

1. La piste

Toutes les lignes tracées sur la piste mesurent 5 cm de largeur.

Chaque couloir mesure 1m22 de largeur.

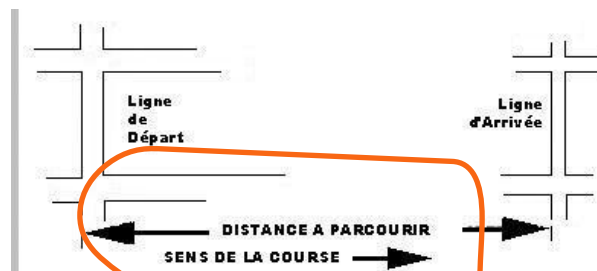
La ligne de 5 cm qui délimite le couloir à droite fait partie de ce couloir.

2. La distance à parcourir

La ligne de départ fait partie de la distance à courir.

La ligne d'arrivée ne fait pas partie de la distance à courir.

⇒ Ceci explique pourquoi un athlète, au départ d'une course, ne peut avoir une partie du corps en contact avec la ligne de départ (qu'il s'agisse des mains ou des pieds).



3. Le départ

Le starter doit appeler le chef-chronométreur et attendre avant de donner le départ (coup de sifflet).

Le départ est donné par un coup de pistolet.

Le starter doit vérifier que son pistolet est en état de fonctionner.

Si, pour une course quelconque le pistolet ne fonctionne pas correctement, il n'est pas donné de faux départ et le starter doit rappeler sans donner d'avertissement.

A partir de la catégorie Cadets, il ne sera plus accepté qu'un seul faux départ par course. Le concurrent responsable du deuxième faux départ et de chacun des suivants sera disqualifié même s'il n'est pas responsable du 1^{er}.

Cette règle n'est pas applicable en épreuves combinées.

4. Les chronométrateurs

Le jury est présidé par le Chef-Chronométreur et se compose de juges à l'arrivée et des chronométrateurs.

Il est organisé en fonction :

- du nombre de chronométrateurs
- des possibilités de chronométrage (1 ou 2 temps par chronomètre)
- du nombre de coureurs.

Les chronométrateurs déclenchent le chronomètre lorsqu'ils voient la fumée ou la flamme du canon du pistolet (et non lorsqu'ils entendent la détonation).

Les chronométrateurs arrêtent le chronomètre lorsque le torse de l'athlète passe à la verticale du bord de la ligne d'arrivée situé le plus près de la ligne de départ (c'est le torse qui compte et non la tête ou les jambes).

Les chronométrateurs ne doivent pas se communiquer mutuellement les temps avant de les avoir donnés au Chef-Chronométreur.

Les chronométrateurs ne ramèneront leur chronomètre au zéro que sur ordre du Chef-Chronométreur.

Pour toutes les épreuves de course chronométrée à la main, le chronométrage se fait au 1/10^e de seconde.

Si l'aiguille du chronomètre s'arrête entre deux divisions, on doit lire le 1/10 supérieur le plus proche. Exemple : l'aiguille s'arrête entre 11"1/10 et 11"2/10. Le temps retenu sera 11"2/10.

Les chronomètres à fonctionnement manuel qui affichent les temps au 1/100 de seconde sont assimilés aux chronos à aiguilles et les temps sont lus au 1/10 de seconde.

Exemple : temps affiché : 10"83/100 - temps retenu : 10"9/10

De plus en plus souvent, le chronométrage manuel ne fait que doubler le chrono électrique.

Organisation du jury :

Le temps du vainqueur doit être pris par trois chronométreurs différents.

Exemple : 6 chronométreurs, 6 chronomètres dont 4 pouvant donner deux temps, 6 athlètes, 10 temps possibles.

CHRONOMETREURS	A	B	C	D	E	F
	1e	1e	1e	2e	2e	
3e						
ATHLETES	et	et	et	et		
	3e	4e	5e	6e		

Remarque : on ne chronomètre pas par couloir mais par ordre d'arrivée, ce qui permet de disposer de trois temps pour le 1°, 2 temps pour le 2°, 2 temps pour le 3°...

Annonce des temps :

3 temps identiques

2 temps identiques + 1 temps différent

3 temps différents

2 temps

⇒ même temps

⇒ on ne tient pas compte du temps différent

⇒ temps intermédiaire

⇒ temps le moins bon.

	DIFFERENTS	TEMPS		TEMPS OFFICIEL
1°	11"02	10"96	10"98	1° 11"0
2°	11"27	11"19		2° 11"3
3°	11"28	11"27		3° 11"3
4°	11"44			4° 11"5
5°	11"56			5° 11"6
6°	11"63			6° 11"7

5. Rôle des juges à l'arrivée

Comment juger ?

Vous allez être sous la responsabilité d'un CHEF des JUGES aux arrivées qui vous confirmera dans vos tâches.

Classement de 2 (DEUX) Athlètes à l'arrivée, en repérant :

- leurs NUMEROS de COULOIRS
- leurs NUMEROS de DOSSARDS (s'il y en a)
- la COULEUR de leurs maillots

On juge le passage de la ligne par le buste de l'athlète.

Vous devez vous placer sur un côté de la piste et dans le prolongement de la ligne d'arrivée.

Vous devez juger : en votre âme et conscience en essayant :

- d'être concentré sur l'arrivée
- de vous passionner le moins possible
- de ne pas vous laisser influencer par qui que ce soit
- de ne pas discuter avec une personne vous demandant un quelconque renseignement, il y a un secrétariat ou des officiels pour cela
- d'être **Objectif et Impartial**
- d'être capable, pour autant que possible, discutant avec le chef des juges aux arrivées de reconnaître votre éventuelle erreur d'appréciation.

6. Rôle du commissaire de course

VITESSE en ligne droite (jusqu'à 100m) et en virage (à partir de 120m jusqu'à 400m et le premier virage du 800m).

- Vérifier que personne ne court sur la **ligne intérieure de limitation du couloir ou dans le couloir voisin.**

- Repérer l'endroit (le couloir et le lieu) des fautes et les signaler :

* Au Chef des Commissaires

* Au Juge-Arbitre des Courses (qui, lui SEUL, est HABILITE à prendre la décision qui s'impose).

D'autres rôles peuvent vous échoir :

* Juge de Haies

* Juge de Relais

* Juge de Courses.

