

Guide Formation

Jeune juge

Juge assistant

Juge

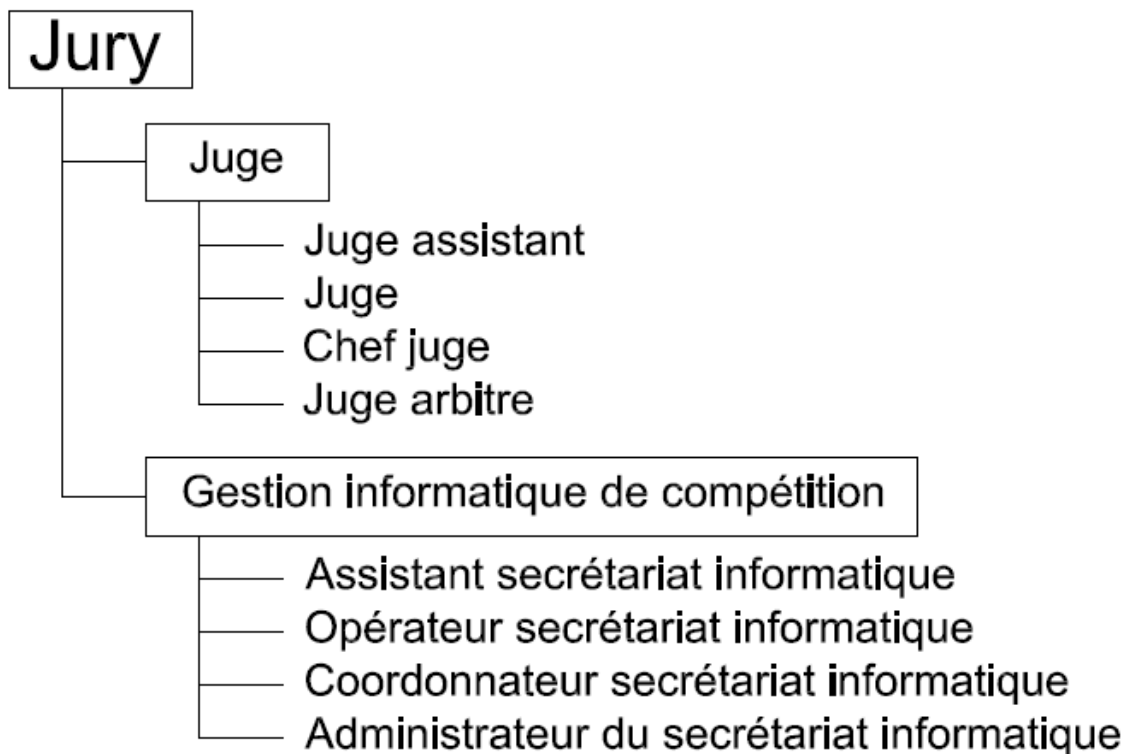


Ce guide destiné à la formation des officiels est un recueil de règlements d'athlétisme pour tous ceux qui souhaitent participer aux jugements des compétitions.

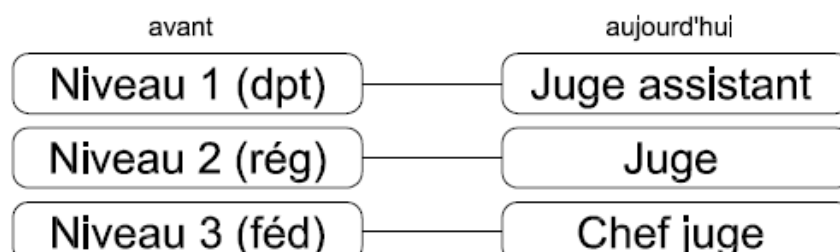
Grâce à cet ouvrage, le règlement sera facilement présent et transportable sur le terrain. C'est une manière de s'assurer que l'information transmise sera la même pour tous, par souci d'équité et d'efficacité.

La COT remercie toutes les personnes qui s'investissent dans l'athlétisme en qualité de juge.

Marie-Anne GORICHON ROUET
Présidente de la COT LANA



Equivalence diplôme



CURSUS DE FORMATION

	JEUNE JUGE DEPARTEMENTAL	JEUNE JUGE REGIONAL	JEUNE JUGE FEDERAL	
	Etre licencié(e) FFA et être Benjamin(e) ou Minime Pas de spécialité formation généraliste QCM Fiche suivi 3 compétitions	Etre licencié(e) FFA et être Benjamin(e) ou Minime Avoir validé le diplôme Jeune Juge départemental Choisir une spécialité: Courses/Sauts/Lancers/Départ/Chrono et lecteur Film Examen écrit Fiche suivi 3 compétitions formation + 1 certificative Lorsqu'il passera dans la catégorie Cadet(te) et après avoir suivi : le Module responsabilité et éthique M101 il deviendra JUGE-ASSISTANT dans sa spécialité	Etre licencié(e) FFA et être Minime Avoir validé le diplôme Jeune Juge régional dans la spécialité Examen écrit Evaluation sur 2 ateliers différents Lorsqu'il passera dans la catégorie Cadet(te) et après avoir suivi : le Module responsabilité et éthique M101 et le Module prise de responsabilité M311 il deviendra JUGE dans sa spécialité	
	JUGE ASSISTANT	JUGE	CHEF-JUGE	JUGE ARBITRE
	Etre licencié(e) FFA être au minimum Cadet(te)	Etre licencié(e) FFA être au minimum Cadet(te)	Etre licencié(e) FFA avoir + de 18 ans	Etre licencié(e) FFA avoir + de 18 ans
Option Stade			Etre titulaire du diplôme Juge dans la spécialité	Etre titulaire des diplômes Chef-Juge Courses, Sauts et Lancers
Courses	ADCO	JUCO	CJCO	JASA
Sauts	ADSA	JUSA	CJSA	
Lancers	ADLA	JULA	CJLA	
Départ	ADDE	JUDE	CJDE	
Photo d'arrivée	ADPA	JUCE	CJCE	
Chronométrage manuel			CJCM	
Option Marche			Etre titulaire du diplôme Juge dans la spécialité	Etre Chef-Juge dans la spécialité
Marche athlétique	ADMA	JUMA	CJMA	JAMA
Marche Nordique	ADMN	JUMN	CJMN	JAMN
Option Running			Etre titulaires des diplômes de Juge Running	Etre Chef-Juge Running
Compétition Running		JURU	CJRM	JAME
Mesurage		JUME		
Course sur route		JURO		
Course en nature		JUNA		
Cross-country		JUCR		
Courses à obstacles et pratique annexes		JUPA		
	ASSISTANT SECRETARIAT INFORMATIQUE	OPERATEUR SECRETARIAT INFORMATIQUE	COORDONNATEUR SECRETARIAT INFORMATIQUE	ADMINISTRATEUR DU SECRET. INFORMATIQUE
	Etre licencié(e) FFA être au minimum Cadet(te)	Etre licencié(e) FFA être au minimum Cadet(te)	Etre licencié(e) FFA être au minimum Cadet(te)	Etre licencié(e) FFA être au minimum Cadet(te)
		Avoir validé les modules M001 et M246	Etre titulaire du diplôme Opérateur dans la spécialité	Etre titulaire des diplômes Coordinateur Piste et Cross/Route
Piste	ADSI	OSST	CSST	SIAR
Cross-Route		OSRU	CSRU	

