

FONCTIONS DES JUGES

Les courses

Principes de base

I-Départ de courses

Afin de leur permettre de régler leurs blocs de départ, de s'échauffer sur la piste, voire de s'entraîner sur les haies, les athlètes pénètrent sur la piste 10 ou 15 minutes avant l'heure de départ de l'épreuve

-L'aide starter pointe les athlètes avec les feuilles de départ, il doit les placer selon les indications des feuilles (les séries et les couloirs : les places sont numérotées de gauche à droite dans la direction des courses)

-L'aide starter vérifie les numéros de dossard (jusqu'au 400 m inclus, ils seront mis dans le dos, s'il n'y a qu'un seul dossard ; au-dessus de 400 m, ils seront sur la poitrine)

-Jusqu'au 400 m inclus, les athlètes doivent utiliser les blocs de départ (y compris pour le départ du 4x100 – 4x200 – 4x400) : pour ces courses les deux pieds des concurrents doivent être en contact avec les blocs de départ et les deux mains et un genou seront en contact avec le sol

-Les concurrents ne doivent toucher avec les mains (ou les pieds) ni la ligne de départ, ni la piste au-delà de la ligne de départ

-Le starter donne l'ordre aux athlètes de se mettre à leurs marques, l'aide-starter fait signe au starter quand tous les athlètes sont prêts, et le starter donne le dernier commandement « prêts » à ce moment, les athlètes assurent immédiatement et sans délai leur position finale de départ, quand ils sont immobiles, le starter tire un coup de pistolet

-Les commandements sont : jusqu'au 400 m inclus « à vos marques » « prêts » puis le coup de pistolet : au-dessus du 400 m, les indications sont « à vos marques » et quand les concurrents sont immobiles, le starter tire le coup de pistolet

-Un athlète qui fait un faux départ est disqualifié et doit se retirer

N.B. :

-Pour les Benjamins, Minimes et avant un athlète sera disqualifié que s'il est responsable de 2 faux départs.

II-Juges aux arrivées

But : classer les athlètes lors des arrivées de courses

a) Comment procéder :

Le chef des juges distribue les rôles :

s'il y a 5 officiels : A – B – C – D – E

A prendra le premier et le deuxième
B prendra le deuxième et le troisième
C prendra le troisième et le quatrième
D prendra le quatrième et le cinquième
E prendra le cinquième et le sixième

Chaque officiel repère les athlètes qu'il a à juger et note leur numéro de dossard (ou la couleur des maillots)

b) Comment juger

-Il faut se placer sur un côté de la piste, dans le prolongement de la ligne d'arrivée

-Il faut juger l'athlète lorsqu'il passe sur la ligne d'arrivée : seul le buste de l'athlète compte

-Il faut être concentré sur l'arrivée

-Ne pas discuter

-Ne pas se laisser influencer

-Il faut être objectif et impartial

-Lors de l'utilisation d'un système de photo d'arrivée au chronométrage, les places sont déterminées par le Chef Chronométrateur sauf problème technique

III-Compteur de tours

Pour les courses de 800m et au-dessus, un tableau affichant le nombre de tours restant à faire est situé au niveau de la ligne d'arrivée

Un juge tient ce tableau, il se vérifie avec le chef des juges aux arrivées (ou avec le chef chronométrateur)

Lorsque les athlètes passent sur la ligne d'arrivée et commencent leur dernier tour, le compteur de tours doit faire tinter une cloche. Lorsque les athlètes sont doublés, il faut leur indiquer le nombre de tour(s) qu'ils ont encore à faire ; la cloche devra retentir pour tous les athlètes lorsqu'ils passent pour faire leur dernier tour de piste

IV-Commissaire de courses

Le chef des commissaires répartit les rôles et l'implantation de chacun pour chaque course

-Dans les courses en ligne droite (jusqu'au 100m) veiller à ce que les athlètes ne changent pas de couloir et ne gênent un autre concurrent

-Dans les courses en virage (du 120 au 400m et le premier virage du 800 m) les athlètes ne doivent pas mettre les pieds sur la ligne qui est à leur gauche.

-Dans le 800 m, veiller à ce que les athlètes ne se rabattent pas avant la ligne compensée située à l'entrée de la ligne droite opposée à l'arrivée

-Dans les courses de demi-fond, veiller à ce que les athlètes ne se bousculent pas volontairement, qu'ils ne quittent pas la piste (en montant sur la pelouse)

-Dans les courses de haies,

jusqu'au 110 m haies, veiller à ce que les haies ne se chevauchent pas, que les athlètes ne se gênent pas en franchissant les haies.

