



# Jeune OFFICIEL en ATHLETISME

Ligue de Côte d'Azur d'Athlétisme  
Maison Régionale des Sports  
809 Boulevard des Ecureuils  
06 210 MANDELIEU

Comité des Alpes Maritimes  
Parc des Sports Charles Ehrmann  
155 Route de Grenoble  
06 200 NICE

Comité du Var  
Maison Départementale des Sports  
Rue Emile Ollivier  
LA RODE  
83 000 TOULON



# PRÉAMBULE

Le sport, c'est d'abord la confrontation; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble; c'est donc le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel:

« Au nom de tous les jeunes officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

Pour affirmer cela, le jeune officiel doit connaître le règlement de l'activité et être objectif et impartial

Il doit savoir :

Quelles sont les personnes qui composent un jury et comment elles fonctionnent entre-elles

Une compétition d'athlétisme est dirigée par un ensemble de responsables qui sont coordonnés entre eux : Directeur de réunion, juge-arbitre, secrétariat chambre d'appel et résultats, starter, chronométrage, chef de concours...

Puis à chaque poste

Quel matériel il faut avoir pour bien juger

Quelles sont les tâches à faire avant, pendant et après l'épreuve

Comment juger et comment se placer pour le faire

Quels gestes faire pour se faire comprendre

**LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE L'ESSENTIEL DES REGLES DE L'ACTIVITE. DANS UN PREMIER TEMPS, IL SERA ASSISTANT DANS UN JURY.**

**Jeunes athlètes, connaître vos droits et vos devoirs vis-à-vis de votre spécialité est une obligation pour pouvoir vous exprimer sereinement.**

Ce petit document ne vous donnera qu'un bref aperçu des règles de l'athlétisme. Vous devez demander à votre entraîneur, à vos dirigeants de club, toutes les explications complémentaires.

Pour vous aider, vous pouvez consulter :

Les règlements officiels de l'IAAF

<http://www.iaaf.org/newsfiles/32801.pdf>

Les règlements spécifiques de la Fédération Française d'Athlétisme

[http://www.athle.com/asp.net/main.pdf/pdf.aspx?path=/Reglement/livret\\_2007.PDF](http://www.athle.com/asp.net/main.pdf/pdf.aspx?path=/Reglement/livret_2007.PDF)

Le site de formation des officiels de Claude MONOT

<http://monot.claude.free.fr/>

Charger la totalité du document édité par l'UNSS

<http://www.unss.org/livretJO/docIndividuel/Je%20suis%20Jeune%20Officiel%20en%20Athle%2006.pdf>

# LES COURSES

## Le moment du départ

Le JO sera Aide Starter, il aide à organiser le départ

- Appelle les concurrents avec la feuille de courses
- Vérifie les dossards
- Place les concurrents dans les couloirs
- Vérifie la position des athlètes en situation de départ de sprint (les benjamins peuvent ne pas prendre de starting-blocks mais doivent se mettre en position quadrupédique) ou en position de départ de 1/2 Fond.



Le JO pourra être ensuite Starter de rappel

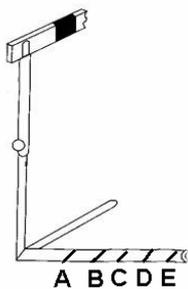
## LES GESTES DU JUGE

- Il montrera au fautif et à tous les coureurs un « carton jaune » lorsqu'il y a un faux départ attribué à un athlète. Il montrera un « carton rouge » au coureur fautif pour signaler sa disqualification.

**En France, pour les Benjamins et Minimes**, un concurrent ne sera disqualifié que s'il est responsable de 2 faux départs (Art F. 162.7). Ce qui n'est pas la règle internationale.

## La course proprement dite

Le JO est Commissaire de course

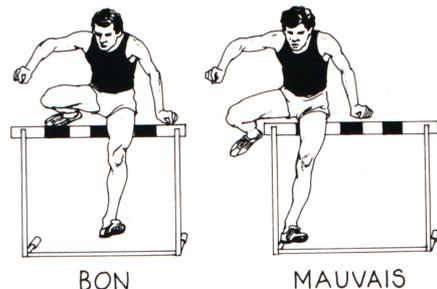


- Aider à régler les hauteurs, intervalles, contre-poids des haies selon les courses.