7. Compteur de tour

Pour chaque athlète, afficher le nombre de tours restant à parcourir, sous la responsabilité du Chef des Juges aux Arrivées.

Faire TINTER la CLOCHE lors du passage pour le DERNIER TOUR de chaque concurrent.

8. Commissaire de course de durée

Un premier coup de pistolet ayant donné le départ, vous devez après le 2^{ème} coup de pistolet (UNE minute avant la fin de l'épreuve) repérer l'athlète dont vous êtes responsable, pour être en mesure de marquer l'endroit précis de son dernier contact avec le sol lors du 3^{ème} coup de feu, signal de fin de l'épreuve.

9. Juge au rabattement

Certaines courses doivent se dérouler en couloir pendant un certain temps et en conséquence, vous devez signaler aux athlètes le LIEU A PARTIR DUQUEL ils peuvent se rabattre à la corde, des cônes seront placés sur la ligne dans chaque couloir au niveau de la ligne de rabattement, en brandissant un DRAPEAU BLANC A L'HORIZONTALE.

Si vous constatez UNE FAUTE, lever le DRAPEAU JAUNE,

en vous plaçant DANS LE COULOIR DU FAUTIF après son passage et ATTENDRE LA VENUE DU JUGE ARBITRE qui lèvera le drapeau rouge s'il y a lieu.



Entre la dernière série d'un tour quelconque et la finale, il devra s'écouler au moins le temps suivant :

Jusqu'à 200 M inclus	45 minutes
Au-delà du 200 M jusqu'au 1000 M inclus	90 minutes
Au-delà du 1000 M	pas le même jour.

1. Les courses de sprint

distance inférieure ou égale à 400 mètres + haies

Anémomètre :

Pour homologation de record, nécessité de prendre la vitesse du vent en compte inférieure à 2 m/s.

Pour le 100 m : 10" à partir du coup de pistolet

Pour le 200 m : 10" à partir de l'entrée du concurrent dans la ligne droite d'arrivée

Pour le 110 m haies : 13" à partir du coup de pistolet

Pour le 100 m haies : 13" à partir du coup de pistolet.

Organisation des courses

Toutes ces courses se disputent en couloir.

⇒ La pose du pied d'un concurrent sur la ligne intérieure de son couloir ou son passage dans le couloir voisin, entraîne la disqualification du coureur.

Le Départ

L'utilisation des starting-blocks est obligatoire.

Les concurrents attendront les ordres du starter dans le couloir qui leur a été affecté, derrière leur starting-block.

Les coureurs sont tenus de se mettre en position le plus rapidement possible après l'ordre du starter.

La non-observance de cette règle par un concurrent peut lui valoir un faux départ.

Les ordres préparatoires sont les suivants :

**A VOS MARQUES
PRETS**

Lorsque le starter donne le commandement "à vos marques", les athlètes se placeront dans leur starting-block en ayant 5 points d'appui au sol :

- les deux mains
- les deux pieds
- le genou de la jambe arrière
- les mains ne doivent pas toucher la ligne.

Lorsque tous les concurrents sont en position correcte et parfaitement immobiles, le starter donnera le commandement "prêts". Les coureurs ne devront plus avoir que 4 points d'appui au sol :

- les deux mains
- les deux pieds.

Le signal de départ ne sera donné que lorsque tous les concurrents seront en position correcte et parfaitement immobiles.

En cas de départ anticipé, les athlètes seront rappelés par un coup de feu.

Les distances par catégories

- Poussins-Poussines	50 m
- Benjamins-Benjamines	50 m 100m
- Minimes Garçons et Filles	50 m 100 m
- Cadets-Cadettes	100 m 200 m 300 m
- Juniors, Espoirs, Seniors Garçons et Filles	100 m 200 m 400 m

2. Les courses de demi fond

Distance supérieure à 400 mètres

Organisation des courses

Ces courses ne se disputent pas en couloir (à l'exception des 120 premiers mètres d'un 800)

Tout concurrent qui bousculera un autre concurrent, lui coupera la route ou fera obstruction de telle manière qu'il gêne sa progression, sera disqualifié et la course pourra être recourue ultérieurement, ou s'il s'agit de séries, le concurrent lésé pourra être admis à participer à une autre série.

Le Départ

Les coureurs attendront les ordres du starter en se tenant derrière la ligne de rassemblement située 3 mètres avant la ligne de départ.

Il n'y a qu'un seul commandement préparatoire en ½ fond : **A VOS MARQUES**

Lorsque le starter donne le commandement "A vos marques", les athlètes se placeront derrière la ligne de départ, leurs pieds ne devant pas toucher cette ligne.

Le signal de départ ne sera donné que lorsque tous les concurrents seront en position correcte et parfaitement immobiles.

Cas particulier du départ de 800 mètres :

Ce départ a lieu en couloirs, les concurrents attendront donc les ordres du starter dans leur couloir, ils ne devront pas sortir de ce couloir durant les 120 premiers mètres de course sous peine de disqualification. Une ligne incurvée se trouve à la sortie du premier virage pour indiquer l'endroit à partir duquel les concurrents peuvent se rabattre.

Les distances par catégories

Poussins-Poussines	1000 m
Benjamins-Benjamines	1000m
Minimes Garçons	1000m 3000m
Minimes Filles	1000m 2000m
Cadets	800m 1500m 3000m
Cadettes	800m 1500m 3000m
Juniors, Espoirs Garçons	800m 1500m 3000m 5000m
Juniors, Espoirs Filles	800m 1500m 3000m 5000m

Les distances sont redéfinies chaque année.

3. Les courses de haies

Organisation des courses

Comme pour les courses de vitesse, ces courses se déroulent en couloir. Il est interdit à un athlète de sortir de son couloir ou, lors d'un franchissement, de passer une partie de la jambe au-dessus du couloir voisin.

Un concurrent ne peut pas renverser une haie délibérément de la main ou du pied. Par contre, si la chute de la haie n'est pas volontairement provoquée par le coureur, celui-ci ne se verra pas pénalisé.

Le non-respect de ces 2 points de règlement entraînera la disqualification de l'athlète.

Comment et que juger !

