



# Guide du Jeune Juge

*Départemental - Régional*



La conception de ce livret est l'œuvre de la Commission des Officiels Techniques du Poitou-Charentes

18/12/2013

## Préambule par le Président de la Ligue

Cette édition du Guide du jeune juge s'avèrera, j'en suis sûr, un outil de travail indispensable. Il permet à tous les jeunes juges d'avoir « dans sa poche » l'essentiel de la réglementation, avec toutes les dernières mises à jour. C'est un outil indispensable sur le terrain comme en formation.

Je vous souhaite à tous mes meilleurs vœux de prospérité et de réussite en cette nouvelle saison. Mes remerciements vont à la COT pour tout l'engagement accompli et à venir.

*Atain Gouguet*  
*Président de la Ligue*



## Le mot de la COTR

Ce guide destiné à la formation des jeunes juges est un recueil de règlements d'athlétisme pour tous ceux qui souhaitent participer aux jugements des compétitions.

Pour le niveau départemental : un QCM général + participation à 2 compétitions.

Pour le niveau régional: un examen de spécialité + participation à 4 compétitions.

Faire signer les fiches du livret après chaque participation.

Grâce à cet ouvrage, le règlement sera facilement présent et transportable sur le terrain. C'est une manière de s'assurer que l'information transmise sera la même pour tous, par soucis d'équité et d'efficacité.

La COT remercie tous les jeunes qui s'investissent dans l'athlétisme en qualité de jeune juge.

*Philippe Chapt*  
*Président de la COTR*

## Mes Coordonnées

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Téléphone Fixe : ..... Mobile : .....

E-mail : .....

N° de licence : ..... Club : .....

## Conseils pratiques

⇒ En arrivant au stade, **présente-toi au responsable du jury**. Il t'indiquera ton atelier et te donnera les horaires de la journée.

⇒ Dans chaque atelier, **le chef juge te dira quel sera ton rôle**. N'hésite pas à lui poser des questions si tu as besoin d'aide.

⇒ **Munis-toi d'une planchette**, de quelques feuilles et d'un **crayon à papier** (en cas de pluie) **sans oublier ton livret**.

⇒ **Respecte l'horaire** de ton atelier. Pour les concours, tu arrives 30' avant l'heure indiquée. Sois attentif aux annonces du speaker.

⇒ Pendant la compétition, **ne te laisse pas distraire ou influencer**. **Pense à ta sécurité et à celle des autres** sur le stade en particulier aux lancers, en traversant la piste .....

⇒ Quand ton atelier est terminé, rejoins tes camarades de club à l'extérieur de la piste. Avant de quitter le stade, **n'oublie pas de faire signer ta fiche** de suivi par le chef juge de ton atelier.

## Les officiels et les différents niveaux

D : Départemental - R : Régional - F : Fédéral - G : Général - OTN - I.T.O

### Diverses fonctions

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Directeur de compétition</li> <li>- Directeur de réunion</li> <li>- Directeur technique</li> <li>- Juge arbitre de la compétition</li> <li>- Juge arbitre concours</li> <li>- Juge arbitre courses</li> <li>- Juge arbitre départs</li> <li>- Juge arbitre Epreuves Combinées</li> <li>- Juge arbitre de la Chambre d'Appel</li> <li>- Juge arbitre secrétariat</li> <li>- Secrétaire (SIR - SIF)</li> <li>- Speaker</li> <li>- Coordonnateur</li> <li>- Starters</li> <li>- Starters rappel – aides starters</li> <li>- Chronométrateur (manuel)</li> <li>- Chef juge de photographies d'arrivée</li> <li>- Juge marche</li> <li>- Délégué Médical</li> <li>- Délégué contrôle anti-dopage</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juge sauts                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Préposé à l'Anémomètre</li> <li>- Longueur -----Triple saut</li> <li>- Perche -----Hauteur</li> </ul> </li> <li>- Juge lancers                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marteau ----- Javelot</li> <li>- Disque ----- Poids</li> </ul> </li> <li>- Juge courses                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juge aux arrivées</li> <li>- Commissaire de courses</li> <li>- Juge de relais</li> <li>- Préposé à l'Anémomètre</li> <li>- Mise en place des haies</li> </ul> </li> <li>- Responsable matériel</li> </ul> |
|---|---|

→ **Le directeur de compétition** (Niveau juge arbitre si possible)  
Il est responsable de la préparation technique avant et pendant la compétition.

→ **Le directeur de réunion**  
- Il est responsable du jury et du bon déroulement de la compétition.

→ **Le juge arbitre**  
- **Il est le responsable de l'application des règlements.**  
- Il supervise le bon déroulement de toutes les épreuves.  
- Il est aidé par un juge arbitre courses, un juge arbitre sauts et un juge arbitre lancers.  
- Il contrôle l'exactitude de la performance en cas de record.  
- Il contrôle les résultats des concours.  
- Il peut disqualifier (passage de témoin, passage de rivière, passage de haies, obstruction dans la course, comportement anti-sportif d'un coureur, course dans un autre couloir, empiètement sur la ligne intérieure du couloir).  
- Il peut intervenir en cas de désaccord entre les juges à l'arrivée.

- **Le juge arbitre aura le pouvoir de prononcer la nullité de l'épreuve ainsi que sa tenue ultérieure si, selon lui, les circonstances l'exigent.**

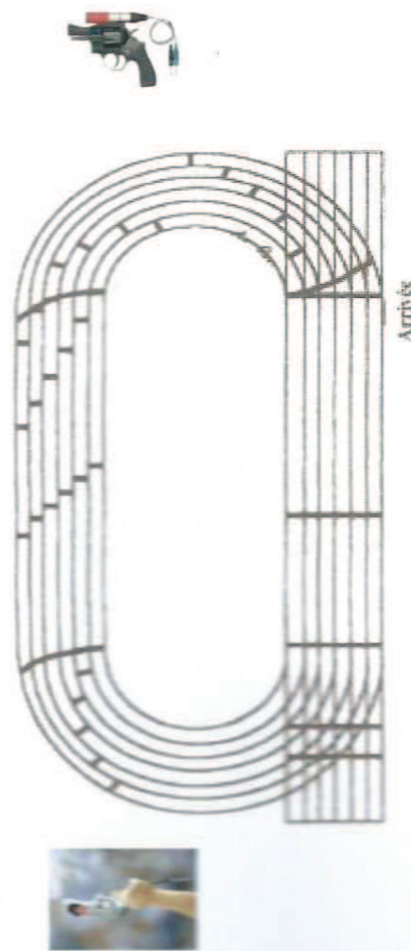
- Il peut réexaminer sa décision initiale.

→ **Le juge-arbitre chambre d'appel**

- Il vérifie les licences et les inscrits dans les courses et les concours.  
- Il vérifie les tenues, dossards, chaussures, sacs.

→ **Secrétariat**

- Gestion de la compétition dans son ensemble, (toujours sous l'autorité d'un juge arbitre)  
- Préparation de la compétition (sur logica)  
- Constitution des feuilles de courses (séries, finales) et de concours  
- Affichage des résultats.



Ne pas oublier de consulter chaque année :  
Les règlements spécifiques de certaines épreuves  
« Règlement des épreuves nationales ».

Documents périodiques :  
Le règlement sportif IFA portant sur les règles techniques des compétitions.  
Le manuel IAAF pour les compétitions internationales

## → Les juges de courses :

Les diverses Fonctions

- Juge aux arrivées
- Juge de relais
- Préposé à l'Anémomètre
- Commissaire de courses
- Mise en place des haies et barrières de steeple



## ★ Les juges aux arrivées

### Courses en couloirs :

- Les juges se placent sur l'échelle dans le prolongement de la ligne d'arrivée.
- Le chef juge répartit les rôles :

Il prend le 1<sup>er</sup> athlète et supervise l'ensemble de la course.

Le 1<sup>er</sup> juge prend le 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> athlète

Le 2<sup>ème</sup> juge prend le 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> athlète.

Le 3<sup>ème</sup> juge prend le 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> athlète.

etc. (la formule permet de doubler tous les athlètes)

Toutes les places sont prises par 2 juges.

Chaque juge annonce les couloirs dans lesquels sont les concurrents qu'il juge.

L'arrivée est jugée quand le torse mais non la tête, le cou, les bras, les jambes, les mains ou les pieds) franchit la ligne d'arrivée comme défini ci-dessus.

### Courses en ligne :

- Compter les tours ; le dernier tour est annoncé par la cloche.
- Pointer les athlètes (n° de dossard et les temps de passage)
- Départager les arrivées sur la ligne.
- Garder les concurrents dans l'ordre d'arrivée.
- Faire le classement sur la feuille de course.
- Noter les temps donnés par les chronométrateurs ou porter le classement à la chronométrie électrique.

### Les délais entre chaque course :

Lorsque les courses s'organisent sur plusieurs tours (série, 1/2 finale, finale), des délais de temps doivent être respectés.

Entre la dernière série d'un tour et la 1<sup>ère</sup> série du tour suivant ou la finale, il devra s'écouler si possible, au moins les temps suivants :

DELAIS ENTRE COURSES	
Distances	Temps
jusqu'à 200m inclus	45"
plus de 200m à 1000m inclus	90"
plus de 1000m	pas le même jour

### ★ Anémomètre :

L'anémomètre sert à mesurer la vitesse du vent.

Il est utilisé pour les courses jusqu'à 200m, le saut en longueur et triple-saut. L'anémomètre sera lu en mètres par seconde, arrondi au dixième supérieur dans la direction positive.

- exemples : +2,03 → +2,1
- +1,46 → +1,5
- 2,03 → -2
- 1,46 → -1,4

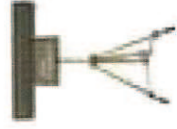


### ANENOMETRIE

Epreuves	Emplacement anémomètre	Temps	Déclenchement
50m-50mH	à 25m de la ligne d'arrivée	5"	A la flamme du pistolet
100m	à 50m de la ligne d'arrivée	10"	A la flamme du pistolet
80mH-100mH-110mH	à 50m de la ligne d'arrivée	13"	A la flamme du pistolet
200m	à 50m de la ligne d'arrivée	10"	Lorsque le premier de la course entre dans la ligne droite
200mH	à 50m de la ligne d'arrivée	13"	Lorsque le premier de la course entre dans la ligne droite
Longueur	à 20m de la planche	5"	A 40m de la planche ou lorsque l'athlète part
Triple-Sauts	à 20m de la planche	5"	A 35m de la planche ou lorsque l'athlète part

La hauteur de l'anémomètre est dans tous les cas de 1,22 m

Au maximum à 2m de la piste (côté du 1<sup>er</sup> couloir) ou de la piste d'élan



### Homologation d'un record :

En épreuve individuelle : **La vitesse du vent ne doit pas dépasser 2 m/s**

En épreuves combinées : **La vitesse moyenne du vent ne doit pas dépasser 2 m/s**

- La vitesse moyenne (basée sur la moyenne des vitesses du vent, mesurées pour chaque épreuve individuelle, et divisées par le nombre de ces épreuves) n'excédera pas 2 m/s.