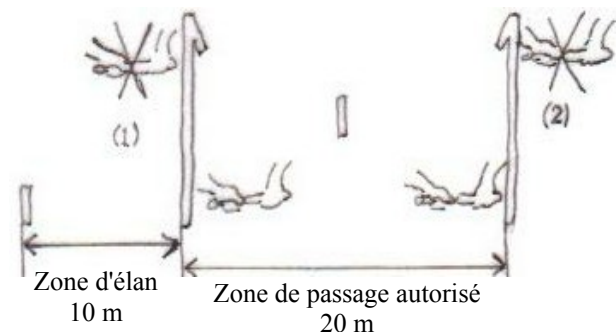
Pour toutes les courses de haies, veiller à ce que les haies soient à la bonne hauteur, que les athlètes les franchissent correctement en passant les 2 pieds au-dessus, qu'ils ne fassent pas tomber volontairement la haie avant de la franchir

-Dans les relais dans les zones de transmission avant la course : vérifier si chaque athlète est dans le bon couloir

-Dans les relais jusqu'au 4 x 200m inclus, les athlètes ont le droit de se placer dans la zone d'élan (10m avant l'entrée de zone de passage) ils peuvent mettre du ruban adhésif sur le sol

Lors de la transmission, il faut regarder le témoin : on juge la position du témoin et non celle des athlètes dans la zone de passage

il y a faute : si le témoin est saisi avant l'entrée de la zone de passage (1) ou après la sortie (2)



Comment indiquer qu'il y a faute :

Le commissaire de course, lorsqu'il voit une faute, se met à l'endroit où il y a eu faute en levant le drapeau rouge

Le chef des commissaires ou le juge de courses viendra lui demander ce qu'il a vu : c'est le Juge Arbitre seul qui prendra la décision

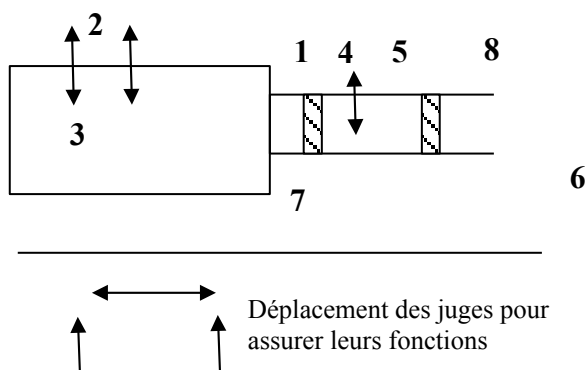
FONCTIONS DES JUGES

Saut en Longueur – Triple Saut

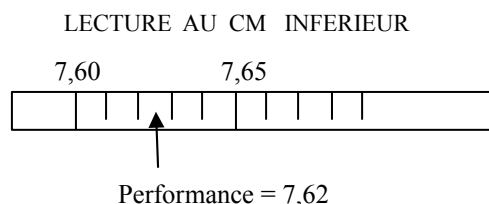
Principes de base

Composition du Jury

I-Placement et rôle des juges



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.



5-Secrétaire du concours qui inscrit les performances

x = essai nul

- = essai non tenté

1-Chef de concours

.vérifie les installations (zone de chute, sable humide, planche d'appel, plasticine, décimètre, anémomètre)

.indique (avec drapeau) 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.

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

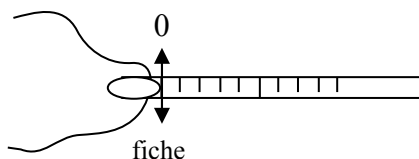
7-Une personne tient le panneau d'affichage.

8-Une personne fait fonctionner l'horloge (1min pour chaque athlète pour effectuer son 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.



« Tenue de l'anneau du décimètre »

-les athlètes sautent dans l'ordre indiqué sur la feuille de 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

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

III-Fautes

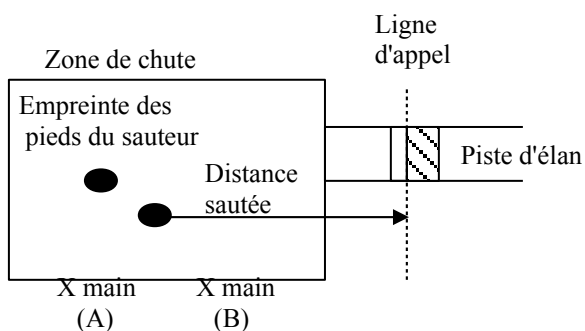
Un concurrent fait une faute :

-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 :