Aller sur le site de l'OFA pour voir le descriptif des modules à effectuer suivant les certifications.

« Bien vivre ensemble un athlétisme exemplaire »

Charte d'éthique et de déontologie du sport français – Synthèse des principes

TITRE 1 : L'ETHIQUE - L'ESPRIT SPORTIF ET LES VALEURS DU SPORT

- **Principe 1.1.**
Avoir l'esprit sportif, dans le sport et dans la vie, c'est :
 - ✓ Être respectueux du jeu, des règles, de soi-même, des autres et des institutions, sportive publiques
 - ✓ Être honnête, intègre et loyal
 - ✓ Être solidaire, altruiste et fraternel
 - ✓ Être tolérant.
- **Principe 1.2.**
Les valeurs fondamentales du sport sont :
 - ✓ D'être ouvert et accessible à tous, quelle que soit la forme de pratique ou la discipline
 - ✓ De favoriser l'égalité des chances
 - ✓ De favoriser la cohésion et le lien entre tous les acteurs du sport
 - ✓ De refuser toute forme de discrimination.
- **Principe 1.3.**
L'esprit sportif et les valeurs du sport doivent être enseignés, promus et défendus.

TITRE 2 : LA DEONTOLOGIE - LES DEVOIRS DES ACTEURS DU SPORT

Chapitre 1 : LES ACTEURS DU JEU : sportifs, pratiquants, arbitres, dirigeants

- **Principe 2.1.**
Se conformer aux règles du jeu.
- **Principe 2.2.**
Respecter tous les acteurs de la compétition : Partenaires, adversaires, arbitres et officiels, éducateur entraîneurs, dirigeants, organisateurs.
- **Principe 2.3.**
Se respecter soi-même.
- **Principe 2.4.**
Respecter les décisions de l'arbitre
- **Principe n°2.5.**
S'interdire toute forme de violence et de tricherie
- **Principe 2.6.**
Être maître de soi en toutes circonstances

CHAPITRE 2 : LES INSTITUTIONS SPORTIVES :

Clubs, comités départementaux et régionaux, fédérations et ligues professionnelles

- **Principe 3.1.**
Les institutions sportives assurent le libre et égal accès de tous aux activités sportives.
- **Principe 3.2.**
Les institutions sportives veillent au respect des valeurs fondamentales du sport et à leur universalité.
- **Principe 3.3.**
Les institutions sportives favorisent la pratique féminine ainsi que l'égalité de présence des hommes et des femmes aux fonctions dirigeantes.
- **Principe 3.4.**
Les organisateurs de compétitions, en premier lieu les fédérations et les ligues professionnelles, demeurent autonomes et indépendants.
- **Principe 3.5.**
Les institutions sportives doivent contribuer au déroulement sincère et solidaire des compétitions sportives.
- **Principe 3.6.**
Les fédérations sportives favorisent un encadrement optimal des disciplines dont elles ont la charge à l'égalité pour tous les publics qui les pratiquent.
- **Principe 3.7.**
Les institutions sportives contribuent à la protection de l'environnement et au développement durable.

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, d'un crayon à papier et d'un sac plastique transparent (en cas de pluie) sans oublier ton livret.

⇒ **Respecte l'horaire de ton atelier.**

Pour les concours, tu dois arriver 30' avant l'heure indiquée et 45' pour le concours de perche.

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...

Diverses fonctions

<ul style="list-style-type: none">- Directeur de compétition- Directeur de réunion- Directeur technique- Juge arbitre de la compétition- Juges arbitres sauts, lancers- Juge arbitre courses- Juge arbitre départs- Juge arbitre épreuves combinées- Juge arbitre de la chambre d'appel- Juge arbitre secrétariat- Juge arbitre vidéo- Secrétariat informatique- Speaker- Coordonnateur des départs- Starters- Starters rappel – aides starters- Chronométrateur (manuel)- Chef juge photo d'arrivée- Juge marche athlétique- Délégué Médical- Délégué contrôle anti-dopage	<ul style="list-style-type: none">- Juge sauts<ul style="list-style-type: none">- Préposé à l'Anémomètre- Chef juge- Longueur -----Triple saut- Perche -----Hauteur - Juge lancers<ul style="list-style-type: none">- Chef juge- Marteau ----- Disque- Javelot ----- Poids - Juge courses<ul style="list-style-type: none">- Juge aux arrivées- Commissaire de courses- Juge de relais- Préposé à l'Anémomètre Mise en place des haies - Responsable matériel- Contrôle des engins
---	--

→ **Le directeur de compétition** (Niveau juge arbitre si possible)

- Il est **responsable de la préparation technique avant et pendant la compétition.**
- Il est **responsable de la planification générale de la compétition.**

→ **Le directeur de réunion**

- Il est **responsable du jury et du bon déroulement de la compétition.**
- Il est responsable des entrées et sorties des athlètes sur le stade.