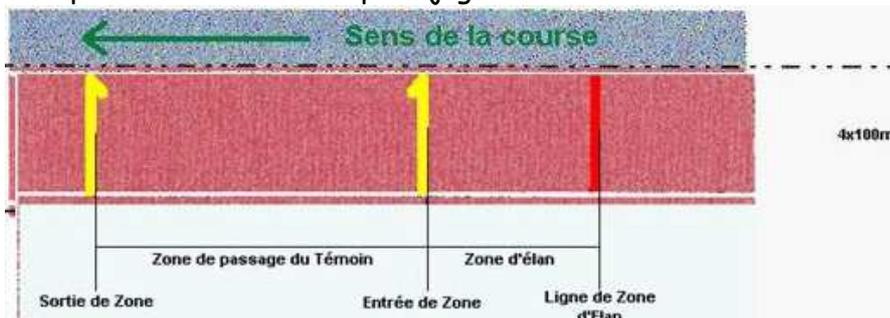
Il faut simplement se rappeler que lorsqu'on monte la haie on éloigne le contrepoids (haie en haut 1m067, contrepoids est en E ; haie en bas 0m764 contrepoids en A) Certaines haies descendent un peu plus bas, on s'en sert pour les 50 Haies benjamins.

- S'assurer de la régularité des

courses, donc constater et signaler toutes les infractions en courses (les empiètements - sur la lice - sur la ligne de gauche de son couloir. Sortir de son couloir. Bousculade...). Signaler tout franchissement de haie illicite (faire tomber volontairement la haie, passage de jambe extérieur, contournement de la haie).



- Aider les concurrents à se placer dans les zones de relais. Interdiction d'empiéter la ligne rouge
- Se placer correctement pour juger les entrées et sorties des zones de passage.



Pour les 4x60m les lignes en crochets sont noires et la ligne rouge est souvent remplacée par une croix noire

Ils jugent la position du témoin dans la zone de transmission. Donc le J.O doit regarder le témoin.

- Enregistrer la vitesse du vent sur les distances de sprint et de haies jusqu'au 200m (anémomètre) La vitesse du vent ne doit pas dépasser 2m/s pour enregistrer un record.

## LES GESTES DU JUGE

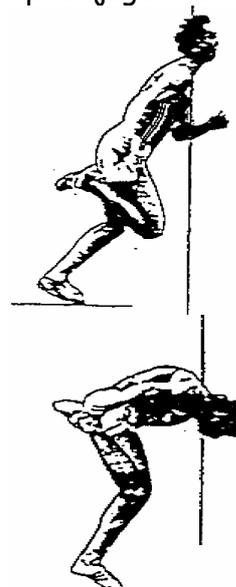
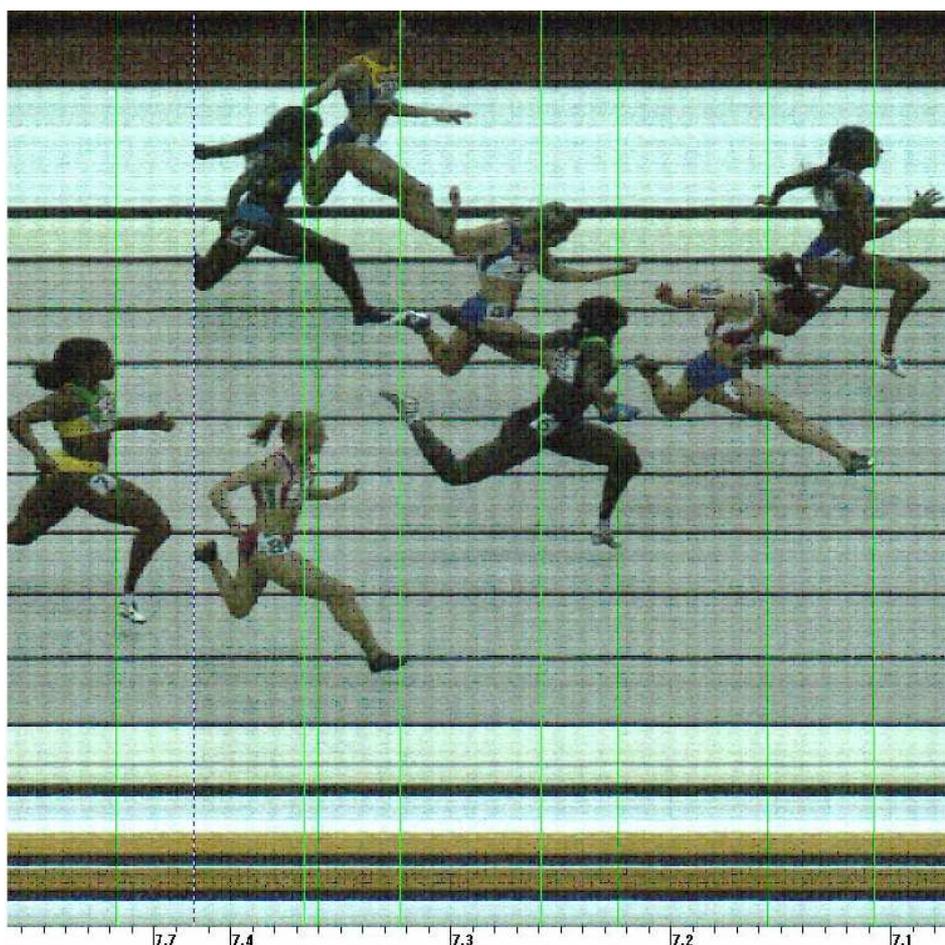
Le commissaire de course n'est que l'œil du juge arbitre course. Il va indiquer à celui-ci précisément ce qu'il a vu. Dès qu'il est certain de ne plus risquer de gêner un autre concurrent le commissaire de course, se met à l'endroit où il y a eu le problème ou la faute en levant le drapeau jaune et attend le chef commissaire ou le juge arbitre des courses.