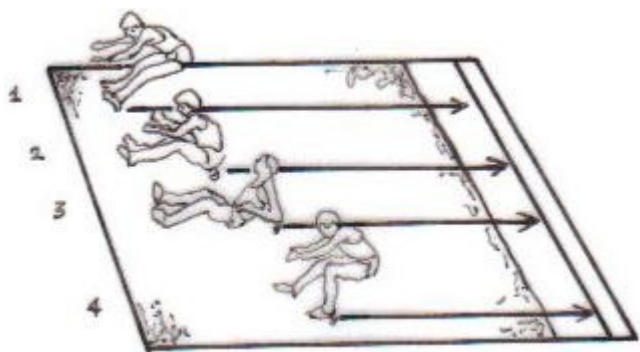
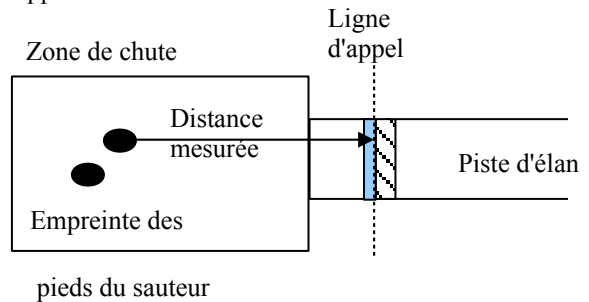
en A il n'y a pas faute

en B il y a faute

N.B. : Pour les benjamins et plus jeunes la planche la mesure se fait en limite de planche côté sable si l'athlète a pris appel sur la planche, en limite de planche côté piste d'élan s'il a pris appel avant la planche (que la planche ait de la plasticine ou pas)

IV-Mesurage

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



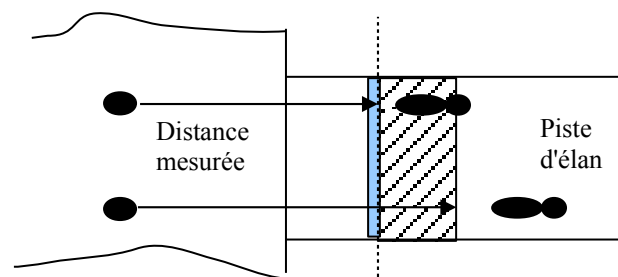
V-Classement

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-aequo on considèrera la meilleure 2ème performance, ou la 3ème, etc....

VI-Triple-Saut

Même règlement que pour le saut en longueur avec 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 séniors hommes, et 11m pour les séniors femmes.



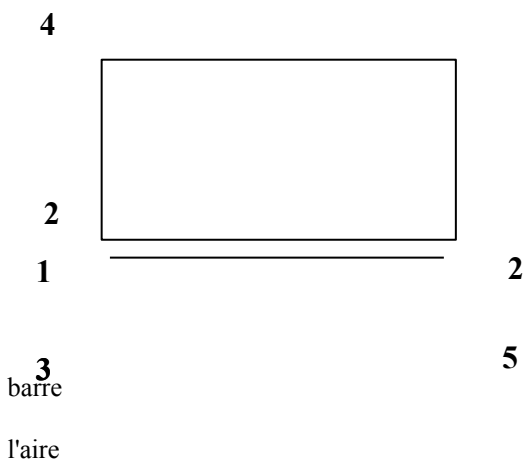
FONCTIONS DES JUGES

Saut en Hauteur

Principes de base

Composition du Jury

I-Placement et rôle des juges



1-Chef de concours

.vérifie le matériel (poteaux placés 10cm 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.

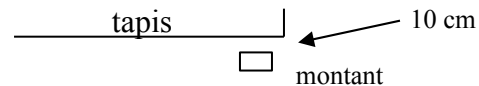
.indique (avec drapeau) si l'essai est réussi ou non

2-Deux personnes aident à remettre la barre

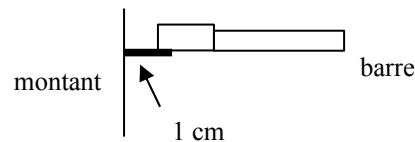
3-Secrétaire du concours : tient la feuille, selon les indications du chef de concours et sur laquelle sont inscrits les noms des athlètes et les montées de barre.

4-Une personne tient le panneau d'affichage

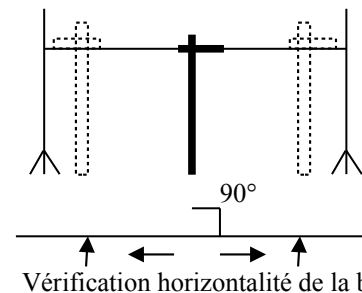
5-Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration : chaque athlète a 1min pour effectuer son saut. Quand il reste 2 ou 3 athlètes, ils ont 1,5min pour chaque essai, quand il n'en reste qu'un seul, il a 3min. Les essais consécutifs sont à 2min.



Les montants par rapport au tapis de réception.



Les montants par rapport à la barre



marque sur la face de la orientée vers d'ELAN

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 de barre. Une vérification est effectuée si un athlète tombe sur la barre en effectuant son saut.

