue ainsi jusqu'à ce que chaque équipier ait couru sur le plat **et** sur le slalom (de cette façon l'équipier N°9 est le point d'ancrage sur le slalom). L'anneau en plastique (le témoin) est porté dans la main gauche et est transmis dans la main gauche du receveur à chaque fois. Chaque parcours doit commencer par un départ debout.

Classement

Le classement se fait en fonction du temps: l'équipe vainqueur sera celle qui aura réalisé le meilleur temps. Les autres équipes sont classées selon l'ordre des temps. S'il y a moins d'équipe dans un groupe d'âge que de couloirs disponibles, le classement pourra se faire directement en fonction de leur ordre d'arrivée.

Assistants

Pour une organisation efficace, un assistant par groupe est requis. Cette personne doit remplir les tâches suivantes:

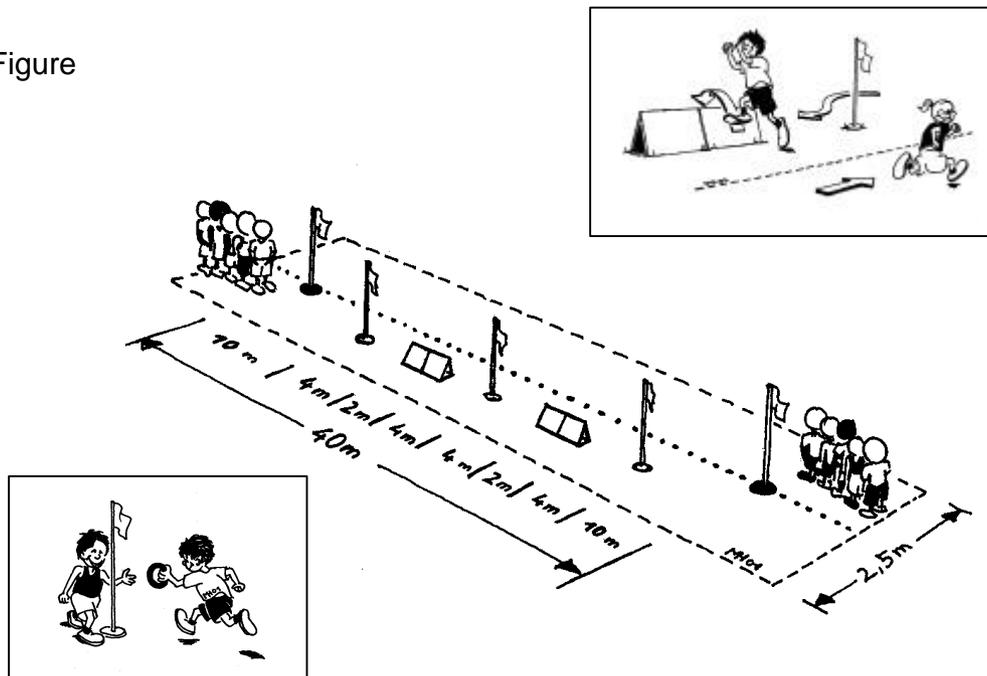
- Contrôler la régularité de la course
- Prendre le temps
- Enregistrer et reporter les scores sur la fiche de l'épreuve

Equipement

Pour chaque couloir, l'équipement suivant est requis:

1. 1 chronomètre
2. 1 fiche
3. 3 plots (drapeaux) de slalom
4. 3 haies (distance plots de slalom-haies = 4m)
5. 2 marques / drapeaux
6. 1 anneau en plastique (témoin)

Figure



3.3 Sprint, haies et course en slalom

Brève description : courses de relais combinant les courses de sprint, de haies et de slalom

Nom des KIDS' discipline: "Formule 1"

Adapté pour : groupes d'âge 1, 2 et 3

Procédure

La course est longue d'environ 80m et est divisée en une zone pour la course de sprint, une pour la course de haies et une pour la course en slalom. On utilise un anneau en plastique comme témoin de relais. Chaque participant doit commencer par un départ debout sur le tapis de sol.

La "Formule 1" est une course d'équipe où chaque équipier doit réaliser tout le parcours. Six équipes peuvent concourir en même temps.

Classement

Le classement se fait en fonction du temps: l'équipe vainqueur sera celle qui aura réalisé le meilleur temps. Les autres équipes sont classées selon l'ordre des temps. S'il y a moins d'équipes dans un groupe d'âge que de couloirs disponibles, le classement pourra se faire directement en fonction de leur ordre d'arrivée.

Assistants

Pour chacune des deux aires (haies et slalom), au minimum deux assistants sont requis pour installer le matériel correctement. A chaque extrémité du parcours, deux assistants supplémentaires sont nécessaires pour juger les transmissions.

Une personne doit tenir le rôle de starter.

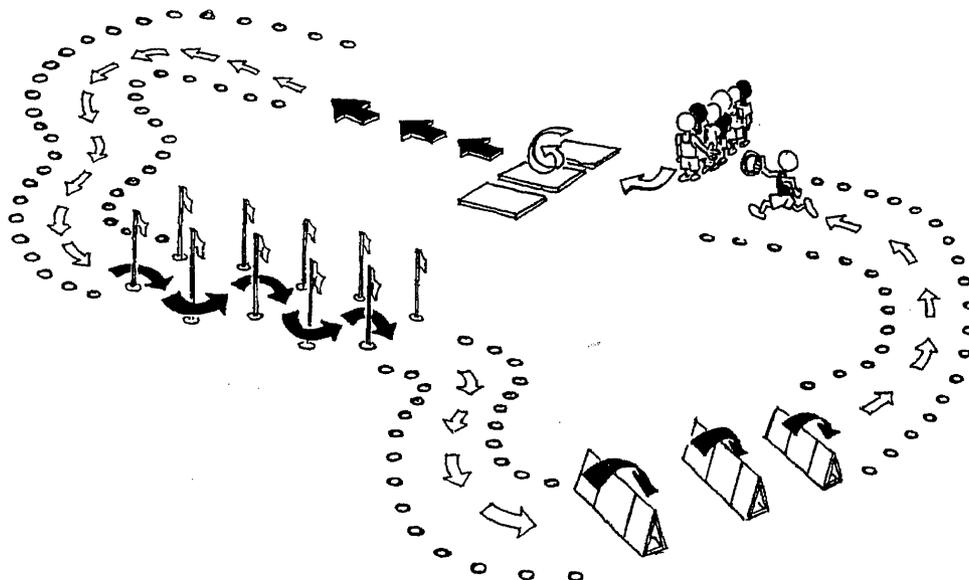
Pour finir, il y a besoin d'autant de personnes pour prendre les temps qu'il y a d'équipes en course. Les chronométreurs doivent également reporter les temps sur la fiche.

Équipement

Pour la "Formule 1", l'équipement suivant est requis:

1. 9 haies
2. 10 plots de slalom (1m de distance entre chaque)
3. 3 tapis de sol
4. environ 30 cônes
5. 1 chronomètre
6. 1 fiche

Figure



3.4 Course d'endurance

Brève description: course de 8 minutes en utilisant un parcours d'environ 150m

Nom des KIDS' discipline: "Battements de coeur"

Adapté pour: groupes d'âge 1, 2 et 3

Procédure

Chaque équipe doit courir sur un parcours de 150m (voir figure) à partir d'un point de départ. Chaque équipier essaie de parcourir le maximum de tours en 8'. Le commandement de départ est donné pour toutes les équipes en même temps (Par coup de sifflet, de pistolet ...)

Chaque équipier reçoit une carte ou quelque chose de similaire à chaque fin de tour. Au bout de 7', la dernière minute est annoncée par un autre coup de sifflet ou de pistolet. Au bout des 8' on indique la fin de la course par un signal final.

Classement

Une fois la course terminée, chaque équipier rend les cartes qu'il a collectées à l'assistant qui les compte. Seuls les tours complets sont comptabilisés, les tours non achevés sont ignorés.

Assistants

Pour une organisation efficace, au moins deux assistants sont requis. Ils doivent indiquer la ligne de départ, distribuer, collecter et compter les cartes. Ils doivent également reporter le score sur la fiche de l'épreuve.

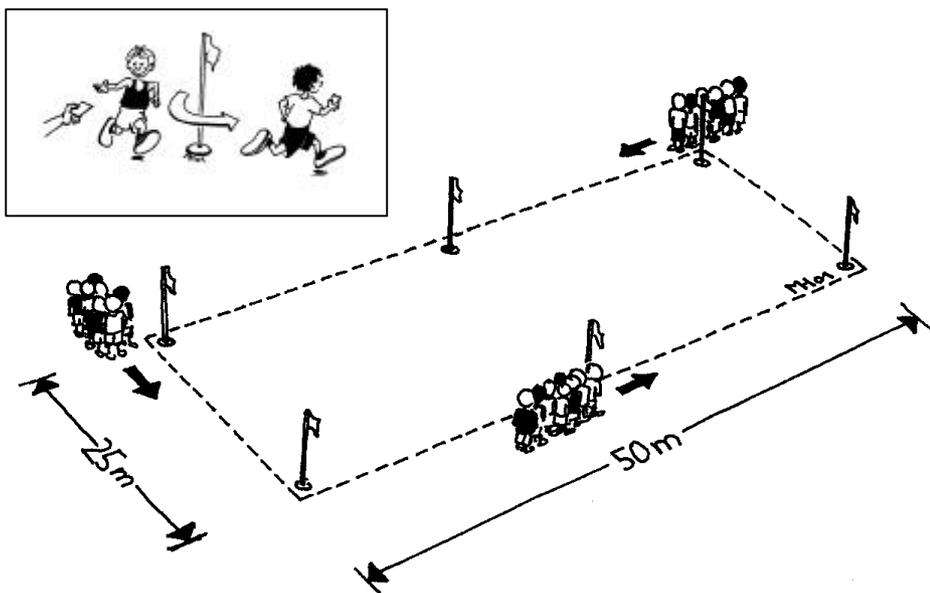
Il faut également un starter. Il doit surveiller le temps et de donner les différents signaux (dernière minute et signal final).

