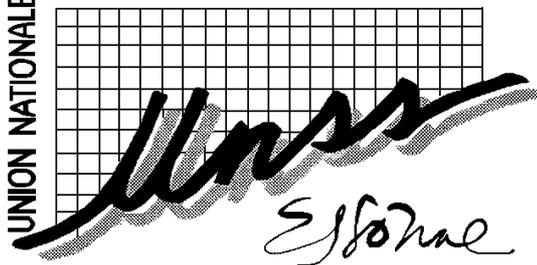


UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE



ATHLETISME

# JEUNES OFFICIELS

Document

Règlements

# CODE DU JEUNE JUGE D'ATHLÉTISME

**Les qualités requises d'un officiel sont les suivantes :**

U - Du bon sens et du tact.

V - Un grand pouvoir de concentration.

W - Des réactions rapides.

X - Agir avec décision, d'une manière vive mais non brusque.

Y - Connaissance et compréhension des règlements et des exigences de la compétition.

Z - Comprendre les besoins des athlètes.

-----

**Tout jeune juge s'engage à:**

U - Suivre régulièrement la formation.

V - Participer aux jurys en compétition.

W - Respecter et faire respecter le règlement.

X - Refuser toute forme de violence et de tricherie.

Y - Etre maître de soi en toutes circonstances.

Z - Respecter les athlètes et autres juges.

{ - Etre exemplaire, généreux et tolérant.

Je, soussigné (e), .....

élève de l'établissement: .....

de....., m'engage à me conformer au code du jeune juge d'athlétisme.

**Signature:**

## LES COURSES

### - A - ORGANIGRAMME DES COURSES

- **JUGE ARBITRE GÉNÉRAL**
  
- **JUGE ARBITRE COURSES**
  
- **OFFICIELS DE DÉPART:**
  - Ø 1 Starter
  - Ø 1 Aide Starter
  - Ø Starter de rappel
  
- **COMMISSAIRES DE COURSES**
  
- **PRÉPOSÉ À L'ANÉMOMÈTRE**
  
- **OFFICIELS D'ARRIVÉE:**
  - Ø 1 Chef Chronométrateur
    - Chrono manuel
    - Chrono électrique ž Photo arrivée
  - Ø des Chronométrateurs
  - Ø 1 Chef Juge d'Arrivée
  - Ø des juges d'Arrivée

### 1) Juge arbitre général

### 2) Juge arbitre des Courses

Situé de tel sorte à pouvoir observer toutes les courses, il en surveille le bon déroulement.  
Il est seul habilité à disqualifier un concurrent suite à une faute signalée par un commissaire de course.

### 3) Officiels de départ

#### a) AIDE STARTER

- Il effectue les vérifications suivantes :

Ø **appel des coureurs devant participer à la série**, avec attribution des couloirs comme indiqué sur les feuilles,

Ø **vérification des dossards et de leur fixation** (dans le dos jusqu'au 400m inclus ; sur la poitrine pour les autres courses).

- Il avise ensuite le starter que tout est prêt.
- Lorsque le starter donnera les ordres de départ, l'aide **vérifiera la bonne position des coureurs dans les starting-blocks et la position des mains par rapport à la ligne** (pour les courses jusqu'au 400m).
- Il avise alors le starter que tout est en ordre, en levant le bras.

#### b) STARTER (Matériel = Pistolet + Balles, Sifflet, et Manchon rouge)

- Il se place de manière à être vu des chronométreurs, sur un fond sombre de préférence, de façon à ce que la flamme ou la fumée du pistolet soit visible ;
- En fonction de la course, il doit être à distance à peu près égale de chaque coureur ;
- **Il s'assure que les officiels d'arrivée sont prêts**, par un coup de sifflet auquel ceux-ci doivent répondre.
- **Il donne les commandements de départ** :

- jusqu'à 400m	A vos Marques.....Prêts.....(coup de feu)
- au delà de 400m	A vos Marques.....(coup de feu)

**Le starter ne donne l'ordre "Prêts" ou le coup de feu qu'après immobilisation de tous les coureurs.**

- **Il est le seul habilité à donner un avertissement pour faux départ ou une disqualification** pour un deuxième faux départ.

(En épreuves combinées, **2 faux départ par athlète est autorisé**).

#### c) STARTER DE RAPPEL

Il est **l'adjoint du starter** et **veille à ce que le départ soit régulier**. En cas de faux départ, **il rappelle les coureurs par un coup de feu**.

#### 4) Commissaires de courses

- Ils sont les adjoints du Juge Arbitre Courses et lui communiquent toute infraction constatée qui pourrait entraîner la disqualification d'un concurrent.
- Ils sont placés par le J.A. :
  - en Courses d'obstacle : à chaque ligne de haies,
  - en "Plat" : sur tout le pourtour de la piste (surtout les virages)
  - en Relais : aux zones de transmission (entrées et sorties)
- En cas d'infraction, ils lèvent un drapeau jaune:
  - Relais : passage hors zone, sortie du couloir après transmission,.....
  - "Plat" : sortie du couloir, bousculade en peloton,.....
  - Obstacle : haie non franchie, haie renversée volontairement,....

#### 5) Préposé à l'anémomètre

- Il place l'anémomètre : au milieu de la ligne droite, (50m)  
à 2 mètres de la piste,  
à 1,22 m de hauteur.
- Il mesure la vitesse du vent dans la direction de la course pour toutes les courses jusqu'à 200 mètres (plat et haies).

	<u>Déclenchement</u>	⇒	<u>Arrêt</u>
100m.....	dès la flamme		.....10 sec.
100m haies.....	du		.....13 sec.
110m haies.....	Pistolet		.....13 sec.
De 120 à 200m dès que le 1er athlète entre dans la ligne droite			.....10 sec.

- Il lit l'anémomètre en mètres/seconde, arrondi au 1/10 supérieur, dans la direction positive  
(+2,03m/s = + 2,1m/s)  
(-2,03m/s = - 2m/s)
- Il enregistre les résultats, les signe et les communique au secrétariat.

N.B. : Si la vitesse du vent dépasse 2m/s, un record ne peut être homologué.  
(Pour un record d'épreuves combinées, elle peut être de 4m/s)

## 6) Officiels d'arrivée

### a) JUGES D'ARRIVEE

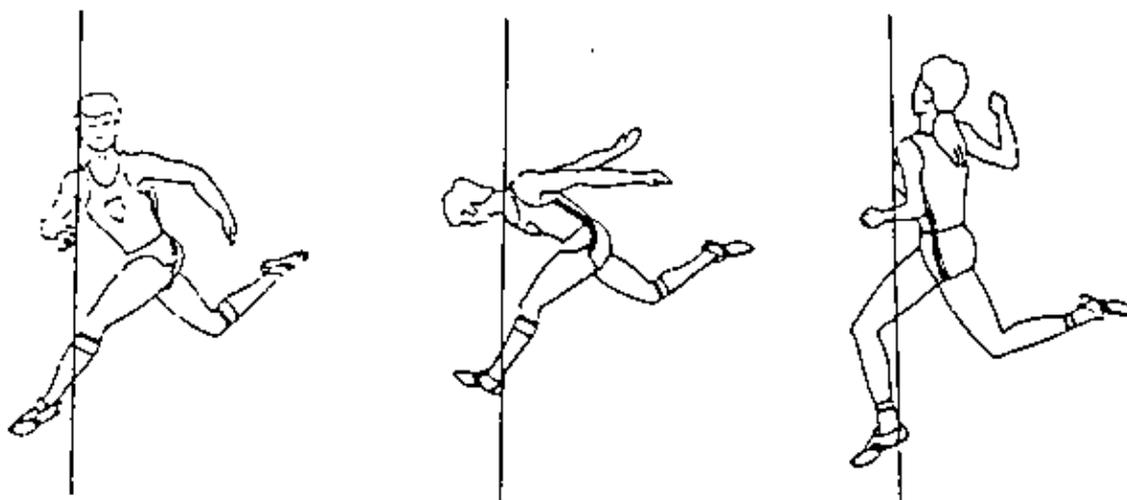
- **Placés** tous du même côté, à **5 mètres au moins et sur une échelle dans le prolongement de la ligne d'arrivée**, ils sont **sous la responsabilité d'un Chef des Juges qui déterminera les tâches de chacun**.
- Chacun détermine l'arrivée d'1 ou 2 coureurs :
  - ⇒ chef : le 1er
  - ⇒ juge A : le 1er et 2ème
  - ⇒ juge B : le 2ème et 3ème
  - ⇒ juge C : le 3ème et 4ème
  - ⇒ juge D : le 4ème et 5ème
  - ⇒ .....C : le 5ème
- **On juge** le passage de **la ligne par le buste et on note** :
  - le numéro du couloir
  - le numéro du dossard (à défaut, la couleur du maillot).
- Le Chef collecte alors les fiches de chaque juge et détermine le classement. Il se rend alors auprès du Chef Chrono et enregistre les temps sur la feuille d'épreuve.
- Pour les courses longues, il y a lieu d'établir un tableau de pointage tour par tour qui permettra de connaître le nombre de tour restant à courir pour chaque concurrent et de vérifier s'il y a des coureurs doublés.

### b) CHRONOMETREURS

- Placés dans le prolongement de la ligne d'arrivée, à au moins 5 mètres de la piste, sur une échelle pour leur permettre de bien voir la ligne, ils sont sous la responsabilité d'un Chef Chronométrateur qui déterminera les tâches de chacun.
- Chacun devra chronométrer 1 ou 2 coureurs, suivant le matériel disponible, le nombre de chronométrateurs et le nombre de coureurs. On ne chronomètre pas par couloir mais par ordre d'arrivée.

⇒ chef :	le 1 <sup>er</sup>	}	Jamais .2 coureurs de suite
⇒ chrono A :	le 1 <sup>er</sup> et 4 <sup>ème</sup>		
⇒ chrono B :	le 1 <sup>er</sup> et 4 <sup>ème</sup>		
⇒ chrono C :	le 2 <sup>ème</sup> et 5 <sup>ème</sup>		
⇒ chrono D :	le 2 <sup>ème</sup> et 5 <sup>ème</sup>		
⇒ chrono E :	le 3 <sup>ème</sup> et 6 <sup>ème</sup>		
⇒ chrono F :	le 3 <sup>ème</sup> et 6 <sup>ème</sup>		
- Avant chaque départ de course, le Chef chrono indique au starter, par un coup de sifflet, que tout est prêt.
- Le chronométrage débute dès que l'on voit la flamme ou la fumée du pistolet (et non, quand on entend la détonation).
- Il s'arrête lorsque le buste de l'athlète passe à la verticale du bord de la ligne d'arrivée (le bord situé le plus près de la ligne de départ).