→ **Le juge arbitre**

- Il est **le garant de l'application des règlements.**
- Il supervise le bon déroulement de toutes les épreuves.
- Il peut être aidé par des juges arbitres adjoints : vidéo, courses, sauts et lancers.
- Il contrôle l'exactitude de la performance en cas de record et rassemble les éléments nécessaires pour l'homologation.
- 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.**
- Il **peut annuler une décision d'un juge.**
- Il peut avertir ou exclure toute personne présente dans l'aire de compétition qui n'est pas en compétition.

→ **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 et sacs.**
- Il **consigne tous les objets interdits sur le stade** (téléphone, caméra...).

→ **Secrétariat informatique**

- 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.
- Saisie et affichage des résultats.

→ 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 dans l'aire de compétition** par des athlètes participant à un concours. Il est interdit de filmer dans l'aire de compétition. Cependant, le visionnage vidéo par les athlètes est possible dans la zone de coaching ou à proximité immédiate. Ils peuvent prendre la tablette en main.
- **Tout athlète donnant ou recevant des conseils de toute personne, y compris par le jury, 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.
- **recevoir une aide physique d'un autre athlète** qui aide à progresser dans la course.

Le port du maillot de club est obligatoire lors de tous les championnats, critériums et coupes de niveau départemental, régional et fédéral.

Aucun port du maillot de l'équipe de France ou de partenaires ne sera autorisé sur ces compétitions.

Les athlètes doivent porter une tenue propre, conçue et portée de manière à ne pas offenser. Le vêtement doit être d'un tissu non transparent même mouillé. Les athlètes ne doivent pas porter une tenue qui pourrait gêner la vision des juges.

Le maillot de club doit être le même pour tous les athlètes d'un même club.

Chaque juge arbitre dans son espace de compétence aura le pouvoir d'avertir ou d'exclure de la compétition tout athlète ou équipe de relais **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.

Toute forme de protection personnelle (bandage, sparadrap, ceinture, ...) à des fins de protection. Le juge arbitre aura le droit de vérifier tout cas litigieux.

Les appareils portés par les athlètes pendant une course tels qu'un moniteur cardiaque ou de vitesse/distance à condition que ces dispositifs ne permettent pas de communication avec d'autres personnes.

→ Abréviations standards à utiliser :

NP = non partant (DNS)

AB = n'a pas terminé l'épreuve (DNF)

DQ = disqualifié (suivi du numéro de la règle)

NC = aucun essai valable enregistré (non classé)

(O) = essai réussi dans le saut en hauteur et saut à la perche

"X" = essai manqué dans les concours

" - " = essai non tenté dans les concours

Q = Qualifié à la place dans les courses

q = qualifié au temps dans les courses

Q = qualifié par la performance dans les concours (standard de qualification)

q = qualifié sans performance dans les concours (hors standard de qualification)

qr = avancé dans le tour suivant par le Juge-Arbitre (requalifié)

qJ = avancé dans le tour suivant par le Jury d'Appel (requalifié)

">" Genou plié (épreuve de marche)

"~" Perte de contact (épreuve de marche)

CJ = carton jaune

CJ2 = 2ème carton jaune

CR = carton rouge

r = Retiré de la compétition (concours ou épreuves combinées)

L = Sortie irrégulière du couloir

Un athlète sera considéré comme non partant (**NP**) ou (**DNS**) si :

(a) Après que son nom a été inscrit sur la liste des départs d'une épreuve, **il ne se présente pas à la chambre d'appel** de cette épreuve.

(b) Après être passé par la chambre d'appel, **il ne réalise aucun essai** dans une épreuve de concours **ou ne tente pas de réaliser un départ** dans une épreuve de course ou de marche

Lorsqu'un athlète ne termine pas une course, il doit être signalé comme **AB** ou **DNF** plutôt que **DQ** y compris lorsque l'athlète arrête de courir et franchit la ligne en marchant.

Les athlètes peuvent courir pieds nus ou porter des chaussures à un ou deux pieds. **Le nombre d'emplacements pour les pointes ne pourra excéder 11**. La partie de chaque pointe qui dépasse de la semelle ou du talon **ne doit pas excéder 9mm** à l'exception du **saut en hauteur et du lancer de javelot** pour lesquels elle ne peut pas dépasser **12mm**.

Si l'exploitant de la piste demandait qu'une longueur minimale inférieure à la réglementation soit appliquée, il peut maintenant, demander à ce que certaines pointes ne soient pas utilisées.

La chaussure ne doit pas contenir plus d'une plaque ou d'une lame rigide en fibre de carbone ou en un autre matériau ayant des propriétés similaires.

Jusqu'à nouvel ordre, toute chaussure utilisée en compétition doit avoir une semelle dont l'épaisseur maximale est celle indiquée ci-dessous :

Courses inférieures à 800m : **20mm**

Courses à partir de 800m et au-delà : **25mm**

Concours (sauf triple saut) : **20mm**

Triple saut : **25mm**

Epreuve sur route : **40mm**

Marche sur piste : **40mm**

Cross-country : **25mm**

Liste des chaussures approuvées (<https://www.worldathletics.org/about-iaaf/documents/technical-information>).

Couloirs vide

La réglementation applicable peut spécifier les modalités selon lesquelles les couloirs vides suite au retrait d'un athlète pour les demi-finales ou finales peuvent être attribués aux athlètes non qualifiés suite au tour précédent.

Idem pour les concours.