### ★ Les commissaires de courses :

Les commissaires de courses sont sous la responsabilité du juge arbitre.

Ils sont placés sur la piste selon les courses :

- de part et d'autres des haies
- dans les virages
- de chaque côté de la ligne de rabat
- à chaque obstacle de steeple
- aux zones de passage de témoins (entrées et sorties)

### Rôle des commissaires :

**Signaler toutes actions irrégulières**

- gêne ou obstruction
- course hors couloirs en virage (ligne intérieure).
- rabat avant la ligne verte (800m-relais 4x200 et 4x400).
- mauvais franchissement de haies.
- passage de témoin hors zone.

Marquer l'endroit de la faute sur la piste.

Lever le drapeau jaune pour appeler le juge arbitre.

**Seul le juge arbitre peut disqualifier.**

Autres fonctions (suivant l'importance de la compétition) : Aider à la mise en place des haies.

### ★ Les juges de relais :

Le témoin est donné de main à main dans la zone de passage (C'est la position du témoin qui est déterminante).

La ligne d'arrivée est franchie avec le témoin dans la main du dernier relayeur.

Si le témoin tombe pendant la transmission, il doit être ramassé par l'athlète qui l'a fait tomber.

### - Avant :

**Drapeau rouge** : les athlètes prennent leur marque (ruban adhésif, pas de craie)

**Drapeau blanc** : les athlètes sont prêts. Le départ peut-être donné.

### - Pendant la course

Surveiller que le témoin a bien été transmis d'un athlète à un autre athlète à l'intérieur de la zone de relais.

S'assurer que les concurrents ne se gênent pas (sortie de couloir).

### - Après la course :

**Drapeau blanc** : les transmissions sont régulières. (C'est la position du témoin qui est déterminante).

**Drapeau jaune** : Fautes → Appel du juge-arbitre

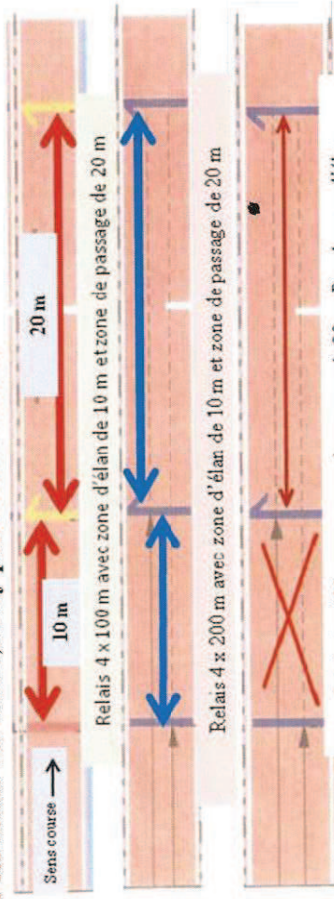
Marquer l'endroit de la faute sur la piste avec du ruban adhésif.

- L'échange du témoin se fera uniquement dans la zone de passage qui est de 20 m.

- La zone d'élan est de 10 m pour les relais :  $4 \times 60 - 4 \times 100 - 4 \times 200$ .

- **Toute décision de disqualification appartient au juge arbitre.**

- Sur les relais 4 x 400 m, il n'y a pas de zone d'élan.



Le témoin est donné de main à main

### ZONES ET PASSAGES RELAIS

	pré-élan	zone passage	rabat
4x60m	Croix Noire	Flèches Noires	/
4x100m	Tiret Rouge	Flèches Jaunes	/
4x200m	Tiret Bleu	Flèches Bleues	coureur 3
4x400m - de 4 éq	/	Flèches Bleues	coureur 1
4x400m 4 éq et +	/	Flèches Bleues	coureur 3



## → Autres règles générales :

Lors de toutes compétitions, ce qui suit devrait être considéré comme une aide non autorisée et peut être sanctionné :

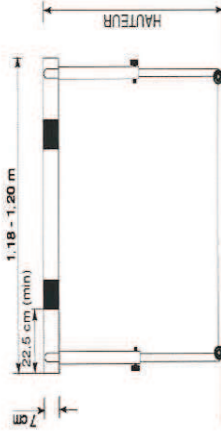
- La possession ou l'utilisation de caméscopes, magnétoscopes, radios, lecteurs de cassettes ou de CD, téléphones portables ou tout appareil similaire.
  - Le visionnage vidéo par les athlètes participant à un concours.
  - Tout athlète donnant ou recevant des conseils de toute personne dans l'aire de compétition durant une épreuve devra être averti par le juge arbitre et informé qu'en cas de récidive, il se verra disqualifié de cette épreuve. Une zone de coaching est souvent aménagée afin de permettre aux athlètes de recevoir les conseils de leur entraîneur.
  - Les athlètes porteront le maillot de leur club lors de toutes les compétitions.
- Chaque juge arbitre dans son espace de compétence aura le pouvoir d'avertir ou d'exclure de la compétition tout athlète ayant une attitude incorrecte se comportant d'une manière antisportive ou inconvenante.

L'avertissement pourra être signalé à l'athlète en lui montrant un carton jaune, et l'exclusion en lui montrant un carton rouge.

Les avertissements et les exclusions seront mentionnés sur la feuille de résultats.

Ce qui n'est pas considéré comme des aides interdites : une communication entre un athlète et son entraîneur qui ne se trouve pas dans la zone de compétition, dans la mesure où cela n'entrave en rien le bon déroulement de la compétition.

## ★ Les courses de haies

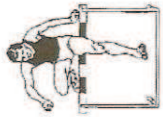


### Les règles :

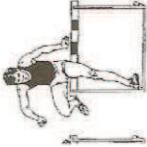
Toutes les courses de haies se courent en couloirs et chaque athlète devra franchir chaque haie et se tenir dans son couloir d'un bout à l'autre de la course.

Un athlète sera disqualifié dans les cas suivants :

- Passer le pied ou la jambe à côté de la haie en dessous du plan horizontal du haut de la haie.
- Renverser volontairement la haie avec la main ou le pied.
- Gêner un autre athlète.



BON



MAUVAIS

## Les courses de haies Saison estivale

Hommes (Benjamins à partir de 0,65 m)

Catégories.	Distances	Nombre Haies	Hauteur	Départ 1 <sup>er</sup> haie	Ecart entre les haies	Dernière haie Arrivée	Couleur
Bc	50 m	5	0 m 65 0 m 76	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
Mi	80 m	8	0 m 84	12 m 00	8 m 00	12 m 00	Blanc
	100 m	10	0 m 84	13 m 00	8 m 50	10 m 50	Jaune
	200 m	10	0 m 76	21 m 46	18 m 28	14 m 02	Bleu
Ca	110 m	10	0 m 914	13 m 72	9 m 14	14 m 02	Bleu
	400 m*	10	0 m 84	45 m 00	35 m 00	40 m 00	Vert
Ju Vé	110 m	10	0 m 990	13 m 72	9 m 14	14 m 02	Bleu
Es Se	110 m	10	1 m 06	13 m 72	9 m 14	14 m 02	Bleu
Ju Es Se	400 m	10	0 m 914	45 m 00	35 m 00	40 m 00	Vert

Femmes (Benjamines à partir de 0,65 m)

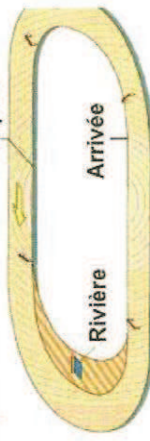
Bc	50 m	5	0 m 65	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
	50 m	5	0 m 76	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
	50 m	5	0 m 76	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
Mi	80 m	8	0 m 76	12 m 00	8 m 00	12 m 00	Blanc
	200 m	10	0 m 76	21 m 46	18 m 28	14 m 02	Bleu
	100 m	10	0 m 76	13 m 00	8 m 50	10 m 50	Jaune
	400 m	10	0 m 76	45 m 00	35 m 00	40 m 00	Vert
Ju Es Se	100 m	10	0 m 84	13 m 00	8 m 50	10 m 50	Jaune
	400 m	10	0 m 76	45 m 00	35 m 00	40 m 00	Vert

400 m haies : \* Voir règlement spécifique interclubs seniors

## Le steeple

Les distances standard sont : 2000m et 3000m. Le parcours

Départ



2000m pour les cadets et cadettes.  
3000m pour les juniors Homme et Femme et seniors Homme et Femme.

Au 3000m, il y aura cinq sauts par tour complet dont 28 franchissements de haies et 7 sauts de fossé d'eau. (Le saut du fossé d'eau étant le quatrième).

Au 2000 m, il y aura 23 franchissements dont 18 franchissements de haies et 5 sauts de fossé d'eau. (La première étant la troisième du tour et le saut du fossé en 2ème).

Dans l'épreuve du 3000m, la distance entre le départ et le premier franchissement de la ligne d'arrivée ne comprendra pas de sauts, les haies étant enlevées jusqu'à ce que les athlètes entament le premier tour.

Dans l'épreuve du 2000, la première haie sera la 3<sup>ème</sup> du tour.

**La hauteur des barrières est de 91cm pour les hommes et de 76cm pour les femmes.**

**Sera disqualifié tout athlète qui :**

- ne franchit pas une barrière.
- passe d'un côté ou de l'autre du fossé d'eau
- passe le pied ou la jambe en-dessous du plan horizontal déterminé par le bord supérieur d'une haie quelconque au moment du franchissement.

Pourvu que cette règle soit respectée.

Un athlète peut franchir chaque haie de quelque manière que ce soit.



## → L'équipe des départs :

Coordonnateur des départs - Starter - Starter de rappel - Aide starter - Juge-Arbitre des départs

## ★ Coordonnateur des départs :

Attribuer sa mission à chaque juge du groupe des juges au départ.  
Superviser les tâches.



## ★ Le starter :

Il ne donne les départs que si le coordonnateur a donné son accord.