Les athlètes seront classés dans l'ordre dans lequel une partie de leur torse atteint le plan vertical du bord intérieur de la ligne d'arrivée.



- Les chronométrateurs ne doivent pas se communiquer mutuellement les temps, avant de les avoir transmis au Chef chrono.
- Pour tous les temps pris manuellement, la lecture se fait au 1/10 de seconde (ex : 11s23 = 11"3).
- On ne ramène les chronomètres à 0, que sur ordre du Chef chrono.

### FICHE DU CHEF CHRONO

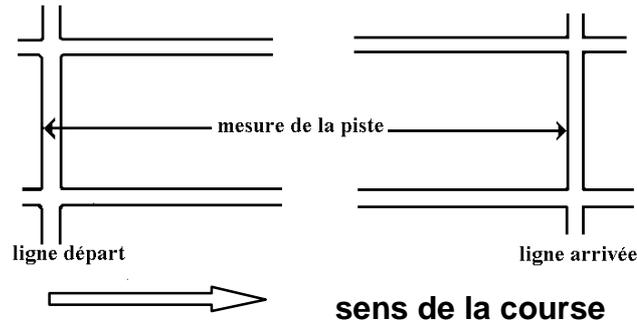
<u>Temps des chronométrateurs</u>								
Ordre d'arrivée	Chef	A	B	C	D	E	F	Temps officiel
1	11"23	11"27	11"57					= 11"3
2				11"38	11"51			= 11"6
3	11"59					11"62	11"75	= 11"7
4				11"88	XXX			= 11"9
5		11"94	11"83					= 12"
6						XXX	12"23	= 12"3

Õ 3 temps identiques Õ 2 temps identiques + 1 temps différent Õ 3 temps différents Õ 2 temps différents	= même temps = on retire le différent = temps intermédiaire = temps le moins bon
--	---

## - C- RÈGLES COMMUNES

### 1) Distance à parcourir

- La ligne de départ fait partie de la distance à parcourir.
- La ligne d'arrivée ne fait pas partie de la distance à parcourir.



### 2) Départ

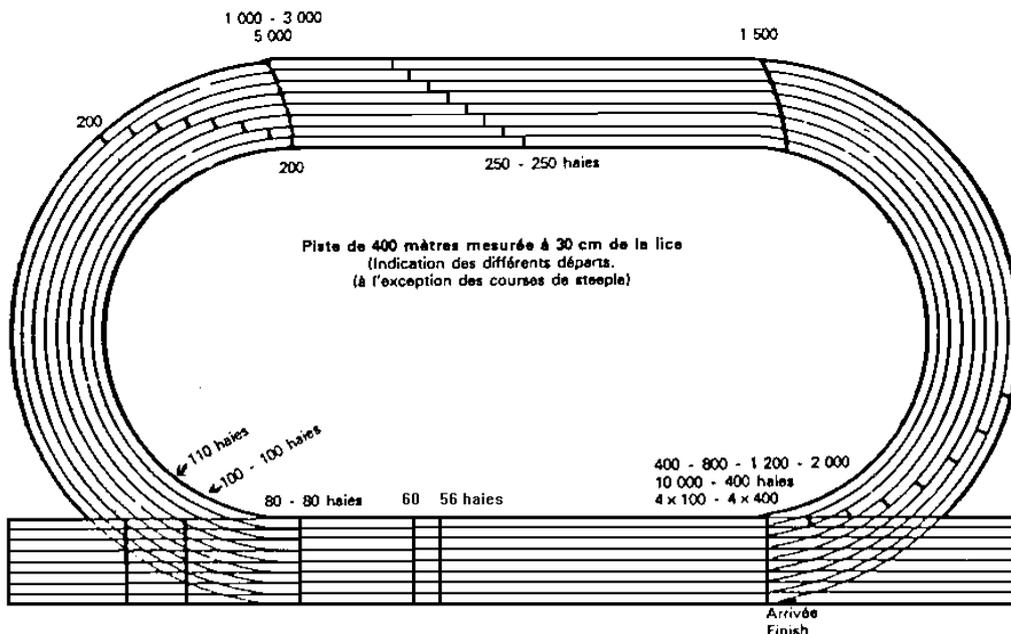
- Les concurrents attendront les ordres du starter à la place que l'aide starter leur aura affectée.
- A la suite de chaque ordre du starter, **les concurrents se mettent en place** le plus rapidement possible, puis s'immobilisent.

Ø sans contact SUR et AU DELA de la ligne

- Le départ est donné par un coup de pistolet.
- Un athlète faisant un faux départ reçoit un avertissement du starter.
- Si un concurrent est responsable du 2<sup>ème</sup> faux départ, il est disqualifié par le starter.  
(En épreuves combinées, il y a disqualification pour la course concernée au 2<sup>ème</sup> faux départ commis par la même personne).

### 3) Les courses, la piste

- Les courses se déroulent toujours "corde" (lice) à gauche.
- Chaque couloir mesure 1m22 de large. La ligne de 5cm qui délimite le couloir sur la droite fait partie du couloir.



#### 4) Les fautes

##### AU DÉPART

- ne pas se mettre en position le "plus rapidement" possible;
- Effectuer le 2<sup>ème</sup> faux départ de la course.

##### EN COURSE

- sortir de son couloir **et** gêner un concurrent;
- sortir de son couloir sur la ligne gauche et en tirer un avantage (surtout en virage);
- bousculer volontairement des concurrents dans les courses en peloton;
- toutes les fautes "techniques":
  - franchissement des haies;
  - zones de relais;
  - "propulser" un partenaire en relais,
  - technique de marche .....

##### A L'ARRIVEE

- ne pas rester dans son couloir.

## LES COURSES DE SPRINT (Distances inférieures ou égales à 400m)

### LES DISTANCES PAR CATÉGORIE

- Benjamins, Benjamines                    — 50m - 100m
- Minimes garçons et filles               — 50m - 100m
- Cadets, Cadettes                           — 100m - 200m - 300m
- Juniors, Espoirs, Séniors garçons et filles — 100m - 200m - 400m

A **Toutes ces courses se disputent en couloir**

### LE DÉPART

- L'utilisation des starting-blocks est obligatoire ..... (à défaut, le départ accroupi est obligatoire)
- Les concurrents attendent dans le couloir qui leur a été attribué, derrière leurs starting-blocks.
- Lorsque le starter commande "A VOS MARQUES", les athlètes se placent dans leurs starting-blocks, en ayant **5 points d'appui** :
  - les 2 mains posées derrière la ligne, sans la toucher,
  - les 2 pieds contre les starting-blocks,
  - le genou de la jambe arrière posé sur le sol.
- Lorsque tous les concurrents sont en position correcte, et **parfaitement immobiles**, le starter donne le commandement "PRETS". Les coureurs ne devront plus avoir que **4 points d'appui** :
  - les 2 mains;
  - les 2 pieds.
- Le coup de pistolet ne sera donné que lorsque tous les concurrents seront en position correcte et parfaitement immobiles.

**N.B.:** un concurrent peut, pour un motif valable, interrompre le processus du départ, en levant la main. Il n'y a pas dans ce cas de faux départ.

## LES COURSES DE DEMI-FOND

### LES DISTANCES PAR CATÉGORIES

	U.N.S.S.			en F.F.A.
- Benjamins, Benjamines.	1000m			1000m - 2000m
- Minimes garçons	1000m		3000m	1000m - 3000m
- Minimes filles	1000m	2000m		1000m - 2000m
- Cadets	800m	1500m	3000m	800-1000-1500-3000-1500steeple
- Cadettes	800m	1500m		800 - 1000 - 1500 - 3000m
- Juniors, Espoirs, garçons	800m	1500m	5000m	800-1500-3000-5000-10000-2000 et 3000 steeple
- Juniors, Espoirs, filles	800m	1500m		800-1000-1500-3000-10000m

A **Ces courses ne se disputent pas en couloir** (excepté le 1er virage du 800m)

## LE DEPART

- Les athlètes attendent les ordres du starter en se tenant à 3 m derrière la ligne de départ.
- Il n'y a qu'un seul commandement préparatoire en ½ fond : "A VOS MARQUES"
- Au commandement "à vos marques", les athlètes se placeront derrière la ligne de départ, sans qu'aucune partie de leur corps n'ait de contact avec (ou au delà de) la ligne.
- Le coup de pistolet n'est donné que lorsque tous les concurrents sont en position correcte et parfaitement immobiles.

### CAS PARTICULIER DU 800 M

Ce départ a lieu en couloir. Les athlètes ne doivent pas sortir de leur couloir pendant tout le 1er virage sous peine d'être disqualifiés.

Une ligne incurvée, à la sortie du virage, indique l'endroit à partir duquel les athlètes peuvent se rabattre. De même, un commissaire de course, muni d'un drapeau jaune, veille au bon déroulement du "rabat" des athlètes.

## **LES COURSES DE HAIES**

### LES DISTANCES PAR CATEGORIES

		<b>Hauteur</b>	<b>Nombre</b>	<b>1ère H</b>	<b>Ecart</b>	<b>Dernière</b>	<b>Marquage</b>	
<b>Benjamins G</b>	50m	0,76m	5	11,5m	7,5m	8,5m	rouge	
<b>Minimes G</b>	salle 50m	0,84m	4	13m	8,5m	11,5m	Blanc Jaune	
	80m	0,84m	8	12m	8m	12m		
	100m	0,84m	10	13m	8,5m	10,5m		
	180m H. UNSS	Cf au tableau ci dessous						
<b>Cadets G</b>	salle 110m	0,91m	10	13,72m	9,14m	14,02m	bleu	
	320m	0,84m	8	35m	35m	40m	vert	
<b>Juniors G</b>	110m	1,06m	10	13,72m	9,14m	14,02m	bleu	
<b>Seniors G</b>	400m	0,91m	10	45m	35m	40m	vert	
<b>Benjamines F</b>	50m	0,65à0,76m	5	11,5m	7,5m	8,5m	rouge	
<b>Minimes F</b>	salle 50m	0,76m	4	12m	8m	14m	blanc	
	50m	0,76m	5	11,5m	7,5m	8,5m		
	80m	0,76m	8	12m	8m	12m		
	180m H. UNSS	Cf au tableau ci dessous						
<b>Cadettes F</b>	80m	0,76m	8	12m	8m	12m	blanc	
	100m	0,76m	10	13m	8,5m	10,5m	jaune	
	320m	0,76m	8	35m	35m	40m	vert	
<b>Juniors F</b>	100m	0,84m	10	13m	8,5m	10,5m	jaune	
<b>Seniors F</b>	400m	0,76m	10	45m	35m	40m	vert	

## AIDE AU MARQUAGE DE L'EMPLACEMENT DES HAIES DU 180M HAIES

### 1. Garder l'emplacement des haies du 110m Haies Séniors dans la ligne droite:

	2 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	10 <sup>e</sup>	du 110 m Haies
deviennent	ê	ê	ê	ê	ê	
	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>	du 110 m Haies

### 2. Place de la 4<sup>e</sup> haie è 105,42 m. de l'arrivée

Entrée de zone du 4 x 100m. – 110m. de l'arrivée

4m. 58 après l'entrée de zone du 4 x 100m.