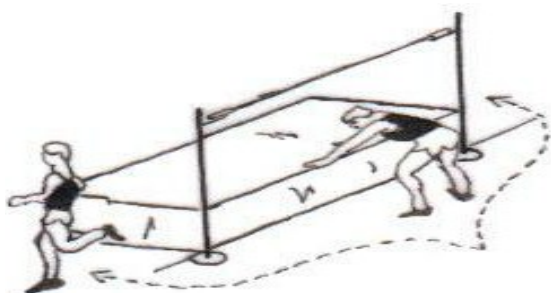
Une vérification est effectuée **avant** chaque tentative de record.

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 dépasse le temps imparti pour effectuer son essai

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

V-Classement

Exemple de classement

Nom	1,80	1,85	1,90	1,93	1,96	1,98	2,00	2,02	perf	échec	Clas
A	-	o	xxo	xo	xxo	o	xo	xxx	2,00	6	3ex
B	xo	o	-	xo	xxo	o	o	xxx	2,00	4	1
C	xxo	o	xo	xo	xo	o	o	xxx	2,00	5	2
D	xo	xxo	o	o	xo	xo	xo	xxx	2,00	6	3ex
E	xx-	x							-		NC
F	xx-	o	x-	xo	xx-	o	xxx		1,98		5

o = essai réussi

x = essai nul

- = hauteur non tentée

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

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

E est éliminé – 3 essais nuls consécutifs – non classé

Uniquement pour la première place, les ex-aequo sont ainsi départagés :

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

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

par exemple, si un athlète a échoué à 2,28m et que l'autre ayant fait l'impasse a 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 élevée de 2 cm, s'ils échouent, elle sera abaissée de 2 cm, jusqu'à ce qu'ils se départagent.

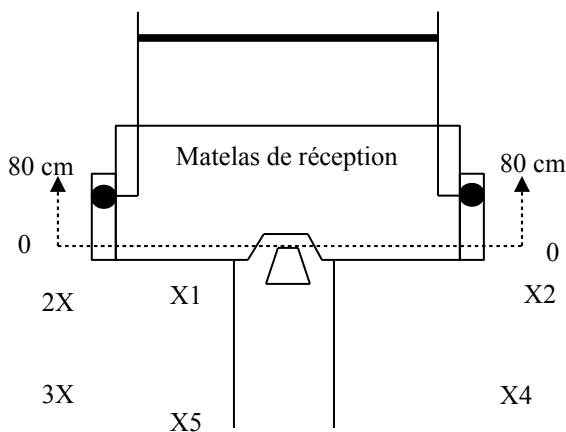
FONCTIONS DES JUGES

Saut à la Perche

Principes de base

Composition du Jury

I-Placement et rôle des juges



1-Chef de 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-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, elle notera pour chaque athlète la position des poteaux en l'indiquant aux préposés à la barre.

4-Une personne tient le panneau d'affichage

5-Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration : chaque athlète a 1min pour effectuer son saut. Quand il reste 2 ou 3 athlètes, ils ont 2min pour chaque essai, quand il n'en reste qu'un seul, il a 5 min. Les essais consécutifs sont à 3 min.

II-Position des montants

Les concurrents ont le droit de déplacer les montants de 80 cm 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 concurrents utilisent 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 ni le 3ème essai à cette hauteur

IV-Validité des sauts

o = 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 de barre. 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

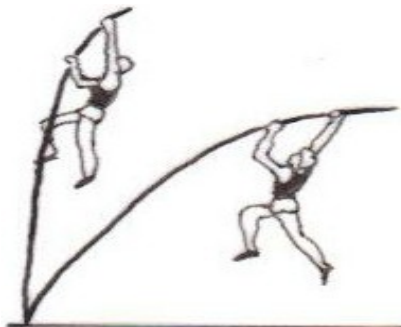
1-la barre tombe touchée par le concurrent ou par sa perche



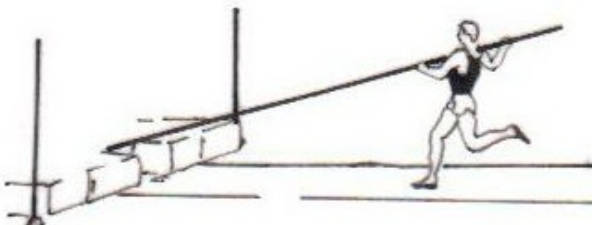
2-le sauteur fait un appel (les 2 pieds quittent le sol) et retourne au sol, il n'y a pas faute