De FACE :

INTERDICTION
de prendre appui sur la haie pour s'aider

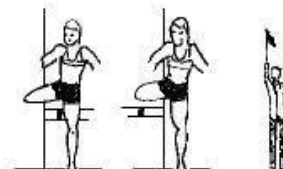


INTERDICTION

de bousculer la haie volontairement

d'avoir une quelconque partie du corps qui passe à l'extérieur de la haie

de mettre les pieds hors du couloir ou sur la ligne intérieure



De PROFIL :

INTERDICTION de faire basculer la haie VOLONTAIREMENT

Faire en sorte que les haies :

- soient toutes à la même distance
- ne se touchent pas
- soient toutes horizontales
- soient toutes à la bonne hauteur
- aient leurs contre-poids placés au bon endroit pour une résistance au basculement de 3,6 kg à 4 kg.

Le Départ

Cf. le paragraphe des courses de sprint.

Les distances par catégories

Courses masculines

Catégories	Couleurs	Course	Hauteur Haies	Nombre Haies	Départ 1 ^{ère} haie	Distances entre haies	Dernière Haie Arrivée
POUSSINS	Orange	50 M	0,70 M	4	11,50 M	7,50 M	16 M
BENJAMINS	Orange	50 M	0,76 M	5	11,50 M	7,50 M	8,50 M
U.N.S.S.	Bleu	180 M*	0,76 M	9	19,74 M	18,28 M	14,02 M
MINIMES	Blanc	80 M	0,84 M	8	12 M	8 M	12 M
	Jaune	100 M	0,84 M	10	13 M	8,50 M	10,50 M
	Bleu	200 M	0,76 M	10	21,46 M	18,28 M	14,02 M
CADETS	Bleu	110 M	0,91 M	10	13,72 M	9,14 M	14,02 M
	Vert	320 M	0,84 M	8	35 M	35 M	40 M
JUNIORS	Bleu	110 M	1,06 M	10	13,72 M	9,14 M	14,02 M
SENIORS	Vert	400 M	0,91 M	10	45 M	35 M	40 M

* Départ 180m Haies / N.B. : repère 6^{ème} haie / 400 mètres

Courses féminines

Catégories	Couleurs	Course	Hauteur Haies	Nombre Haies	Départ 1 ^{ère} haie	Distances entre haies	Dernière Haie Arrivée
POUSSINS	Orange	50 M	0,70 M	4	11,50 M	7,50 M	16 M
BENJAMINS	Orange	50 M	0,76 M	5	11,50 M	7,50 M	8,50 M
U.N.S.S.	Bleu	180 M*	0,76 M	9	19,74 M	18,28 M	14,02 M
MINIMES	Blanc Bleu	80 M	0,76 M	8	12 M	8 M	12 M
		200 M	0,76 M	10	21,46 M	18,28 M	14,02 M
CADETTES	Blanc Jaune Vert	80 M	0,76 M	8	12 M	8 M	12 M
		100 M	0,76 M	10	13 M	8,50 M	10,50 M
		320 M	0,76 M	8	35 M	35 M	40 M
JUNIORS	Jaune	100 M	0,84 M	10	13 M	8,50 M	10,50 M
SENIORS	Vert	400 M	0,76 M	10	45 M	35 M	40 M

* Départ 180m Haies / N.B. : repère 6^{ème} haie / 400 mètres

4. Les relais

Organisation des courses

La transmission du témoin doit se faire à l'intérieur d'une zone de passage de 20 mètres. Les athlètes peuvent s'élancer dans une zone d'élan de 10 mètres avant la zone de transmission.

Un passage hors zone entraîne la disqualification de l'équipe.

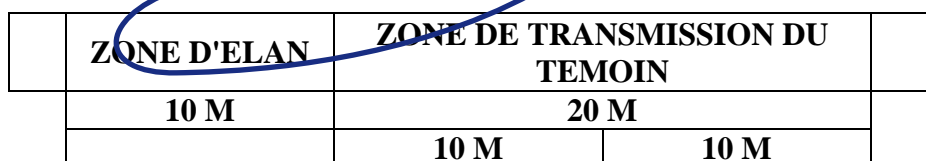
Si un concurrent perd le témoin lors de l'épreuve, il peut le ramasser s'il est tombé dans son couloir, par contre, s'il tombe dans le couloir ou en dehors de la piste, le concurrent ne peut le ramasser qu'à la condition de ne pas gêner les autres coureurs et il devra revenir sur la piste ou dans son couloir par l'endroit où il en est sorti.

Après avoir passé le témoin à son équipier, le coureur devra rester dans son couloir pour ne pas gêner les autres équipes.

Le juge de zone agitera un drapeau (jaune s'il y a une faute dans la transmission du témoin ou si les passages ont été corrects, le juge lèvera un drapeau blanc). Seul le juge-arbitre peut déclasser une équipe.

Les relais 4x60 et 4x100 mètres se courent en couloir (on applique donc le règlement des épreuves de sprint). Lors du 4x400 mètres, le parcours du premier relayeur ainsi que les 120 premiers mètres du second relayeur s'effectuent en couloir. Ce concurrent peut donc se rabattre à la sortie du virage.

Distances



→
Sens de la course

↗
Milieu de zone de passage

Le Départ

Les relais 4x60, 4x100, 4x200 et 4x400 mètres sont assimilés aux courses des sprints

⇒ Deux commandements préparatoires (à vos marques, prêts).

Les relais d'une distance supérieure à 4 x 400 mètres sont assimilés aux courses de ½ fond

⇒ Un seul commandement préparatoire (à vos marques).