### 3. Place de la 3<sup>ème</sup> haie è 123,70 m. de l'arrivée

3m. 70 avant le départ du 120m.

### 4. Place de la 2<sup>ème</sup> haie è 141,98 m. de l'arrivée

Repère 7<sup>e</sup> haie du 400 m. haies

3m. 02 après l'emplacement de la 7<sup>e</sup> haie du 400 m. haies

### 5. Place de la 1<sup>ère</sup> haie è 160,26 m. de l'arrivée

Repère entrée de zone du 4 x 80 m. – 170 m. de l'arrivée

9m. 74 après l'entrée de zone

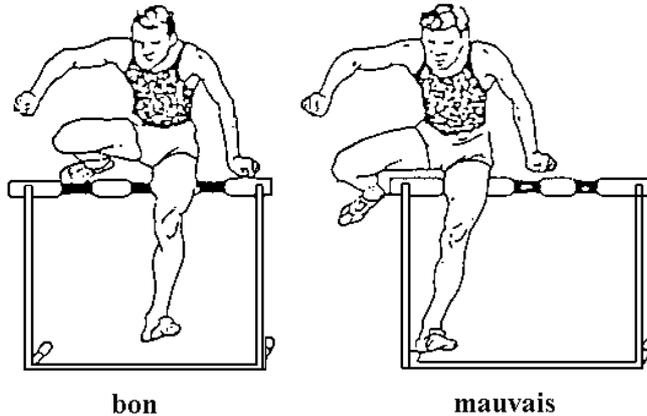
## LES COURSES DE HAIES

### DEPART ET ARRIVEE

Même règlement que pour les courses en couloirs.

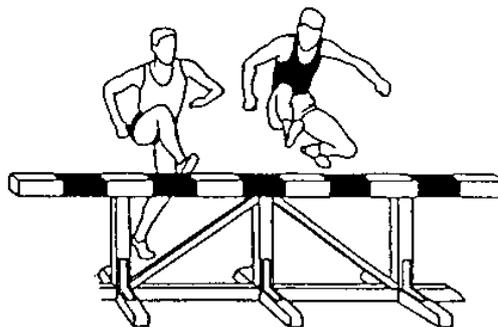
### FAUTES PARTICULIERES AUX HAIES ⊃ DISQUALIFICATION

- Renverser **volontairement** une haie (de son couloir ou d'un autre couloir) avec les mains ou les pieds.
- Passer un pied ou une jambe à l'extérieur d'une haie.
- Franchir une haie qui n'est pas dans son couloir.
- 400 m haies : laisser traîner sa jambe sur le côté.



## STEEPLE

Dans les courses steeple, un concurrent peut franchir l'obstacle de plusieurs manières : il peut choisir de sauter comme dans une course de haies, de sauter en s'aidant avec ses mains, il peut poser le pied sur la barre transversale, ou même avoir une position en station debout, les deux pieds sur la barre.



Tous les athlètes doivent passer au dessus du fossé d'eau.

Passer d'un côté ou de l'autre du fossé d'eau ou du plan délimité par le bord supérieur de la haie au moment du franchissement ⇒ disqualification.

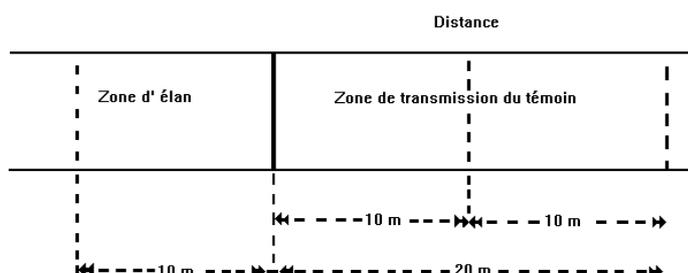
Il en est de même pour les autres barrières.

# LES RELAIS

**DRAPEAU BLANC** : *passage correct*

**DRAPEAU JAUNE** : *mauvais passage*

- La transmission du témoin doit se faire à l'intérieur d'une zone de passage de 20 mètres.
- Jusqu'au 4 x 200 m, les relayeurs peuvent commencer à courir dans une zone d'élan de 10 m avant la zone de transmission.
- Un passage hors zone  $\Rightarrow$  disqualification de l'équipe.
- Marques sur la piste avec adhésif uniquement dans son couloir.



- Le témoin doit être porté à la main durant toute la course.
- **Si le témoin tombe, il doit être ramassé par l'athlète qui l'a perdu (sans gêner les autres concurrents); ce dernier doit repartir de l'endroit où il l'a laissé choir.**

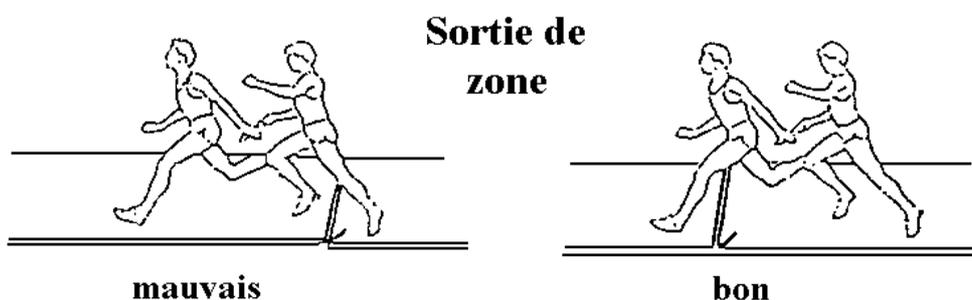
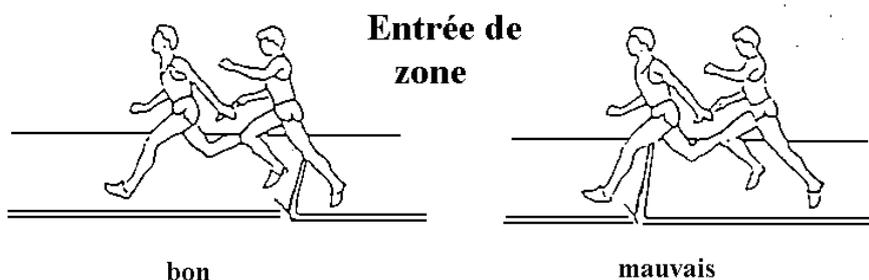
- Il y a faute :

- si l'athlète lance le témoin en l'air avant d'avoir franchi la ligne d'arrivée
- si l'athlète passe la ligne d'arrivée sans le témoin

- **La transmission du témoin commence dès qu'il est touché par le coureur receveur, et se termine au moment où il est uniquement dans la main du coureur receveur.**

- Il y a faute :

- s'il y a passage hors zone
- si l'athlète ne reste pas dans son couloir après la transmission jusqu'à ce que tous les autres concurrents soient passés  $\Rightarrow$  gêne
- si l'athlète sort de son couloir



## LE DEPART

Les relais 4x60, 4x80, 4x100, 4x200, 4x400 mètres sont assimilés aux courses de sprint: deux commandements préparatoires. ("A vos marques" ... "Prêts")

Pour les relais d'une distance supérieure, se reporter au départ du 800m.

## LES DISTANCES PAR CATEGORIES (EN UNSS)

	<b>F1</b>	<b>F2</b>	<b>F3</b>
<b>Benjamin(e)s</b>	4 X 60m	4 X 1000m	
<b>Minimes G et F</b>	4 X 60m	4 X 1000m	800m X 200m X 200m X 600m
<b>Cadets/Juniors</b>	4 X 100m		

## LE MARQUAGE DES PISTES

tirets bleus			110 m Haies
tirets jaunes			100 m Haies
tirets verts			400 mH-320 mH
tirets blancs			80 m Haies + 56 m Haies
tirets rouges			50 m Haies