Tirage au sort des couloirs

• Attribution des couloirs après le premier tour

En raison d'un nombre croissant de demandes en faveur de méthodes d'attribution des couloirs différentes après le premier tour selon s'il s'agit d'épreuves en ligne droite ou d'épreuves avec virages, le Conseil a convenu ce qui suit :

Tirage au sort	Toutes les épreuves (ANCIEN)	Épreuves en ligne droite (NOUVEAU)	200m (NOUVEAU)	400m (NOUVEAU)
Athlètes classés premiers	3, 4, 5, 6	3, 4, 5, 6	5, 6, 7	4, 5, 6, 7
Athlètes classés suivants	7, 8	2, 7	3, 4, 8	3, 8
Athlètes classés derniers	1, 2	1, 8	1, 2	1, 2

Pour les relais jusqu'au 4x400m et le 800m avec départ en couloirs, la même règle que pour le 400m est utilisée.

Ces dispositions s'appliquent également pour l'attribution des couloirs dans les épreuves combinées pour les épreuves du 400m Décathlon et 200m Heptathlon.

Sur stade avec Piste courte (200m)

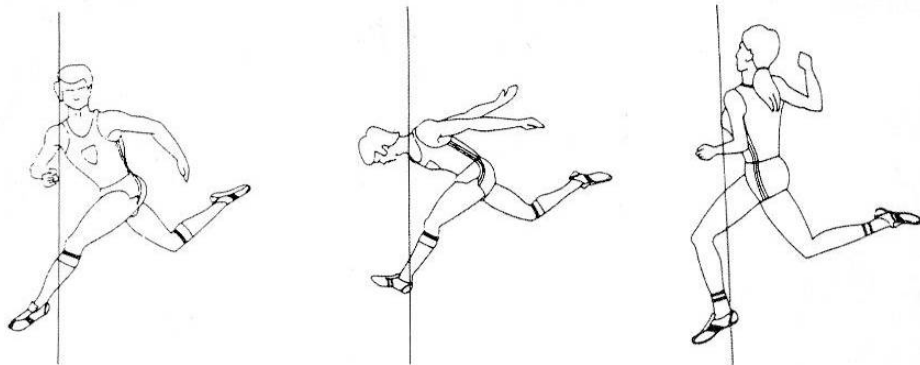
Pour tous les tours dans toutes les courses courues entièrement ou partiellement en couloirs autour d'une piste, lorsqu'il y a plusieurs tours, il est procédé à 3 tirages au sort :

- 1 tirage entre les 2 meilleurs athlètes pour les **couloirs 5 et 6**
- 1 tirage entre les troisième et quatrième athlètes pour les **couloirs 3 et 4**
- 1 tirage entre autres athlètes pour les **couloirs 1 et 2**

→ 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^{er} athlète et supervise l'ensemble de la course.

Le 1^{er} juge prend le 1^{er} et 2^{ème} athlète

Le 2^{ème} juge prend le 2^{ème} et 3^{ème} athlète.

Le 3^{ème} juge prend le 3^{ème} et 4^{ème} 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 :



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^{ère} série du tour suivant ou la finale, il devra s'écouler si possible, au moins les temps suivants :

DELAIS ENTRE COURSES	
Distances	Temps
Jusqu'au 200m inclus	45'
Au-delà de 200m à 1000m inclus	90'
Au-delà de 1000m	Pas le même jour

★ Anémométrie

L'anémomètre sert à mesurer la vitesse du vent.

Il est utilisé pour les courses jusqu'à 200m, les sauts 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
-2,03 → -2,0

+1.46 → +1,5
-1,46 → -1,4

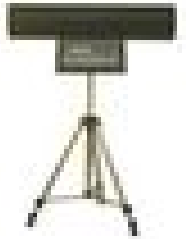


ANEMOMETRIE			
Epreuves	Emplacement anémomètre	Temps	Déclenchement
50m-50mH	à 25m de la ligne d'arrivée	5"	A la flamme du pistolet
80m-100m-120m	à 50m de la ligne d'arrivée	10"	A la flamme du pistolet
80mH-100mH-110mH	à 50m de la ligne d'arrivée	13"	A la flamme du pistolet
200m	à 50m de la ligne d'arrivée	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-Saut	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^{er} couloir)

Ou de la piste d'élan



Au triple-saut, les athlètes ont le choix de plusieurs planches. Pour le positionnement de l'anémomètre, il serait judicieux de le placer à 20m de la planche la plus éloignée.

En ép. Individuelle : La vitesse du vent ne doit pas dépasser 2 m/s

En ép. 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.

Heptathlon (100mH + 200m + longueur)

Décathlon (100m + longueur + 110mH)

Exemple : $1.5+0,3+3,6=5,4$ $5,4/3=1,8\text{m/s}$

★ 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'autre 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