Les distances par catégories

CATEGORIES	RELAIS F1	RELAIS F2
POUSSINS(NES)	4 x 60 m	
BENJAMINS(ES)	4 x 60 m	4 x 1000 m (année des Jeux de l'U.N.S.S.)
MINIMES	4 x 60 m	4 x 1000 m (avec Finale Nationale)
CADETS(TES)	4 x 100 m	
JUNIORS/SENIORS	4 x 100 m	

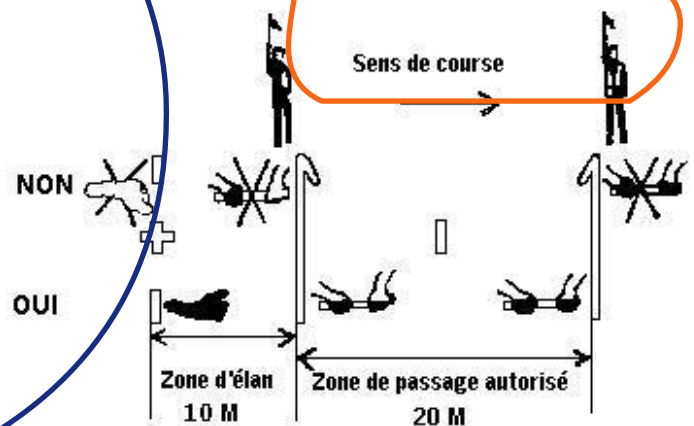
Quelques chiffres et des repères

Catégories	Distances	Position du départ	Couleurs	Nombre de tours	Rabattement après.
B	4 x 60	240	Noir		
M	4 x 60	240	Noir		
CJS	4 x 100	400	Jaune		
S	4 x 200	400	Bleu	2	520 M
S	4 x 400	400	Bleu	4	520 M
S	4 x 800	400	Jaune	8	120 M
S	4 x 1500	400	Jaune	15	
C	4 x 1000	400	Blanc	10	

ATTENTION CE NE SONT PAS LES ATHLETES QUE VOUS DEVEZ JUGER MAIS LA POSITION DU TEMOIN PAR RAPPORT AUX REPERES AU SOL (entrée ou sortie de zone).

OU VOUS PLACER ?

- ou en début de zone d'élan
- ou en début de zone de passage
- ou en fin de zone de passage



Avant la course, vérifier que chaque athlète est dans le couloir qui lui est réservé.

Lever le drapeau BLANC quand les athlètes sont prêts, sinon le jaune pour appeler le juge-arbitre qui disqualifiera.

1. Les candidats devront prendre appui sur un seul pied.

2. Le saut sera considéré comme manqué :

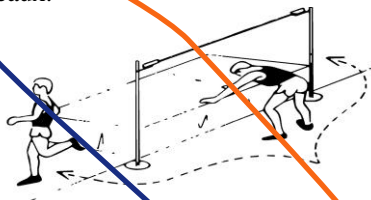
- si le concurrent fait tomber la barre de ses appuis
 - si à la suite d'une course d'élan le concurrent touche le sol ou le tapis situé au-delà du plan vertical des poteaux avec une partie quelconque du corps.
- ⇒ le concurrent peut faire autant de tentatives de courses d'élan qu'il souhaite sans être pénalisé, s'il ne transgresse pas certaines des règles citées ci-dessous.

Essais nuls :

La barre tombe, touchée par un concurrent (si la barre tombe à cause du vent, accorder un nouvel essai)

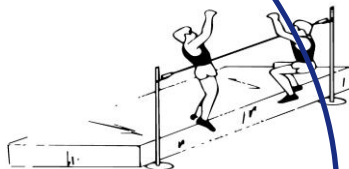


Le concurrent touche le matelas de réception ou le sol avec une partie quelconque de son corps au-delà du plan vertical de la barre et de poteaux.



Le concurrent prend appui sur le sol à l'extérieur du sautoir (à droite ou à gauche des poteaux) au cours de son élan.

Le concurrent fait appel des deux pieds simultanément (saut de fenêtre - flip flap).



Le concurrent n'effectue pas son saut dans le temps imparti qui suit l'appel de son nom par le jury.

Plus de 3 concurrents : 1 minute en épreuve individuelle et combinée

2 ou 3 concurrents : 2 minutes en épreuve individuelle et combinée

1 concurrent : 3 minutes en épreuve individuelle - 2 minutes en épreuve combinée

Essais consécutifs : 2 minutes

Signaler les 15 dernières secondes devient obligatoire et ceci par tout moyen à disposition.

3. Un concurrent pourra commencer à sauter à une hauteur quelconque au-dessus de la hauteur minima et pourra sauter à volonté à toute hauteur suivante. Après trois échecs successifs, un concurrent sera éliminé quelle que soit la hauteur à laquelle les échecs se seront produits.

⇒ un concurrent n'est pas obligé de franchir toutes les hauteurs prévues dans le concours.

⇒ après un ou deux échecs à une hauteur quelconque, l'athlète n'est pas obligé de franchir cette hauteur pour continuer le concours, il peut reporter l'essai ou les essais qui lui restent pour une hauteur supérieure.

4. Lorsqu'un seul concurrent reste en course, il peut demander au jury les hauteurs de barre qu'il désire dans la mesure des possibilités.

5. Classement

En cas d'égalité, les concurrents sont départagés de la façon suivante.

1. Le concurrent ayant fait le plus petit nombre de sauts, à la hauteur à laquelle se produit l'égalité, sera classé avant l'autre.
2. Si l'égalité subsiste, le concurrent ayant manqué le plus petit nombre de sauts dans l'ensemble de l'épreuve, jusqu'à et y compris la hauteur qui a été franchie en dernier lieu, sera classé avant l'autre.
3. Si l'égalité subsiste :
 - ⇒ s'il s'agit de décerner la première place, un concours de barrage sera réalisé.
Les concurrents concernés se verront attribuer un essai supplémentaire à la dernière hauteur qu'ils ont tentée.
S'ils ont raté cet essai la barre sera baissée de 2 cm. Sinon la barre sera élevée de 2 cm.
A partir de ce moment, les athlètes n'ont qu'un seul essai par hauteur, le concours s'arrête lorsqu'un seul des concurrents a réussi une hauteur.
 - ⇒ s'il ne s'agit pas de décerner la première place, les concurrents sont déclarés ex aequo.

6. Comment tenir une feuille de concours

Les essais réussis seront signalés par le signe **0**

Les essais ratés seront signalés par le signe **X**

Les essais non tentés seront signalés par le signe **-**

Feuille de concours :

	1m78	1m82	1m85	1m88	1m90	1m92	1m94	Total des échecs	Performance
A	-	X0	0	X0	-	XX0	XXX	4	1m92
B	0	0	0	X-	X0	XX0	XXX	4	1m92
C	0	0	X-	0	XX0	XX0	XXX	5	1m92
D	0	-	-	XX0	XX0	X0	XXX	-	1m92

7. Interprétation de la feuille de concours

D est 1^{er}, car il a franchi 1m92 à son 2^{ème} essai, les autres n'ayant réussi qu'au 3^{ème}.