Équipement

Pour chaque équipe, l'équipement suivant est requis:

1. 2 marques ou drapeaux de corner
2. 20 cartes colorées (tickets, cartes à jouer...)
3. 1 chronomètre
4. 1 fiche

Figure



3.5 Saut en longueur avec perche

Brève description: saut en longueur à l'aide d'une perche

Nom des KIDS' discipline: "Envolée"

Adapté pour: groupes d'âge 2 et 3

Procédure

A partir d'une course d'élan de 5m, le participant court vers un cerceau/un pneu/un tapis. L'impulsion se fait sur un pied (les sauteurs droitiers donc impulsion pied gauche doivent tenir la perche avec leur main droite au dessus). "En plantant" la perche, le sauteur se soulève au dessus d'une seconde marque en direction d'un objet cible (pneu ou tapis).

Les objets cibles sont installés comme suit:

- a) Dans l'alignement de la course d'élan
- b) Objet cible 1 (= 2 points) est placé à 1m de la marque, objet 2 (= 3points), objet 3 (= 4 points); objet 4 (= 5 points) et objet 5 (= 6 points) placés les uns à la suite des autres (voir figure)

La réception doit se faire sur deux pieds (pour réduire les risques de blessure). La perche doit être tenue à deux mains (!) jusqu'à la fin de la réception. Pour finir, le changement de l'écart des mains sur la perche est interdit.

Classement

Chaque participant a deux essais. Si l'individu atterrit dans l'objet 1, 2 points sont enregistrés, si la réception se fait dans l'objet 2, 3 points sont donnés et ainsi de suite [objet 3 (=4 points); objet 4 (=5 points) et objet 5 (=6 points). Si le bord du pneu/du tapis est touché lors de la réception, le saut est considéré comme réussi. Si à la réception, une jambe est dans le pneu/sur le tapis et que l'autre jambe est en dehors, un point est déduit. Lorsque les deux pieds arrivent tous deux en dehors du pneu/du tapis, le participant obtient un autre essai pour le faire correctement, s'il n'y arrive pas, il n'enregistre aucun score.

Assistants

Un assistant est requis pour cette épreuve et cette personne doit:

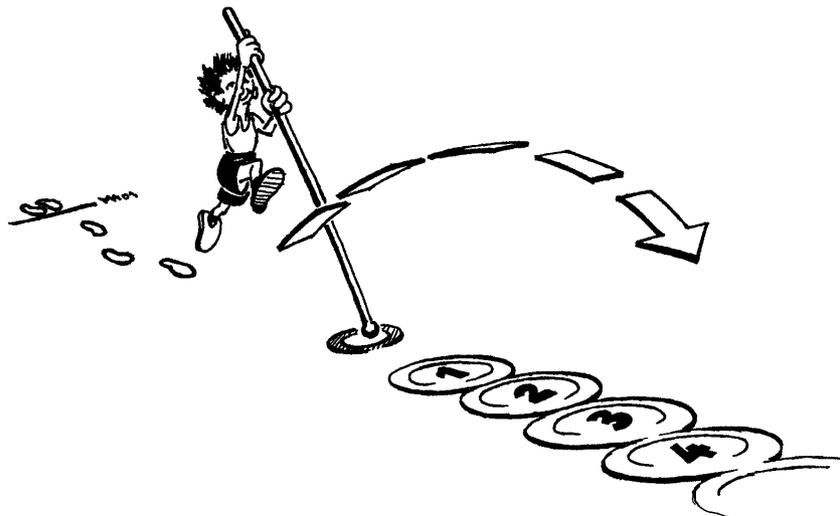
- Contrôler la hauteur et la largeur de la prise
- Contrôler que la réception est correcte
- Comptabiliser et enregistrer les scores sur la fiche de l'épreuve

Equipement

Pour cette épreuve, l'équipement suivant est requis :

1. une perche courte, pas plus de 2m50 (en fibre de verre, en bambou ou autre matériau similaire), qui soit suffisamment solide pour supporter le poids d'un enfant
2. des objets cibles (pneus de bicyclette, tapis de gymnastique, cordes installées en forme de cercle, etc.)
3. un outil de mesurage
4. 1 fiche par équipe

Figure



3.6 Sauts à la corde

Brève description: sauts à la corde

Nom des KIDS' discipline: "Sauts à la corde"

Adapté pour: groupe d'âge 1

Procédure

Le participant se tient debout, pieds parallèles en tenant une corde à deux mains derrière lui. Au commandement, il fait passer la corde au dessus de sa tête puis la fait redescendre devant lui, puis saute par dessus. Le processus cyclique est répété autant de fois que possible en 15 secondes. Cette épreuve ne s'adresse qu'aux enfants du groupe 1. Les enfants doivent sauter sur leurs deux pieds. Chaque enfant a deux essais.

Classement

Chaque membre de l'équipe participe. Chaque contact de la corde avec le sol est comptabilisé. Dans le **groupe d'âge 1** le meilleur résultat de chaque équipier est comptabilisé pour faire le total de l'équipe.

Assistants

Pour la bonne organisation de cette épreuve, un assistant est requis. Il/elle a les choses suivantes à faire:

- Donner le départ de l'épreuve
- Contrôler les sauts et vérifier qu'ils sont réalisés correctement
- Prendre le temps
- Compter et additionner les scores sur la fiche de l'épreuve

Équipement

Pour chaque équipe, l'équipement suivant est requis:

1. 1 corde à sauter
2. 1 chronomètre
3. 1 fiche

Figure



3.7 Sauts de grenouille

Brève description: Sauts pieds joints vers l'avant à partir d'une position en squat

Nom des KIDS' discipline: "Sauts de grenouille"

Adapté pour: groupes d'âge 1 et 2

Procédure

A partir d'une ligne de départ, les participants enchaînent des "sauts de grenouille" les uns après les autres ("saut de grenouille": saut vers l'avant, pieds joints, départ en position de squat). Le premier équipier se place avec le bout des chaussures derrière la ligne de départ. Il/elle descend en position de squat puis saute vers l'avant aussi loin que possible, en atterrissant sur les deux pieds. L'assistant marque le point de réception le plus proche de la ligne de départ (talons). Si l'équipier tombe en arrière de son point de réception, sur les mains par exemple, celles-ci serviront de point de réception. Le point de réception devient la ligne de départ pour le second équipier, qui exécute son "saut de grenouille" à partir de ce point. Le troisième équipier part du point de réception du second et ainsi de suite. L'épreuve est terminée lorsque le dernier équipier a sauté et que son point de réception a été marqué.

La procédure entière est répétée une seconde fois (second essai).

Classement

Chaque membre de l'équipe participe. La distance totale couverte par tous les sauteurs est le résultat de l'équipe. L'équipe marque la meilleure performance des deux essais.

La mesure se fait au centimètre près.

Assistants

Un assistant par équipe est requis pour cette épreuve et cette personne doit:

- Contrôler et régler la procédure (ligne de départ, réception)
- Mesurer la distance totale de chaque essai
- Enregistrer les scores sur la fiche de l'épreuve

Equipement

Pour chaque équipe, l'équipement suivant est requis:

1. 1 engin de mesure
2. du matériel de marquage (1 plot directionnel et une latte de départ)
3. 1 fiche

Figure



3.8 Sauts en croix

Brève description: sauts pieds joints avec changements de direction

Nom des KIDS' discipline: "Sauts en croix"

Adapté pour: groupes d'âge 1, 2 et 3

Procédure

A partir du centre d'une croix, le participant saute vers l'avant, vers l'arrière et sur les deux côtés. Spécifiquement, le point de départ est au centre, puis saut vers l'avant, puis en arrière pour revenir au centre, puis vers la droite, puis retour au centre, puis à gauche et retour au centre, puis vers l'arrière et retour au centre.

Classement

Chaque équipier a 15 secondes à chaque essai durant lesquelles il essaie de réaliser autant de bonds que possible. Dans chaque carré (devant, centre, deux côtés, derrière) chaque bond rapporte un point de manière à ce que pour chaque tour un maximum de huit points puissent être marqués. Le meilleur des deux essais est enregistré.