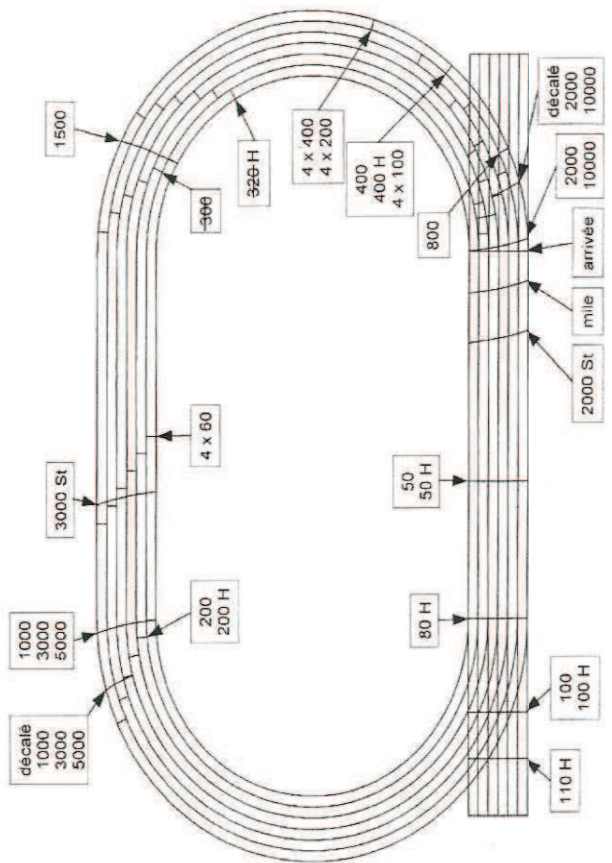
Le starter aura le contrôle total des athlètes à leurs marques.

Le starter devra se placer de façon à ce que la distance qui le sépare de chacun des athlètes soit approximativement la même pour tous.

Dans une épreuve donnée, le départ de tous les tours est donné par le même Starter et dans un tour donné, le départ de toutes les séries est donné par le même Starter.

## Marquage de la piste :

La piste sera marquée à l'entrée de la ligne droite d'arrivée pour les départs en groupe du 1000m, 3 000m et 5 000m afin d'indiquer l'endroit où les Athlètes partant dans le groupe extérieur peuvent se joindre aux coureurs utilisant le départ normal.



Il n'y a aucun temps déterminé pour le maintien de la position « prêt ».

En réalité, il doit y avoir un laps de temps

perceptible de maintien de cette position destiné à s'assurer que tous les athlètes sont prêts et correctement positionnés pour le départ.



**Le Starter doit interrompre le départ si :**

- Après avoir pris sa position complète et finale de départ, un athlète commence son mouvement de départ avant le coup de feu.

- Si l'un (ou plusieurs) des Starter(s) de Rappel observe(nt) une quelconque irrégularité dans la procédure de départ.

## Le point zéro :



Le Juge chef de photographie d'arrivées devra, en collaboration avec le juge arbitre des courses et le starter, faire procéder à un contrôle :

- avant le début de chaque session, pour s'assurer que le matériel se déclenche au coup de pistolet du starter ou au signal d'un appareil de départ approuvé, et est aligné correctement.

- Il devra superviser l'opération de contrôle \*Point Zéro\*.

- Vérifier que le matériel se déclenche automatiquement au coup de pistolet de telle façon que le délai total entre la déflagration et le déclenchement du système de chronométrage soit constant et inférieur ou égal à 1 millième de seconde.

### ★ Starters de rappel :

Un ou plusieurs starters de rappel seront désignés pour aider le starter.

- Il doit s'assurer qu'aucun athlète ne fait un faux départ (bouge avant le coup de feu)
- Rappeler par un coup de feu s'il y a un faux départ.



### ★ Les aides starters :

- Appeler les athlètes
- Vérifier les dossards
- Vérifier les places dans les couloirs et les séries.

### ★ Juge-arbitre des départs :

Le juge arbitre ne devra pas agir en qualité de starter ou de commissaire.

Il n'intervient pas dans les départs et ne fait pas de commentaires à leur sujet, excepté lorsqu'il est nécessaire de régler un problème.

Le juge arbitre des départs après évaluation de la raison pourra délivrer un avertissement (carton jaune) pour attitude incorrecte si :

- l'athlète n'observe pas l'obligation du commandement \*A vos marques\* ou \*Prêts\* selon le cas dans un délai raisonnable;
  - un athlète, après le commandement \*A vos marques\* dérange les autres participants à la course en faisant du bruit ou de toute autre manière.
- Un carton vert sera montré à tous les athlètes par l'aide starter, pour signifier qu'il ne s'agit pas d'un faux départ mais d'un problème disciplinaire.

### Faux départs :

Après avoir pris sa position complète et finale de départ, un athlète ne devra commencer son départ qu'après avoir perçu le son du coup de feu.

Si, de l'avis du Starter ou des Starters de Rappel,

il commence son mouvement de départ avant le coup de feu ou la possible perception de celui-ci, cela sera considéré comme un faux départ.

Faux départ → disqualification de l'athlète qui a fait le faux départ.

Benjamins et Minimes → disqualification au 2<sup>ème</sup> faux départ du même concurrent.

En épreuve combinée → disqualification à partir du 2<sup>ème</sup> faux départ de la course.



### ★ Blocs de départ :

Des blocs de départ seront employés pour toutes les courses jusqu'à 400m

2 pieds en contact avec les blocs,

2 mains et au moins un genou au sol mains derrière la ligne.

**Benjamins :** les blocs ne sont pas obligatoires mais départ en position accroupie.

Ordre du starter : « A vos marques » - « Prêts » et Coup de feu

### ★ Courses de plus de 400m :

- les athlètes sont debout.
- Les mains ne touchent pas la piste.

Ordre du starter : « A vos marques » et Coup de feu

### ★ Courses sur route :

Le départ de la course sera donné par un coup de feu. Les commandements et la procédure pour les épreuves de plus de 400 m seront utilisés.



### ★ Cross-Country :

Le départ de la course sera donné par un coup de feu. Les ordres standards de départ pour les épreuves de distance seront employés.

Pour les courses internationales, un avertissement sera donné cinq minutes, trois minutes et une minute avant le départ.

Les athlètes seront regroupés environ trois mètres en arrière de la ligne de départ.





## → Chronométrage électrique

Il s'agit de matériel informatique gérant le temps et la photo de chaque arrivant.

Pour vérifier la conformité des temps réalisés, le starter devra réaliser « un point zéro » avant le début des épreuves et autant de fois que le Chef juge l'estimera nécessaire, celui-ci sera également vérifié par le juge arbitre

- La chronométrie se déclenche automatiquement au coup de feu du pistolet de starter.

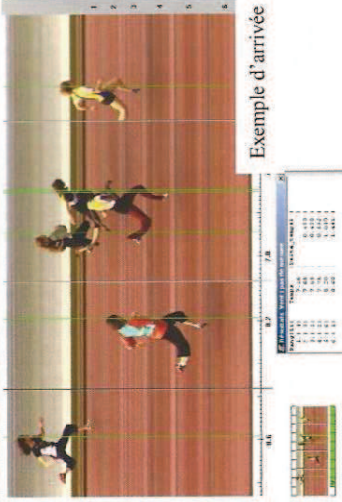
Les temps sont lus et notés au 1/100<sup>ème</sup> pour tous les arrivants. En cas d'ex aequo, les athlètes sont départagés au 1/1000<sup>ème</sup>

**Sera retenu en priorité le chronométrage électrique**

- Les résultats seront transmis ensuite au secrétariat. Le fichier image conservé dans le cas d'éventuelles réclamations afin de permettre tout contrôle ultérieur.



Position du pistolet



Exemple d'arrivée

## → Chronométrage manuel

Pourquoi a-t-on encore besoin des chronométreurs manuels ?

Défaillance du chronomètre électrique.

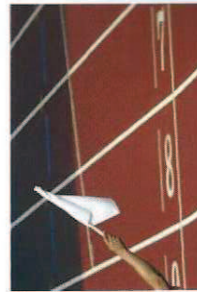
Manque éventuel de fiabilité du chronomètre électrique.

Pas assez de chronomètres électriques pour toutes les compétitions (jeunes notamment).

Nécessité de donner les temps de passage pour les courses de fond.

## ★ Rôle du chronométreur manuel :

Informé le coordonnateur des départs, à l'aide d'un drapeau blanc, que le départ peut être donné, après avoir vérifié que : les chronométreurs sont prêts, la ligne d'arrivée est dégagée, les juges à l'arrivée sont prêts, le chef de photographes d'arrivée est prêt, le préposé à l'anémomètre est prêt. (Pendant la vérification, c'est un drapeau rouge qui est levé).



## ★ Les règles de chronométrie :

- Le départ du chronomètre se fait à la flamme ou à la fumée du pistolet, mais jamais au son.

- L'arrêt du chronomètre se fait lorsque le torse et non la tête, le cou, les bras, les jambes, les mains ou les pieds a franchit la ligne d'arrivée.

- Les temps sont donnés au 1/100 de seconde, par écrit, au chef chronométreur. C'est lui qui arrondit au 1/10 de seconde supérieure.

- Les temps officiels sont déterminés de la manière suivante :

2 temps pris : le temps le plus élevé est retenu,

3 temps pris : le temps intermédiaire est retenu.

- Pour toutes les courses se déroulant entièrement sur la piste, le temps est arrondi au 1/10 de seconde supérieur (11'' 01 → 11'' 1 ; 11'' 09 → 11'' 1).

- Pour les courses qui se déroulent en partie ou entièrement à l'extérieur du stade, le temps est arrondi à la seconde supérieure ( 2 h 09' 44'' 32 → 2 h 09' 45'' ).

## ★ Placement des chronométreurs :

- Ils se placent sur une échelle dans le prolongement de la ligne d'arrivée.

## ★ Attribution des tâches (Rappel des principes de base)

- Tripler les temps, obligatoirement pour le premier.

- Un seul temps pour le chef chronométreur (le premier).

places chronos	1	2	3	4	5	6	7	8
chef	X							
Daniel	X			X				
Yves	X				X			
Jean						X		
Rémy							X	
Bernard				X				X

- Deux temps au maximum par chronométreur.

- Écart d'au moins 2 places pour chaque chronométreur.

Exemple de répartition des tâches pour une piste à 8 couloirs, avec 5 chronométreurs + le chef

## ★ Tableau de marche :

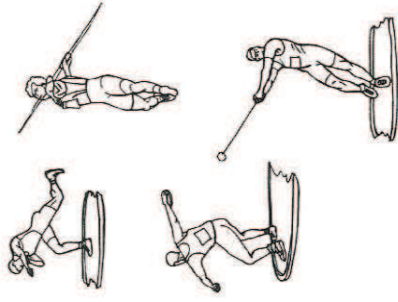
- Permet de suivre correctement l'épreuve.