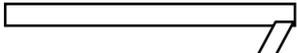
trait blanc avec partie centrale verte  Départ 800 m

trait blanc avec partie centrale bleue  Départ 4 x 400 m

trait noir  sortie de zone 4 X 60 m

trait noir  entrée de zone 4 X 60 m

croix noire  élan 4 X 60 m

trait blanc  sortie de zone 4 X 80 m

trait blanc  entrée de zone 4 X 80 m

croix blanche  élan 4 X 80 m

trait jaune  sortie de zone 4 X 100 m

trait jaune  entrée de zone 4 X 100 m

trait rouge  élan 4 X 100 m

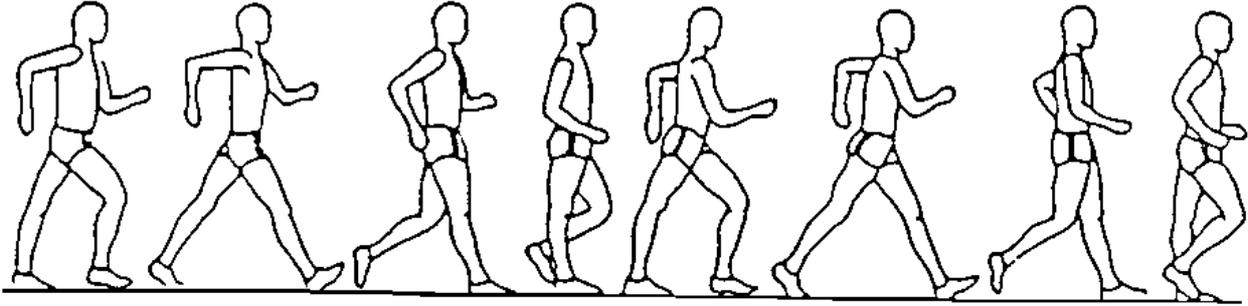
trait bleu  sortie de zone 4 X 400 m

trait bleu  entrée de zone 4 X 400 m

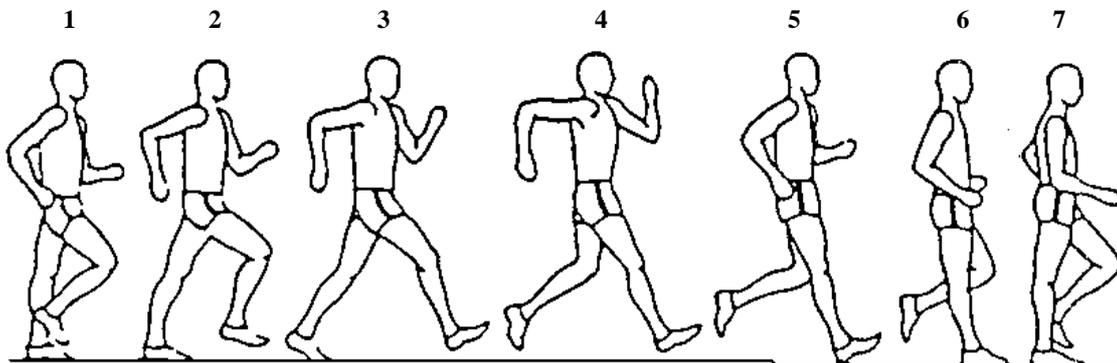
## LA MARCHÉ

La marche est une progression exécutée pas à pas de telle manière que le contact avec le sol soit maintenu sans interruption.

### Technique correcte

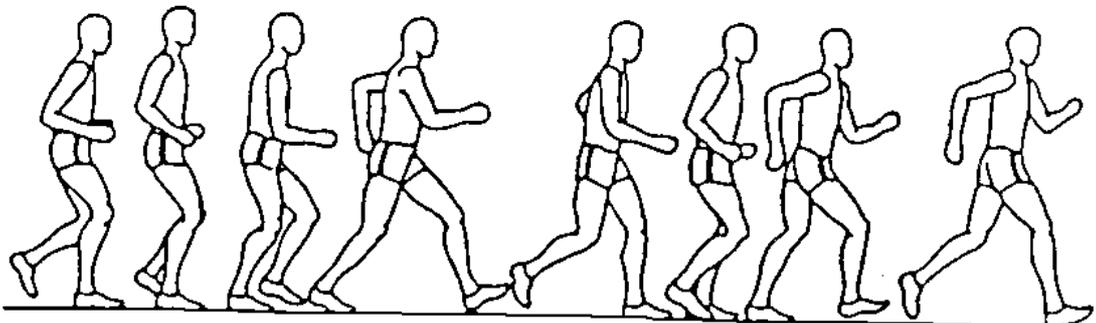


Il y a donc faute si absence de contact avec le sol



La jambe d'appui doit être droite (non fléchie au genou) pendant au moins un moment quand elle est en position verticale (n°7).

Il y a donc faute si la jambe d'appui est fléchie.



Les concurrents sont avertis par n'importe quel juge lorsque leur mode de progression risque de ne plus être conforme avec la définition de la marche.

Un marcheur sera disqualifié si 3 juges différents l'ont averti

## REGISTRE DES COURSES U.N.S.S.

REGISTRE DES COURSES U.N.S.S.				
CATEGORIES				
COMPETITIONS	<i><b>BENJAMINS</b></i> <i>(11, 12, 13 ans)</i>	<i><b>MINIMES</b></i> <i>(14, 15 ans)</i>	<i><b>CADETS</b></i> <i>(16, 17 ans)</i>	<i><b>JUNIORS</b></i> <i>(18, 19 ans)</i>
<b>INDOOR</b>	50m	50m	50m - 200m	50m -200m - 400m
	50m haies	50m haies	50m haies	50m haies
<b>ESTIVAL</b>	50m - 100m	50m - 100m	100m - 200m 300m - 400m	100m - 200m - 400m
	1000m	1000m - 2000m (F) - 3000m (G)	800m - 1500m 3000m (G)	800m-1500m -5000m (G)
	50m Haies	80m H 100m H (G) 180m Haies	100m Haies (F) 110m Haies (G) 320m Haies	100m Haies (F) 110m Haies (G) 400m Haies
	MARCHE : 2km	MARCHE: 2km (F) 3km (G)	MARCHE: 5km (F-G)	MARCHE: 5km (F) 10km (G)
	F1 : 4X60m F2 : 4X1000m	F1: 4X60m F2: 4X1000m F3: ? (800X200X200X600)	F1: 4X100m	4X100m
<b>E.P.M.T</b>	<b>Idem ESTIVAL</b>  <u>Relais:</u> 4X60m uniquement	<b>Idem ESTIVAL</b> + 50 mH (F) + 80 mH (G-F) + 100 mH (G) + 1000m (G) <u>Relais:</u> 4X60m uniquement	<b>Idem ESTIVAL</b> + 400m  <u>Relais:</u> 4X100m uniquement	<b>Idem ESTIVAL</b>

## LES CONCOURS

<b>LES LANCERS</b>	<b>LES SAUTS</b>
POIDS	LONGUEUR
DISQUE	TRIPLE
MARTEAU	HAUTEUR
JAVELOT	PERCHE

- A) ORGANIGRAMME
- B) ROLE DES OFFICIELS
- C) REGLES COMMUNES
- D) LES LANCERS
- E) LES SAUTS

- A - ORGANIGRAMME

*JUGE ARBITRE GENERAL*

J.A. LANCERS					J.A. SAUTS			
	J.A POIDS	J.A DISQUE	J.A MARTEAU	J.A JAVELOT	J.A LONGUEUR	J.A TRIPLE	J.A HAUT	J.A PERCHE
<i>J. mesure</i>	2	2	2	2	2	2	-	-
<i>Chronom.</i>	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>J. chute</i>	1	2	2	2	-	-	-	-
<i>J. barre</i>	-	-	-	-	-	-	2	2
<i>Anémomè.</i>	-	-	-	-	1	1	-	-
<i>Aff. vent</i>	-	-	-	-	1	1	-	-
<i>Rateau</i>	-	-	-	-	1	1	-	-
<i>Secrétaire</i>	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>Aff. résultat</i>	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>5</b>

- B - ROLE DES OFFICIELS

**1) Juge Arbitre du Concours**

Chef du concours, il surveille le bon déroulement de l'ensemble du concours et vérifie le mesurage. Le plus souvent, il valide les tentatives des concurrents (élan, appel, sortie), à l'aide de drapeaux.

**DRAPEAU BLANC** ⊃ **Bon**  
**DRAPEAU ROUGE** ⊃ **Mauvais**

**2) Juges de mesure**

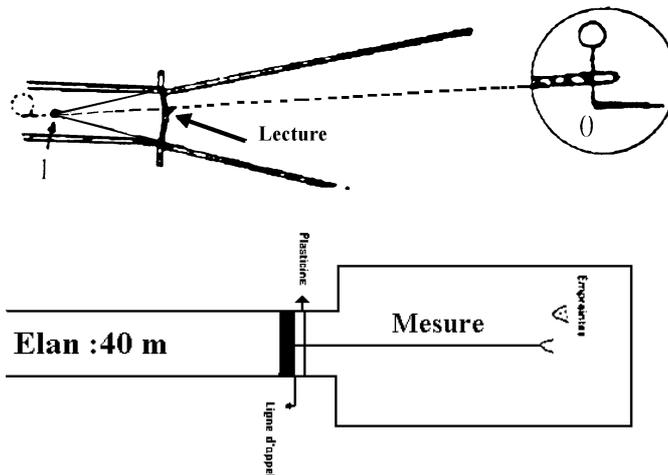
a) A LA CHUTE :

Γ il place le point "0" du décimètre, à la marque la plus proche de la limite d'élan ou d'appel.

b) A L'AIRE d'ELAN :

Γ pour les lancers, le ruban doit être tendu et passer par le point d'intersection des 2 lignes du secteur de chute ;

Γ pour la longueur et le triple, le ruban doit être tendu perpendiculairement à la planche.



**3) Chronométrateur**

Dès qu'un concurrent est appelé, il a 1 minute pour effectuer sa tentative. (1mn 30 à la Perche)  
 Les délais sont allongés en fin de concours de Hauteur et Perche.

#### 4) Juges de chute

Dans les lancers, ils ne s'occupent que du point de chute de l'engin à l'intérieur du secteur. L'un d'eux plantera une fiche pour que la mesure puisse se faire.

Pour le javelot, un juge validera l'arrivée correcte de l'engin qui doit se faire par la pointe avant toute autre partie.

#### 5) Ratisseurs

Ils préparent la fosse de sable de telle sorte que le niveau du sable soit toujours aplani (au niveau de la piste d'élan), avant chaque saut.

#### 6) Juges de barre

En Hauteur et en Perche, ils remettent la barre en place, en veillant à placer toujours la même "face" vers la zone d'élan.

#### 7) Anémomètreur

En Longueur et en Triple, **il mesure la vitesse du vent** lors de la course d'élan des athlètes.

Situé à 20 mètres de planche d'appel (l'appareil à 1,22m du sol), il déclenche l'appareil lorsque l'athlète dépasse une marque placée le long de la piste d'élan :

→ à 40m de la planche, pour la Longueur

→ à 35m de la planche, pour le Triple

Il arrête l'anémomètre au bout de 5 secondes. Si l'athlète débute son élan avant la marque de "déclenchement", la vitesse du vent sera mesurée dès le départ de l'athlète (durant 5 secondes).

Le plus souvent, c'est l'anémomètreur qui fait l'appel des athlètes. Il doit donc être attentif au ordre du chef de concours (drapeau).

#### 8) Secrétaire

Il tient la feuille de concours et note chaque tentative.