## L'arrivée

### Le JO est Juge aux arrivées

- Se met sous responsabilité du chef Juge arrivée
  - ▶ Classer les concurrents après les arrivées.
  - ▶ Les arrivées

- Le Jeune Officiel doit se placer sur un côté de la piste, en hauteur (échelle) et dans le prolongement de la ligne d'arrivée : seul le buste de l'athlète compte pour juger l'athlète.



- On juge toujours la place de 2 athlètes qui se suivent, **c'est-à-dire qu'on va devoir désigner les 2 athlètes (par leurs dossards) qui occupaient les places qu'on vous a attribuées**

- le J.O doit être

concentré sur l'arrivée (ne pas discuter avec les autres juges dès qu'une course est partie)

- Il faut être objectif et impartial et ne pas se laisser influencer par ceux qui sont près de l'échelle d'arrivée : spectateurs, athlètes, entraîneurs...

# LES CONCOURS

## Généralités pour les JO qui seront Juges de concours. Les tâches à faire :

### • Avant

- ▶ Prendre le matériel au local matériel et les feuilles de concours à la chambre d'appel
- ▶ Vérifier le matériel et les aires des concours. Aider à les sécuriser (bécher et ratisser, retendre les tapis, délimiter la zone de réception en lancer...).
- ▶ Faire l'appel des concurrents avec la feuille de concours.
- ▶ Connaître les règles de sécurité dans les lancers
- ▶ Organiser l'échauffement.

### • Pendant

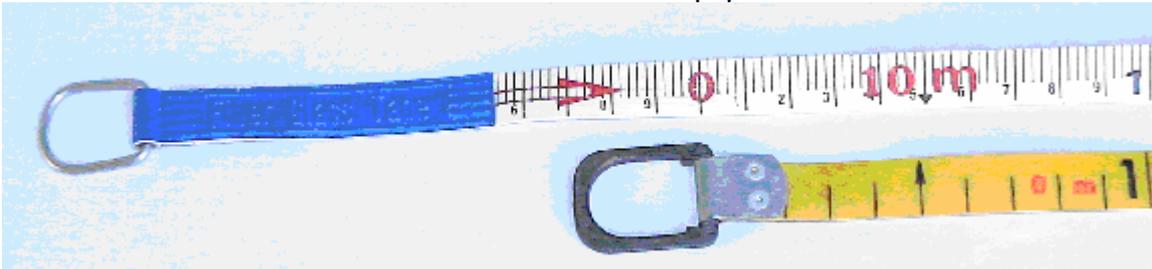
- ▶ Appeler les concurrents dans l'ordre du concours

Dans les 4 lancers ainsi qu'aux sauts en longueur et triple saut, chaque concurrent a droit à 3 essais, puis, s'il y a plus de 8 concurrents, seuls les 8 meilleurs ont droit aux 3 essais supplémentaires. **Dans les compétitions de jeunes, la plupart du temps, LES CONCURRENTS ont droit à 4 essais.**

Aux sauts en hauteur et à la perche, le concurrent est éliminé après 3 échecs consécutifs...