- Permet au chef chronométreur de placer ses chronométreurs au bon endroit pour enregistrer les temps de passage.

- Permet de vérifier si la course se déroule dans les temps d'un record.

- Évite les erreurs de distance pour le compteur de tour.

# Les concours de Lancers :



## → Règles générales

**Les secteurs de chute doivent être protégés par des cordes de sécurité.**

**Les engins doivent être rapportés aux athlètes. Pas de lancers d'échauffement à côté de l'aire de lancers.**

**Lecture au centimètre inférieur.**

**Pour les lancers à partir d'un cercle, un athlète ne peut utiliser qu'un seul repère. Ce repère peut être placé seulement sur le sol dans la zone se trouvant immédiatement derrière le cercle ou adjacente à lui. Ce marquage doit être temporaire et ne sera placé que pour la durée de l'essai individuel de chaque athlète; il ne devra pas gêner la vision des juges.**

Aucun repère personnel ne peut être placé sur la zone de réception.

## ★ Poids des engins par catégories :

POIDS DES ENGINES				
Catégories	Poids	Marteau	Disque	Javelot
BF	2Kg	2Kg	0,6Kg	400g
MF	3Kg	3Kg	0,8Kg	500g
CF	3Kg	3Kg	1Kg	500g
JESVF	4Kg	4Kg	1Kg	600g
BMI	3Kg	3Kg	1Kg	500g
MM	4Kg	4Kg	1,25Kg	600g
CM	5Kg	5Kg	1,5Kg	700g
JM	6Kg	6Kg	1,750Kg	800g
ESVM	7,260Kg	7,260Kg	2Kg	800g

## ★ Indication sur la feuille de concours :

X = essai non réussi - = essai non tenté Performance si essai validé

## ★ Temps impartis :

- Sera de 1' après l'appel de son nom ou 2' si essai consécutif

## ★ Essais différés :

- Si un athlète est inscrit à la fois dans une course et un concours ou dans plusieurs concours se déroulant simultanément,

- Il pourra être autorisé à effectuer son essai dans un ordre différent de celui de la feuille de concours à chaque tour.

Exemple de tableau de marche pour une course de 5000 m, sur piste de 400 m, avec temps estimé de 13'40"

nombres de tours au passage sur la ligne d'arrivée	tours restants	distance parcourue	tableau de marche théorique		numéro dossard du premier	temps du premier
0	12	200		32"8		
1	11	600		1'38"4		
2	10	1000		2'44"		
3	9	1400		2'44"		
4	8	1800		3'49"6		
.....	.....	2000	5'28"			
5	7	2200		6'00"8		
6	6	2600		7'06"4		
7	5	3000		8'12"		
8	4	3400		9'17"		
9	3	3800		10'23"2		
.....	.....	4000	10'56"			
10	2	4200		11'28"8		
11	1	4600		12'34"4		
12	0	5000		13'40"		

## Exemple de chronométrage manuel d'une course, remarque :

Cet exemple montre l'importance de la communication avec le chef chrono :

- le 4<sup>ème</sup> athlète est pénalisé par l'absence de temps du chrono A, qui n'a pas annoncé \*pas pris\*.

- mais avec cette information le chef chrono a pu prendre le relais.

Par contre le 3<sup>ème</sup> athlète reste pénalisé du fait que le chrono G n'a pas de temps.

	chef	A	B	C	D	E	F	G	H	temps
1	11"41	11"40	11"39							11"4
2				11"49	11"59	11"62				11"6
3							11"67	??	11"72	11"8
4		pas pris	12"01							12"1
5	12"01		12"12							12"2
6				12"35	12"29	12"31				12"4
7							12"39	12"30		12"4





## ➔ Le lancer du Poids :

### ★ Rôle du jury :

- Vérifier l'aire de lancers et les engins.
- Gérer les essais d'échauffement.
- Appeler les concurrents.
- Mesurer les jets
- Inscrive la performance
- Faire le classement intermédiaire et final.

### ★ Matériels :

- Planchette, crayon
- Feuille de concours
- Poids pesés et contrôlés
- Fiche
- Double décimètre
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Balai
- Chronomètre

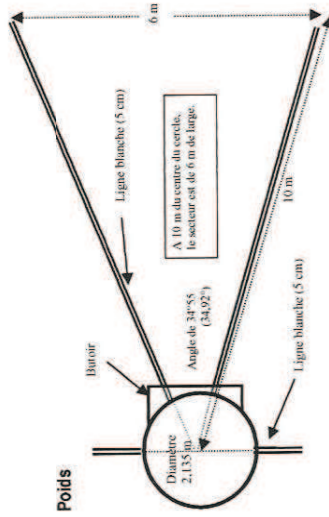
**Drapeau jaune** ➔ il reste 15" pour lancer (le drapeau est maintenu levé)

**Drapeau blanc** ➔ jet valable ➔ Mesure

**Drapeau rouge** ➔ faute ➔ essai non mesuré : X

### ★ Fautes si :

- L'athlète dépasse le temps imparti (1' ou 2' en cas d'essais consécutifs).
- Il ne commence pas son jet en position stationnaire à l'intérieur du cercle.
- Il touche le dessus du butoir ou le dessus du cercle, ou le sol à l'extérieur du cercle.
- Il quitte le cercle avant que l'engin n'ait touché le sol.
- Le poids n'est pas à proximité du cou ou du menton.
- Il tombe en dehors du secteur ou sur la ligne de secteur de chute.



## ➔ Le lancer du Disque :

### ★ Rôle du jury :

- Vérifier l'aire de lancers et les engins.
- Gérer les essais d'échauffement.
- Appeler les concurrents.
- Mesurer les jets
- Inscrive la performance
- Faire le classement intermédiaire et final.

### ★ Matériels :

- Planchette, crayon
- Feuille de concours
- Disques pesés et contrôlés
- Fiche
- Hectomètre
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Balai
- Manche à air
- Chronomètre

**Drapeau jaune** ➔ il reste 15" pour lancer (le drapeau est maintenu le...)

**Drapeau blanc** ➔ jet valable ➔ Mesure

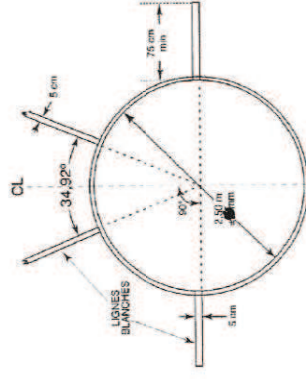
**Drapeau rouge** ➔ faute ➔ essai non mesuré : X

### ★ Fautes si :

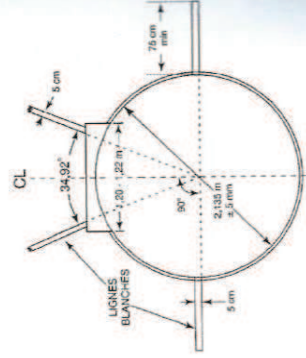
- L'athlète dépasse le temps imparti (1' ou 2' en cas d'essais consécutifs).
- Il ne commence pas son jet d'une position stationnaire à l'intérieur du cercle.
- Il quitte le cercle avant que l'engin n'ait touché le sol.



LANCER DU DISQUE



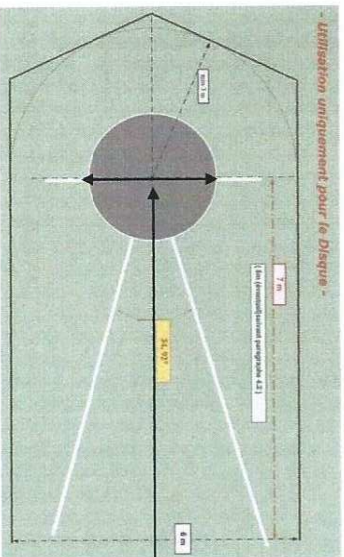
LANCER DU POIDS



- Il quitte le cercle devant ou sur la ligne blanche à l'extérieur du cercle.
- Il touche le dessus du butoir ou le dessus du cercle, ou le sol à l'extérieur du cercle.
- Le disque tombe en dehors du secteur ou sur la ligne de secteur de chute.

★ Règlements

- Position stationnaire dans le cercle à l'intérieur d'une cage.
- Gants et sparadraps interdits. Magnésie autorisée sur les mains seulement.
- Disque lancé dans un mouvement rotatif.



Le diamètre du cercle est de 2m50

→ **Le lancer du Marteau :**

★ Rôle du jury :

- Vérifier l'aire de lancers et les engins.
- Gérer les essais d'échauffement.
- Ouvrir et fermer les portes de protection.
- Appeler les concurrents.
- Mesurer les jets
- Inscrire la performance
- Faire le classement intermédiaire et final.

★ Matériels :

- Planchette, crayon
- Feuille de concours
- Marteaux pesés et contrôlés
- Fiche



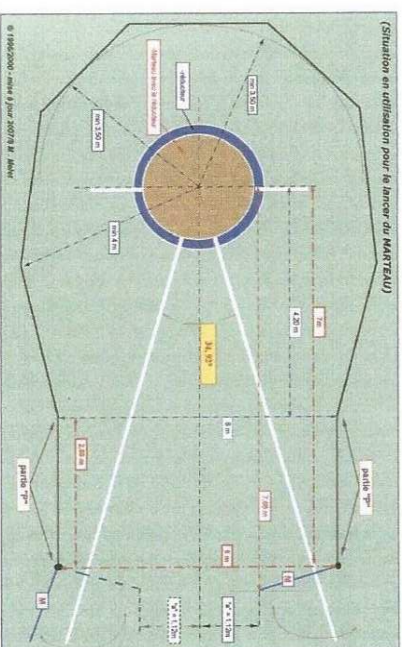
- Hectomètre
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Balai
- Chronomètre

**Drrapeau jaune** → il reste 15" pour lancer (le drrapeau est maintenu levé)

**Drrapeau blanc** → jet valable → Mesure

**Drrapeau rouge** → faute → essai non mesuré : X

Le lancer de marteau se fait obligatoirement à partir d'une cage



**Le panneau mobile sera obligatoirement utilisé ;**  
pour un gaucher le panneau droit sera fermé  
et pour un droitier le panneau gauche sera fermé

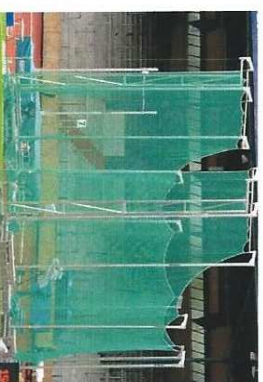
Le diamètre du cercle est de 2m135

★ Fautes si :

- L'athlète dépasse le temps imparti (1' ou 2' en cas d'essais consécutifs).
- Il ne commence pas son jet d'une position stationnaire à l'intérieur du cercle.
- Il quitte le cercle avant que l'engin n'ait touché le sol.
- Il quitte le cercle devant ou sur la ligne blanche à l'extérieur du cercle.
- Il touche le dessus du cercle ou le sol à l'extérieur du cercle.
- La tête du marteau tombe en dehors du secteur ou sur la ligne de secteur de chute.