Assistants

Un assistant par équipe est requis pour cette épreuve et cette personne doit :

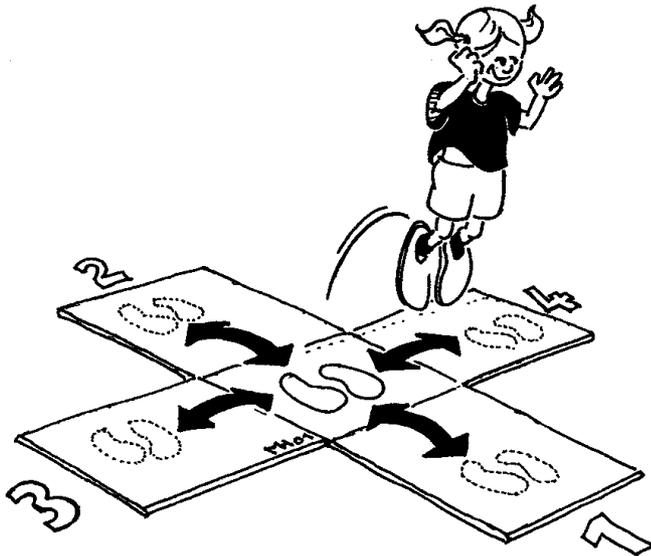
- Donner le commandement de départ
- Contrôler et régler la procédure
- Prendre le temps et compter le nombre de bond
- Enregistrer les scores sur la fiche de l'épreuve

Équipement

Pour chaque équipe, l'équipement suivant est requis:

1. 1 croix de saut (sur un tapis ou autre chose de similaire)
2. 1 chronomètre
3. 1 fiche

Figure



3.9 Course sur échelle de vitesse

Brève description: course en aller retour sur une échelle de vitesse

Nom des KIDS' discipline: "Pieds chauds"

Adapté pour: groupe d'âge 3

Procédure

Deux cônes (un au départ, l'autre à l'arrivée du parcours) sur un intervalle de 9m50. Une échelle de coordination est placée sur le sol à égale distance entre les deux cônes (2m50 entre l'échelle et le cône de chaque côté). Au départ le participant se tient debout, pieds décalés (départ debout) avec le bout de sa chaussure sur la ligne de départ qui se trouve au niveau du premier cône. Au commandement de départ, le participant court entre les barreaux de l'échelle, (distance entre les barreaux: 50 cm) aussi rapidement que possible puis court jusqu'au second cône. Lorsqu'il a touché le cône avec la main, le participant fait demi-tour rapidement puis retourne jusqu'au premier cône en courant sur l'échelle. Lorsqu'il touche le cône le chronométrateur stoppe le chrono.

Si un participant pose un pied en dehors de l'échelle ou manque l'un des intervalles de l'échelle, l'assistant déplace le cône vers lequel l'enfant court d'un mètre (un assistant est posté à chaque cône). De cette manière, le participant est pénalisé en devant courir sur une plus longue distance s'il ne réalise pas l'exercice correctement. S'il fait deux erreurs, la distance est augmentée de deux mètres et ainsi de suite.

Classement

Le meilleur temps des deux essais est comptabilisé.

Assistants

Pour une bonne organisation de cette épreuve, deux assistants sont requis. Ils doivent faire les choses suivantes

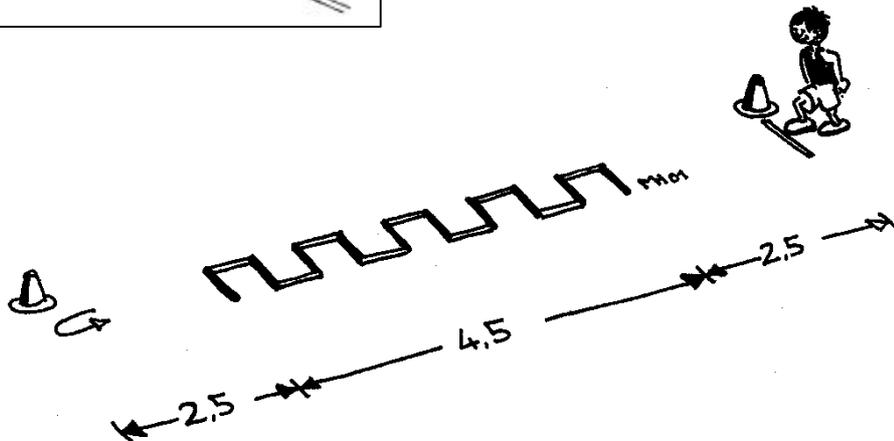
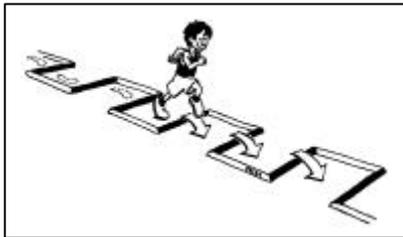
- Donner le départ de l'épreuve
- Contrôler et régler l'épreuve
- Prendre le temps
- Enregistrer les scores sur la fiche de l'épreuve

Équipement

Pour cette épreuve, l'équipement suivant est requis:

1. 1 échelle de coordination (échelle de vitesse)
2. 2 cônes de marquage
3. 1 chronomètre
4. 1 fiche

Figure



3.10 Lancer sur cible

Brève description: Lancers d'un bras sur cible

Nom des KIDS' discipline: "lâchés de bombe !"

Adapté pour: groupes d'âge 1 et 2

Procédure

Le lancer sur cible se fait à partir d'une zone de 5m. On installe une barrière de 2m50 de haut et une zone cible de 3m derrière de cette barrière (voir figure). Le participant lance l'engin de lancer au dessus de la barrière à une distance choisie de celle-ci .A chaque essai, le participant doit choisir une ligne à partir de laquelle il va lancer : 5m, 6m, 7m, ou 8m de la barrière haute, le nombre de points augmentant au fur et à mesure que la distance entre le lanceur et la barrière augmente.

Classement

Toucher la zone cible ou au moins ses bords, est considéré comme un essai réussi. Les points sont comptabilisés pour chaque essai réussi (lancer de 5m = 2 points, 6m = 3 points, 7m = 4 points, 8m = 5 points). Si l'engin passe au dessus de la barrière mais manque la cible, on comptabilise un point. Chaque participant a droit à trois essais, la somme des scores enregistrés est comptabilisée et ajoutée au total de l'équipe.

Assistants

Un assistant est requis pour cette épreuve et cette personne doit :

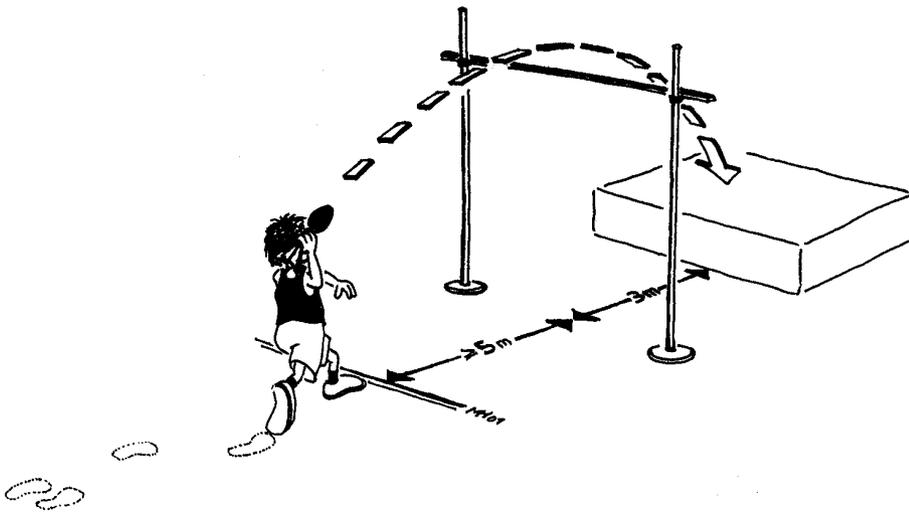
- Contrôler la régularité de la procédure de l'épreuve (lancer d'une certaine distance et atteindre la cible)
- Compter et enregistrer les scores sur la fiche de l'épreuve

Equipement

Pour cette épreuve, l'équipement suivant est requis:

1. 1 zone cible (poteaux de hauteur ou de perche ou quelque chose de taille similaire)
2. Engin de lancer (balle lestée, vortex, javelot en mousse, ou tout autre engin adapté)
3. une barrière de 2m50 de haut
4. 1 fiche par équipe

Figure



3.11 Lancer de javelot KIDS

Brève description: lancer de distance, d'un bras avec un javelot KIDS

Nom des KIDS' discipline: "Turbo lancer"

Adapté pour: groupes d'âge 1, 2 et 3

Procédure

Le javelot d'initiation est lancé au dessus d'une zone de 5m au moins. Après une courte course d'élan, le participant lance le javelot dans la zone de lancer à partir d'une ligne. (Les groupes d'âge 1 et 2 lancent des javelots en mousse, alors que le groupe d'âge 3 lance des Turbo-Jav). Chaque participant dispose de deux essais.

Consigne de sécurité: Comme la sécurité est un élément critique lors de l'épreuve de lancer de javelot d'initiation, seuls les assistants sont autorisés à être dans la zone de lancer. Il est strictement interdit de lancer le javelot en arrière de la ligne.

Classement

Chaque lancer est mesuré à 90° (angle droit) de la ligne de lancer et tous les 20cm (prendre la marque haute lorsque le javelot tombe entre deux marques). Le meilleur des deux lancers de chaque équipier est additionné au total de l'équipe.