**Dans les compétitions de jeunes, la plupart du temps, le nombre de sauts total est limité à 8 essais (en cas de 8<sup>e</sup> essai réussi possibilité de continuer jusqu'à échec)**

- ▶ Juger la validité des essais, les mesurer et remplir la feuille de concours
- ▶ Faire le classement et signer la feuille de concours.
- ▶ Connaître les règles de mesurage dans tous les concours. Mettre une toise verticale, tendre un ruban par le centre du cercle en lancers, tendre un ruban perpendiculairement à la planche d'appel en longueur et au triple-saut. Savoir où est le « 0 » du ruban de mesure. Par exemple, ici le ruban jaune est aux normes françaises, le 0 est au début du ruban, pas au bout de la boucle ; le ruban bleu et blanc est d'un autre pays de la CEE, le 0 est en retrait.



- ▶ Savoir tenir la feuille de concours (marquer la performance dans les cases, le o, le - ou la x. (voir des exemples page suivante)
- ▶ Assurer le bon déroulement de la compétition et la sécurité de l'épreuve.
- ▶ Enregistrer la vitesse du vent sur certaines épreuves (saut en longueur et triple-saut)

### • Après

- ▶ Donner le classement et les performances aux athlètes.
- ▶ Faire viser la feuille de concours par le Juge arbitre et la transmettre au secrétariat.
- ▶ Ranger le matériel de compétition ou préparer le concours suivant.

## LES GESTES DU JUGE

► Comment valider ou annuler un essai en concours :

Lorsque l'essai est valable, le juge le signale en levant le drapeau blanc.

S'il y a faute, le J.O indique un essai nul en levant un drapeau rouge.

► Comment indiquer à l'athlète qu'il doit se presser pour faire son essai :

En levant le drapeau jaune, le juge signalera à l'athlète qu'il lui reste 15 secondes pour réaliser son essai.

Exemple de Feuille de concours de perche

CLUBS	N° Licence	Barrage											Performance	Essais manqués	Place				
		280	300	320	340	350	360	370	380	390	380	375							
Agnès		o	o	o	o	x o	o	x x x									360	1	3
	Poteaux	60																	
Magalie		o	o	o	o	o	o	x x - x				x	o				360 375		1
	Poteaux	80			70														
Aurore		-	-	o	o	o	x x o	x x x									360	2	7
	Poteaux			60															
Carolina		-	o	o	x x x												320		8
	Poteaux		70																
Nathalie		-	o	o	x o	o	x o	x x x									360	2	6
	Poteaux		60			70	60												
Remigia		-	-	-	-	o	o	x x - -		x	x	x					360		2
	Poteaux					80													
Ghada		-	o	o	x x o	o	o	x x x									360	2	4
	Poteaux		60																
Karin		-	-	o	o	o	x o	x x x									360	1	5
	Poteaux			80			70												

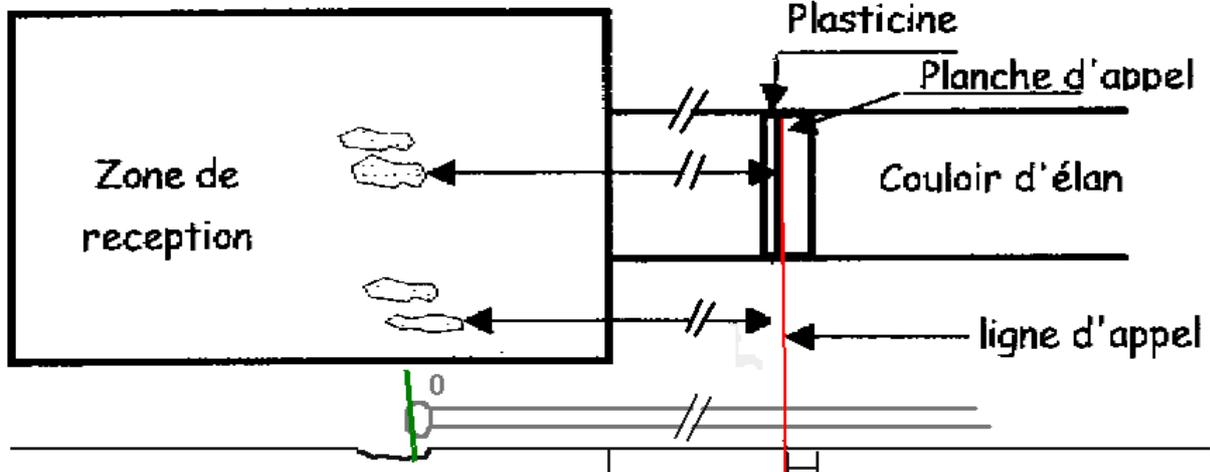
Exemple de Feuille de concours de marteau