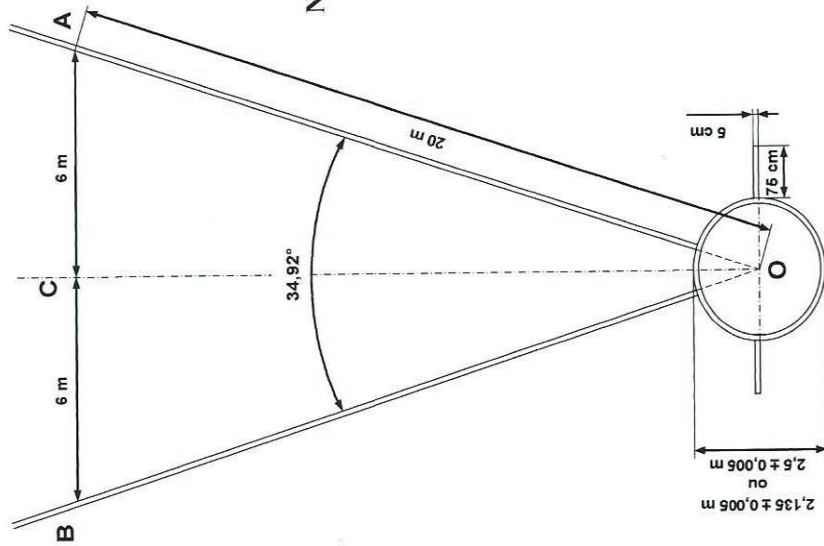
★ Règlements :

- Position stationnaire dans le cercle à l'intérieur d'une cage.
- Gants (doigts coupés sauf le pouce) autorisés.



- Magnésie autorisée sur les mains et les gants.
- Marteau lancé dans un mouvement rotatif.
- 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.
- L'athlète peut arrêter ses rotations et recommencer son lancer y compris s'il touche le sol ou le haut du cercle avec le marteau. Et ceci dans le temps imparti

### Angle de traçage des lancers

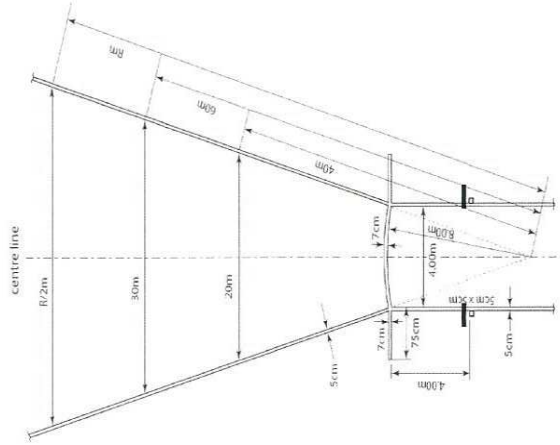


Nota : pour 10 m en plus sur OA et OB,  
l'écart est de 6 m en plus.  
exemple : l'écart à 30 m est de 18 m  
l'écart à 40 m est de 24 m  
l'écart à 50 m est de 30 m  
etc.

### → Le Javelot :

#### ★ Rôle du jury :

- Vérifier l'aire de lancers et les engins.
- Gérer les essais d'échauffement.
- Appeler les concurrents.
- Mesurer les jets
- Inscrive la performance
- Faire le classement intermédiaire et final.



#### ★ Matériels :

- Planchette, crayon
- Feuille de concours
- Javelots pesés et contrôlés
- Fiche
- Hectomètre
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Balai
- Manche à air
- Marques pour les athlètes
- Chronomètre

L'angle de secteur de la zone de réception au lancer du javelot est :  
approximativement de 29°



- Drapeau jaune** → il reste 15" pour lancer (le drapeau est maintenu levé)
- Drapeau blanc** → jet valable → Mesure
- Drapeau rouge** → faute → essai non mesuré : X

★ Fautes si :

- L'athlète dépasse le temps imparti (1' ou 2' en cas d'essais consécutifs).
- L'essai ne sera valable que si la pointe de la tête métallique touche le sol avant toute autre partie du javelot.
- Après qu'il ait commencé le lancer, le concurrent touche avec n'importe quelle partie de son corps le sol à l'extérieur de la piste d'élan y compris les lignes la délimitant.
- Il quitte la piste d'élan avant que le javelot ait touché le sol.
- Il ne sort pas vers l'avant de l'arc de cercle de la zone d'élan.
- Le javelot tombe à l'extérieur ou sur la ligne du secteur de chute.

★ Règlements :

- Javelot tenu par la corde et lancé par-dessus l'épaule.
- Lancer derrière un arc de cercle au bout de la piste d'élan.
- Magnésie autorisé sur les mains seulement.
- Jusqu'à ce que le javelot ait été lancé, l'athlète ne devra, à aucun moment, se tourner complètement de manière à diriger son dos vers l'arc de lancer.
- Le javelot ne doit pas être projeté dans un mouvement rotatif. Les styles non-orthodoxes ne sont pas autorisés.

## Les concours de Sauts :

### → Règles générales

#### Le temps imparti dans les concours

Nombre d'athlètes en compétition	Epreuves individuelles			Epreuves combinées		
	Hauteur	Perche	Autres	Hauteur	Perche	Autres
Plus de trois athlètes	1'	1'	1'	1'	1'	1'
deux ou trois athlètes	1'30	2'	1'	1'30	2'	1'
un athlète*	3'	5'	-			
essais consécutifs*	2'	3'	2'	2'*	3'*	2'*

#### Toute athlète débutant dans un concours aura 1' pour sauter.

Pour la hauteur et la perche, toute modification de temps accordée pour un essai ne sera appliquée avant que la barre ne soit élevée à une hauteur supérieure sauf cas d'essais consécutifs.

A l'issue de chaque épreuve de sauts et lancers, la feuille indiquant les résultats sera immédiatement remplie, signée par le **Juge Arbitre compétent** et remise au secrétariat de Compétition.

★ Inscriptions simultanées :

Si un athlète est inscrit à la fois dans une course et dans un concours, ou dans plusieurs concours se déroulant simultanément,

Le juge arbitre compétent pourra **autoriser ce concurrent, pour un essai à chaque tour, ou pour chaque essai au saut en hauteur et au saut à la perche, à effectuer son essai dans un ordre différent** de ce qui avait été fixé par le tirage au sort avant le début de l'épreuve.

Toutefois, si par la suite un athlète n'est pas présent pour cet essai, il sera considéré comme y renonçant, dès que la période autorisée pour l'essai sera écoulée.

★ Absence durant l'épreuve :

Dans les concours un athlète peut quitter la zone même de la compétition pendant le déroulement de celle-ci mais **avec l'autorisation d'un officiel**, et accompagné par ce dernier.

★ Marques :

Un athlète peut utiliser un ou deux repères (fournis par le comité organisateur, ou approuvés par lui) afin de l'aider dans sa course d'élan et son appel. Si de telles marques ne sont pas fournies, il peut utiliser des morceaux de ruban adhésif.

**Mais ni craie ou substance similaire, ni rien d'autre qui laisse des marques indélébiles.**

### ★ Echauffement :

Lorsqu'une épreuve est commencée, les athlètes ne sont pas autorisés à utiliser, à des fins d'entraînement, selon le cas : la zone d'élan ou d'appel.

### ★ Ordre de concours :

Lorsqu'il y a huit athlètes ou moins, chacun d'eux aura droit à six essais. Si un ou plusieurs athlètes n'ont pas réussi à réaliser un essai valable au cours des trois premiers tours d'essais, dans les tours d'essais suivants ces mêmes athlètes ayant échoué concourront avant ceux qui ont réalisé des essais valables, dans le même ordre les uns par rapport aux autres que celui déterminé par le tirage au sort initial.

### ★ Achèvement des essais :

Le juge lèvera un **drapeau blanc** pour indiquer si un essai est valable après que cet essai soit achevé.

**On déterminera qu'un essai valable** a été accompli de la manière suivante :

- pour les sauts verticaux, dès lors que le juge aura estimé qu'il n'y a pas eu de faute commise
- pour les sauts horizontaux, dès lors que l'athlète quitte la zone de réception

- Dans un concours, si un athlète proteste verbalement et immédiatement à propos d'un essai jugé comme faute, le juge arbitre de l'épreuve peut, à sa discrétion, ordonner que l'essai soit mesuré et le résultat enregistré **sous réserve**, afin de sauvegarder les droits de tous ceux qui sont concernés.

- Une **manche à air** devrait être installée à un endroit approprié **dans toutes les épreuves de sauts**, pour indiquer à l'athlète la direction et la force approximatives du vent.



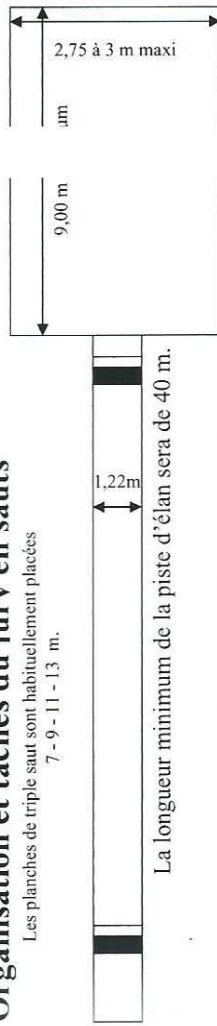
### ★ Dossards :

Lorsque les athlètes reçoivent un dossard, il sera fixé par 4 épingle :

- **dans le dos** pour les courses jusqu'à 400m inclus, aux concurrents du poids, du disque et du marteau et dans tous les relais ;
- **sur la poitrine** pour les courses au delà de 400m, au saut en longueur, au triple saut et au lancement du javelot ;
- au choix pour le saut en hauteur et le saut à la perche.