Assistants

Cette épreuve nécessite deux assistants par équipe. Ils doivent :

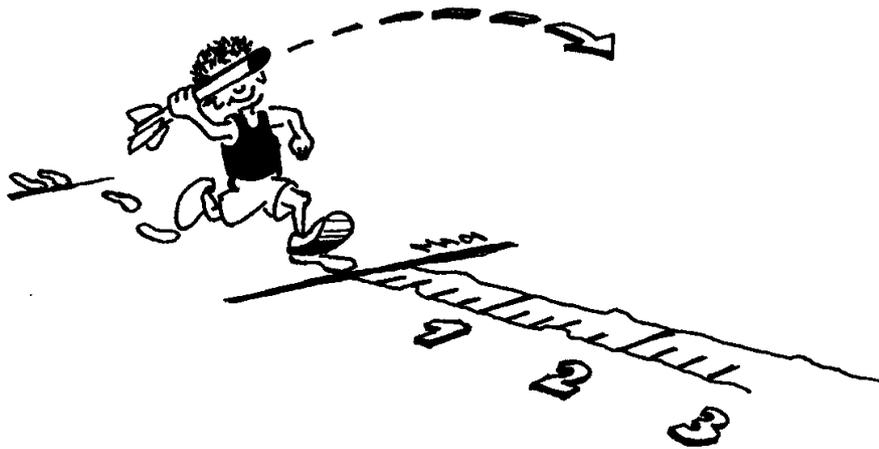
- Contrôler et régler la procédure
- Mesurer la distance parcourue par le javelot (mesurer à 90° de la ligne de lancer)
- Ramener le javelot à la ligne de lancer
- Noter les scores sur la fiche de l'épreuve

Equipement

Pour cette épreuve, l'équipement suivant est requis:

1. 2 javelots d'initiation (javelot mousse ou Turbo-jav)
2. 1 ruban calibré ou un décamètre
3. 1 fiche par équipe

Figure



3.12 Lancer à genoux

Brève description: lancer de distance, des deux bras, lancer un médecine ball à partir de la position à genoux

Nom des KIDS' discipline: "Touche de foot"

Adapté pour: groupe d'âge 1

Procédure

Le participant s'agenouille sur un tapis (ou sur tout autre surface souple) face à un objet élevé et souple (par exemple un tapis de chute ou un tapis mousse). Le participant se penche ensuite vers l'arrière (pré tension du corps) et lance le médecine ball (1 kg) vers l'avant aussi loin que possible en le tenant à deux mains au dessus de sa tête, tout en restant à genoux (un peu comme l'action de touche de football). Après le lancer, le participant se laisse tomber vers l'avant sur le tapis souple et légèrement surélevé qui est devant lui.

Consigne de sécurité: Le médecine ball ne doit jamais être relancé vers les participants. Il est recommandé de le ramener ou de le faire rouler jusqu'au prochain lanceur.

Classement

Chaque participant dispose de deux essais. La mesure est prise tous les 20cm (prendre la marque haute lorsque le javelot tombe entre deux marques) et à 90° (angle droit) par rapport à la ligne de lancer. Le meilleur des deux lancers de chaque équipier est inclus au total de l'équipe.

Assistants

Cette épreuve nécessite deux assistants par équipe. Ils doivent:

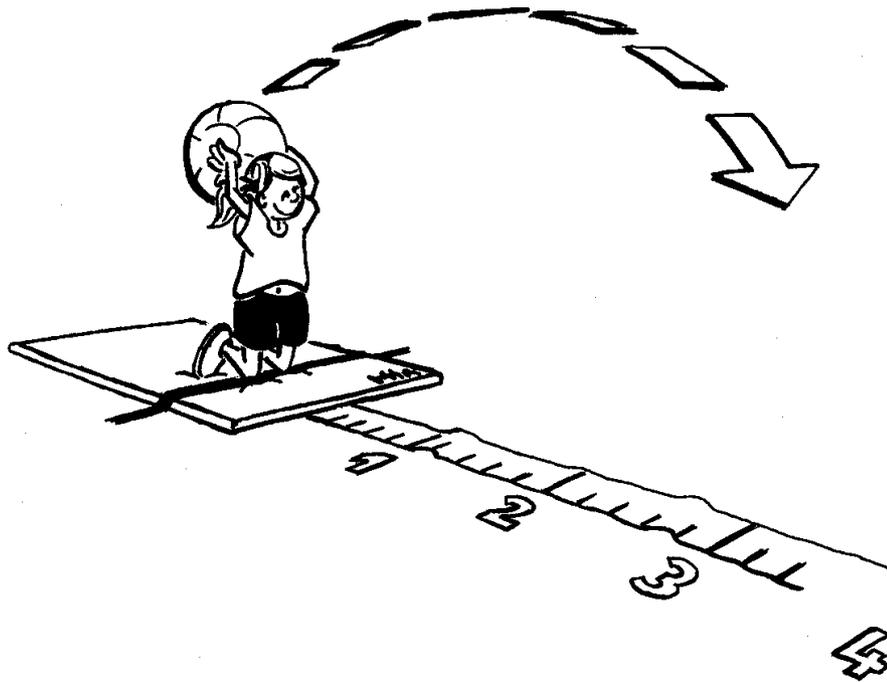
- Contrôler et régler la procédure
- Mesurer la distance parcourue par le médecine ball (mesurer à 90° de la ligne)
- Ramener ou faire rouler le médecine balle vers la ligne de lancer
- Noter les scores sur la fiche de l'épreuve

Equipement

Pour cette épreuve, l'équipement suivant est requis:

1. 2 médecine- ball (1 kg)
2. 1 ruban calibré ou un décamètre
3. 1 fiche

Figure



3.13 Lancer arrière

Brève description: lancer de distance arrière, par dessus la tête avec un médecine ball

Nom des KIDS' discipline: "lancer de boulet"

Adapté pour: groupe d'âge 3

Procédure

Les participants se tiennent jambes parallèles, talons sur la ligne, de dos par rapport à la direction du lancer. Le médecine ball (1 kg) est tenu à bout de bras et à deux mains. Le participant descend en position de squat (pour mettre les muscles en tension), il détend rapidement les jambes puis les bras afin de lancer le médecine ball vers l'arrière, par dessus la tête aussi loin que possible dans la zone de lancer. Après le lancer, le participant doit enjamber la ligne (c'est à dire reculer). Chaque participant dispose de deux essais.

Classement

Chaque lancer est mesuré à 90° (angle droit) de la ligne de lancer et tous les 20cm (prendre la marque haute lorsque le javelot tombe entre deux marques). Le meilleur des deux lancers de chaque équipier est additionné au total de l'équipe.

Assistants

Cette épreuve nécessite deux assistants par équipe. Ils doivent :

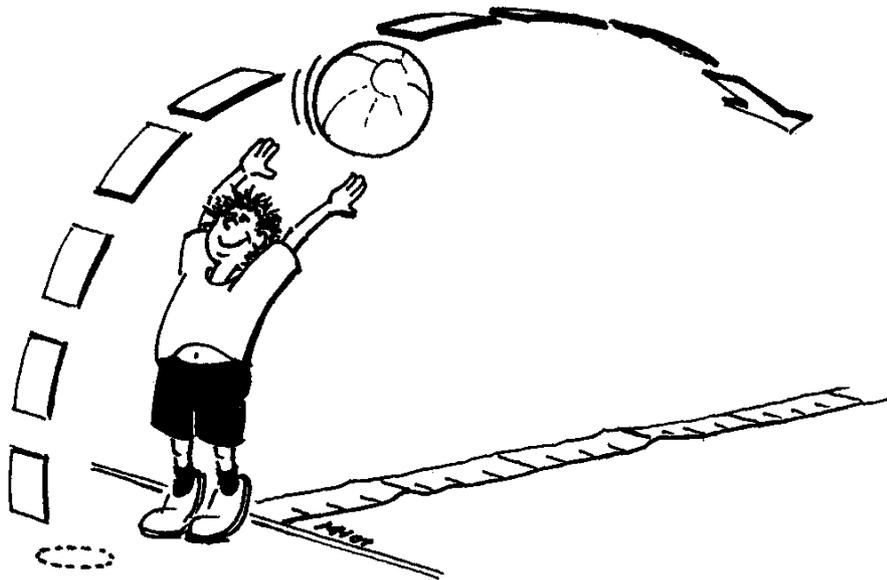
- Contrôler et réglementer la procédure
- Mesurer la distance parcourue par le médecine ball (mesurer à 90° de la ligne de lancer) Ramener le médecine ball
- Noter les scores sur la fiche de l'épreuve

Equipement

Pour cette épreuve, l'équipement suivant est requis:

1. 2 médecine- ball (1 kg)
2. 1 ruban calibré ou 1 décamètre
3. 1 fiche par équipe

Figure



3.15 Lancer en rotation

Brève description: lancer sur des cibles de difficultés variées en utilisant la rotation

Nom des KIDS' discipline: "Tornade"

Adapté pour: groupes d'âge 2 et 3

Procédure

L'aire entière, délimitée par deux poteaux (ou entre deux buts de foot) est divisée en trois zones de taille égale par un ruban: la zone de gauche, la zone centrale et la zone de droite. A partir d'une position debout latérale à 5m du centre la zone, la participant lance une balle (ou un objet similaire), avec la bras totalement tendu vers le poteau ou le but de foot (d'une manière qui ressemble au lancer du disque ou au mouvement de rotation d'une raquette de tennis). Chaque participant dispose de deux essais pour essayer de lancer l'objet dans zone qui est du côté de son bras lanceur (par exemple un gaucher tente de lancer l'objet dans la zone de gauche).