CLUBS	N° Licence	1	2	3	MP	Ordre	4	5	6	Bar	MP	Place
Walter		42.55	41.25	44.11	44.11	-	x	x	x		44.11	9
Christophe		-	-	47.15	47.15	4	47.21	x	47.15		47.21	6
Nicolas		51.11	51.89	x	51.89	6	29.00	52.74	53.77		53.77	2
Julien		44.76	45.96	43.11	45.96	2	46.14	47.24	x		47.24	5
Youri		44.11	43.15	x	44.11	1	44.76	x	45.27		45.27	8
Guy		x	52.61	52.73	52.73	7	53.77	x	51.12		53.77	3
André		56.67	x	56.25	56.67	8	x	57.26	58.36		58.36	1
Anatoly		x	x	x	x		-	-	-		x	NC
Ahmed		x	44.58	47.21	47.21	5	47.15	44.77	45.13		47.21	7
Frédéric		46.14	44.27	x	46.14	3	52.40	51.20	x		52.40	4

# LES SAUTS

## Le JO est Juge aux sauts en longueur et Triple saut

- Savoir planter la fiche à la marque sans l'abimer. Il vaut mieux planter un peu en arrière
- Savoir présenter correctement l'appareil de mesure, perpendiculairement à la planche

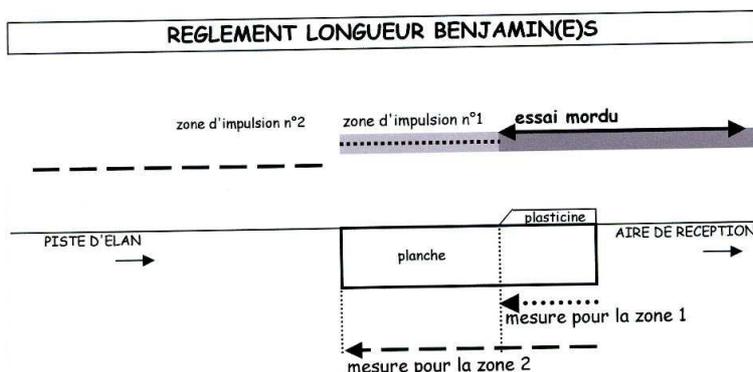


Le « 0 » correspond à la trace la plus prêt de la planche



- Savoir lire la performance : ici on lira 5m03 car le 4 est au-dessus de la planche, la distance franchie est inférieure à 5m04.

- Savoir maintenir la surface de réception horizontale (ratissage) sans marque
- **Il y a faute quand :**
  - après avoir sauté, l'athlète sort de la zone de chute en arrière par rapport à sa marque dans le sable
  - l'athlète prend son impulsion au delà de la ligne d'appel.
  - le concurrent dépasse le temps imparti (1') pour effectuer son essai.
  - l'athlète touche le sol, au-delà du plan de la planche d'appel en dehors de la piste



Pour les Benjamins l'endroit de la mesure est fonction de l'endroit de la prise d'appel (voir schéma

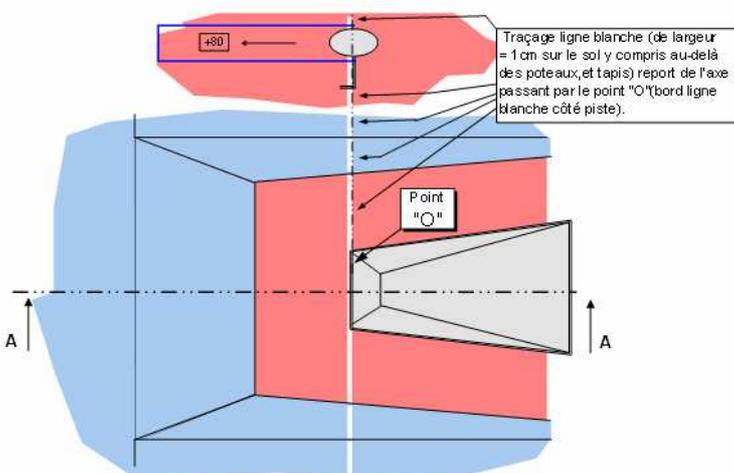
## Le JO est Juge en hauteur et perche

- Appelle les athlètes dans le bon ordre (feuille de concours) à chaque essai
  - Savoir régler la barre à la hauteur voulue. Après avoir réglé l'horizontalité de la barre en vérifiant le niveau à chaque poteau, on mesurera sur le dessus de la barre au centre, (le point le plus bas) avec une toise bien verticale (les autres juges peuvent aider)
- En hauteur

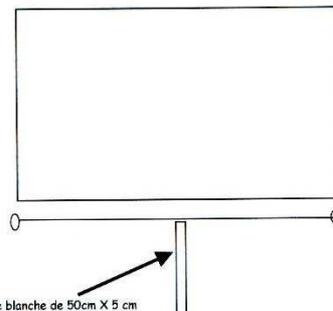


perche : pour l'horizontalité, un juge se recule sur la piste et aide à son réglage de loin.