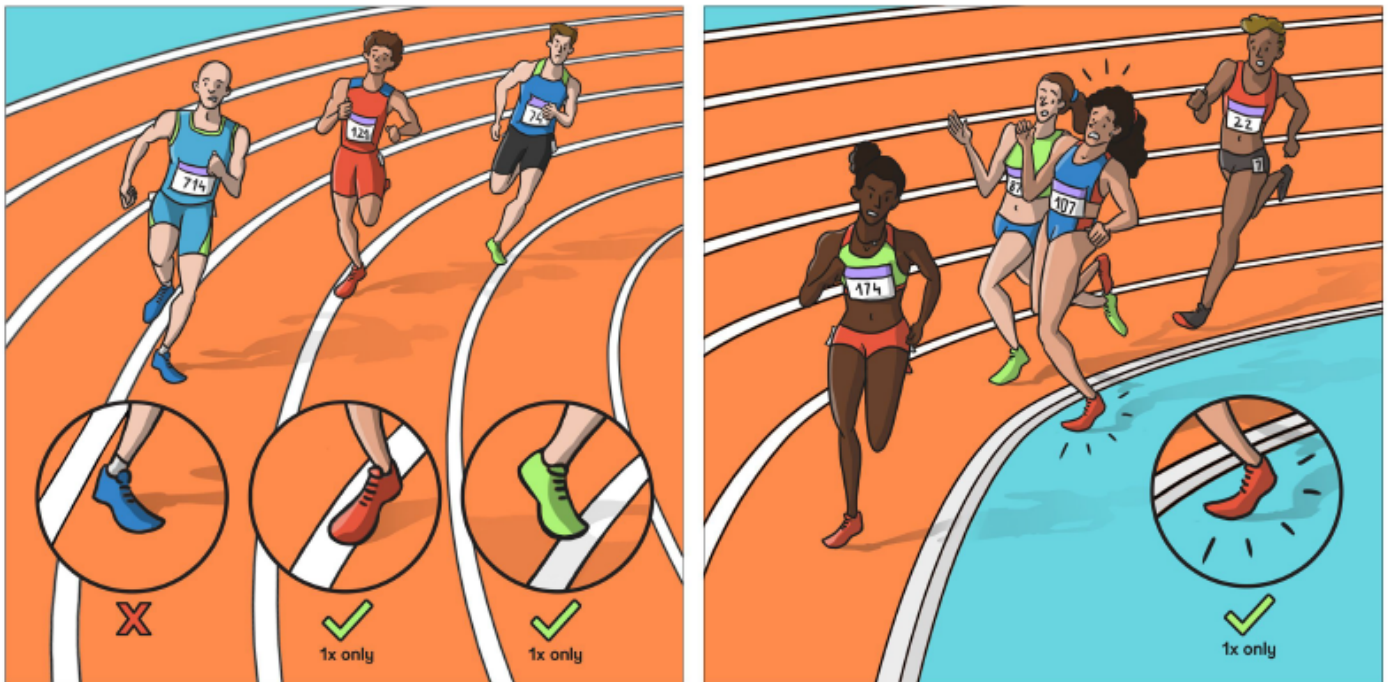
- Gêne ou obstruction
- Course hors couloirs en virage (ligne intérieure), il est **admis 1 contact sur la ligne intérieure** par un athlète ou au sein d'une équipe au cours des manches d'une même épreuve.

Pendant la course dans les couloirs et la ligne intérieure du couloir ou la lice est touché une fois pendant la course, et qu'un pas est effectué sur ou complètement au-dessus de la ligne intérieure ou de la lice.

Il est important de faire remonter l'information (1 contact irrégulier) au juge arbitre course pour identifier le fait sur la feuille de résultat : **L**.

Car une deuxième faute par un athlète ou tout membre de l'équipe de relais, entrainera la disqualification.

Les athlètes qui courent dans le couloir intérieur, ne serait-ce qu'une seule fois, seront disqualifiés.



- **Rabat avant la ligne verte (800m, relais 4x200, 4x400 et courses avec départ décalé) et ligne blanche (courses avec départ décalé)**
 - **Mauvais franchissement de haies**
 - **Passage de témoin hors zone**

Une bousculade doit être entendue comme un contact physique, à une ou plusieurs reprises, avec un ou plusieurs autres athlètes qui se traduit par un avantage déloyal, provoque une blessure ou cause un préjudice à ces athlètes, ou, par voie de conséquence, à un ou plusieurs autres athlètes.

Marquer l'endroit de la faute sur la piste avec du sparadrap

Lever le drapeau jaune pour appeler le juge arbitre

Seul le juge arbitre peut disqualifier.



★ 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.**

Si durant la course, **un athlète prend ou ramasse le témoin d'une autre équipe,** son équipe sera disqualifiée.

La composition d'une équipe de relais et l'ordre des coureurs doivent être communiqués au plus tard à l'heure d'entrée en chambre d'appel pour leur série respective.

- Avant la course :

Drapeau jaune : 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 passage.

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**



- L'échange du témoin se fera uniquement :

Dans la zone de passage qui est **de 30 m** pour les relais : **4x60m, 4x100m, 4x200m, 1er et 2^{ème} passage du Medley court.**

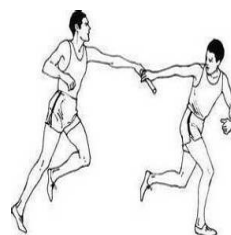
Dans la zone de passage qui est **de 20 m** pour les relais : 4x400m, 4x800m, 4x1000m, 4x1500m, 800x200x200x800, 3^{ème}/ 4^{ème} passage Medley court et Medley long **ainsi que pour tous les relais en salle.**

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

Relais medley court: 100m-200m-300m-400m.

Relais medley long : 1200m-400m-800m-1600m.

Le témoin est donné de main à main



ZONES ET PASSAGES RELAIS			
	Entrée zone	Sortie zone	Rabat
4x60m	Flèche Noire	Flèche Noire	/
4x100m	Flèche Jaune	Flèche Jaune	/
4x200m	Flèche Rouge	Flèche Rouge	Coureur 3
4x400m 1 à 4 éq.	Flèche Bleue	Flèche Bleue	Coureur 1
4x400m 5 à 8 éq.	Flèche Bleue	Flèche Bleue	Coureur 2

Les témoins de relais pourront être numérotés et de couleurs différentes.

La couleur sera inscrite sur la feuille de départ.

Les témoins peuvent contenir un transpondeur.

Il est interdit aux coureurs de porter des gants ou d'enduire les mains de substances leur permettant d'avoir une meilleure prise sur le témoin.