X = Essai nul

O = Essai réussi

- = Essai non tenté

9,85 = Performance réalisée

##### a) HAUTEUR ET PERCHE

	180	185	190	194	Performance	Classement
<b>DUPONT</b>	-	XO	X-	XX	185	2ème
<b>DURAND</b>	XO	XXO	O	XXX	190	1er

##### b) AUTRES CONCOURS

	1	2	3	4	5	6	Performance	Classement
<b>DUPONT</b>	-	10,01	10,33	X	X	9,91	10,33	1er
<b>DURAND</b>	9,98	10,33	-	10,00	X	X	10,33	2ème

### 1) Ordre de passage des concurrents

Il est tiré au sort avant le concours ; l'ordre sera ensuite respecté.  
Exception faite des essais différés : voir paragraphe 5.

### 2) Tenue des concurrents

Elle doit être correcte. En cas contraire, cela peut entraîner avertissement, puis exclusion de la compétition. Il s'agit, outre la tenue vestimentaire du comportement général : ex : -être sobre, -interdiction de la présence d'entraîneur, etc...

### 3) Echauffement

Chaque concurrent peut avoir 2 tentatives d'essai, effectuées dans l'ordre du tirage au sort.

**Dès que le concours débute**, il y a **interdiction formelle d'utiliser les engins** ou les aires d'élan et de chute, pour quelque échauffement que ce soit.

### 4) Nombre d'essais

#### a) HAUTEUR-PERCHE

Un concurrent est éliminé dès qu'il effectue 3 essais nuls consécutifs.

#### b) AUTRES CONCOURS

S'il y a plus de 8 concurrents, chacun aura droit à 3 essais ; puis, les 8 meilleurs auront 3 essais supplémentaires.

En cas d'ex-aequo pour cette 8ème place, les concurrents sont départagés et si l'ex-aequo subsiste, ils sont tous les deux qualifiés pour les essais supplémentaires.

Inversement, il peut y avoir moins de 8 finalistes, puisque l'on ne peut être qualifié sans avoir réalisé une performance mesurée.

Le nombre d'essais peut être réduit (accord avant la compétition pour certaines épreuves).

### 5) Essais différés

Un concurrent, inscrit dans une course ou un autre concours, pourra être autorisé à effectuer un essai avant ou après son tour initialement prévu.

*DANS TOUS LES CAS, IL FAUT PREVENIR LE CHEF DU CONCOURS.*

	<b>1er ESSAI</b>	<b>2ème ESSAI</b>	<b>3ème ESSAI</b>
<b>A</b>	4,31	3,98	4,10
<b>B</b>	4,28	-	.....
<b>C</b>	4,55	4,46	.....
<b>D</b>	4,28	X	.....
<b>E</b>	4,55	4,46	.....
<b>F</b>	-	-	.....

a) "B" était appelé ailleurs :

⇒ il ne peut plus obtenir son 2ème essai (on en est au 3ème)

⇒ il pourra éventuellement faire son 3ème essai après C, D, E ou F

b) "E" est appelé ailleurs :

⇒ il peut obtenir de sauter avant B ou C

c) "F" est ailleurs :

⇒ il doit revenir avant la fin du 3ème essai, sinon il sera éliminé s'il y a plus de 8 concurrents.

d) "A" est appelé ailleurs :

il ne peut pas demander à faire son 4ème essai (on en est au 3ème)

## 6) Délais pour les essais

- 1 mn

- Si le concurrent est amené à effectuer 2 essais consécutifs, le délai est alors multiplié par 2.

- Pendant ce laps de temps, le concurrent peut donc entrer et sortir de la zone d'élan (respecter 7b et 10). Dans les lancers, il peut poser son engin à l'intérieur ou à l'extérieur de l'aire de lancer.

## 7) Elan

a) Celui-ci doit être pris dans une zone bien définie. Il s'agit d'un cercle (Poids, Marteau, Disque), ou d'un couloir terminé par un arc de cercle (Javelot), ou encore d'une piste pour les sauts.

b) Un athlète peut interrompre son élan et recommencer sous certaines conditions. (respecter 6 et 10).

## 8) Gêne

Le juge Arbitre, chef du concours, peut autoriser l'athlète à effectuer un essai de remplacement.

## 9) Changement du lieu de concours

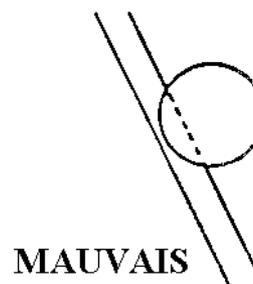
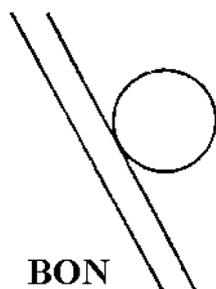
Le juge Arbitre des Sauts ou Lancers peut, après avis du J.A. Général, autoriser le changement de lieu à condition toutefois qu'un tour complet soit effectué. (tous les concurrents feront ainsi le même nombre d'essais dans les mêmes conditions).

## 10) Validité des essais

### a) LES LANCERS

⇒ Lors de l'essai, il ne faut pas toucher le sol à l'extérieur de la zone d'élan ; la partie supérieure du cercle ou du butoir font partie de l'extérieur.

⇒ Il faut que l'engin retombe à l'intérieur du secteur délimité par 2 lignes droites (les lignes sont hors secteur), dont le point d'intersection est le centre du cercle (Poids, Disque, Marteau) ou à 8m après l'arc de cercle (Javelot).



⇒ L'athlète ne doit pas sortir de la zone d'élan avant que l'engin n'ait touché le sol

⇒ L'athlète doit sortir par la moitié arrière du cercle (Poids, Disque, Marteau) ou sans franchir l'arc de cercle et ses prolongements (Javelot)



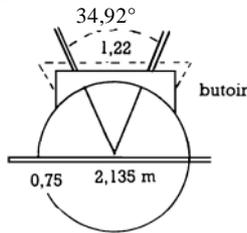
# LANCERS

## POIDS DES ENGINES

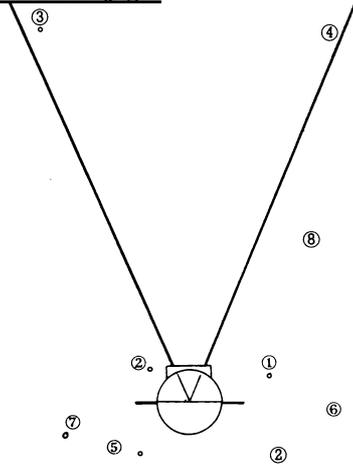
	<b>Benjamin s</b>	<b>Benjamin s</b>	<b>Minimes J.Filles</b>	<b>Minimes J.Gens</b>	<b>Cadette s</b>	<b>Cadets</b>	<b>Juniors J.Filles</b>	<b>Juniors J.Gens</b>	<b>Séniors Femmes</b>	<b>Séniors Hommes</b>
<b>POIDS</b>	2 Kg	3 Kg	3 Kg	4 Kg	3 Kg	5 Kg	4 Kg	6 Kg	4 Kg	7,260 Kg
<b>DISQUE</b>	0,600 Kg	1 Kg	0,800 Kg	1,250 Kg	0,8 Kg	1,5 Kg	1 Kg	1,750 Kg	1 Kg	2 Kg
<b>JAVELOT</b>	400 g	500 g	500 g	600 g	600 g	700 g	600 g	800 g	600 g	800 g
<b>MARTEAU</b>	2 Kg	3 Kg	3 Kg	4 Kg	3 Kg	5 Kg	4 Kg	6,250 Kg	4 Kg	7,260 Kg

# LANCER DE POIDS

Aire de lancer de poids



## I - Placement et rôle des juges



1- J.A. le chef de concours:

- vérifie le matériel, l'aire de lancer
- répartit les rôles entre les juges
- détermine la validité des jets au départ
- vérifie le mesurage
- établit le classement du concours

2 - Deux personnes aident à vérifier la validité du lancer et au mesurage

3 - Une personne pose la fiche de mesure au point de chute,  
• valide le jet à la chute

4 - Une personne aide au mesurage (point zéro)

5 - Secrétaire du concours:

- tient la feuille su laquelle sont inscrits les noms des concurrents,
- inscrit les performances annoncées par le chef du concours:  
x = essai non réussi  
- = essai non tenté

6 - Une personne tient le panneau d'affichage

7 - Une personne fait fonctionner l'horloge (1'00 pour chaque athlète pour effectuer le lancer).

## II - Déroulement du concours

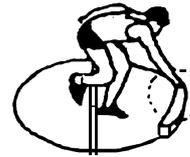
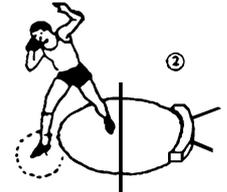
- Les athlètes ont deux lancers d'échauffement dans l'ordre de la feuille du concours.
- Le lancer de poids s'effectue de l'intérieur du cercle en commençant le jet d'une position stationnaire.
- Le concurrent est autorisé à toucher l'intérieur de la bande de fer et du butoir.
- Le poids est lancé d'une seule main en avant de l'épaule. Au moment du lancer le poids doit toucher ou être très proche du menton, la main ne peut être abaissée pendant le lancer.
- Le poids ne doit pas être ramené en arrière du plan des épaules.
- Lorsqu'il y a 8 athlètes ou moins, chacun aura droit à 6 essais. Lorsqu'il y a plus de 8 concurrents, tous auront droit aux 3 premiers essais, puis les 8 meilleurs auront 3 essais supplémentaires.

## III - Fautes



1) le poids est éloigné du menton

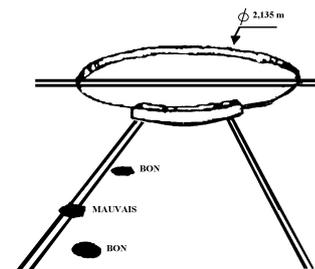
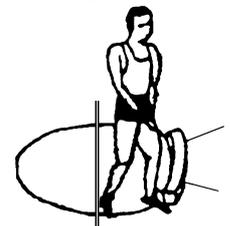
2) le concurrent touche le sol à l'extérieur du cercle



3) et 4) les concurrents touchent le haut du butoir



5) en quittant le cercle, le premier contact avec le haut de la bande de fer ou avec le sol à l'extérieur doit être complètement derrière la bande blanche qui passe par le centre du cercle ou son prolongement



6) le poids tombe en dehors du secteur ou sur le secteur.  
7) le concurrent dépasse la limite de temps autorisé (1'00)

## IV - Comment mesurer un jet



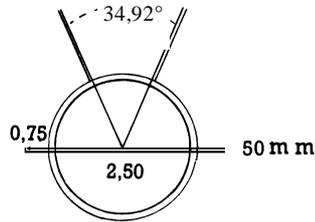
Le mesurage se fait immédiatement après le jet, de la marque la plus proche faite par la chute du poids, à l'intérieur de la circonférence du cercle, le ruban passant par le centre du cercle, les distances sont enregistrées au centimètre inférieur.