- Replace la barre après l'essai (éventuellement la remesurer)
- Régler le placement des poteaux de perche : l'athlète peut choisir l'emplacement de sa barre par rapport au fond du butoir (le point ZERO). Les juges mettent en place à chaque essai en fonction de la demande de chaque athlète de 0 à 80 cm.



### REGLEMENT HAUTEUR BENJAMIN(E)S



LA ZONE D'IMPULSION EST SITUÉE EN DECA DE LA LIGNE BLANCHE

#### IL Y A FAUTE SI:

le concurrent prend son impulsion au-delà de cette ligne  
**ET** franchit le plan du bord le plus proche des montants

#### • Il y a faute quand :

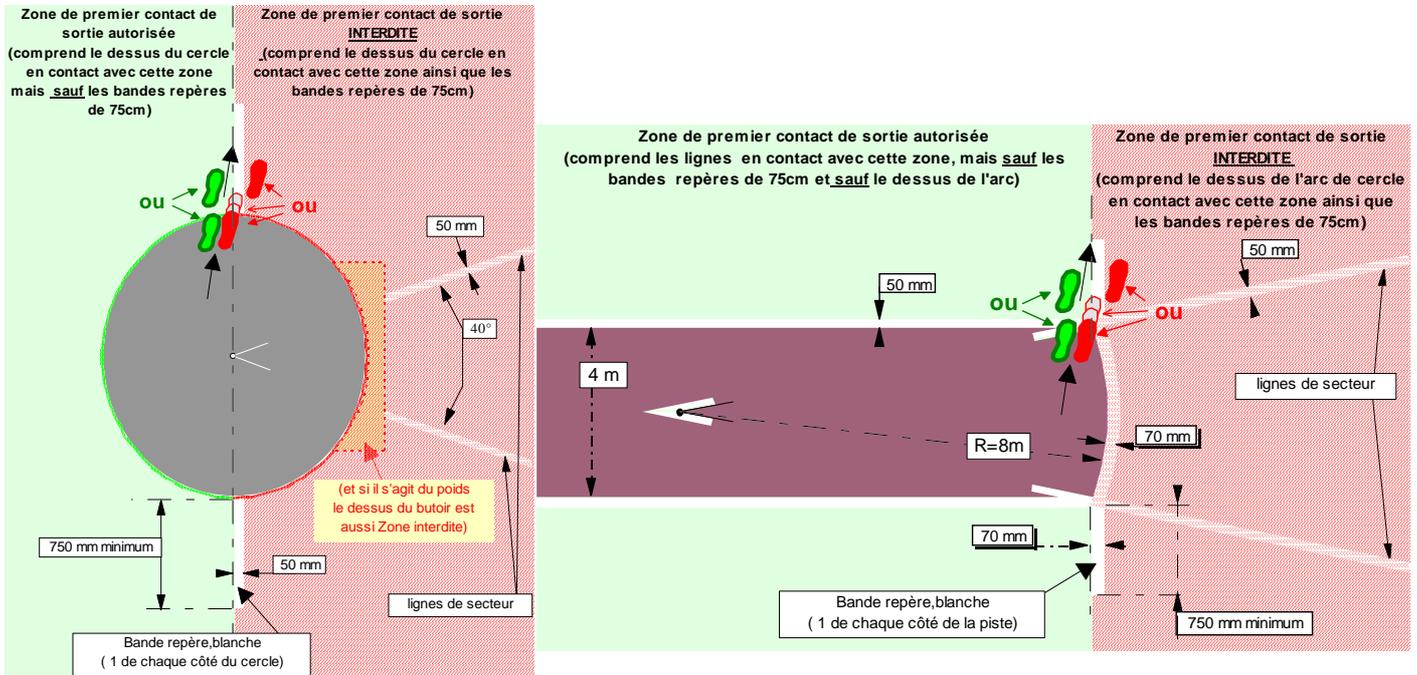
- le concurrent dépasse le temps imparti pour effectuer son essai.
- après avoir sauté, l'athlète sort de la zone de chute en arrière par rapport à sa marque dans le sable
- l'athlète fait tomber la barre de ses supports avec son corps ou sa perche.
- l'athlète touche le sol, y compris la zone de chute au-delà du plan des montants (symbolisé par la ligne d'appel à la hauteur et la ligne point zéro à la perche), que ce soit entre ceux-ci ou à l'extérieur des montants, avec une partie quelconque de son corps ou de sa perche sans avoir préalablement franchi la barre. (Plus la spécificité pour les Benjamins de la zone d'impulsion visible sur le croquis ci-dessus à droite)