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



4-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



5-Le temps imparti au sauteur est écoulé avant que celui-ci ne s'élançe

V-Classement

Exemple de classement

Nom	4,80	5,00	5,15	5,30	5,40	5,50	5,60	perf	échec	Clas
A	-	xo	o	xo	-	xxo	xxx	2,00	4	2ex
B	o	o	o	x-	xo	xxo	xxx	2,00	4	2ex
C	o	o	x-	o	xxo	xxo	xxx	2,00	5	4
D	o	-	-	xxo	xxo	xo	xxx	5,50	5	1

o = essai réussi

x = essai nul

- = hauteur non tentée

D est 1er, il a franchi 5,50m au 2ème essai alors que A, B et C l'ont franchi au 3ème essai

B et A ont 4 essais nuls alors que C en a 5

C est 4ème, A et B 2ème ex-aequo

les ex-aequo sont ainsi départagés :

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

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

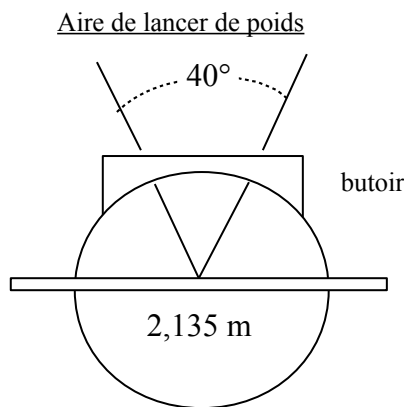
par exemple, si un athlète a échoué à 5,50m et que l'autre ayant fait l'impasse a échoué à 5,60, la barre sera placée à 5,50 et les 2 athlètes devront tenter un essai à cette hauteur, s'ils réussissent, la barre sera élevée de 5 cm, s'ils échouent, elle sera abaissée de 5 cm, jusqu'à ce qu'ils se départagent.

FONCTIONS DES JUGES

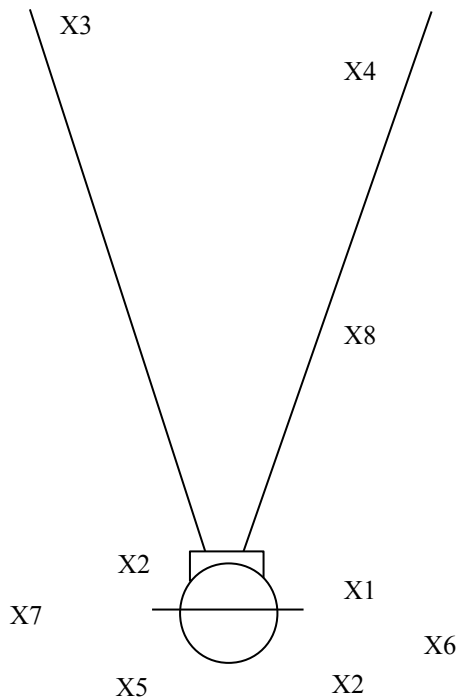
Lancer de Poids

Principes de base

Composition du Jury



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 de la chute

4-Une personne aide au mesurage (point zéro)

5-Secrétaire du concours :

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

x = essai non réussi
- = essai non tenté

6-Une personne tient le panneau d'affichage

7-Une personne fait fonctionner l'horloge (1 min pour chaque athlète pour effectuer son essai)

8-Une personne chargée de rapporter les poids

II-Déroulement du concours

-Les athlètes ont deux lancers d'échauffement dans l'ordre de la feuille du concours

-Le lancer du poids s'effectue de l'intérieur du cercle en commençant le jet d'une position stationnaire

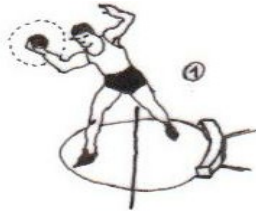
-Le concurrent est autorisé à toucher l'intérieur de la bande de fer et du butoir

-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

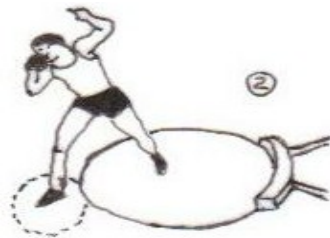
-Lorsqu'il y a 8 athlètes ou moins, chacun aura droit à 6 essais. Lorsqu'il y a plus de 8 concurrents tous auront droit aux 3 premiers essais, puis les 8 meilleurs auront 3 essais supplémentaires

III – Fautes



1) Le poids est éloigné du menton

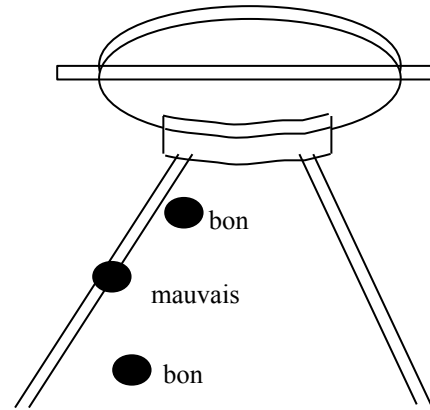
2) Le concurrent touche le sol à l'extérieur du cercle



