



Association Sportive Meudonnaise

**Section Karaté**

**Fête ses 40 ans**

## Règlement du parcours enfants

### **1 - Généralités**

A l'occasion de la fête des 40 ans de la section karaté de l'Association Sportive Meudonnaise, un parcours est organisé. L'objectif est avant tout ludique et convivial, il ne s'agit pas d'une compétition régit par la réglementation de la Fédération Française de Karaté.

Cette animation est réservée aux enfants pratiquants le karaté au club de l'ASM Karaté et des clubs invités. Les participants doivent être licenciés pour l'année en cours (2024-2025). Cette animation se déroule sous la forme d'un parcours comprenant six ateliers (voir détails plus loin). Les enfants de même catégorie d'âge forment des binômes pour constituer une équipe.

A chaque épreuve les équipes obtiennent des points en fonction de leur performance. La somme des points permet de déterminer un classement final.

### **2 - Catégories**

Cette compétition concerne les 4 catégories féminines et masculines d'âge suivantes :

1 -POUSSINS, 6/7 ans, nées en 2018 et 2017

2 – PUPILLES, 8/9 ans, nées en 2016 et 2015

3 – BENJAMINS, 10/11 ans, nées en 2014 et 2013

3 – MINIMES 12/13 ans, nées en 2012 et 2011

L'animation se déroule donc par catégorie. Ainsi, chaque équipe concourt dans sa catégorie (poussins, pupilles, benjamins, minimes).

Les enfants de chaque catégorie se mettent par équipes de deux. Chaque équipe est donc composée de deux coéquipiers du même groupe d'âge. En cas de nombre impairs une équipe peut se composer de trois coéquipiers.

En fonction du classement des récompenses (médailles) seront remises. Tous les participants reçoivent néanmoins une récompense pour leur participation.

## **4 – Les épreuves**

Chaque équipe doit se présenter à 6 épreuves. Le responsable de chaque atelier où se déroule l'épreuve est responsable de la note attribuée. En cas de litige c'est le responsable du parcours enfant qui décidera de la note à attribuer.

Les organisateurs veillent à ce que les équipes soient réparties sur les différentes épreuves ou stands pour éviter un temps d'attente trop long pour les enfants.

### **1 – PARCOURS D'AGILITE**

Ce parcours comporte différentes épreuves et obstacles permettant aux enfants d'exercer et de démontrer leur agilité. La notation est établie selon un barème. Elle prendra en compte le bon passage des obstacles et le temps réalisé pour terminer le parcours. Dans chaque équipe, la note du meilleur équipier sera retenue.

### **2 – EQUILIBRE**

Les participants devront tenir l'équilibre sur une jambe, dans un cerceau, le plus longtemps possible en fonction du barème ci-dessous :

- Poussins	8'' 2pts	15'' 5pts	20'' 10pts
- Pupilles	10'' 2pts	20'' 5pts	30'' 10pts
- Benjamins	15'' 2pts	25'' 5pts	35'' 10pts
- Minimes	20'' 2pts	30'' 5pts	40'' 10pts

### 3 – COOPERATION

Les deux coéquipiers doivent se faire des passes avec un ballon à une distance différente en fonction des catégories d'âges.

Le but est de réaliser 10 passes sans faire tomber le ballon. Lorsque le ballon touche le sol, le compte est remis à 0. Le temps imparti est de 2mn. Le nombre maximum de passes exécutées donne le nombre de point attribué. Le maximum de point est de 10. Le responsable de stand retiendra le meilleur score pour la notation.

### 4 – ADRESSE

Les candidats doivent envoyer des cerceaux et les faire entrer sur des cônes.

Le temps imparti est de 2mn.

La distance entre le lanceur et le cône est différent en fonction de l'âge.

Le nombre de réussites donne le nombre de points. Le maximum étant de 10 points.

### 5 – COUPS DE PIEDS SUR CIBLE

Chaque coéquipier doit réaliser un maximum de coups de pieds sur une cible (le coéquipier tient la cible pour son homologue). Le choix du coup de pied est libre. Il s'agit de faire un maximum de coups de pied en 20''. La moyenne du nombre de coups de pieds des deux coéquipiers correspond à la note attribuée.

### 6 – COUPS DE POINGS SUR CIBLE

Chaque coéquipier doit réaliser un maximum de coups de poing sur une cible (le coéquipier tient la cible pour son homologue). Il s'agit de faire un maximum de coups de poings en 20''. La moyenne du nombre de coups de pieds des deux coéquipiers correspond à la note attribuée.

En cas d'égalité c'est l'équipe où il y a un coéquipier plus jeune qui le remporte. S'il y a encore égalité, c'est le coéquipier le moins expérimenté (années/mois de pratique du karaté) qui le remporte. En cas d'égalité, le responsable de l'animation désignera une épreuve pour départager les équipes.

## **5 – Organisation**

Les enfants se regroupent par catégories.

Les enfants composent des équipes en binômes.

A chaque équipe est attribuée une feuille de route. Les enfants choisissent un nom d'équipe et inscrivent leurs et prénoms sur la feuille de route

Le responsable de l'animation note le nom des équipes et des participants sur une feuille dédiée.

Chaque épreuve se déroule sur un stand dédié.

Les équipes sont envoyées réparties sur les différents stands (1, 2, 3, 4, 5, 6).

Les équipes se rendent au stand suivant selon l'ordre de la feuille de route. Par exemple : une équipe qui commence au stand 3 doit faire les stands dans l'ordre suivant : 3, 4, 5, 6, 1, 2.

Le responsable de stand explique aux enfants ce qu'ils doivent faire. Il adapte l'épreuve en fonction de l'âge des participants comme indiqué dans le chapitre précédent.

Les responsables de l'animation veillent à ce que les enfants soient bien dirigés vers leur stand et que les temps d'attente ne soient pas trop long. Le but étant que tout se déroule avec fluidité et dans la sécurité, les responsables prennent les mesures nécessaires pour atteindre ces objectifs.

## **6 – Remise des récompenses**

L'annonce des résultats et la remise des récompenses se dérouleront à 16h45.