# LES LANCERS

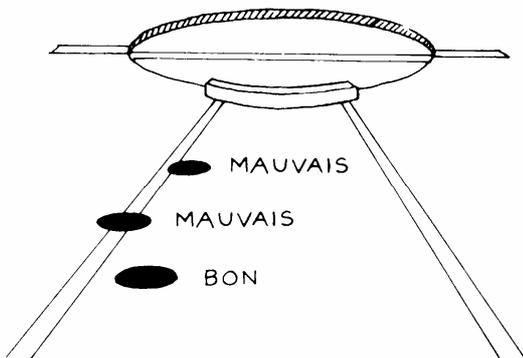
## ► Les lancers :

• Il faut assurer la sécurité des concurrents, des juges et des spectateurs (attendre derrière la cage ou le cercle de lancer, s'écarter de la zone de chute... )

## • Il y a faute quand :



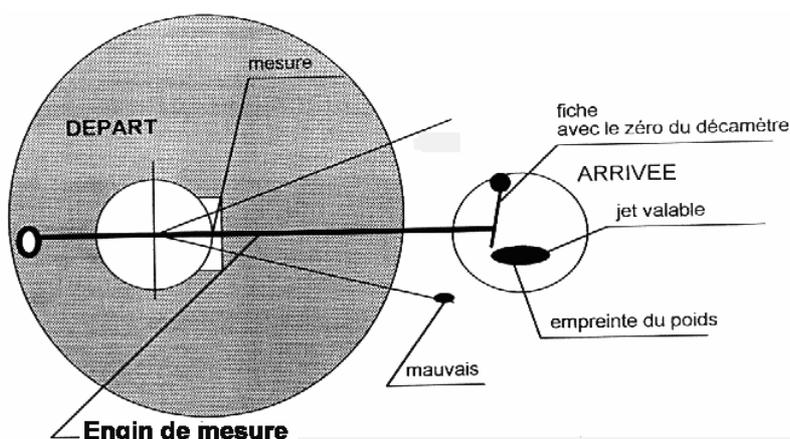
- l'athlète touche le haut du cercle (ou du butoir) ou le sol à l'extérieur de sa zone d'élan.
- le concurrent quitte le cercle en avant de la ligne médiane (le premier appui à l'extérieur du cercle doit être en arrière de cette ligne).



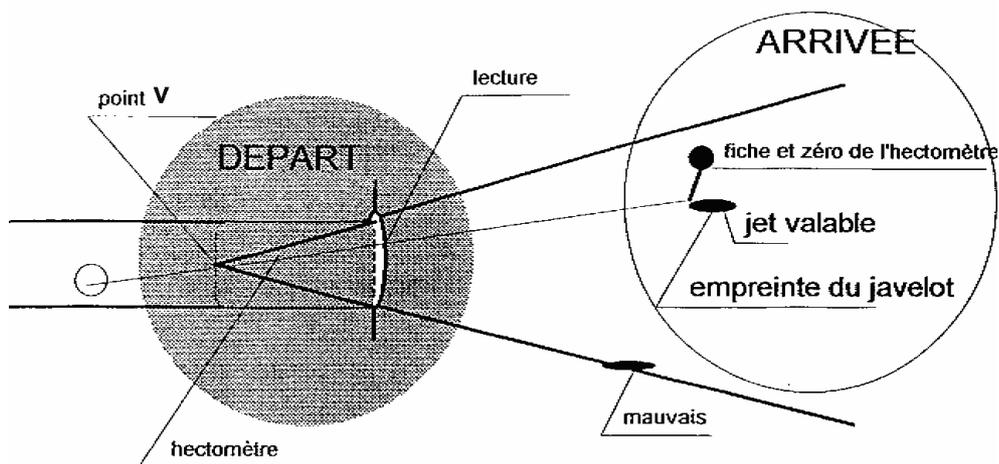
- le premier impact de l'engin tombe sur les lignes délimitant le secteur ou en dehors du secteur. (au javelot c'est la pointe qui compte, si le javelot bascule dehors ce n'est pas important. De même pour le marteau le câble et la poignée ne comptent pas)

- le concurrent dépasse le temps imparti (1') pour effectuer son essai.
- le concurrent quitte le cercle ou la zone d'élan avant que l'engin n'ait touché le sol.