Classement

Si les droitiers lancent l'objet dans la zone de droite, ils marquent trois points. Ils marquent deux points s'ils lancent dans la zone centrale et un point pour la zone de gauche. Si l'objet touche l'une des limites de zone, le score maximal est marqué. Pour les gauchers, les points sont marqués dans le sens inverse.

Si un lanceur manque l'aire de lancer (sur le côté, au delà, avant) ou mord la ligne de lancer, on lui redonne un essai pour tenter de marquer des points.

Le meilleur des deux essais de chaque équipier est additionné au total de l'équipe.

Assistants

Cette épreuve nécessite deux assistants par équipe. Ils doivent:

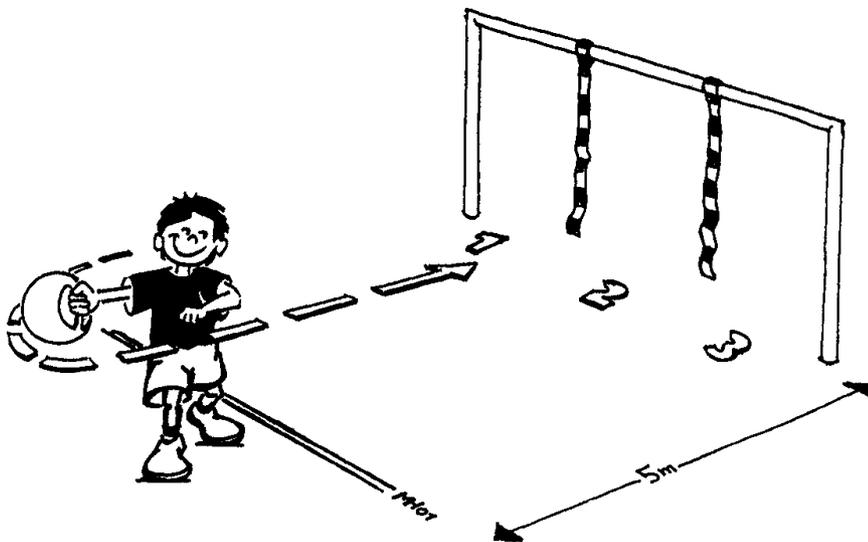
- Contrôler et régler la procédure
- Ramener l'engin vers la ligne de lancer
- Noter les scores sur la fiche de l'épreuve

Equipement

Pour cette épreuve, l'équipement suivant est requis:

1. deux balles de lancer (ou KIDS disques)
2. deux poteaux ou un but de foot
3. un ruban
4. 1 fiche par équipe

Figure



4. Classement de l'épreuve

4.1 Système de classement

L'un des principes fondamentaux de IAAF KIDS' ATHLETICS est qu'il ne doit jamais nécessiter ni d'un grand nombre d'officiels, ni de grandes connaissances techniques. L'intégralité du processus est simplifié par le fait que seule une équipe participe dans chaque discipline. Pour les épreuves de course, les temps ne sont pris que si le nombre d'équipe dépasse le nombre de couloirs disponibles (sinon, seul le classement est fait). Dans les épreuves de sauts et de lancers, le résultat de l'équipe est la somme des résultats de chaque équipier.

Le classement et l'enregistrement des résultats doivent être simples à comprendre, simple à calculer et annoncés dans un délai le plus court possible. Un système de classement détaillé et compliqué, dans lesquels les résultats sont convertis en points comme on le fait dans le décathlon n'est pas adapté.

Le système de classement de IAAF KIDS' ATHLETICS est tellement simple que les résultats peuvent être donnés sitôt qu'une des disciplines est terminée. L'autre point positif du classement par équipe est que le résultat final est totalement indépendant de la performance absolue de chaque participant.

Pour résumer, ce système de classement simple, mais également élégant, est basé sur les principes suivants :

- Indépendamment du résultat de chaque équipier (ou de sa performance absolue), les résultats de chaque discipline sont comparés pour déterminer la place de l'équipe en fonction de leur

total uniquement. La place de l'équipe est déterminée en additionnant les résultats de chaque équipier, en prenant les temps dans certaines épreuves ou en mesurant les distances et/ou en classant les individus dans les autres épreuves.

- Le total des meilleures performances de chaque équipier dans les épreuves de sauts et de lancers est le résultat de l'équipe.
- Le score maximum dépend du nombre d'équipes présentes dans chaque groupe d'âge. Par exemple, avec 9 équipes le meilleur marque 9 points, le second 8 points, le troisième 7 points et ainsi de suite jusqu'à la dernière équipe qui marque 1 point.
- Immédiatement après la fin d'une des disciplines, le résultat est transmis puis reporté sur le tableau d'affichage.
- Lorsque deux équipes ou plus ont le même score, elles marquent toutes le score qui correspond à leur place. Le score ne tient pas compte du nombre d'équipes à égalité. Par exemple, s'il y a 9 équipes participantes et que trois d'entre elles ont marqué le même score pour la troisième place, toutes les trois marquent 7 points. Les scores pour la 6^{ème} et la 7^{ème} place (respectivement 6 et 5 points) ne sont pas donnés. L'équipe suivante est enregistrée à la 6^{ème} place et marque 4 points et ainsi de suite.
- Le vainqueur de l'épreuve est l'équipe qui atteint le meilleur score à la fin de toutes les disciplines.

4.2 Classement des épreuves de course

Dans les épreuves de course, les temps sont pris manuellement et reportés sur la fiche correspondante à l'épreuve (voir "fiche épreuve"). Dans le cas où il y aurait moins d'équipes dans un groupe d'âge que de couloirs disponibles, la prise de temps n'est pas nécessaire. Dans ce cas on fait seulement le classement des équipes dans leur ordre d'arrivée (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}, etc ...). Le résultat est enregistré et le classement est fait.

4.3 Classement des épreuves de sauts et de lancers

Pour les épreuves de sauts et de lancers, chaque équipier doit participer à toutes les disciplines, en réalisant le nombre d'essais donnés. La somme des meilleures performances de chaque équipier est le résultat de l'équipe dans ce groupe d'épreuves. L'enregistrement et le classement des résultats sont inscrits sur la fiche de l'épreuve.

4.4 Prise de mesure dans les concours

Généralement dans les épreuves de sauts et de lancers les performances sont mesurées avec précision avec un outil de mesure à chaque essai. Toutefois, dans IAAF KIDS' ATHLETICS de l'IAAF, cette procédure de prise de mesure (lecture sur un outil de mesure) ne doit pas être utilisée pour les groupes d'âge 1 et 2. Afin d'accélérer le déroulement des épreuves de lancer de KIDS javelot, de lancer à genoux et de lancer arrière, la mesure se fait avec un ruban pré-calibré avec des marques placées tous les 20 cm. La distance est toujours mesurée à 90° (angle droit) de la ligne de lancer au point où l'objet (javelot, balle, etc...) est tombé. Lorsqu'un objet tombe entre deux marques de mesure, la marque la plus haute est accréditée au lanceur.

4.5 Classement final

On utilise un tableau d'affichage afin d'avoir une vue d'ensemble rapide sur tous les résultats.

Pour le tableau d'affichage, il faut prévoir des rouleaux de papier, un tableau blanc, un tableau noir ou tout autre matériau de ce genre. Sur celui-ci, les équipes et les disciplines sont mises sous forme de tableau.

Immédiatement après la fin d'une des disciplines, les fiches d'épreuve sont calculées par l'assistant de l'épreuve et transmises à l'assistant chargé du tableau d'affichage pour qu'il en fasse le traitement par la suite. Dès que la totalité des équipes est passée par une discipline et que leur résultat respectif est enregistré sur le tableau d'affichage, le classement des équipes dans cette discipline est réalisé. Les scores sont alors écrits – de manière large et lisible avec un marqueur gras – dans la colonne appropriée à l'épreuve et dans les lignes qui correspondent à chaque équipe.

Lorsque la compétition est entièrement terminée, seuls les scores de classement de chaque équipe sont additionnés de manière horizontale, indiquant ainsi le classement général de l'équipe. Le vainqueur est l'équipe qui a obtenu le score le plus important.

Une seule personne est nécessaire à la tenue du tableau d'affichage. Ce tableau ainsi que le calcul des scores visible par tous est un processus d'évaluation qui est lisible et transparent pour tous les participants ainsi que pour leurs dirigeants. Ces personnes peuvent suivre l'évolution des équipes en consultant les classements intermédiaires sur le tableau de marquage tout au long de la compétition. Cette méthode contribue à la montée de l'intérêt.

5. Organisation

5.1 Mise en place et clôture

Les éléments organisationnels suivants doivent être mis en place quand on organise une compétition de IAAF KIDS' ATHLETICS:

- Tout l'équipement (en général prévoir du matériel pour 9 équipes) doit être livré dans un endroit qui permette de charger et de décharger en parcourant de faibles distances.
- 6 à 8 personnes qui connaissent la mise en place doivent être disponibles. Un "chef" supervise la mise en place et la clôture de la compétition.
- Ces 6 à 8 personnes doivent être réparties en trois groupes afin d'organiser les trois groupes d'épreuves. On doit garder en tête, toutefois, qu'un minimum de trois personnes est nécessaire à la mise en place du groupe "course", puisque ce groupe demande le plus de travail (en incluant le marquage des lignes, des zones ainsi que la mise en place des ateliers)
- Avec dix équipes ou plus, les ateliers devront être mis en place deux fois, sinon on devra utiliser une zone "d'attente"
- Le "plan de mise en place" doit préparer l'arrangement du terrain et rendre l'organisation plus simple.
- Une fois que la mise en place est terminée, il faut organiser l'accueil et la motivation des enfants afin de les mettre dans de bonnes dispositions pour la compétition. Le fonctionnement de base de la compétition doit être expliqué aux enfants qui doivent, ensuite être présentés aux assistants d'épreuves.
- Après les présentations, tous les enfants participent à un échauffement en commun (conduit par l'un des assistants)

- Après l'échauffement les équipes sont identifiées, les enfants sont répartis sur les différents ateliers et, à chaque atelier, les instructions spécifiques sont données sur la conduite du premier exercice.