Déroulement des relais :

- **4x200m**

4 équipes ou moins : 1er virage en couloir + rabat (plot de rabat) départ : **blanc/vert**

Plus de 4 équipes : 1er et 2ème parcours en couloir, le 3ème coureur se rabat à la sortie du virage (plot de rabat) départ : **blanc/bleu**

- **4x400m**

4 équipes ou moins : 1er virage en couloir + rabat (plot de rabat) départ : **blanc/vert**

Plus de 4 équipes : 1er parcours en couloir, le 2ème coureur se rabat à la sortie du virage (plot de rabat) départ : **blanc/bleu**

- Relais medley court 100-200-300-400m

1^{er} et 2^{ème} parcours en couloir, le 3^{ème} coureur se rabat à la sortie du virage (plot de rabat)

Medley court Mixte : 100m Femme – 200m Homme – 300m Homme – 400m Femme

- Relais medley long 1200-400-800-1600m

- Relais mixte 4x200m et 4x400m 2 Femmes + 2 Hommes dans cet ordre

ZONES ET PASSAGES RELAIS SALLE	
Epreuves	Couleur des marques zones
4x1 tour (si le tour est inférieur à 200m)	Noire
4x200m	Jaune pour le 2 ^{ème} athlète Bleue pour 3 ^{ème} et 4 ^{ème} athlètes
4x400m	Bleue

Zone de passage 20m, 10m de part et d'autre de la ligne d'arrivée.

4x200m : 1^{er} parcours en couloir et le premier virage du 2^{ème} parcours de relais en couloir puis rabat. Les troisièmes et quatrièmes coureurs se positionnent de la corde vers l'extérieur dans l'ordre de passage de leur coéquipier à l'entrée du dernier virage.

4x400m : 1^{er} tour en couloir et le premier virage du 2^{ème} parcours de relais en couloir puis rabat. Les deuxièmes, troisièmes et quatrièmes coureurs se positionnent de la corde vers l'extérieur dans l'ordre de passage de leur coéquipier à l'entrée du dernier virage.

Pour le relais 4x1 tour sur anneau de 200m U18-U20 :

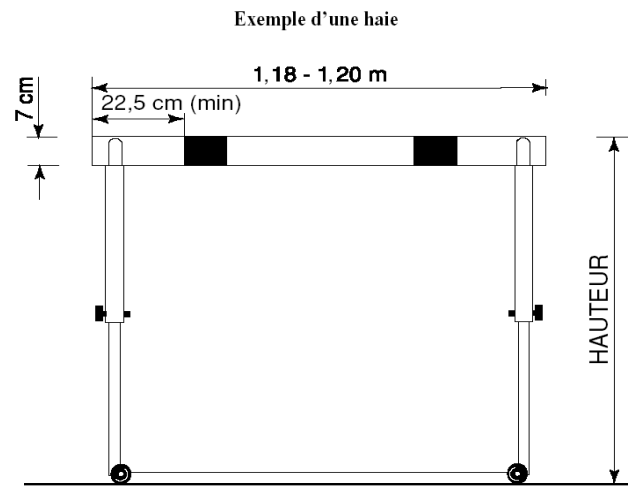
Zone de passage 20m, entrée de zone à 25m de la ligne d'arrivée et fin à 5m de la ligne d'arrivée.

1^{er} parcours en couloir

Le 2^{ème} coureur après avoir reçu le témoin peut se rabattre.

Les 3^{ème} et 4^{ème} coureurs se positionnent de la corde vers l'extérieur dans l'ordre de passage de leur coéquipier à la sortie du premier virage.

★ 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 :

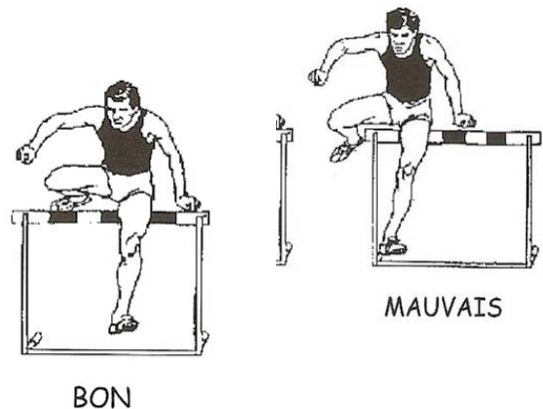
- Passer le pied ou la jambe à côté de la haie en dessous du plan horizontal du haut de la haie

- Renverser ou déplacer la haie avec la main, le corps ou la face antérieure du membre inférieur d'attaque (entre le haut de la cuisse et la pointe du pied)

La plante du pied et le talon ne sont pas considérés comme faisant partie de la face antérieure et le fait de renverser une haie avec la plante du pied ou le talon ne doit pas être considéré comme une faute.

- Gêner un autre athlète

- Faire tomber ou déplacer une haie du couloir voisin de manière directe ou indirecte



Les courses de haies

Plein-air

Catégories	Distances	Nb Haies	Hauteur	Départ haie 1 ^{ère} haie	Ecart entre les haies	Dernière Arrivée	Couleur
BM (U14)	50 m	5	0 m 65	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
MM (U16)	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
CM (U18)	110 m	10	0 m 91	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
JM (U20)	110 m	10	0 m 99	13 m 72	9 m 14	14 m 02	Bleu
ESM (U23)	110 m	10	1 m 06	13 m 72	9 m 14	14 m 02	Bleu
JESM	400 m	10	0 m 91	45 m 00	35 m 00	40 m 00	Vert
BF (U14)	50 m	5	0 m 65	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
MF (U16)	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
CF (U16)	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
JESF	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

