

CAHIER DES CHARGES 2005-2006 POUR UN DEFI POUSSIN

1) Gestion administrative

Un prospectus présentant le défi ainsi qu'une fiche d'inscription devront être envoyés aux clubs du Rhône au moins 1 mois avant la compétition. Tous les jeunes sont convoqués à la même heure.

2) Terrains

L'organisation d'un Défi Poussin nécessite au minimum 4 terrains.

3) Inscriptions

Le montant de l'inscription sera de 3 € par joueur. Les jeunes s'inscrivent par paire. Compléter les paires incomplètes. Si le nombre total de poussins est impair, possibilité de faire une équipe de 3.

Tous les jeunes nés après 1994 peuvent disputer les Défis Poussins.

4) Matériel nécessaire

L'organisateur doit disposer du matériel suivant :

- une trentaine de cône ou plots *
- bassines ou cerceaux
- une quinzaine de bananes (sacs) pour mettre les cartes *
- une trentaine de volants *
- des chronos
- des obstacles pour les relais
- cartes « défi poussins » *

* matériel pouvant être mis à disposition par le Comité

5) Organisation sportive

Le Défi Poussins se compose de 4 épreuves différentes réparties en ateliers :

- atelier adresse : il s'agit de viser des cibles, d'exercices de jonglages...
- atelier jeu : tournante...
- atelier matchs : matchs de doubles avec volant (suppression couloirs du fond)
- atelier relais : effectuer un parcours avec un volant sous forme d'un relais

A la fin du Défi tous les jeunes se retrouvent autour d'un jeu (loup glacé, bérêt, tombe...).

6) Classement

Après chaque épreuve des cartes « Défi Poussin » sont distribuées. L'équipe qui gagne remporte un nombre de cartes défini par avance selon le type d'épreuve (ateliers adresse et relais). Pour les matchs de double et tournante, l'équipe gagnante remporte 3 cartes, l'équipe perdante 1 carte.

Chaque équipe doit mettre leurs cartes dans leur banane respective. A la fin des épreuves l'organisateur comptabilise le nombre de cartes total remportées par chaque équipe et établit un classement en conséquence.

7) Horaires

Le défi se déroule le samedi soit de 9h30 à 11h30 (convocation à 9h), soit de 14h à 16h (convocation à 13h30) selon la disponibilité des gymnases.

8) Déroulement

Les jeunes sont divisés en deux groupes de nombre équivalent.

- 1^{ère} ½ heure le groupe 1 passe à l'atelier adresse, le groupe 2 à l'atelier jeu
- la 2^{ème} ½ heure le groupe 1 passe à l'atelier jeu, le groupe 2 à l'atelier adresse
- la 3^{ème} ½ heure les deux groupes passent en matchs avec volant, en même temps toutes les équipes passent à tour de rôle sur l'atelier relais.
- la 4^{ème} ½ heure : jeu collectif pour tout les jeunes (pendant ce temps on compte les cartes pour établir le classement).

9) Récompenses

Tous les jeunes sont récompensés (sacs de bonbons par exemple). Valoriser les 2 premières équipes (boites de bonbons...).

10) Pot de départ

Un pot de départ devra être organisé à la fin du défi pour les enfants, parents et accompagnateurs.