5.2 Fiches d'engagement et de compétitions

5.2.1 Fiches d'engagement de l'équipe

La description qui suit ne concerne que les compétitions ou les épreuves pour lesquelles une inscription préalable est obligatoire.

La procédure de pré inscription ne doit pas être standardisée. La fiche suivante est prévue, dans ce cas particulier, pour illustrer une manière de faire (voir 6.4.3):

Les dix équipiers s'inscrivent ici. À la date limite pour les engagements, cette fiche doit être donnée à l'organisateur dans l'ordre dans lequel les épreuves sont planifiées. Les détails de la pré inscription sont particulièrement utiles pour donner à l'organisateur une bonne connaissance du nombre d'assistants qu'il devra inviter.

5.2.2 Fiches de compétition

Pour faciliter le déroulement de la compétition les deux fiches identifiées ci-dessous sont produites comme exemples qui peuvent être photocopiés et demandés par l'organisateur. (Voir 6.4.1 et 6.4.2)

A) fiche pour les épreuves de course (sprint/endurance)

On peut inscrire jusqu'à 4 équipes sur cette fiche. Sous la mention "N", on note le nombre d'équipes, en indiquant le nombre de couloirs sur la piste qui seront nécessaires.

Sous la mention "équipe/couleur", la couleur respective de chaque dossard d'équipe est notée. S'il n'y pas de dossard disponible, les équipes peuvent généralement se distinguer par un maillot ou un tee-shirt, tout comme les équipes ont des vêtements qui les identifient. La couleur des équipes est également reportée sur le tableau de marquage.

Les épreuves de courses sont donc listées dans l'ordre sur la fiche d'épreuve.

S'il y a moins d'équipes dans un groupe d'âge particulier que de couloirs disponibles pour une épreuve il est recommandé de ne pas prendre les temps. Dans ce cas il est suffisant de noter l'ordre d'arrivée des équipes.

Lorsque cinq équipes et plus participent, les temps doivent être pris, ce qui nécessite d'avoir plusieurs chronomètres sur la ligne d'arrivée.

Pour la course d'endurance, les couleurs respectives de chaque équipe sont listées sous "équipe/couleur". Le score et la place de chacun sont alors reportés sur cette fiche.

B) fiche d'épreuve pour les concours (sauts/lancers)

Les fiches pour ces deux groupes d'épreuves sont identiques et généralement suivent l'exemple de la fiche des épreuves de course. Les éléments discutés ci-dessous doivent toutefois être pris en considération.

Pour les épreuves où seul un essai est autorisé ou prescrit, une seule colonne doit être remplie. En clair, cela représente le résultat final, ou, par défaut, la meilleure performance réalisée.

L'atelier que l'assistant ou le juge doit enregistrer est indiqué sous la mention "Exercice", sur la fiche (par exemple: "saut de grenouille")

- a. "équipe/couleur": déjà expliqué pour les épreuves de courses (voir ci-dessus), la couleur respective de chaque chasuble d'équipe est notée.
- b. La mention "groupe", signifie le groupe d'âge de chaque équipe qui est en train de concourir.
- c. Sous ces étiquettes, on reporte les noms des équipiers. Il est possible de ne noter ces noms que le jour de l'épreuve, immédiatement avant le départ d'une épreuve. Il est suffisant de ne noter que les noms de famille, puisque toutes les autres informations apparaissent sur la fiche d'engagement de l'équipe. Dans le cas où il y aurait plusieurs noms de famille identiques dans la même équipe, on notera les initiales du prénom à la suite du nom. Par exemple, si le nom "Petra" apparaît deux ou trois fois, les noms sur la liste doivent apparaître de la manière suivante: "Petra B", Petra M" ou "Petra K".

Les mentions "essai 1" et "essai 2", se réfèrent, bien entendu, au premier et au second essai de l'exercice donné. Les deux essais ne doivent pas se faire l'un à la suite de l'autre. Chaque équipier tente son premier essai avant qu'ils ne retentent tous leur deuxième essai. Lorsque tous les essais ont été réalisés, la meilleure performance est notée dans la dernière colonne sous la mention "Meilleur essai".

Finalement, le total des meilleures performances de chaque équipier est entré sous la mention "Total de l'équipe".

5.3 Tableau d'affichage

Le tableau d'affichage est un élément important du programme de IAAF KIDS' ATHLETICS, puisqu'il sert à capter l'intérêt des enfants et de leurs accompagnateurs. Tout comme le système électronique utilisé lors des compétitions d'athlétisme traditionnels, il est important que les résultats

dans ce programme soient affichés rapidement et d'une façon claire et transparente.

Le tableau d'affichage doit être installé dans un lieu qui le rende visible pour tous les participants sur les différents ateliers. Cela donne aux participants et aux autres spectateurs la possibilité de comparer l'évolution des différentes équipes au fur et à mesure du déroulement des épreuves et, ainsi, gagner de la motivation pour concourir (ou des encouragements) lors des épreuves suivantes.

5.4 Identification des équipes/organisation de l'espace

- Identification des équipes: l'expérience de terrain nous amène à dire que l'organisateur devrait mettre à disposition des équipes des chasubles de couleur (dossards). Cela garantit que tous les équipiers se présentent sur le terrain avec les mêmes tenues.
- Organisation de l'espace: l'espace au sol utilisé par le programme de IAAF KIDS' ATHLETICS est clairement, visiblement séparé en quatre secteurs: SPRINT, ENDURANCE, SAUTS et LANCERS. Des équipements, tels que des bancs, des drapeaux et des planches sont placés de manière à démarquer chaque secteur. Cette démarcation claire des aires d'activité s'adresse aux spectateurs comme aux participants. Non seulement, cela renforce le concept que le participant commence une nouvelle épreuve/expérience, cela permet également d'avertir tous ceux qui traversent un secteur qu'il faut le faire avec précaution. De là, on tire une composante sécuritaire de l'organisation de l'espace.

5.5 Organisation des officiels (staff et assistants)

Comme pour les compétitions pour adultes, les épreuves de IAAF KIDS' ATHLETICS nécessitent des aides – assistants/juges qui sont chargés de contrôler que les épreuves se déroulent selon certaines règles et certaines procédures.

Ce principe reste vrai pour le programme de IAAF KIDS' ATHLETICS même s'il comporte des épreuves qui, dans la plupart des cas, diffèrent totalement des épreuves standards des programmes pour les adultes.

Toutefois, c'est à cause de ces différences radicales que le programme de IAAF KIDS' ATHLETICS nécessite la formation d'un type spécial d'assistant/juge. Le type de personne pressenti pour ce rôle est une personne jeune, animateur enthousiaste, car il y a une dimension humaine dans le rôle qu'il tiendra dans les opérations de prise de temps ou de prise de mesure.

Les jeunes personnes qui sont pressenties pour ce rôle d'assistant sont des motivateurs, capable de créer l'enthousiasme pour l'épreuve, de donner des encouragements positifs à l'enfant, d'offrir des démonstrations techniquement correctes des tâches demandées et de promouvoir l'esprit d'équipe – l'une des idées principale de IAAF KIDS' ATHLETICS. De plus, l'énergie produite par ces jeunes officiants peut être canalisée avantageusement dans les tâches de mise en place, de clôture, pour modifier les équipements ou faire des ajustements dans les ateliers.

Les individus suivants composent le "staff":

- L'organisateur de l'épreuve, qui a la vue d'ensemble et qui s'implique dans l'organisation comme le principal interlocuteur et celui qui résout les problèmes.
- La "tête du tableau d'affichage", qui a pour fonction le secrétariat général, le contrôle des fiches, le déploiement des assistants et la préparation des proclamations de résultats.

- Un starter et quatre chronométreurs pour les épreuves de course et de sprint. Ces individus peuvent également participer à la mise en place et à la clôture de l'épreuve.
- Un ou deux assistants supplémentaires pour superviser le respect des règlements, de l'ordre et de la sécurité.

5.6 Cérémonie de la victoire

La cérémonie de la victoire est un "PLUS" absolu pour toutes les compétitions de IAAF KIDS' ATHLETICS. Les enfants, en particulier, ont une appréciation spéciale pour la reconnaissance de leurs performances.

Pour un effet positif maximum, la cérémonie de la victoire doit avoir lieu immédiatement - pas plus de deux minutes après que toutes les épreuves aient été terminées. Chaque équipe, chaque enfant doit quitter le lieu de compétition en connaissant le résultat final et en comprenant de quelle manière les efforts individuels ont participé à celui-ci.

Lors de la cérémonie de la victoire, l'organisateur a la possibilité de présenter par leur nom tous les assistants qui ont contribué au succès de l'épreuve.

De plus, il/elle a la possibilité d'honorer les performances exceptionnelles réalisées par une équipe ou par un athlète. De cette manière, même un participant malchanceux pourra se sentir reconnu.