A, B et C ont tous trois franchi 1m92 au 3^{ème} essai, ils seront donc départagés en suivant la règle 2 décrite ci-dessus.

C totalise 5 échecs dans le concours contre 4 à A et à B ⇒ C sera 4^{ème} du concours.

CLASSEMENT : Premier : D

Deuxième ex aequo : A et B (même nombre de sauts ratés)

Quatrième : C

LES CONCOURS

PERCHE

1. Les concurrents pourront déplacer les montants vers l'avant ou vers l'arrière par rapport au prolongement du bord du butoir (40 cm vers l'avant et 80 cm vers la réception).

2. Les concurrents seront considérés comme ayant manqué leur saut :

- s'ils font tomber la barre de ses supports,
- si, après s'être enlevés, ils placent la main inférieure au-dessus de la main supérieure vers le haut de la perche,
- si une partie quelconque de leur corps ou de leur perche touche au-delà du plan vertical du butoir sans avoir franchi la barre,
- s'ils n'effectuent pas leur saut dans le temps imparti qui suit l'appel de leur nom par le jury.
Plus de 3 concurrents : 1 minute en épreuve individuelle et combinée
2 ou 3 concurrents : 2 minutes en épreuve individuelle et combinée
1 concurrent : 5 minutes en épreuve individuelle - 3 minutes en épreuve combinée
Essais consécutifs : 3 minutes
Signaler les 15 dernières secondes devient obligatoire et ceci par tout moyen à disposition.

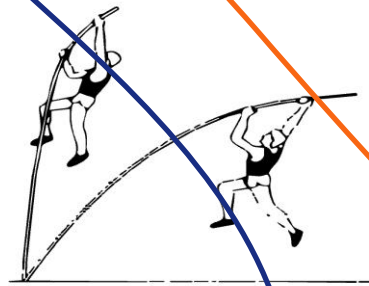
Essais nuls

Cas particuliers pour la perche.

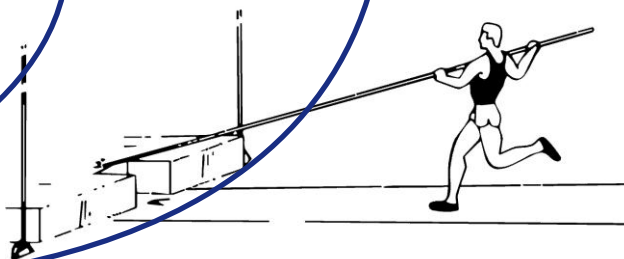
La barre tombe, touchée par le concurrent ou par sa perche.

Le sauteur fait un appel (les deux pieds quittent le sol) et dépasse le plan vertical passant sur la partie supérieure du bac d'appel.

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



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 par la partie supérieure du bac d'appel.



3. Un concurrent pourra commencer à sauter une hauteur quelconque au-dessus de la hauteur minima et pourra sauter à volonté à toute hauteur suivante.

Après trois échecs successifs, un concurrent sera éliminé quelle que soit la hauteur à laquelle les échecs se seront produits.

⇒ Un concurrent n'est pas obligé de franchir toutes les hauteurs prévues dans le concours.

⇒ Après un ou deux échecs à une hauteur quelconque, l'athlète n'est pas obligé de franchir cette hauteur pour continuer le concours, il peut reporter l'essai ou les essais qui lui restent pour une hauteur supérieure.

4. Lorsqu'un seul concurrent reste en course, il peut demander au jury les hauteurs de barre qu'il désire dans la mesure des possibilités.

5. Classement

En cas d'égalité, les concurrents sont départagés de la façon suivante.

1. Le concurrent ayant fait le plus petit nombre de sauts, à la hauteur à laquelle se produit l'égalité, sera classé avant l'autre.

2. Si l'égalité subsiste, le concurrent ayant manqué le plus petit nombre de sauts dans l'ensemble de l'épreuve, jusqu'à et y compris la hauteur qui a été franchie en dernier lieu, sera classé avant l'autre.

3. Si l'égalité subsiste :

⇒ S'il s'agit de décerner la première place, un concours de barrage sera réalisé.

Les concurrents concernés se verront attribuer un essai supplémentaire à la dernière hauteur qu'ils ont tentée ;

S'ils ont raté cet essai la barre sera baissée de 5 cm. Sinon la barre sera élevée de 5 cm.

A partir de ce moment, les athlètes n'ont qu'un seul essai par hauteur, le concours s'arrête lorsqu'un seul des concurrents a réussi une hauteur.

⇒ S'il ne s'agit pas de décerner la première place, les concurrents sont déclarés ex aequo.

6. Comment tenir une feuille de concours

Les essais réussis seront signalés par le signe **0**

Les essais ratés seront signalés par le signe **X**

Les essais non tentés seront signalés par le signe **–**

Voir Hauteur

7. Interprétation de la feuille de concours

Voir Hauteur

1. Les concurrents devront prendre appel sur un seul pied.

2. L'impulsion sera prise avant une ligne d'appel représentée par une plaque de plasticine. La planche d'appel en bois fait partie de la zone d'impulsion autorisée.

3. Chaque concurrent a droit à 3 essais. A l'issue de ces 3 essais, un classement est établi et les 8 premiers bénéficient de 3 essais supplémentaires. Pour les 3 essais supplémentaires, ils passeront dans l'ordre inverse du classement intermédiaire.

4. Il y aura saut manqué si un concurrent :

- touche le sol au-delà de la ligne d'appel, de telle sorte qu'il laisse une marque visible dans la plasticine ou qu'il pose le pied après la plasticine
- prend son appel d'un côté ou de l'autre de la planche d'appel (hors de la piste d'élan)
- en retombant, 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
- après avoir sauté, marche en arrière dans la zone de chute
- n'effectue pas son essai dans la minute qui suit, l'appel de son nom par le jury.
- Le triple saut sera considéré comme nul si l'athlète ne respecte pas la structure du saut : le concurrent retombe d'abord sur le pied avec lequel il a pris son appel (cloche pied), puis, au second saut, sur l'autre pied (foulée bondissante), à partir duquel le troisième saut est fait.
Remarque :le triple saut ne sera pas considéré comme nul si l'athlète, durant son saut, touche le sol (pas d'appui) avec sa jambe morte.