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

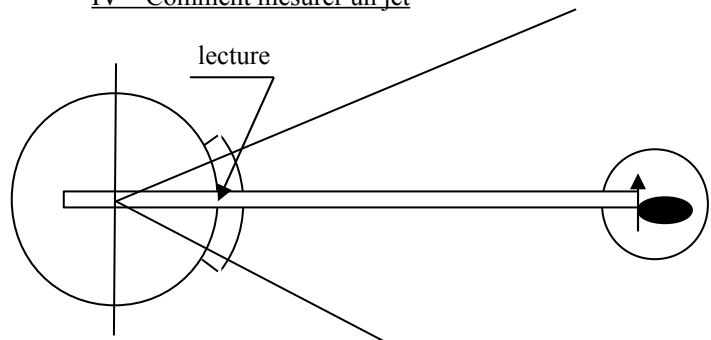


6

6) Le poids tombe en dehors du secteur ou sur le secteur

7) Le concurrent dépasse la limite de temps autorisé

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

L'athlète ayant fait la meilleure performance sera premier en cas d'ex-aequo on considèrera la meilleure 2ème performance, ou la 3ème, etc ...

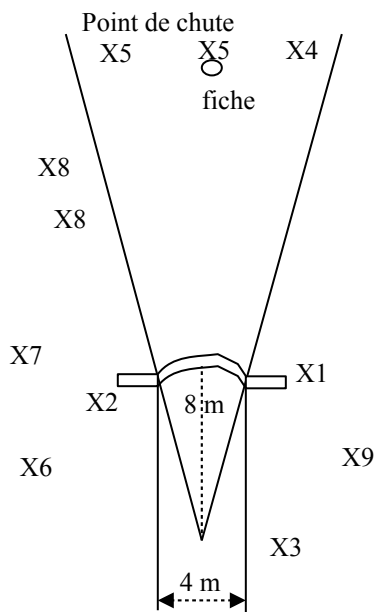
FONCTIONS DES JUGES

Lancer du Javelot

Principes de base

Composition du Jury

Aire de lancer du javelot



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 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, sommet du secteur de chute

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 de concours :

x = essai non réussi

- = essai non tenté

7-Une personne tient le panneau d'affichage

8- Une ou deux personnes chargés de rapporter les engins

9-Une personne fait fonctionner l'horloge 1 min pour chaque athlète pour effectuer son essai à l'appel de son nom

II-Déroulement du concours

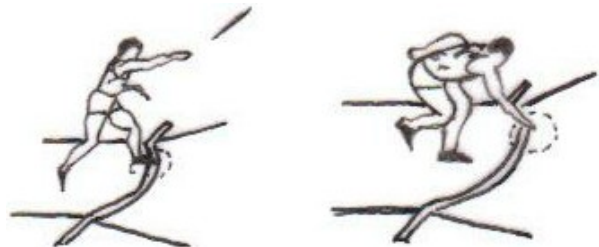
-Les athlètes ont deux lancers d'échauffement dans l'ordre de la feuille du concours

-Le 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 athlètes ou moins, chacun aura 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 le 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.

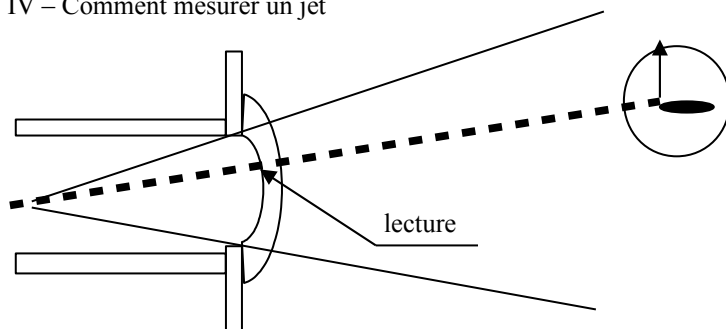
-Un concurrent peut interrompre un essai déjà commencé, peut poser son engin par terre à l'intérieur ou à l'extérieur de la piste d'élan, peut quitter celle-ci, sans faire de faut, et recommencer son essai (dans le temps imparti)

-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 min 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 de javelot, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera classé premier.

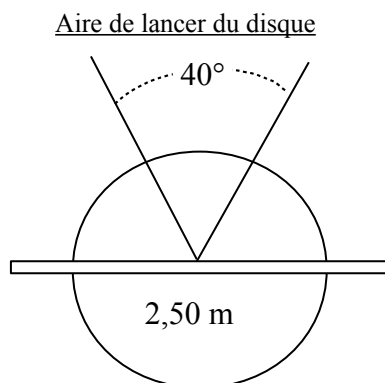
En cas d'ex-aequo, on considèrera la meilleure deuxième performance, ou la 3ème, etc ...