## V- Classement

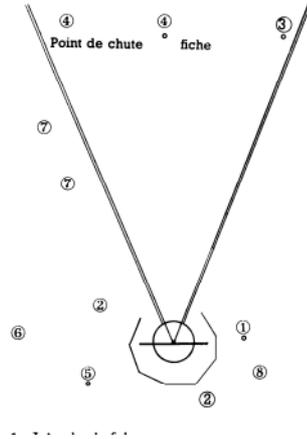
Pour le lancer de poids, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera premier, en cas d'ex-æquo on considèrera la meilleure 2ème performance, ou la 3ème, etc...

# LANCER DE DISQUE

## Aire de lancer du disque



## I - Placement et rôle des juges



1 - J.A. - le chef du concours:

- vérifie l'air de lancer, le matériel
- répartit les rôles entre les juges
- détermine la validité du lancer au départ
- vérifie le mesurage
- établit le classement du concours

2 - Deux personnes aident à vérifier la validité du jet au départ,

- effectuent le mesurage

3 - Le juge responsable de la validité du lancer à la chute.

4 - Deux personnes surveillent le point de chute, l'un d'eux tient la fiche (point 0) du ruban.

5 - Secrétaire du concours:

- tient la feuille sur laquelle sont inscrits les noms des concurrents,
- inscrit les performances annoncées par le chef du concours:

x = essai non réussi  
- = essai non tenté

6 - Une personne tient le panneau d'affichage

7 - Une (ou deux) personne chargée de rapporter les disques.

8 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration, l'athlète a 1m00 pour effectuer le lancer à l'appel de son nom.

## II - Déroulement du concours

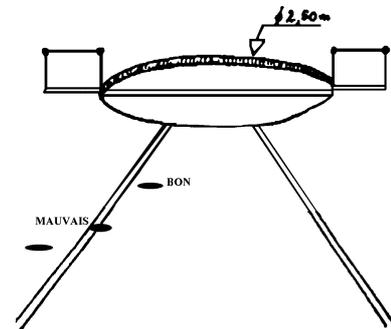
- Les athlètes ont deux lancers d'échauffement dans l'ordre de la feuille du concours.
- Le lancer du disque s'effectue à partir d'un cercle situé à l'intérieur d'une cage afin d'assurer la sécurité des concurrents, des officiels, et des spectateurs. Au moment du lancer, l'athlète doit être seul à l'intérieur de la cage.

- Le concurrent doit commencer son jet dans une position stationnaire, il est autorisé à touché la bordure intérieure du cercle.
- Lorsqu'il y a plus de 8 concurrents, tous auront droit à 3 essais, puis les 8 meilleurs auront 3 essais supplémentaires. Lorsqu'il y a 8 athlètes ou moins, ils auront tous droit à 6 essais.



1) le concurrent touche le haut du cercle (il faut bien surveiller, au moment du pivot, l'athlète peut passer le pied au dessus, voire à l'extérieur, il y a essai nul si l'athlète touche le haut du cercle, ou le sol à l'extérieur).

2) le concurrent quitte le cercle et

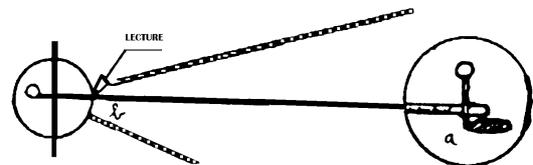


3) le disque tombe sur les lignes délimitant le secteur ou en dehors du secteur.

4) Le concurrent dépasse la limite de temps autorisé (1'00) à compter de l'appel de son nom.

5) le concurrent ne doit pas quitter le cercle avant que le disque ait touché le sol.

## IV - Comment mesurer un jet



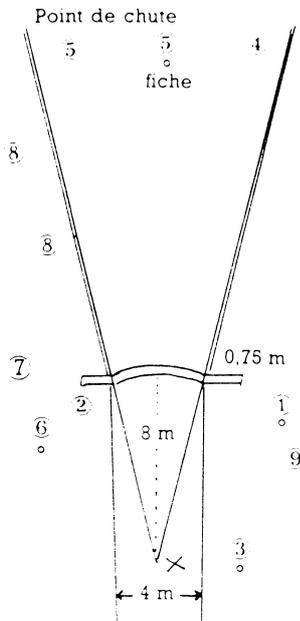
- Placer la fiche et le point zéro du ruban sur la marque laissée par le disque à l'endroit le plus proche du cercle de lancer (a).
- Tendre le ruban de telle sorte qu'il passe par le centre du cercle de lancer.
- La lecture se fait sur le bord intérieur du cercle, arrondi au centimètre inférieur (b).

## V - Classement

Pour le lancer de disque, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera premier, en cas d'ex-æquo on considèrera la meilleure 2ème performance, ou la 3ème, etc.....

# LANCER DE JAVELOT

## Aire de lancer du Javelot



### I - Placement et rôle des juges

1 - J.A. - le chef du concours:

- vérifie l'aire de lancer, le matériel
- répartit les rôles entre les juges
- détermine la validité du lancer au départ
- vérifie le mesurage
- établit le classement du concours

2 - Une personne aide à la validité du jet au départ

3 - Une personne aide au mesurage en tenant le ruban qui doit passer par le point x

4 - Le juge responsable de la validité du jet à la chute

5 - Deux personnes surveillent le point de chute, l'une d'elles tient la fiche et le ruban (point 0)

6 - Secrétaire du concours:

- tient la feuille sur laquelle sont inscrits les noms des concurrents,
- inscrits les performances annoncées par le chef du concours:  
X = essai non réussi  
- = essai non tenté

7 - Une personne tient le panneau d'affichage

8 - Une ou deux personnes chargées de rapporter les javelots.

9 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration: l'athlète a 1'00 pour effectuer le lancer à l'appel de son nom.

### II - Déroulement du concours

- Les concurrents ont deux lancers d'échauffement dans l'ordre de la feuille de concours.

- Le javelot sera tenu à la corde de prise. Le javelot doit être lancé par dessus l'épaule ou au-dessus de la partie supérieure du bras utilisé pour le lancer. Il ne doit pas être projeté dans un mouvement rotatif.

- Lorsqu'il y a plus de 8 concurrents, chacun aura droit à 3 essais et les 8 meilleurs auront 3 essais supplémentaires.

- Lorsqu'il y a 8 concurrents ou moins, chacun aura droit à 6 essais.

### III - Fautes



Le lancer ne sera pas valable si le concurrent, après qu'il ait commencé le lancer, touche avec n'importe quelle partie de son corps ou de ses membres le sol à l'extérieur de la piste d'élan y compris les lignes la délimitant.

- L'essai ne sera valable que si la pointe de la tête métallique touche le sol avant une autre partie quelconque du restant du javelot.

- La tête du javelot doit toucher le sol à l'intérieur du secteur, les lignes délimitant le secteur ne font pas partie du secteur.

- A aucun moment durant le jet jusqu'au moment où le javelot a été projeté en l'air, le concurrent ne sera autorisé à se tourner complètement de manière à diriger le dos vers l'arc de lancement.

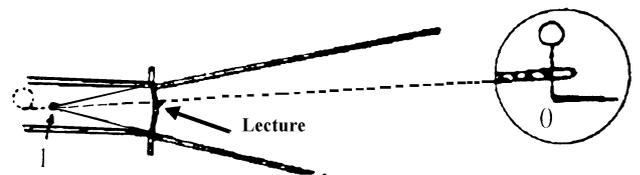
- Un concurrent peut interrompre un essai déjà commencé, peut poser son engin par terre à l'intérieur ou à l'extérieur de la piste d'élan, peut quitter celle-ci, sans faire de faute, et recommencer son essai (dans le délai de 1'00).

- Le concurrent ne doit pas quitter la piste d'élan avant que le javelot ait touché le sol.

- En quittant la piste d'élan, le premier contact avec les lignes parallèles ou le sol à l'extérieur de la piste d'élan doit être effectué complètement derrière les lignes tracées à partir des extrémités de l'arc, à angles droits avec les lignes parallèles.

- Un athlète a 1'00 pour effectuer son essai à l'appel de son nom.

### IV - Comment mesurer un jet



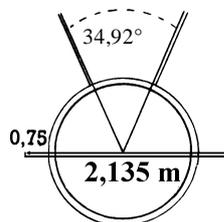
Le mesurage se fait immédiatement après chaque lancer, à partir de la marque la plus proche faite par la pointe de la tête du javelot (point zéro) jusqu'à l'intérieur de l'arc de cercle. Tendre le ruban de telle sorte qu'il passe par le point 1, la lecture se fait sur le bord intérieur de l'arc de cercle et la mesure est annoncée au centimètre inférieur.

### V - Classement

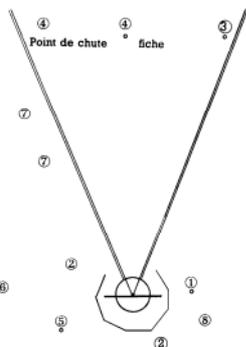
Au lancer du javelot, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera classé premier.

En cas d'ex-æquo, on considèrera la meilleure seconde performance, ou la 3ème, etc....

# LANCER DE MARTEAU



## I - Placement et rôle des juges



1 - J.A. - le chef du concours:

- vérifie l'aire de lancer, le matériel
- répartit les rôles entre les juges
- détermine la validité du lancer au départ
- vérifie le mesurage
- établit le classement du concours

2 - Deux personnes aident à la vérification de validité du jet au départ,

- effectuent le mesurage.

3 - Le juge responsable de la validité du lancer à la chute.

4 - Deux personnes surveillent le point de chute, l'une d'elles tient la fiche (point 0) du ruban.

5 - Secrétaire du concours:

- tient la feuille sur laquelle sont inscrits les noms des concurrents,
- inscrit les performances annoncées par le chef du concours:  
X = essai non réussi  
- = essai non tenté

6 - Une personne tient le panneau d'affichage.