4. Mesure des sauts :

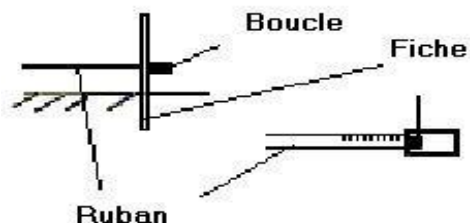
La mesure des sauts se fait à l'aide d'un décimètre.

Le zéro du décimètre est placé à l'arrière de la marque la plus proche de l'impulsion, faite par une partie quelconque du corps ou des membres du sauteur.

Le décimètre est alors tendu perpendiculairement à la ligne d'impulsion (ligne d'appel).

Les distances sont toujours mesurées au centimètre inférieur le plus proche. Il ne sera pas tenu compte des fractions de centimètres.

TENUE DU RUBAN AU POINT ZERO, LA FICHE ETANT MAINTENUE DANS LA POSITION INITIALE.

**EXEMPLES**

Dans le schéma suivant, les sauteurs sont représentés par les lettres.

A indique le point d'impulsion et la dernière marque laissée dans le sable par le sauteur.

La ligne indique le décimètre.

B a pris son appel avant la planche et retombe sur le côté.

⇒ On prolonge la ligne d'appel et on mesure perpendiculairement à cette ligne.

C a pris son appel avant la planche.

⇒ On mesure le saut entre la plasticine et l'arrière de la dernière marque laissée dans le sable.

F a pris son appel avant la plasticine, mais pose la main en dehors du sautoir et en AVANT de la dernière marque laissée dans le sable.

⇒ Le saut est mesuré.

D a pris son appel après la plasticine

⇒ Le saut n'est pas mesuré.

E a pris son appel avant la plasticine, mais pose la main en dehors du sautoir et en ARRIERE de la dernière marque laissée dans le sable.

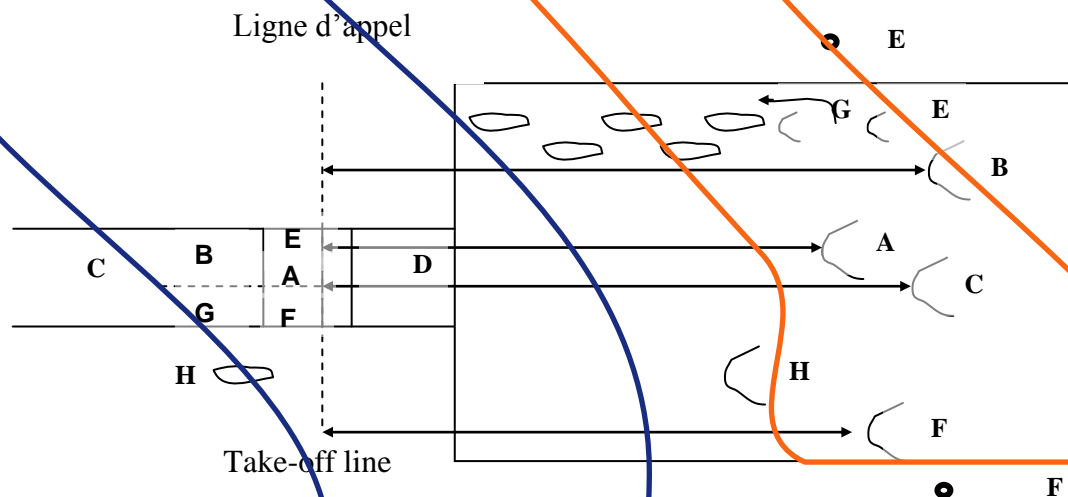
⇒ Le saut n'est pas mesuré.

G a pris son appel avant la plasticine, mais revient en arrière dans la zone de chute.

⇒ le saut n'est pas mesuré

H a pris son appel en dehors de la piste d'élan.

⇒ Le saut n'est pas mesuré.



5. Anémomètre :

Se placer 20 m avant la planche d'appel. Appareil à 2 m maximum de la piste à une hauteur de 1,22 m du sol parallèle à la zone d'élan.

Mesure pendant 5 secondes pour chaque concurrent :

Si la longueur de la course d'élan est inférieure à 40 m (Longueur) et 35 m (Triple Saut)

⇒ Déclenchement au début de la course d'élan.

Si la longueur de la course d'élan est supérieure à 40 m (Longueur) et 35 m (Triple Saut) :

⇒ prévoir des marques à 40 m et 35m et déclencher au moment du passage de l'athlète sur ces marques.

EN CAS DE RECORD, NE PLUS RIEN TOUCHER : APPELER LE JUGE-ARBITRE.

Les concurrents ont droit à un élan. Cet élan doit obligatoirement être pris dans une zone d'élan bien définie. Il s'agit d'un cercle (pour le poids, le disque, le marteau) ou d'un couloir terminé par un arc de cercle (javelot).

Pour que le lancer soit correct, il faut que l'engin retombe à l'intérieur d'un secteur délimité par deux lignes droites dont le point d'intersection est le centre du cercle ou de l'arc de cercle.

Au cours de son essai, le concurrent ne doit pas toucher le sol à l'extérieur de la zone d'élan.

Le concurrent ne doit pas sortir de la zone d'élan avant que son engin ait touché le sol ; il sortira de cette zone après avoir été en station debout, par la moitié arrière du cercle (ou pour le javelot, sans franchir l'arc de cercle ou les lignes qui le prolongent).

Lors du mesurage des lancers, l'engin de mesure est tendu de telle sorte qu'il passe à la verticale du centre du cercle ou de l'arc de cercle. La lecture est faite sur le bord intérieur de la limite (butoir, cercle ou arc de cercle).

Les bandes ne font pas partie du secteur de chute.

Chaque concurrent a droit à 3 essais.

A l'issue de ces 3 essais, un classement est établi et les 8 premiers bénéficient de 3 essais supplémentaires. Pour les 3 essais supplémentaires, ils passeront dans l'ordre inverse du classement intermédiaire.

Classement :

Est déclaré vainqueur le concurrent qui a réalisé le lancer le plus long.

Si plusieurs concurrents ont réussi la même performance ils seront départagés par leur meilleur deuxième lancer. Si l'égalité subsiste on tiendra compte du troisième meilleur lancer et ainsi de suite.

POIDS

1. L'aire de lancer

Le lancement s'effectuera à l'intérieur d'un cercle d'un diamètre intérieur de 2,135 m, muni d'un butoir.