FONCTIONS DES JUGES

Lancer du Disque

Principes de base

Composition du Jury



2-Deux personnes aident à vérifier la validité du lancer au départ et 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 deux tient la fiche (point 0) du ruban

5-Secrétaire du concours :

- tient la feuille sur laquelle sont inscrits les noms des concurrents

- inscrits les performances annoncées par le chef de 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

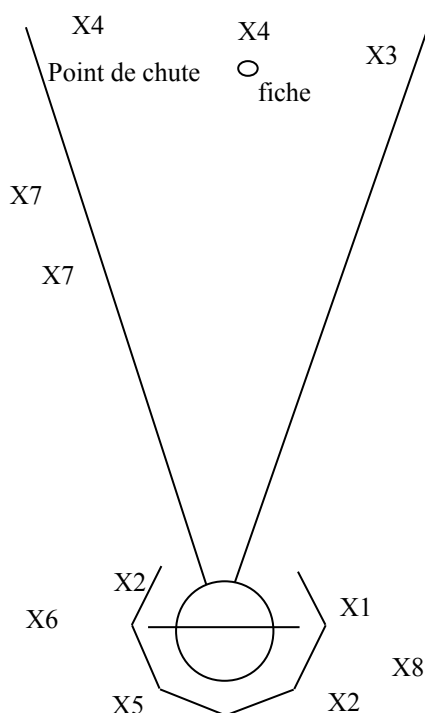
8-Une personne fait fonctionner l'horloge, 1 min pour chaque athlète pour effectuer son essai à l'appel de son nom

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 athlètes des officiels et spectateurs. Au moment du lancer, l'athlète doit être seul à l'intérieur de la cage

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 du lancer au départ
- . vérifie le mesurage
- . établit le classement du concours

-Le concurrent doit commencer son jet dans une position stationnaire, il est autorisé à toucher 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 de plus.

Lorsqu'il y a 8 athlètes ou moins, tous ont droit à 6 essais

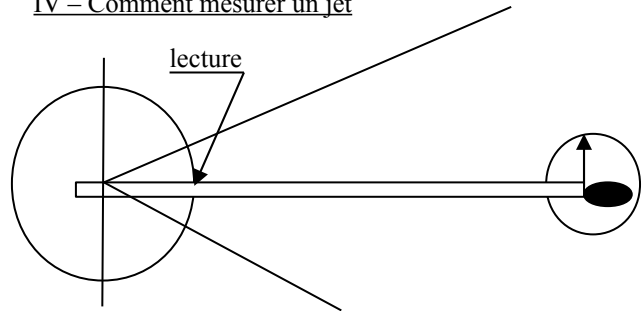
III -Fautes



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 en avant de la ligne médiane

IV – Comment mesurer un jet



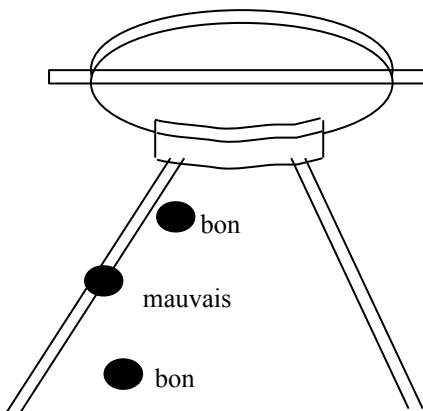
-Placer la fiche et le point zéro du ruban sur la marque laissée par le disque à l'endroit le plus proche du cercle de lancer (a)

-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, arrondie au centimètre inférieur (h)

V – Classement

Pour le lancer du disque, l'athlète ayant réalisé la meilleure performance sera classé premier, en cas d'ex-aequo, on considèrera la 2ème meilleure performance, puis la 3ème, etc....



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

4)Le concurrent dépasse la limite de temps autorisée 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