7 - Une (ou deux) personne chargée de rapporter les marteaux.

8 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration, l'athlète à l'00 pour effectuer le lancer à l'appel de son nom.

## II - Déroulement du concours

- Les concurrents ont le droit de porter des gants afin de se protéger les mains. Les gants doivent être lisses des deux côtés et avoir le bout des doigts, sauf le pouce découvert.

- Les athlètes ne peuvent répandre ou pulvériser aucune substance dans le cercle ou sur les chaussures.

- Les concurrents ont deux lancers d'échauffement dans l'ordre de la feuille de concours.

- Le lancer du marteau s'effectue à partir d'un cercle situé à l'intérieur d'une cage de protection, afin d'assurer la sécurité des athlètes, des officiels et des spectateurs. Au moment du lancer, l'athlète doit être seul à l'intérieur de la cage.

- Le concurrent doit commencer son jet dans une position stationnaire.

En position de départ, avant les balancements ou rotations, le concurrent est autorisé à déposer la tête du marteau sur le sol, à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle.

Le concurrent est autorisé à toucher l'intérieur de la bande de fer du cercle.

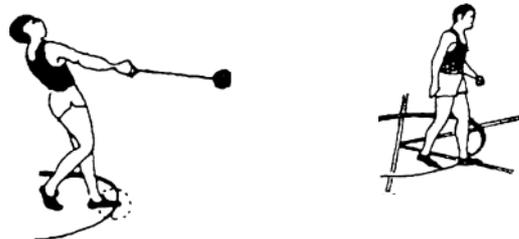
Lorsqu'il y a plus de 8 concurrents, chacun aura droit à 3 essais et les 8 meilleurs auront droit à 3 essais supplémentaires, lorsqu'il y a 8 athlètes ou moins, ils auront tous droit à 6 essais.

## III - Fautes

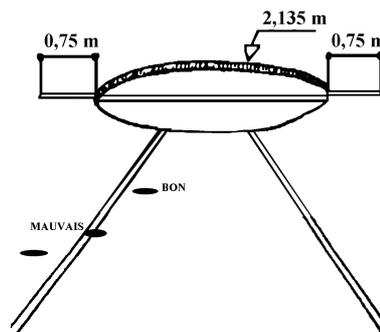
Lorsque l'athlète commence à effectuer son lancer, si la tête du marteau touche le sol pendant que le concurrent le fait tourner avant de le lancer, le jet ne sera pas considéré comme irrégulier à condition que l'athlète termine le lancer.

Mais, si après avoir ainsi touché le sol, le concurrent s'arrête pour recommencer son lancer, cela comptera comme un essai.

- Le lancer sera irrégulier si le concurrent, après avoir pénétré à l'intérieur du cercle et après avoir commencé un lancer, touche avec une partie quelconque de son corps le haut du cercle ou le sol à l'extérieur (a)



En quittant le cercle, le premier contact ne doit pas être en avant de la ligne qui passe par le centre. Il ne sortira que lorsque le marteau aura touché le sol.



La tête du marteau doit tomber à l'intérieur du secteur, si elle tombe à l'extérieur ou sur les lignes délimitant le secteur, il y aura faute (c).

## IV - Comment mesurer un jet



Le mesurage se fait immédiatement après chaque lancer: placer la fiche et le point 0 du ruban sur la marque laissée par le marteau à l'endroit le plus proche du cercle de lancer. Tendre le ruban de telle sorte qu'il passe par le centre du cercle de lancer. La lecture se fait sur le cercle, à l'intérieur, arrondie au cm inférieur

## V - Classement

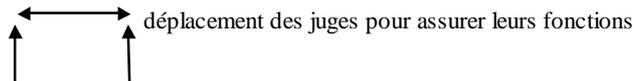
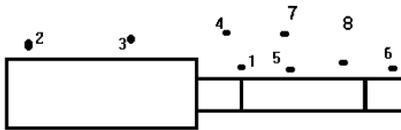
Pour le lancer de marteau, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera premier

En cas d'ex-æquo, on considèrera la meilleure 2ème performance,  
ou la 3ème, etc.....



# SAUT EN LONGUEUR-TRIPLE SAUT

## I - Placement et rôle des juges

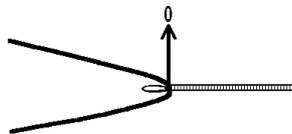


### 1) Chef du concours

- Se place dans le prolongement de la planche.
- vérifie les installations (zone de chute, sable humide, planche d'appel, plasticine, décimètre, anémomètre)
- indique (avec drapeaux) si l'essai est réussi ou non

### 2) Une personne ratisse le sable après chaque saut

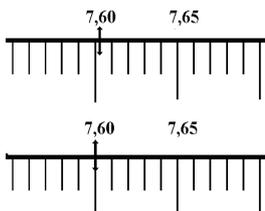
### 3) Une personne plante la fiche à la dernière marque laissée par l'athlète, et tient le décimètre au point 0



"Tenue de l'anneau du décimètre"

### 4) Une personne tient l'autre extrémité du décimètre (vers la planche d'appel). La performance sera lue au niveau de la ligne d'appel, au cm inférieur.

### LECTURE AU CM INFÉRIEUR



### 5) Secrétaire du concours qui inscrit les performances

- x = essai nul
- = essai non tenté

### 6) Anémomètre qui se tient à 20 m de la planche d'appel (pour la longueur) et qui déclenche l'appareil pendant 5 secondes quand l'athlète passe à 40 m (longueur) et 35 m (triple saut)

### 7) Une personne tient le panneau d'affichage

### 8) Une personne fait fonctionner l'horloge (1'00 pour chaque athlète pour effectuer le saut).

## II - Déroulement du concours

Les athlètes prennent leurs marques. Aucune marque sur la piste d'élan, mais sur le côté de la piste, les traces à la craie sont interdites.

- l'appel se fait à partir de la planche. Immédiatement après la ligne d'appel se trouve la plasticine (ou sable humide) afin de retenir l'empreinte du pied de l'athlète quand il fait une faute de pied.

- les athlètes sautent dans l'ordre indiqué sur la feuille du concours.
- entre chaque essai, le sable est remis en état, ainsi que la plasticine.
- lorsqu'il y a 8 concurrents ou moins, ils auront tous droit à 6 essais.

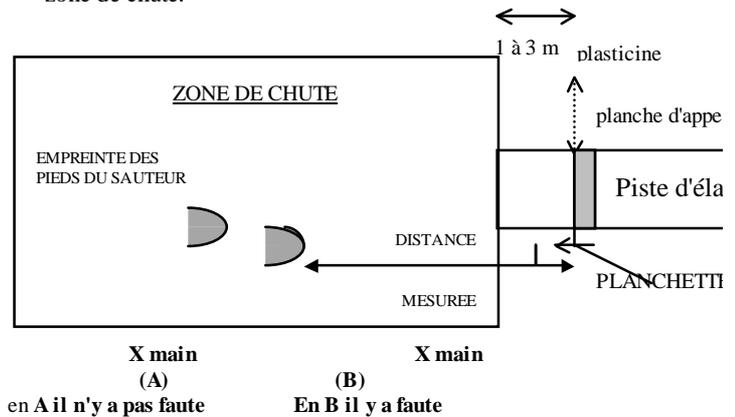
Lorsqu'il y a plus de 8 athlètes, ils auront tous droit aux 3 premiers essais, les 8 athlètes ayant obtenu les meilleurs résultats auront droit à 3 essais supplémentaires. Les ex-æquo à la 8ème place sont départagés et sauteront dans l'ordre inverse du classement provisoire.

- la vitesse du vent doit être prise pour chaque saut de chaque athlète.

## III - Fautes

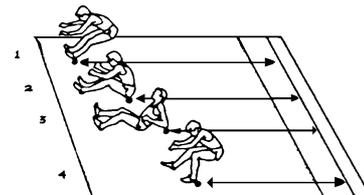
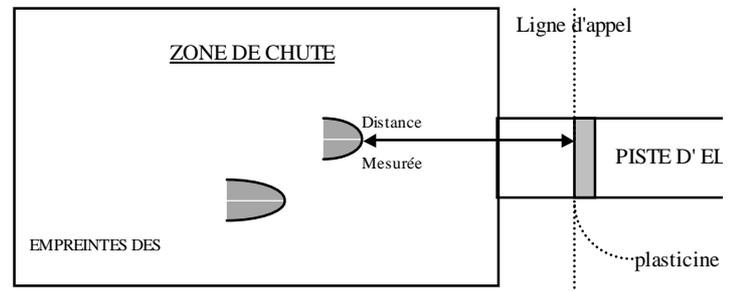
Un concurrent fait une faute:

- s'il laisse une marque sur la plasticine
- s'il prend appel en dehors des extrémités latérales de la planche d'appel
- si après avoir sauté, il marche en arrière dans la zone de chute
- si en tombant, il touche le sol en dehors de la zone de chute plus près de la ligne d'appel que la marque la plus proche faite dans la zone de chute:



## IV - Mesurage

a) Tous les sauts réussis sont mesurés à partir de la marque la plus proche faite dans la zone de chute, par une partie quelconque du corps ou des membres, jusqu'à la ligne d'appel.



### b) Règlement particulier pour les BG et BF au saut en longueur

§ Si l'impulsion est effectuée avant la planche	è + 20cm sont ajoutés à la performance mesurée depuis la plasticine
§ Si l'impulsion est effectuée sur la planche	è mesure normale
§ Si essai mordu sur la plasticine	è performance nulle

## V - Classement

Pour les épreuves de concours où le résultat est basé sur la distance, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera premier, en cas d'ex-æquo on considèrera la meilleure 2ème performance, ou la 3ème, ect...

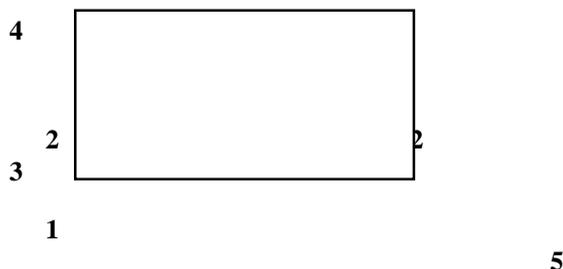
## VI - Triple saut

Même règlement que pour le saut en longueur avec en plus une particularité: le saut s'effectuera de telle sorte que le concurrent retombe sur le pied avec lequel il a pris son premier appel puis au second saut sur l'autre pied à partir duquel le troisième saut est fait; l'athlète doit retomber dans la fosse de réception.