En résumé, la cérémonie de la victoire est une manière magnifique de souligner la valeur éducative de l'épreuve de IAAF KIDS' ATHLETICS et d'encourager les enfants à rester actifs.

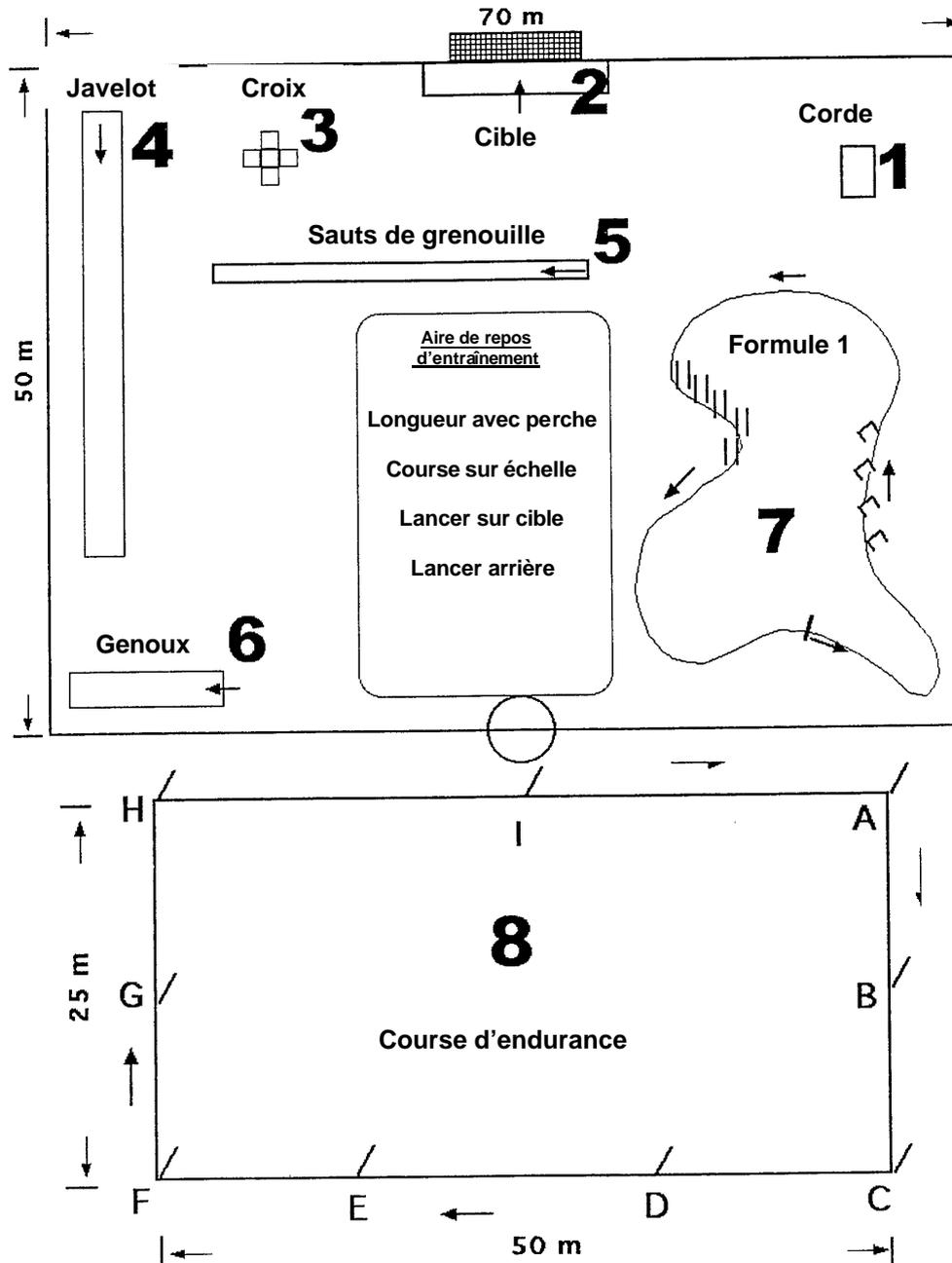
6. Formulaires et tableaux

6.1 Liste de l'équipement (9 équipes)

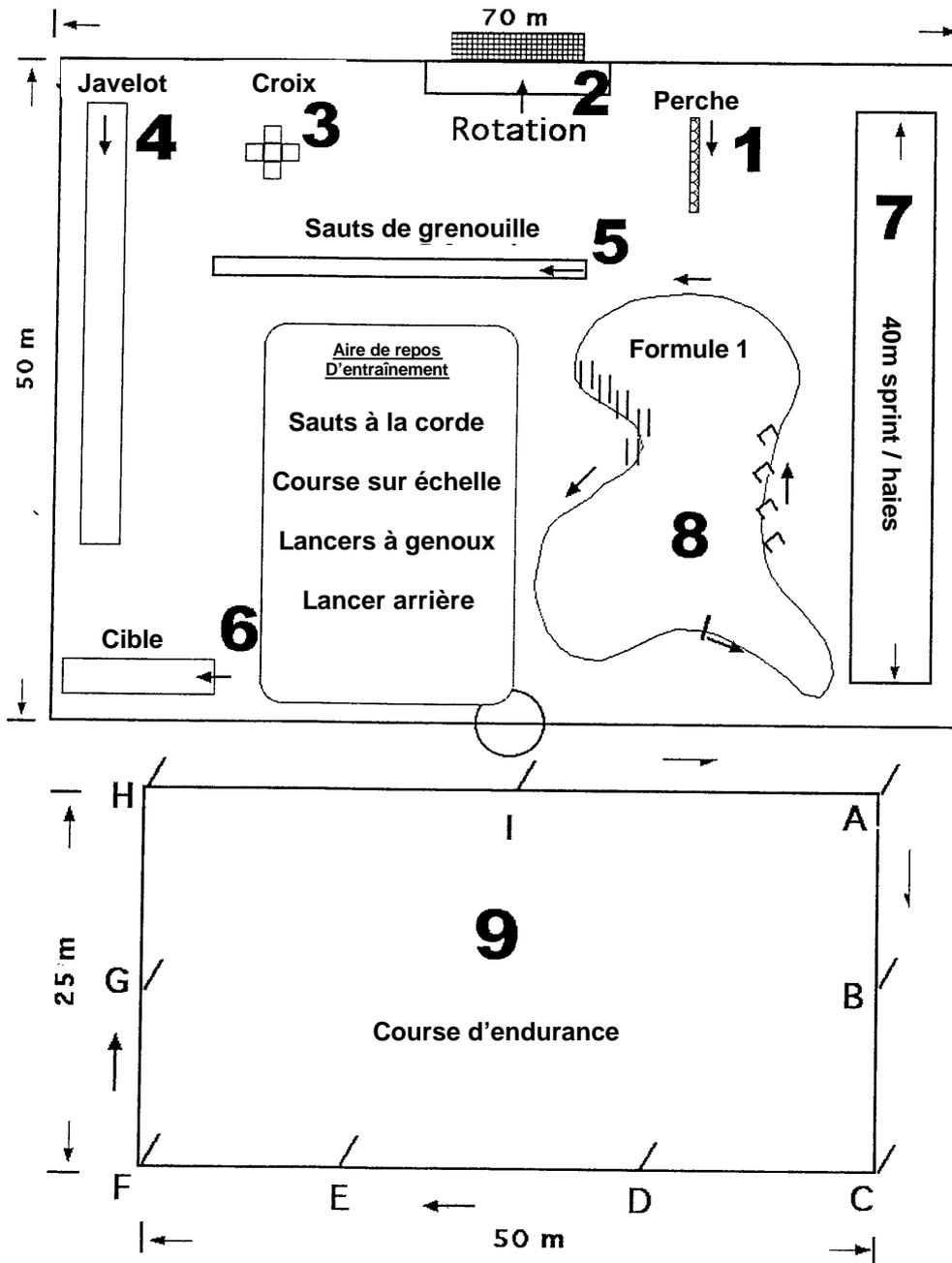
Épreuve	Équipement
<u>Course:</u>	
Sprint/Haies	6 tapis, 1 chronomètre, 12 haies, 6 drapeaux (drapeaux de corner), 3 bâtons/anneaux en plastique souple
Sprint/Slalom	12 drapeaux de slalom (en plus de l'équipement nécessaire au sprint haies)
Formule 1	9 haies, 12 drapeaux de slalom, 3 tapis, 1 chronomètre, environ 30 cônes/lattes, 3 bâtons/anneaux en plastique souple
Endurance	9 cônes/drapeaux, 20 cartes/jetons par enfant, 1 chronomètre
<u>Saut:</u>	
Longueur avec perche	2 perches, 6 tapis mousse, 1 ruban marqué, 1 cône pour signaler la ligne de départ
Sauts à la corde	1 corde, 1 chronomètre
Sauts en croix	1 tapis marqué d'une croix, 1 chronomètre
Sauts de grenouille	1 ruban de mesure (30m), 1 feutre latte et 1 plot
Echelle de vitesse	1 échelle de lattes, 1 chronomètre, 2 cônes
<u>Lancer:</u>	
Lancer sur cible	2 buts/perches (2m50), 1 barre ou 1 corde, 2 balles vortex
Javelot KIDS	2 javelots en mousse, 2 TURBOJAV, 1 ruban de mesure (30m), 1 cône par mètre
Lancer à genoux	2 médecine ball (1kg), 1 ruban de mesure (20m), 1 tapis de gym, 1 cône par mètre
Lancer arrières	2 médecine ball (1kg), 1 ruban de mesure (20m)
Lancer en rotation	2 balles, 2 KIDS disque, 1 but de football, des fiches de marquage, 1 cône par mètre
<u>Aire de Repos:</u>	2 balles vortex, 1 corde, 1 stand
<p>Remarques</p> <p>Tous les ateliers doivent être identifiés par des numéros qui indiquent l'ordre de succession des disciplines, un accompagnateur par équipe doit être équipé de toutes les fiches d'épreuve ainsi que d'un plan des ateliers.</p>	