## Le JO est Juge en lancers



- Il apprécie l'impact et présente correctement l'appareil de mesure, le zéro au bord de l'impact le plus proche de l'aire de lancer, le ruban étant tendu par le centre du cercle de lancer (ou du « v » à 8m au javelot)

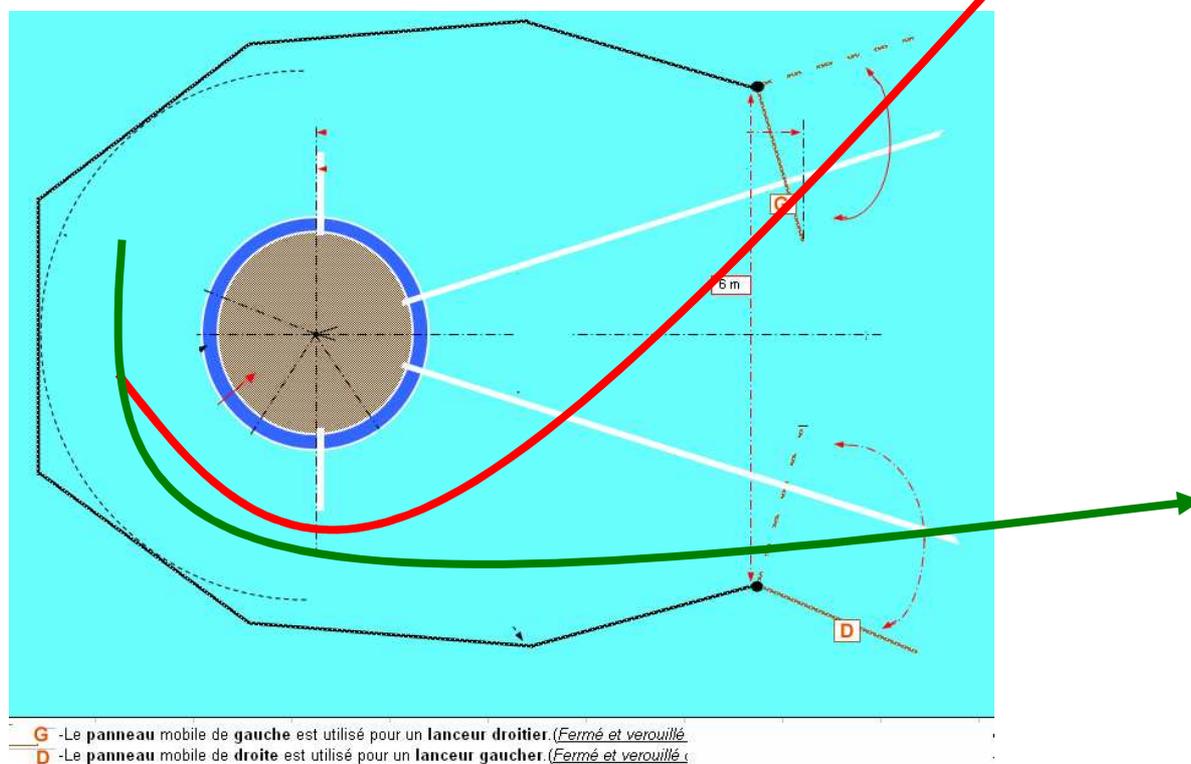


• Il lit la performance : même principe qu'au saut en longueur, on lit la performance par défaut, ce qui a réellement été fait.

• Savoir manipuler les panneaux mobiles au marteau

Un lanceur droitier tient d'abord la poignée par la main gauche puis la main droite par-dessus, il tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

S'il lâche le marteau un peu tard, la zone dangereuse est à gauche du secteur (voir trajectoire en rouge sur le dessin), c'est pourquoi on ferme le panneau de gauche. Si le lanceur lance correctement (bonne trajectoire en vert), le marteau même en passant au raz de la cage tombera dans le secteur. (Illustration ci-dessous). Pour un gaucher on inverse tout.



Réalisé par Claude MONOT pour Michel LOURIE  
Vence, le mercredi 7 mars 2007