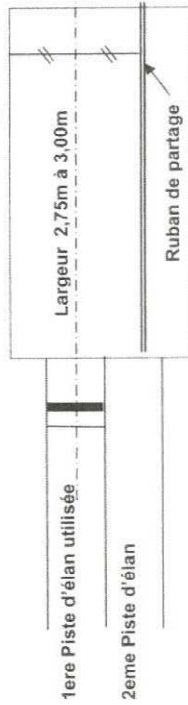
## Organisation et tâches du jury en sauts

Les planches de triple saut sont habituellement placées 7 - 9 - 11 - 13 m.



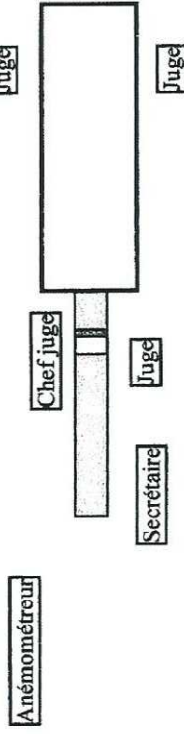
La longueur minimum de la piste d'élan sera de 40 m.

Dans le cas d'une fosse de réception de plus de 3 m de largeur, cette dernière sera aménagée par la pose d'une bande ou si nécessaire de deux, déterminant une zone de réception conforme.

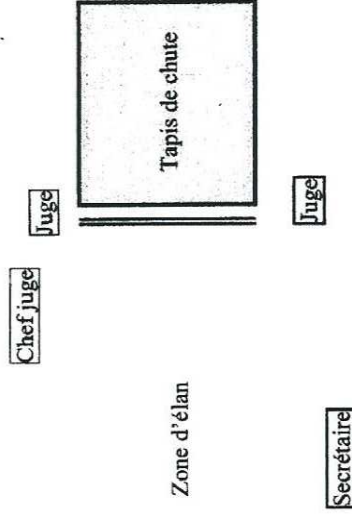


## Organisation d'un jury de sauts

### ➤ *Sauts horizontaux*



### ➤ *Sauts verticaux*





## ➔ Le Saut en Longueur :

### ★ Rôle du jury :

- Vérifier le sautoir et le matériel.
- Gérer les essais d'échauffement.
- Appeler les concurrents.
- Mesurer la vitesse du vent.
- Juger la validité du saut.
- Mesurer le saut.
- Inscire la performance.
- Ratisser le sable.
- Lisser la plasticine après un saut mordu.
- Faire le classement intermédiaire et final.

### ★ Matériels :

- Planchette, crayon
- Feuille de concours
- Plasticine et spatule
- Fiche et cônes (à 40m Long ou 35m TxS)
- Décamètre
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Râteau et Balai
- Manche à air et Anémomètre
- Chronomètre

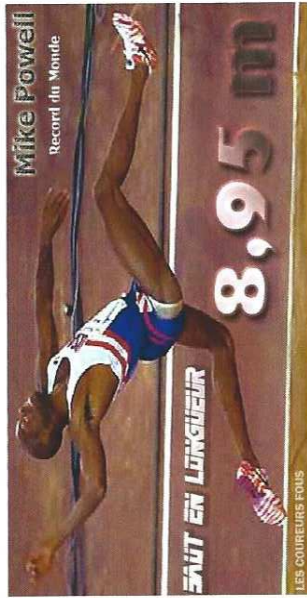
**Drapeau jaune** ➔ il reste 15" pour sauter (le drapeau est maintenu levé)

**Drapeau blanc** ➔ essai valable ➔ Mesure

**Drapeau rouge** ➔ faute ➔ essai non mesuré : X

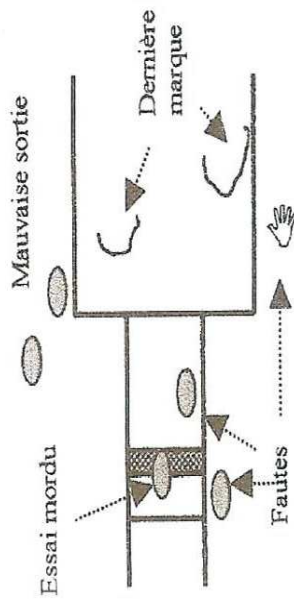
### ★ Règlements :

- Prendre son élan sur la piste.
- Appel à partir de la planche.
- Saut dans la zone de réception.
- Vitesse du vent prise pour chaque saut (pendant 5").



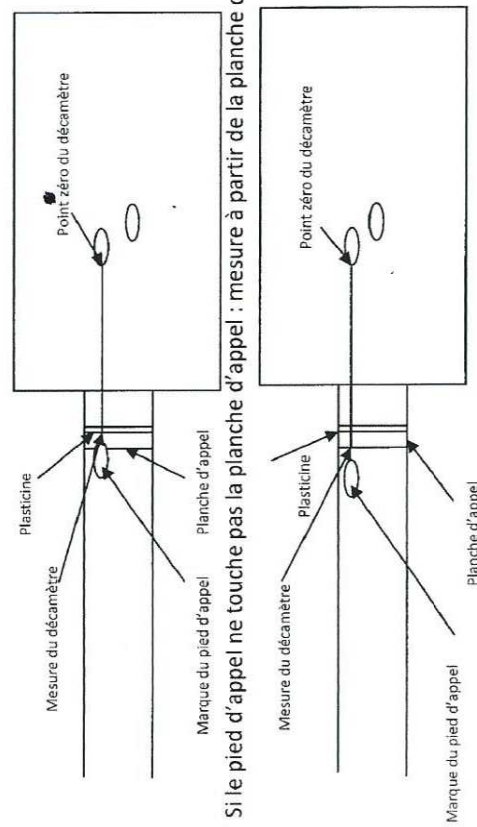
### ★ Fautes si :

- L'athlète dépasse le temps imparti (1'ou 2' en cas d'essais consécutifs).
- Il prend son appel au-delà de la planche ou en dehors de ses extrémités latérales.
- Il touche le sol hors de la zone de réception plus près de la ligne d'appel que sa dernière empreinte dans le sable.
- Il sort en arrière de sa dernière empreinte dans le sable.



### PARTICULARITES :

- Pour les Benjamin(e)s : Règlements pour la mesure d'un saut (longueur) :
- Si le pied d'appel touche la planche d'appel : mesure à partir de la plasticine



★ **Classement : Longueur et Triple-Saut**

**Meilleure performance**

En cas d'ex aequo → 2<sup>ème</sup> meilleure performance des athlètes ex aequo  
 → puis 3<sup>ème</sup> meilleure performance des athlètes ex aequo  
 → et ainsi de suite

Si pas de départage possible, les athlètes seront classés ex aequo.

Exemple de classement intermédiaire et final (longueur) même principe au triple saut et les lancers).

En cas d'ex aequo, on prend la 2<sup>ème</sup> perf et si besoin la 3<sup>ème</sup> ainsi de suite

Athlète	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Mi Perf 3 essais	Class nouveau	Ordre	Essai 4	Essai 5	Essai 6	Perf	Class Final
Julie	4,98	5,02	5,09	5,09	3	2	5,11	5,26	5,01	5,26	2
Clémence	5,20	5,21	5,15	5,21	1 ex	3	5,26	5,05	5,10	5,26	1
Léa	5,15	5,21	5,20	5,21	1 ex	4	5,02	5,19	5,15	5,21	3
Marie	4,91	5,08	5,07	5,08	4	1	5,07	4,82	5,11	5,11	4

→ **Le Triple-Saut :**

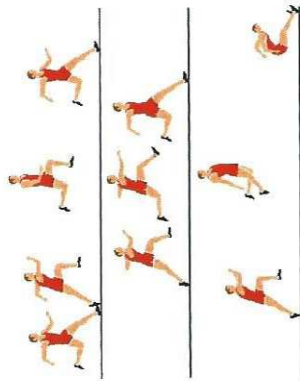
Identique à la longueur

Homme : Planche à 13m, 11m et 9m suivant le niveau de la compétition

Femme : Planche à 11m, 9m et 7m suivant le niveau de la compétition

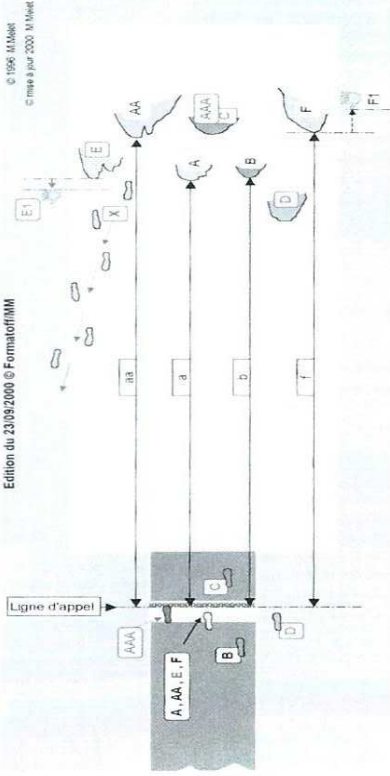
★ **Respecter l'ordre du saut :**

**Saut à cloche pied + enjambée + saut dans la zone de réception**



★ **Mesurage du saut :**

- Le mesurage se fera de la dernière marque la plus proche de la planche au point de la ligne d'appel.
- La lecture est faite au cm inférieur.
- Le décimètre ou double sera placé perpendiculairement à la planche si la marque n'est pas dans le prolongement de la piste.



→ **Le Saut en Hauteur :**

★ **Rôle du jury :**

- Vérifier le sautoir et le matériel.
- Tracage de la ligne du point 0 (5cm) passant par le bord le plus proche le long du plan vertical passant par le bord le plus proche de la barre transversale

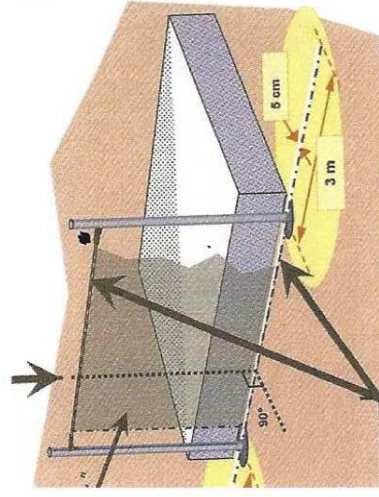


- Gérer les essais d'échauffement.
- Mettre la barre en place
- Mesurer la hauteur de barre
- Appeler les concurrents.
- Juger la validité du saut.
- Inscrire la performance.
- Faire le classement final.