6.2 Format du tableau d'affichage

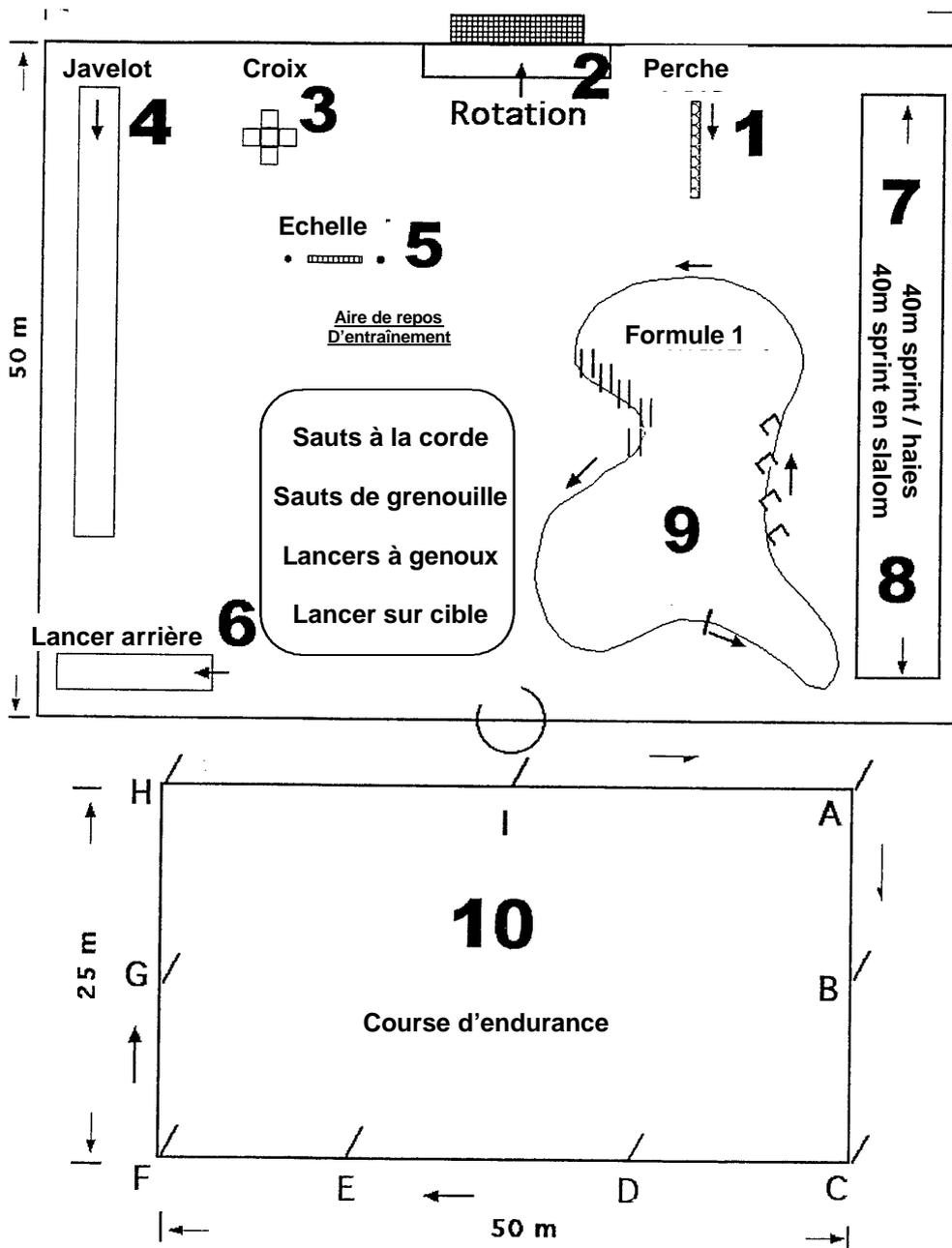
6.2.1 Composition des différents ateliers groupe d'âge 1 (8/9)



6.2.2 Composition des différents ateliers groupe d'âge 2 (10/11)



6.2.3 Composition des différents ateliers groupe d'âge 3 (12/13)



6.3 Format du tableau d'affichage

TABLEAU D’AFFICHAGE

		Haies	Slalom	Formule 1	Endurance	Perche	Corde	Croix	Grenouille	Echelle	Cible	Javelot	Genoux	Arrière	Rotation	Points	Place																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		Rouge	Résultat																		Points																	Jaune	Résultat																		Points																	Vert	Résultat																		Points																	Bleu	Résultat																		Points																	Orange	Résultat																		Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points														
	Points																	Jaune	Résultat																		Points																	Vert	Résultat																		Points																	Bleu	Résultat																		Points																	Orange	Résultat																		Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																		
Jaune	Résultat																		Points																	Vert	Résultat																		Points																	Bleu	Résultat																		Points																	Orange	Résultat																		Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																				
	Points																	Vert	Résultat																		Points																	Bleu	Résultat																		Points																	Orange	Résultat																		Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																						
Vert	Résultat																		Points																	Bleu	Résultat																		Points																	Orange	Résultat																		Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																								
	Points																	Bleu	Résultat																		Points																	Orange	Résultat																		Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																										
Bleu	Résultat																		Points																	Orange	Résultat																		Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																																												
	Points																	Orange	Résultat																		Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																																																														
Orange	Résultat																		Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																																																																																
	Points																	Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																																																																																																		
Jaune fluo	Résultat																		Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																																																																																																																				
	Points																	Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																																																																																																																																						
Vert fluo	Résultat																		Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																																																																																																																																																								
	Points																	Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																																																																																																																																																																										
Orange fluo	Résultat																		Points																		Resultat																		Points																																																																																																																																																																																																																																																																												
	Points																		Resultat																		Points																																																																																																																																																																																																																																																																																														
	Resultat																		Points																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
	Points																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		

6.4 Fiche d'épreuve

6.4.1 COURS/ SAUT/LANCER

COURSE

Equipe/Couleur: _____ Groupe: _____

Team	Sprint/haies	Sprint/slal.	„Formule 1“

IAAF KIDS' ATHLETICS

SAUT/LANCER

Equipe/Couleur: _____ Groupe: _____

	Prénom	1 ^{er} Essai	2 ^{ème} Essai	Meilleure Performance
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
	Total:			

IAAF KIDS' ATHLETICS

6.4.2 Endurance

ENDURANCE

	Equipe/Couleur	Point (par balle 1 point)	Place
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

IAAF KIDS' ATHLETICS

6.6.3 Liste d'Equipe

Liste d'Equipe

	Equipe:	Couleur:
	Prénom	Nom
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

IAAF KIDS' ATHLETICS

6.5 Liste du staff d'organisation

Fonction/discipline	Par atelier	Total
Coordinateur	1	1
Assistant par équipe	1	9
Speaker	1	1
Préposé au tableau d'affichage	1	1
Chronométrateurs	3	3
Starter	1	1
1 ^{ère} épreuve de lancer	2	2
2 ^{nde} épreuve de lancer	2	2
3 ^{ème} épreuve de lancer	2	2
1 ^{ère} épreuve de saut	1	1
2 ^{nde} épreuve de saut	1	1
3 ^{ème} épreuve de saut	1	1
Course d'endurance		(18)
TOTAL		25

Impressum :

Les membres du **groupe de travail sur IAAF KIDS' ATHLETICS** furent:

Björn Wangemann (IAAF)

Elio Locatelli (IAAF)

Dieter Massin (GER)

Charles Gozzoli (FRA)

Bien des remerciements doivent être adressés à tous ceux qui ont supporté ce projet et à ceux qui ont participé à l'élaboration de ce fascicule. Merci, plus particulièrement à Winfried Vonstein (GER) pour la relecture ainsi que pour la traduction et à Michael Ballmann et Gudrun Busse (GER) pour leurs idées innovantes et pour avoir fait la première relecture. Ces personnes se sont beaucoup investies dans les épreuves pilotes lors desquelles les exercices ont pu être pratiqués et améliorés. De même, le Dr. Linda Blade (CAN) se doit d'être ici nommée pour son excellente version anglaise.

Nous remercierons enfin Michael Heist (GER) pour les dessins et les figures ainsi que les centaines d'enfants anonymes qui ont pris part aux épreuves pilotes l'an 2001.

Copyright by: Charles Gozzoli (F), Dieter Massin (D), Winfried Vonstein (D), Sept. 2000

6.6 Exemple de diplôme

IAAF KIDS' ATHLETICS®

CERTIFICAT



a concouru avec succès aux côtés de son équipe
dans les épreuves du

IAAF KIDS' ATHLETICS®

Ville/date

Signature