Salle

Catégories	Distances	Nb Haies	Hauteur	Départ haie 1 ^{ère} haie	Ecart entre les haies	Dernière Arrivée	Couleur
BM (U14)	50 m	5	0 m 65	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
MM (U16)	50 m	4	0 m 84	13 m 00	8 m 50	11 m 50	Jaune
CM (U18)	50 m	4	0 m 91	13 m 72	9 m 14	8 m 86	Bleu
	60 m	5	0 m 91	13 m 72	9 m 14	9 m 72	Bleu
JM (U20)	50 m	4	0 m 99	13 m 72	9 m 14	8 m 86	Bleu
	60 m	5	0 m 99	13 m 72	9 m 14	9 m 72	Bleu
ESM	50 m	4	1 m 06	13 m 72	9 m 14	8 m 86	Bleu
	60 m	5	1 m 06	13 m 72	9 m 14	9 m 72	Bleu
BF (U14)	50 m	5	0 m 65	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
MF (U16)	50 m	4	0 m 76	12 m 00	8 m 00	14 m 00	Blanc
CF (U18)	50 m	5	0 m 76	13 m 00	8 m 50	11 m 50	Jaune
	60 m	4	0 m 76	13 m 00	8 m 50	13 m 00	Jaune
JESF	50 m	5	0 m 84	13 m 00	8 m 50	11 m 50	Jaune
	60 m	4	0 m 84	13 m 00	8 m 50	13 m 00	Jaune

★ Les courses de Steeple

Les distances standards sont : **2000m et 3000m.**

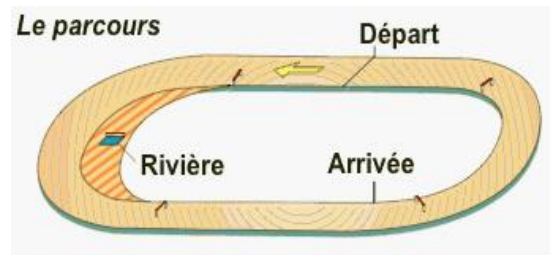
2000mSt : cadette (U18) et junior femme (U20)

2000mSt : cadet (U18)

3000mSt : espoir femme (U23) et senior femme

3000mSt : junior homme (U20), espoir homme (U23)

Et senior homme



Les hauteurs des barrières sont :

76cm (femme)

84cm (cadet U18)

91cm (junior U20, espoir U23 et senior Homme)

Au **3000mSt**, il y aura **28 franchissements de haies et 7 sauts de rivière.**

Au **2000mSt**, il y aura **18 franchissements de haies et 5 sauts de rivière.**

Dans l'épreuve du **3000mSt**, **la distance entre le départ et le premier franchissement de la ligne d'arrivée ne comprendra pas de sauts**, ces haies n'étant pas positionnées avant que les athlètes n'entament le premier tour.

Dans l'épreuve du **2000mSt**, **la première haie sera la 3^{ème} du tour (H3).**

Rivière intérieure : 396m

3000mSt : **228m + (7x396m)** 1ère haie : **H1** à 240m du départ (intervalle 79m)

2000mSt : **20m + (5x396m)** 1ère haie : **H3** à 190m du départ (intervalle 79m)

Rivière extérieure : 420m

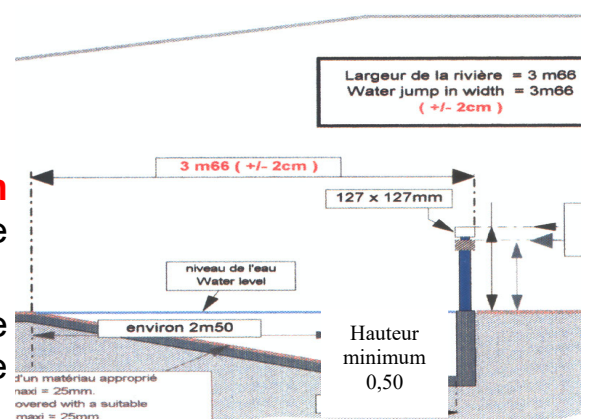
3000mSt : **60m + (7x420m)** 1ère haie : **H1** à 70m du départ intervalle 84m)

2000mSt : **320m + (4x420m)** 1ère haie : **H3** à 98m du départ (intervalle 84m)

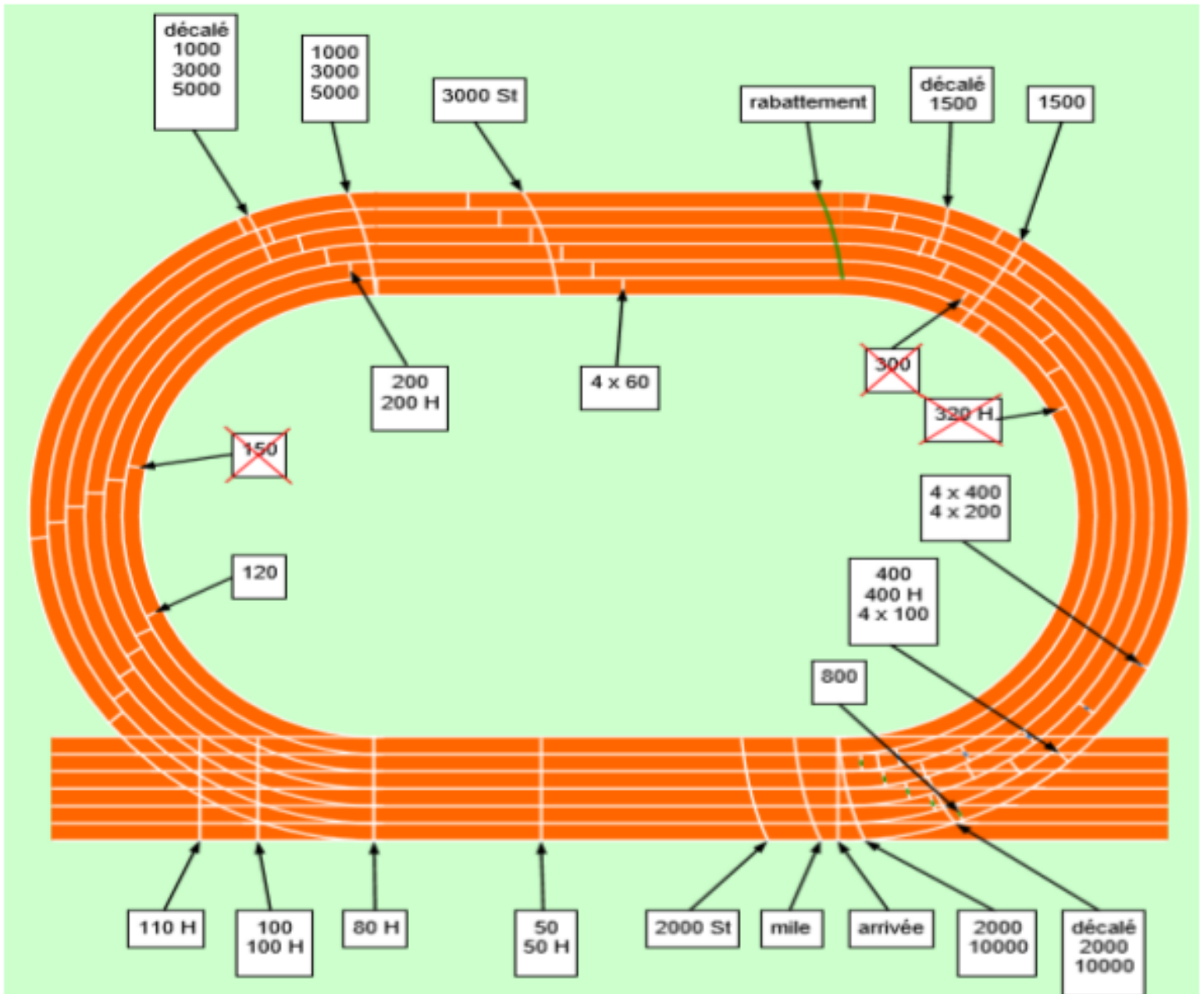
Sera disqualifié tout athlète qui :