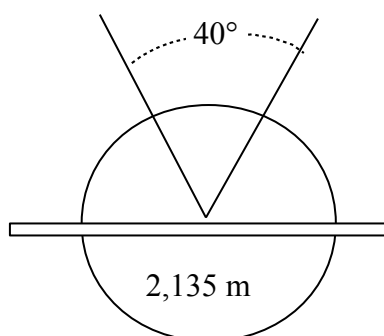
FONCTIONS DES JUGES

Lancer du Marteau

Principes de base

Composition du Jury

Aire de lancer du marteau



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

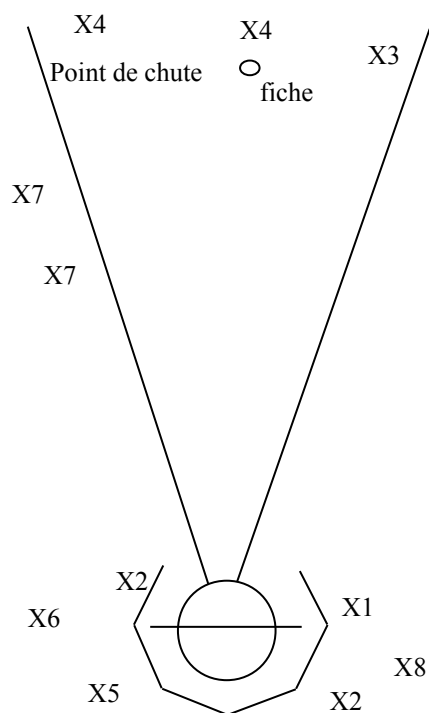
3-Le juge responsable de la validité du lancer à la chute

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

I-Placement et rôle des juges



- inscrits les performances annoncées par le chef de 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, 1 min pour chaque athlète pour effectuer son essai 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 leurs chaussures

1-J.A. Le chef de concours :

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

-Les athlètes ont deux lancers d'échauffement dans l'ordre de la feuille du concours

-Le lancer du marteau s'effectue à partir d'un cercle situé à l'intérieur d'une cage afin d'assurer la sécurité des athlètes des officiels et 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 toucher la bordure intérieure de la bande de fer du cercle

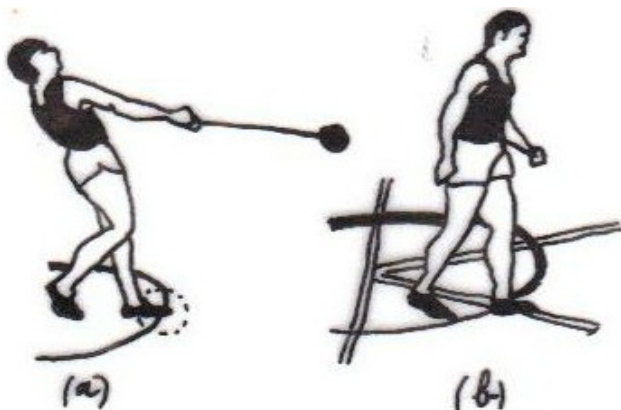
-En position de départ, avant les balancements ou rotations le concurrent est autorisé à déposer la tête du marteau sur le sol, à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle.

-Lorsqu'il y a plus de 8 concurrents, tous auront droit à 3 essais, puis les 8 meilleurs auront 3 essais de plus. Lorsqu'il y a 8 athlètes ou moins, tous ont droit à 6 essais

III -Fautes

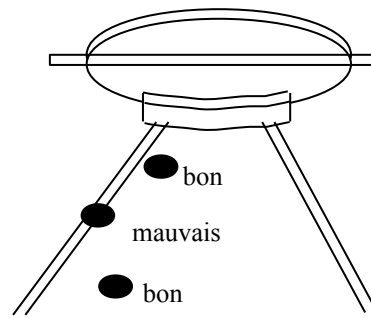
Lorsque l'athlète commence à effectuer son lancer, si la tête du marteau touche le sol pendant que le concurrent le fait tourner avant de le lancer, le jet ne sera pas considéré comme irrégulier. L'athlète peut s'arrêter et reprendre son lancer s'il n'a enfreint aucune règle.

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)



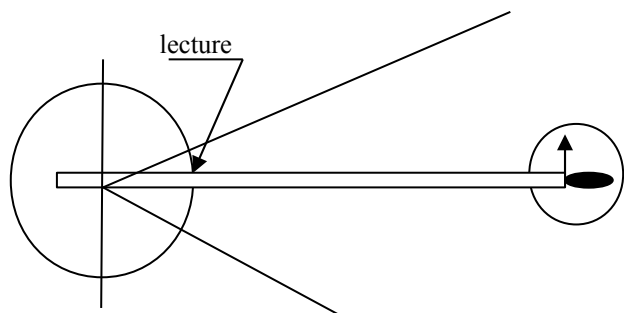
En quittant le cercle, le premier contact avec le sol, ne doit pas être en avant de la ligne qui passe par le centre

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 le délimitant, il y aura faute (c)

IV – Comment mesurer un jet



-Placer la fiche et le point zéro 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 bord intérieur du cercle, arrondie au centimètre inférieur (h)

V – Classement

Pour le lancer du marteau, l'athlète ayant réalisé la meilleure performance sera classé premier, en cas d'ex-aequo, on considèrera la 2ème meilleure performance, puis la 3ème, etc....