Un secteur de 34°92 est tracé au sol, l'intersection de ces deux lignes étant le centre du cercle.

Une ligne blanche de 5 cm de large sera tracée à l'extérieur du cercle, et à partir du haut de la bordure métallique, sur une longueur minimale de 75 cm de chaque côté.

La ligne à l'intérieur du cercle n'existe plus. (cf. schéma)

2. Le règlement

Le concurrent doit commencer son jet d'une position stationnaire dans le cercle.

Le poids sera lancé de l'épaule avec une seule main.

Au moment où l'athlète prend place dans le cercle pour commencer son lancer, le poids doit toucher ou être très proche du menton et la main ne peut pas être abaissée de cette position pendant le lancer.

Le poids ne doit pas être ramené en arrière du plan des épaules.

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

Le concurrent ne peut quitter le cercle avant que son poids n'ait touché le sol. Il devra sortir par la partie arrière du cercle, après avoir été en station debout.

3. Le lancer ne sera pas valable si le concurrent :

- ne respecte pas les règles précédentes,
- après avoir commencé un essai, touche le haut du butoir ou le sol à l'extérieur du cercle avec une partie quelconque de son corps,
- lâche le poids d'une manière irrégulière au cours d'un essai,
- envoie son poids en dehors du secteur tracé sur le sol,
- ne lance pas dans la minute qui suit l'appel de son nom par le jury.

4. Poids des engins par catégorie

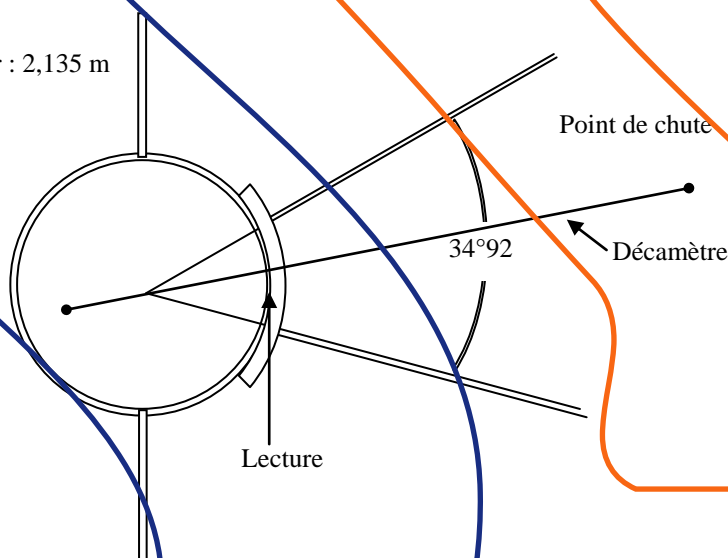
Poussins	Hommes 2 kg	Femmes 2 kg	Cadets	Hommes 5 kg	Femmes 3 kg
Benjamins	3 kg	2 kg	Junior	6 kg	4 kg
Minimes	4 kg	3 kg	Espoirs/Seniors	7kg260	4 kg

5. Mesure

Le zéro du décimètre est placé à l'arrière de la marque laissée par le poids lors de sa chute.

Le décimètre est alors tendu de telle sorte qu'il passe au-dessus du centre du cercle, la lecture se faisant à la verticale de l'intérieur du butoir.

Diamètre intérieur : 2,135 m



DISQUE

1. L'aire de lancer

Le cercle utilisé pour le disque est plus grand que celui utilisé pour le poids (2,50m contre 2,135m) et n'est pas muni de butoir. Le secteur de lancer est toujours de 34°92'.

2. Le règlement

Le règlement du lancer du disque est le même que celui du lancer du poids, à l'exception de la tenue de l'engin.

Le concurrent doit commencer son jet d'une position stationnaire dans le cercle.

3. Le lancer ne sera pas valable si le concurrent :

- ne respecte pas les règles précédentes,
- après avoir commencé un essai, touche le haut du butoir ou le sol à l'extérieur du cercle avec une partie quelconque de son corps,
- lâche le poids d'une manière irrégulière au cours d'un essai,
- envoie son poids en dehors du secteur tracé sur le sol,
- ne lance pas dans la minute qui suit l'appel de son nom par le jury.

4. Poids des engins par catégorie

	Hommes	Femmes		Hommes	Femmes
Poussins	0,600 kg	0,600 kg	Cadets	1,500 kg	0,800 kg
Benjamins	1 kg	0,600 kg	Junior	1,750 kg	1 kg
Minimes	1,250 kg	0,800 kg	Espoirs/Seniors	2 kg	1 kg

5. Mesure

Les performances seront mesurées au centimètre près.

Pas toujours d'empreinte d'où l'importance de bien visualiser le point de chute.

MARTEAU

1. L'aire de lancer

Le cercle est le même que celui utilisé pour le lancer de poids, à l'exception du butoir (diamètre de 2,135 m) et un angle de 34°92 pour le secteur. En dehors de cette particularité, l'aire de lancer est identique à celle du disque.

2. Le règlement

Le règlement général du lancer du marteau est le même que celui du lancer du disque, à l'exception de quelques règles spécifiques :

- le concurrent doit commencer son jet d'une position stationnaire dans le cercle.
- 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.
- si la tête du marteau touche le sol pendant que le concurrent le fait tourner avant de lancer, le lancer ne sera pas considéré comme irrégulier, mais si, après avoir touché le sol, le concurrent s'arrête pour recommencer son lancer, cela comptera comme un essai.

4. Poids des engins par catégorie

	Hommes	Femmes		Hommes	Femmes
Poussins	Ballonde	Ballonde	Cadets	5 kg	3 kg
Benjamins	3 kg	2 kg	Junior	6kg	4 kg
Minimes	4 kg	3 kg	Espoirs/Seniors	7kg260	4 kg

5. Mesure

Identique au disque.

Seule l'empreinte laissée par la tête (câble, poignée exclus) est à prendre en compte.