★ **Matériels :**

- Planchette, crayon
- Feuille de concours
- Barre -Toise
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Manche à air
- Chronomètre

- Drapeau jaune** → il reste 15" pour sauter (le drapeau est maintenu levé)
- Drapeau blanc** → essai valable → O
- Drapeau rouge** → échec → essai non valable → X



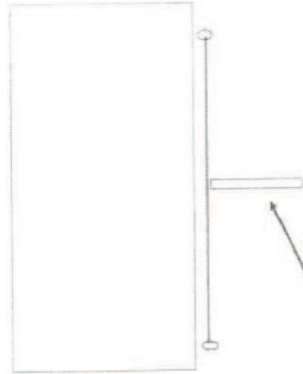
★ Règlements :

- Prendre ses marques (pas de craie)
- **Un athlète est éliminé après 3 échecs consécutifs**
- Si un concurrent refuse de sauter ou est absent à un essai d'une hauteur, il ne pourra plus sauter à cette hauteur → Il devra attendre la hauteur suivante.
- La barre ne devra jamais être montée de moins de 2cm.
- La progression des montées de barre ne devra jamais augmenter.  
5cm-4cm-3cm-2cm : OUI    2cm-3cm-4cm-5cm : NON
- Lorsqu'un concurrent est seul en compétition, il peut demander la hauteur de barre qu'il désire.
- Une vérification par le juge-arbitre est effectuée avant chaque tentative de record.

★ Fautes si :

- L'athlète fait tomber la barre
- Il touche le sol ou le tapis au-delà de la ligne du point 0 sans franchir la barre.
- Il prend son appel pieds joints.
- Il dépasse le temps imparti (1'-1'30"-3'-2' suivant le nombre d'athlète dans le concours)

REGLEMENT HAUTEUR BENJAMIN(E)S



ligne blanche de 50cm x 5cm

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

CAUSES DE NULLITÉ D'UN SAUT.

- cf article F 182

IL Y A FAUTE SI :

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

★ **Classement : Hauteur et Perche**

**Meilleure performance**

En cas d'ex aequo → plus petit nombre d'essais à la dernière hauteur franchie  
→ puis plus petit nombre d'essais manqués pendant le concours

Pas d'ex aequo pour la 1<sup>ère</sup> place en championnat → sauts de barrage  
Le barrage est organisé à partir de la hauteur qui suit la dernière hauteur franchie par les athlètes ex aequo.

S'ils échouent, la barre est baissée de 2cm.

S'ils réussissent, la barre est montée de 2cm jusqu'à ce qu'ils se départagent.

- Chaque athlète sera crédité du meilleur de tous ses essais, y compris ceux réussis lors du départage d'un ex aequo pour la première place.

**Tenue feuille de concours (Hauteur et Perche)**

**O = essai réussi X = essai nul - = essai non tenté**

**Exemple de concours à la hauteur**

Athlètes	1.50	1.60	1.65	1.70	1.75	1.80	1.85	1.89	1.92	1.95	1.98	2.00	échecs	Perf	Clas
Antoine	O	XO	XXO	XO	O	O	O	O	-	X-	X-	X	1-4	1 m 89	8
Bernard	-	XO	XO	O	O	-	X-	XO	XO	XXX	-	-	2-4	1 m 92	7
Camille	-	-	-	-	-	XO	XXO	O	O	X-	XX	-	1-3	1 m 92	5 ex
Daniel	-	X-	O	O	O	XO	O	-	-	O	X-	XX	1-2	1 m 95	1 ex
Edouard	-	-	-	-	-	-	XO	XXO	O	X-	XX	-	1-3	1 m 92	5 ex
François	-	-	-	-	O	O	O	O	-	XXO	XX	X	3-2	1 m 95	4
Nicolas	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NP
Gérard	-	-	-	-	O	-	X-	O	-	O	-	XXX	1-2	1 m 95	1 ex
Henri	O	O	-	XO	XXO	O	XX-	O	XX-	X	-	-	1-5	1 m 89	9
Isidore	-	-	-	-	-	O	O	O	O	XO	X-	XX	2-1	1 m 95	3
Karl	XX	O	-	XX-	O	O	O	XXX	-	-	-	-	1-4	1 m 85	11
Ludovic	O	O	X-	XO	-	-	O	XX-	X	-	-	-	1-2	1 m 85	10
Michel	-	-	-	-	-	-	XXX	-	-	-	-	-	-	-	NC

- La colonne échecs indique que l'athlète a franchi la hauteur soit 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> essai, en exemple Bernard, Camille et Edouard ; (Bernard sera classé après Camille et Edouard le fait d'avoir franchi la barre à son 2<sup>ème</sup> essai).

- Et le 2<sup>ème</sup> chiffre indique le nombre d'échecs avant la barre franchie, chiffre qui servira à déterminer la place, le plus petit nombre d'échecs sera classé devant.

A partir de ce moment, les athlètes concernés effectueront un essai à la hauteur qui était initialement prévue dans le concours, les athlètes concernés effectueront un essai à chaque hauteur jusqu'à ce qu'ils se départagent,  
exemple du concours ci-dessus Daniel et Gérard devront faire un barrage pour se départager à la 1<sup>ère</sup> place.

Barrage	1 m 98	1 m 96	1 m 94	1 m 96	1 m 98	1 m 96	Classement après barrage
Daniel	X	X	O	O	X	X	2 <sup>ème</sup>
Gérard	X	X	O	O	X	O	1 <sup>er</sup>

C'est la meilleure performance réalisée, soit pendant le concours, soit pendant le barrage, qui sera prise en compte comme résultat du concours.

Si un athlète n'effectue pas un essai à une hauteur, ce dernier perd automatiquement tout droit à la place la plus élevée. Si un autre athlète seulement reste celui là est déclaré vainqueur qu'il tente de franchir ou non cette hauteur.

Barrage	1m98	1m96	1m94	1m96	Classement final
Daniel	x	x	o	ne veut plus sauter	2ème
Gérad	x	x	o		1er

Dans le cas du saut en Hauteur et du saut à la perche, si un athlète n'est pas présent quand tous les autres athlètes qui sont présents ont terminé la compétition, le juge arbitre considérera qu'il a abandonné la compétition, dès que la période de temps autorisé pour l'essai sera écoulé.

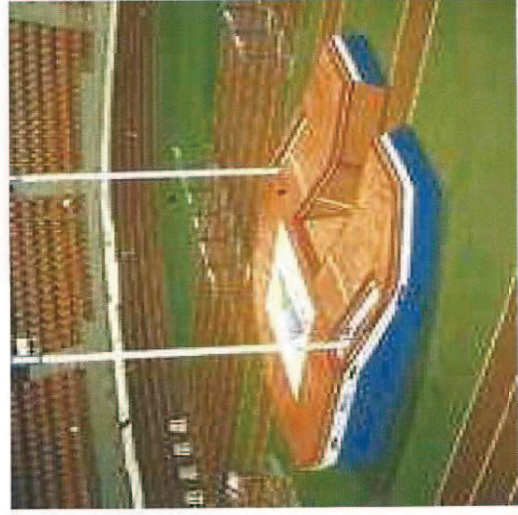
### → Le Saut à la Perche :

#### ★ Rôle du jury :

- Vérifier le sautoir et le matériel.
- Traçage de la ligne du point 0 (1cm) passant par le haut du bac d'appel.
- Gérer les essais d'échauffement.
- Positionner les poteaux (0/+80cm)
- Mettre la barre en place
- Mesurer la hauteur de barre
- Appeler les concurrents.
- Juger la validité du saut.
- Inscrire la performance.
- Faire le classement final.

#### ★ Matériels :

- Planchette, crayon
- Feuille de concours
- Barre - Remonte barre - Toise
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Manche à air
- Chronomètre



Drapeau jaune → il reste 15<sup>es</sup> pour sauter (le drapeau est maintenu levé)

Drapeau blanc → essai valable → O

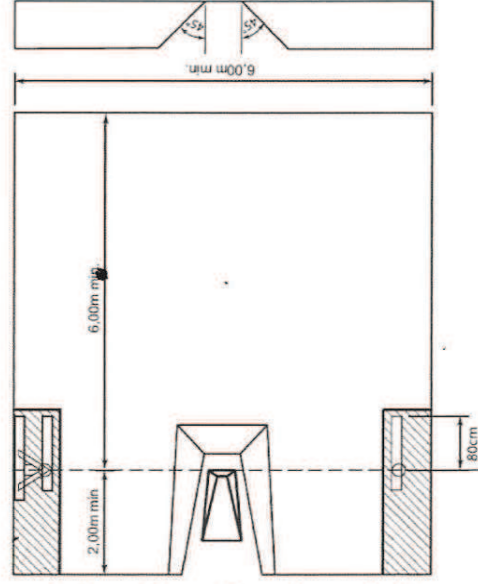
Drapeau rouge → échec → essai non valable → X

#### ★ Règlements :

- Prendre ses marques 2 maximums (pas de craie)
  - Donner la position des poteaux avant d'être appelé (0 → 80cm vers le tapis)
- Un athlète est éliminé après 3 échecs consécutifs**
- Si un concurrent refuse de sauter ou est absent à un essai d'une hauteur, il ne pourra plus sauter à cette hauteur → Il devra attendre la hauteur suivante.
  - L'usage de gants est autorisé.
  - La barre ne devra jamais être montée de moins de 5cm.
  - La progression des montées de barre ne devra jamais augmenter.
  - 20cm-15cm-10cm-5cm : OUI 5cm-10cm-15cm-20cm : NON
  - Lorsqu'un concurrent est seul en compétition, il peut demander la hauteur de barre qu'il désire.
  - Une vérification par le juge-arbitre est effectuée avant chaque tentative de record.
  - Les perches sont la propriété des athlètes et aucun athlète ne peut utiliser une perche sans l'autorisation de son propriétaire.

#### ★ Fautes si :

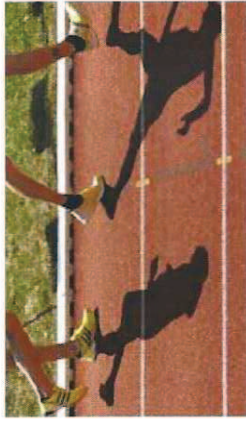
- L'athlète fait tomber la barre
- Il touche le sol ou le tapis au-delà de la ligne du point 0 sans franchir la barre.
- Il déplace ses mains sur la perche.
- Il stabilise la barre avec ses mains en sautant.
- Il touche la perche après avoir sauté pour l'empêcher de tomber.
- Il dépasse le temps imparti (1'-2'-6'-3' suivant le nombre d'athlète dans le concours)



## La Marche Athlétique :

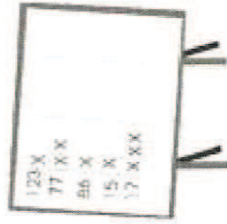
### ★ Définition :

- La marche athlétique est une progression exécutée pas à pas de telle manière que **le marcheur maintienne un contact avec le sol**, sans qu'il ne survienne aucune perte de contact visible (pour l'œil humain)
- **La jambe doit être tendue** (c'est-à-dire que le genou ne doit pas être plié) à partir du premier contact avec le sol jusqu'au moment où elle se trouve en position verticale.