La planche d'appel se trouve à 13m pour les seniors hommes, et 11m pour les seniors femmes.

# SAUT EN HAUTEUR

## I – Placement et rôle des juges



### 1 - Chef du concours

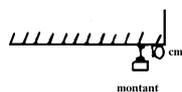
- vérifie le matériel (poteaux placés 10 cm devant le matelas de réception, barre ne devant pas toucher les poteaux et marquée pour être toujours placée du même côté)
- vérifie les montées de barre
- indique (avec drapeaux) si l'essai est réussi ou non

2 - Deux personnes aident à remettre la barre

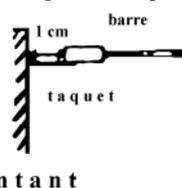
3 - Secrétaire du concours: tient la feuille, selon les indications du chef de concours et sur laquelle sont inscrits les noms des athlètes et les montées de barre.

4 - Une personne tient le panneau d'affichage

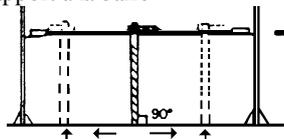
5 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration: chaque athlète à 1'00 pour effectuer son saut, quand il reste 1, 2 ou 3 athlètes, ils ont 2' pour chaque essai.



Les montants par rapport au tapis de réception



Les montants par rapport à la barre



## II - Déroulement du concours

- Les athlètes prennent leurs marques (la craie est interdite)
- Les concurrents peuvent s'abstenir de sauter à une hauteur. S'ils s'abstiennent au 1er essai d'une hauteur, ils ne pourront effectuer le 2ème et le 3ème essai de cette hauteur.

## III - Validité des sauts

- 0 = essai réussi
- x = essai nul
- = essai non tenté

Un athlète est éliminé quand il a 3 échecs successifs. Lorsqu'il ne reste qu'un seul athlète, il a le droit de demander la hauteur de barre qu'il désire tenter.

Les hauteurs de barre sont mesurées à chaque montée; une vérification est effectuée si un athlète tombe sur la barre en effectuant son saut.

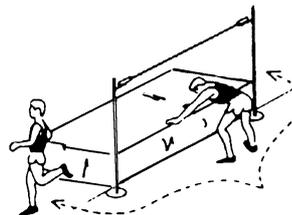
Une vérification est effectuée avant chaque tentative de record.

## IV - Fautes

Un concurrent fait une faute



s'il fait tomber la barre de ses supports



- s'il touche le sol y compris la zone de chute au-delà du plan des montants, que ce soit entre ceux-ci ou à l'extérieur des montants, avec une partie quelconque de son corps sans avoir préalablement franchi la barre.

(Si lors d'un saut réussi, le concurrent touche la zone de chute avec le pied, et n'en retire aucun avantage, le saut ne sera pas considéré comme un échec).

- s'il prend son appel à 2 pieds.

- s'il dépasse le temps imparti pour effectuer son essai.

- l'athlète ne doit pas quitter le lieu du concours sans autorisation.

## V - Classements

ordre	dossa	nom	1,80	1,85	1,90	1,93	1,96	1,98	2,00	2,02	perf	échec	class
1	11	A	---	0	xx0	x0	xx0	0	x0	xxx	2,00	6*	3ex
2	21	B	x0	0	---	x0	xx0	0	0	xxx	2,00	4*	1er
3	31	C	xx0	0	x0	x0	x0	0	0	xxx	2,00	5*	2
4	41	D	x0	xx0	0	0	x0	x0	x0	xxx	2,00	6*	3ex
5	51	E	xx-	x									
6	61	F	xx-	0	x-	x0	xx-	0	xxx	1,98			5

0 = essai réussi

x = essai nul

- = hauteur non tentée

\* nombre d'échecs entre

1,80 et 2,00

B est premier car la barre à 2,00m est franchie au 1er essai, et 4 échecs

C est 2ème car la barre à 2,00m est franchie au 1er essai, mais 5 échecs

E est éliminé - 3 essais nuls consécutifs - non classé

Les ex-æquo sont ainsi départagés:

a) le concurrent ayant fait le plus petit nombre de sauts à la hauteur à laquelle se produit l'ex-æquo, sera classé avant l'autre.

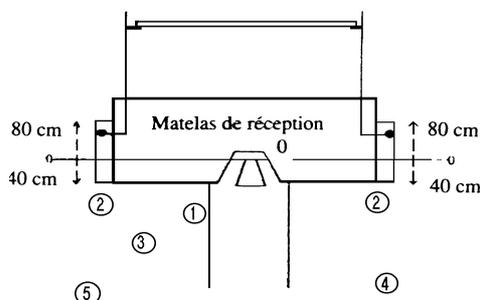
b) si l'ex-æquo subsiste, le concurrent ayant manqué le plus petit nombre de sauts dans l'ensemble de l'épreuve sera classé avant l'autre.

c) si l'ex-æquo subsiste, et seulement s'il s'agit de la première place, les concurrents se trouvant ex-æquo sauteront une fois de plus à la dernière hauteur la plus basse qu'ils n'ont pu franchir:

Si un athlète a échoué à 2.28m et que l'autre, ayant fait l'impasse à échoué à 2.30m, la barre sera placée à 2.28m et les 2 athlètes devront tenter un essai à cette hauteur, s'ils réussissent, la barre sera relevée de 2cm, s'ils échouent, elle sera rabaisée de 2cm jusqu'à ce qu'ils se départagent.

# SAUT A LA PERCHE

## I - Placement et rôle des juges



### 1- Chef du concours

- vérifie le matériel, position des poteaux, fonctionnement des poteaux, les barres
- vérifie les mesurages
- indique, à l'aide de drapeaux, si le saut est réussi ou non

2 - Personnes qui remettent la barre en place

3 - Une personne tient le secrétariat du concours, elle a la feuille sur laquelle sont inscrits les noms des athlètes et les différentes hauteurs auxquelles sera placée la barre, elle notera pour chaque athlète la position des poteaux.

4 - Une personne tient le panneau d'affichage.

5 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration: chaque athlète à 1 minute pour effectuer son essai.

## II - Position des montants

Les concurrents ont le droit de déplacer les montants dans un sens et dans l'autre, 40cm vers la piste d'élan, 80cm vers l'aire de réception, le point 0 étant le prolongement du bord intérieur du haut du bac d'appel.

Avant le début du concours, les concurrents informent l'officiel responsable de la position des montants qu'ils souhaitent utiliser.

Les concurrent utilise leur propre perche.

## III - Déroulement du concours

- Les athlètes prennent leurs marques (la craie est interdite).
- Les concurrents peuvent s'abstenir de sauter à une hauteur. S'ils s'abstiennent au premier essai d'une hauteur, ils ne pourront effectuer le 2ème et le 3ème essai à cette hauteur.

## IV - Validité des sauts

- 0 = essai réussi
- X = essai nul
- = essai non tenté

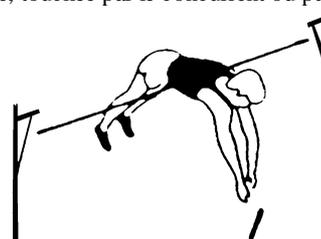
Un athlète est éliminé quand il a 3 échecs successifs. Lorsqu'il ne reste qu'un seul athlète, il a le droit de demander la hauteur de barre qu'il désire tenter.

Les hauteurs de barre sont mesurées à chaque nouvelle hauteur, une vérification est effectuée si un athlète tombe sur la barre en effectuant son saut.

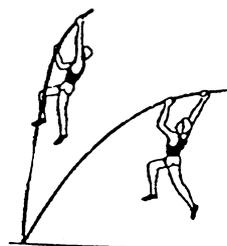
Une vérification est effectuée avant chaque tentative de record.

## V - Fautes

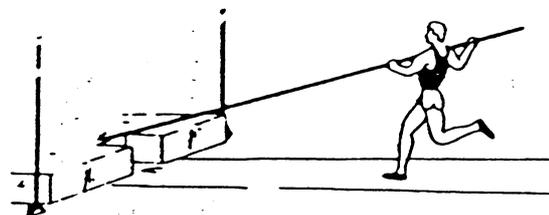
1 - La barre tombe, touchée par le concurrent ou par sa perche.



2 - Au cours du saut la main inférieure est passée au-dessus de l'autre main.



3 - Le sauteur ayant manqué son appel touche, avec une partie de son corps ou avec sa perche, le sol ou le matelas de réception au-delà du plan vertical passant la partie supérieure du bac d'appel.



4 - Le temps imparti au sauteur est écoulé avant que celui-ci ne s'élance.

## VI - Classements

### Exemple du classement

concur	4.80	5.00	5.15	5.30	5.40	5.50	5.60	fautes	CLT
A	-	X0	0	X0	-	XX0	XXX	4	2=
B	0	0	0	X-	X0	XX0	XXX	4	2=
C	0	0	X-	0	XX0	XX0	XXX	5	4
D	0	-	-	XX0	XX0	X0	XXX	5	1

0 = essai réussi

X = essai nul

- = hauteur non tenté

**D** est premier, il a franchi 5.50 au 2ème essai alors que **A, B, C** ont franchi au 3ème essai.

**B et A** ont 4 essais nul alors que **C** en a 5.

**C** est 4ème, **A et B** 2ème ex-æquo.

Les ex-æquo sont ainsi départagés:

- le concurrent ayant fait le plus petit nombre de sauts à la hauteur à laquelle se produit l'ex-æquo, sera classé avant l'autre.
- si l'ex-æquo subsiste, le concurrent ayant manqué le plus petit nombre de sauts dans l'ensemble de l'épreuve sera classé avant l'autre.
- si l'ex-æquo subsiste, et seulement s'il s'agit de la première place, les concurrents se trouvant ex-æquo sauteront une fois de plus à la dernière hauteur la plus basse qu'ils n'ont pu franchir:

Si un athlète a échoué à 5.50m et que l'autre, ayant fait l'impasse à échoué à 5.60m, la barre sera placée à 5.50m et les 2 athlètes devront tenter un saut à cette hauteur, s'ils réussissent, la barre sera montée de 5cm, s'ils échouent, elle sera abaissée de 5cm, jusqu'à ce qu'ils se départagent.