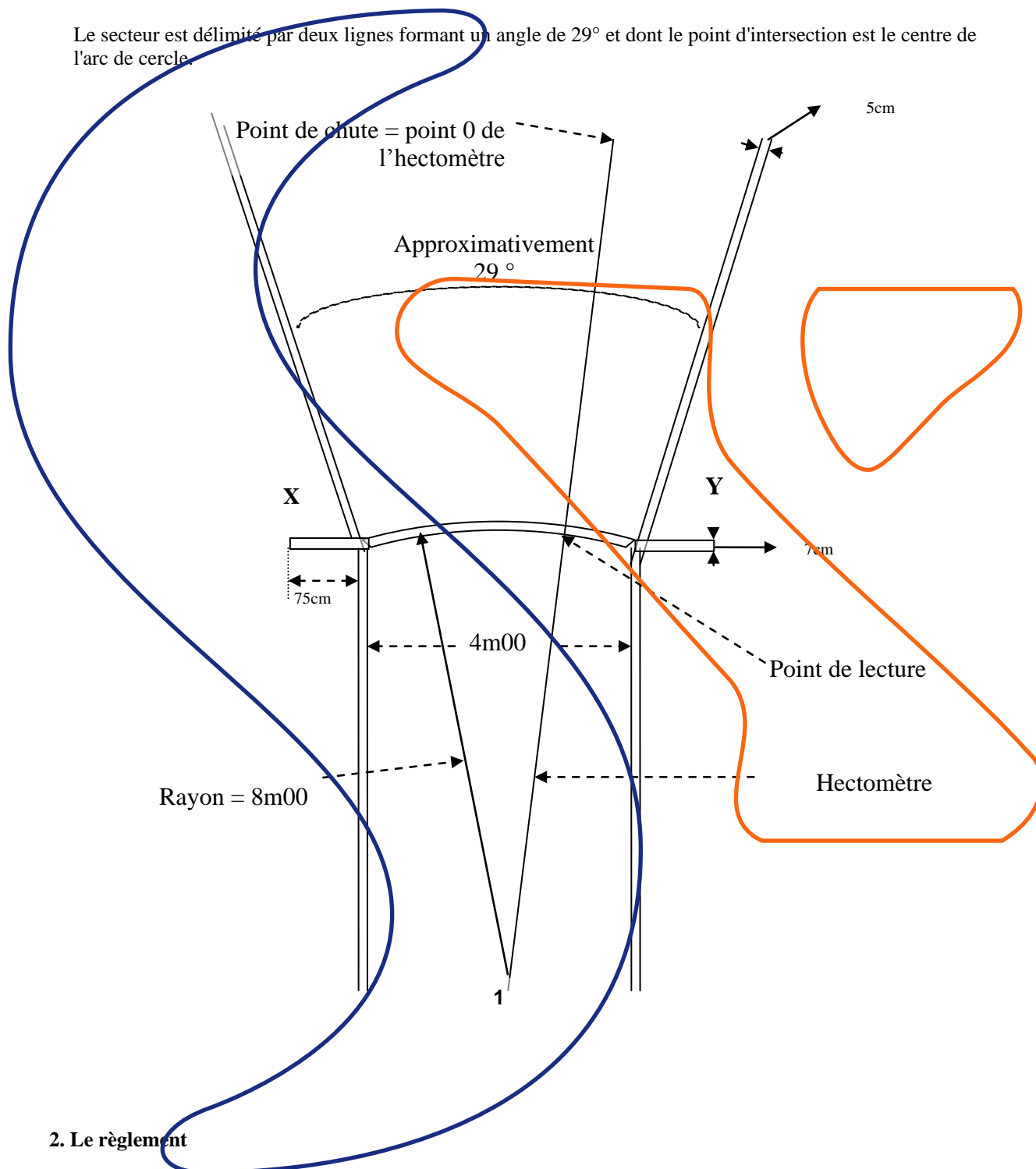
JAVELOT

1. L'aire de lancer

L'aire de lancer est composé d'une piste d'élan rectiligne de 4m de large, terminée par un arc de cercle d'un rayon de 8m.

Le centre de cet arc est indiqué sur la piste (point 1 sur le schéma).

Le secteur est délimité par deux lignes formant un angle de 29° et dont le point d'intersection est le centre de l'arc de cercle.



2. Le règlement

Le javelot sera tenu à la cordée. Il 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.

Aucun lancer ne sera valable si la pointe de la tête métallique ne touche pas le sol en premier.

Le lanceur n'est pas autorisé à toucher l'arc de cercle ou le sol situé derrière cet arc, avec une partie quelconque de son corps.

Un concurrent ne doit pas quitter la zone d'élan avant que son javelot ait touché le sol. Il quittera la piste d'élan derrière l'axe ou les lignes qui les prolongent à ses extrémités (XY)

3. Validité des jets à la chute

L'engin doit toucher le sol à l'intérieur du secteur "l'empreinte doit être entièrement située à l'intérieur du secteur".



Cas très particulier du javelot : La pointe du javelot doit, en premier, toucher le sol.

Conseils : Savoir se placer au niveau de la zone de chute présumée du javelot, suffisamment à distance pour une bonne vision.
S'accroupir pour juger de l'angle "javelot - pointe - sol".

LE JUGE DOIT LEVER SANS HESITATION :

LE DRAPEAU BLANC - Jet jugé BON
LE DRAPEAU ROUGE - jet NON VALABLE.

4. Poids des engins par catégorie

	Hommes	Femmes		Hommes	Femmes
Poussins	400 Gr	400 Gr	Cadets	700 Gr	600 Gr
Benjamins	500 Gr	400 Gr	Junior	800 Gr	600 Gr
Minimes	600 Gr	500 Gr			

5. Mesure

Même principe que pour les autres lancers, le zéro de l'engin de mesure est placé sur la marque laissée par la pointe du javelot.

L'hectomètre est tendu et doit passer par le centre de l'arc du cercle (point 1 sur le schéma).

La performance est enregistrée au cm près.

6. Aide à la mesure

Du côté de la cage

Assurer une bonne tension du ruban.

Faire passer le ruban par l'origine du secteur (1).

Se tenir en dehors de l'aire entre deux mesures (à l'extérieur de la cage au Disque et Marteau).

Du côté arrivée de l'engin

Coordination indispensable entre :

Le Juge au point de chute ne doit se préoccuper que de l'endroit où chute l'engin pour pouvoir juger le point de chute

et

Le Poseur de la fiche de mesure - pose la fiche au point de l'empreinte au sol la plus proche de l'aire de lancer ou le point d'impact au sol (disque ou javelot).