### ★ Le Chef juge de marche :

- Réunit les juges avant l'épreuve pour leur attribuer leurs emplacements respectifs.
- S'assure que tous les juges sont en possession du matériel nécessaire au jugement.
- Notifie rapidement la disqualification aux marcheurs, après s'être assuré que 3 cartons rouges proviennent de 3 juges différents.

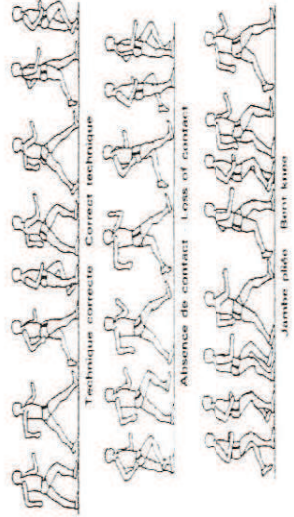


- S'assure que le tableau des avertissements est utilisé correctement durant l'épreuve et que le 3<sup>ème</sup> carton n'est pas accroché avant que le concurrent ait été informé de sa disqualification.

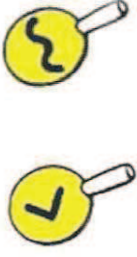
- Signe la feuille récapitulative et vérifie avec le juge-arbitre courses que les résultats sont corrects.
- Réunit les juges, présente la feuille récapitulative et discute des problèmes éventuels.
- Il peut disqualifier un concurrent dans les derniers 100m, que celui-ci ait ou non déjà reçu des avertissements

### ★ Mise en garde :

- **Lorsqu'un juge n'est pas totalement convaincu que l'athlète respecte complètement la règle, il doit, dans la mesure du possible montrer à l'athlète une palette (panneau) jaune indiquant l'irrégularité.**



- Un athlète n'aura pas droit à une deuxième mise en garde par le même juge pour la même infraction.



C'est le panneau jaune montré par le juge à l'athlète fautif :

 = **genou plié** =  = **perte de contact visible**

### ★ Avertissement :

Lorsqu'un Juge remarque qu'un athlète enfreint la règle en perdant le contact de manière visible avec le sol ou en pliant le genou lors de la compétition, à quelque moment que ce soit, **le juge enverra un carton rouge au chef juge.**

l'épreuve : .....  
N° dossard : .....  
Mont de la sanction



Il complète sa fiche individuelle

Il remplit le carton rouge et le transmet au chef-juge le plus rapidement possible

### ★ Disqualification :

**Le chef-juge disqualifie le marcheur lorsqu'il est en possession de 3 cartons rouges émanant de 3 juges différents.**

Il lui montrera un **panneau rouge** pour lui

signifier sa disqualification dans le plus bref délai.

Dans les épreuves sur piste, un athlète qui est disqualifié doit immédiatement quitter la piste et dans les épreuves sur route, il doit immédiatement après avoir été disqualifié, enlever les dossards distinctifs et quitter le parcours.



Les athlètes ne doivent pas porter une tenue qui pourrait gêner la vision des juges. Le genou doit être visible.

## Les Epreuves Combinées :

EPREUVES COMBINEES		
	1ere journée	2eme journée
TETRATHLON BF	50mH-Hauteur-Javelot-1000m	
TETRATHLON BM	50mH-Disque-Longueur-1000m	
HEPTATHLON MF	80mH-Hauteur-Poids-100m	Longueur-Javelot-1000m
OCTATHLON MM	100mH-Poids-Perche-Javelot	100m-Hauteur-Disque-1000m
HEPTATHLON CF-JF	100mH-Haut. ou Long-Poids ou Javelot-200m	Long. ou Hauteur-Javelot ou Poids-800m
DECATHLON CM-JM	100m-Long-Poids ou Jav.t-Haut. ou Perche-400m	110mH-Disque-Perche ou Hau-Javel. ou Poids-1500m
HEPTATHLON ESF-SF	100mH-Hauteur -Poids-200m	Longueur-Javelot-800m
DECATHLON ESM-SM	100m-Long-Poids-Hauteur-400m	110mH-Disque-Perche-Javelot-1500m

EPREUVES COMBINEES SALLE		
	1ere journée	2eme journée
TETRATHLON BF	50mH-Hauteur-Poids-1000m	
TETRATHLON BM	50mH-Poids-Hauteur-1000m	
PENTATHLON MF	50mH-Longueur-Poids-Hauteur-1000m	
PENTATHLON MM	50mH-Perche ou Hauteur-Poids-Longueur-1000m	
PENTATHLON CJESF	60mH-Hauteur-Poids-Longueur-800m	
HEPTATHLON CJESM	60m-Longueur-Poids-Hauteur	60mH-Perche-1000m

### ★ Règlements :

- 3 essais en longueur et aux lancers.
- Montées de barre : de 3 en 3 cm à la hauteur et de 10 en 10 cm à la perche pendant tout le concours
- Repos entre 2 épreuves : 30' minimum.
- Si possible, le temps s'écoulant entre la fin de la dernière épreuve du premier jour et le début de la première épreuve du deuxième jour sera d'au moins 10 heures.
- Epreuve finale : les athlètes les mieux classés courent dans la même série.
- Courses: Règle des faux départs :

→ Disqualification à partir du 2<sup>ème</sup> faux départ de la course.



### Homologation d'un record :

- En épreuves combinées : La vitesse moyenne du vent ne doit pas dépasser 2 m/s
- La vitesse moyenne (basée sur la moyenne des vitesses du vent, mesurées pour chaque épreuve individuelle, et divisées par le nombre de ces épreuves) n'excédera pas 2 m/s.

### ★ Classement :

Chaque athlète est crédité d'un nombre de points à chacune des épreuves (table de notation)

Le 1<sup>er</sup> est celui qui a le plus de points.

Pas d'ex aequo à aucune place :

- Si l'égalité, départage ainsi :
  - Au plus de points dans le plus grand nombre d'épreuves.
- Si l'égalité persiste :
  - Au plus grand nombre de points dans l'une des épreuves
  - et ainsi de suite jusqu'à départage.



### Logica :

Logiciel permettant la gestion des compétitions stade et hors stade

La préparation de la compétition se fait dans les jours précédents avec les engagements des athlètes dans les diverses disciplines et le jury dans la fonction qu'il doit occuper avec possibilité de modification le jour de la compétition.

#### Gestion de la compétition :

- Saisie des engagements
- Edition des engagements
- Edition des feuilles de terrain après confirmation des athlètes
- Saisie de tous les résultats
- Dans le cas de concours mixtes, il faut des jeux de résultats séparés pour chaque sexe.
- Envoi des résultats et fichier format Logica (nxt) aux classeurs pour validation et chargement sur le site SIFFA
- Saisie du jury avec n° de licence, fonction et qualité



## Contrôle anti-dopage :

Tout organisateur d'une compétition doit mettre des locaux adaptés à la disposition du préleveur et prévoir la présence d'un délégué fédéral et d'escortes formées.



### ★ Installations et matériel

- Le poste de contrôle doit comprendre : une salle d'attente munie de sièges dans laquelle les athlètes trouveront une quantité suffisante de boissons variées sous emballage scellé.
- Cette salle d'attente doit être fermée.
- En plus, ce poste doit comprendre deux salles de prélèvement avec tables, chaises et WC.
- Les délégués désignés au contrôle antidopage doivent s'assurer que les installations sont propres et que tout est en bon état avant le début de la compétition. Le poste de contrôle doit être clairement fléché depuis la sortie du terrain.

### ★ Procédures précédant le prélèvement

- La désignation des athlètes à contrôler se fait, lors des compétitions, sur la base des résultats, ou par tirage au sort, ou de façon nominative.
- Un athlète (espoir ou senior) ayant égalé ou battu un record de France doit subir un contrôle antidopage pour que son record soit homologué.
- Entre la notification à l'athlète par le délégué ou l'escorte, et l'arrivée au poste de contrôle, l'athlète doit être accompagné par une escorte, licenciée FFA et majeure.
- L'athlète doit se munir de tout document permettant son identification (licence, pièce d'identité) et prendre ses affaires.
- L'athlète peut se faire accompagner par une personne de son choix.
- L'athlète doit rester au poste de contrôle jusqu'à la fin de la procédure. Il ne peut le quitter qu'avec autorisation et accompagné d'une escorte.

NOM : .....  
Club : .....

Prénom : .....  
Comité : .....

### Intervention sur les stades

Compétition : .....  
Date : ..... Atelier : .....  
Nom du responsable : .....  
Evaluation pratique (note de 1 à 4) : .....  
Connaissance du règlement : .....  
Placement (juger, ne pas gêner) : .....  
Initiatives, décisions : .....  
Constance, concentration : .....  
Relation avec les athlètes, le jury : .....  
Appréciation générale : .....  
Signature : .....

### Intervention sur les stades

Compétition : .....  
Date : ..... Atelier : .....  
Nom du responsable : .....  
Evaluation pratique (note de 1 à 4) : .....  
Connaissance du règlement : .....  
Placement (juger, ne pas gêner) : .....  
Initiatives, décisions : .....  
Constance, concentration : .....  
Relation avec les athlètes, le jury : .....  
Appréciation générale : .....  
Signature : .....

### Intervention sur les stades

Compétition : .....  
Date : ..... Atelier : .....  
Nom du responsable : .....  
Evaluation pratique (note de 1 à 4) : .....  
Connaissance du règlement : .....  
Placement (juger, ne pas gêner) : .....  
Initiatives, décisions : .....  
Constance, concentration : .....  
Relation avec les athlètes, le jury : .....  
Appréciation générale : .....  
Signature : .....

### Intervention sur les stades

Compétition : .....  
Date : ..... Atelier : .....  
Nom du responsable : .....  
Evaluation pratique (note de 1 à 4) : .....  
Connaissance du règlement : .....  
Placement (juger, ne pas gêner) : .....  
Initiatives, décisions : .....  
Constance, concentration : .....  
Relation avec les athlètes, le jury : .....  
Appréciation générale : .....  
Signature : .....