- **ne franchit pas une barrière.**
- **passé d'un côté ou de l'autre de la rivière.**
- **passé 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.



Marquage de la piste



→ 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.

La responsabilité du starter est de **garantir un départ juste et équitable pour tous les concurrents.**

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.**

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.**

★ 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 ou par un signal sonore approprié s'il y a 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** lié à la procédure des départs (**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.**

La participation sous réserve ne devrait pas être autorisée si le faux départ a été décelé par un système d'information sur les départs. Néanmoins, si cela nécessite plus d'analyse des données techniques à disposition, alors le JA des départs peut décider d'autoriser l'athlète à participer sous réserve.

Si un athlète est autorisé à concourir **sous réserve**, **un carton Mi Rouge / Mi Blanc** (partagé selon une diagonale) sera brandi devant lui.

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

Carton Mi Rouge / Mi Noire



Benjamins (U14) → disqualification au 2^{ème} faux départ du même concurrent

Carton Mi Jaune / Mi Noire puis Carton Mi Rouge / Mi Noire



Minimes (U16) et Epreuves Combinées → disqualification à partir du 2^{ème} faux départ de la course

Carton Mi Jaune / Mi Noire puis Carton Mi Rouge / Mi Noire



★ 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 (U14) :

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 seront :

« A vos marques » et Coup de feu



Cross-Country :

Le départ de la course sera donné **par un coup de feu**. Les commandements seront :

« A vos marques » et Coup de feu

Pour les courses, 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.

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 ».**

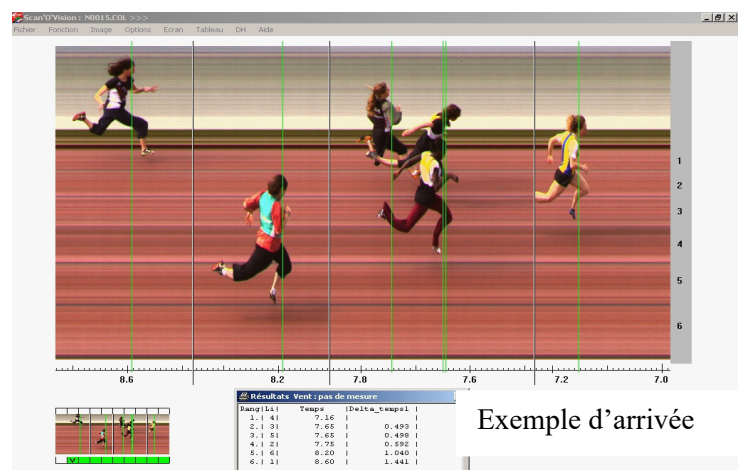
-**Vérifier que le matériel se déclenche** automatiquement au coup de pistolet de telle façon que le délai total entre la déflagration et le déclenchement du système de chronométrage soit constant et **inférieur ou égal à 1 millième de seconde (0,001 seconde).**

-Lorsque 2 caméras photo d'arrivée sont utilisées, l'une devrait être désignée par le délégué technique avant le début de la réunion comme étant l'appareil officiel.

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

Sera retenu en priorité le chronométrage électrique

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



→ Chronométrage manuel

Pourquoi a-t'on encore besoin des chronomètres 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 chronomètres 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 déclenchement du chronomètre se fait à la flamme ou à la fumée du pistolet, 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 franchi 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 supérieur.

-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 supérieure.**

(11" 01 → **11" 1** ; 11" 09 → **11" 1**).

-Pour les courses (supérieure au Mile) 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"**).

-Pour le Mile sur route, le temps est **arrondi au dixième de seconde supérieur.**
(4' 01" 32 → **4' 01"4**).

★ **Placement des chronomètres :**

- 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 chronométrateur (le premier)

Places Chronos	1	2	3	4	5	6	7	8
Chef	X							
Daniel	X			X				
Yves	X				X			
Jean		X				X		
Rémy		X					X	
Bernard			X					X

-Deux temps au maximum par chronométrateur

-Écart d'au moins 2 places pour chaque chronométrateur

★ **Tableau de marche :**

-Permet de suivre correctement l'épreuve

-Permet au chef chronométrateur de placer ses chronomètres 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

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		Distance parcourue	Tableau de marche théorique		Numéro dossard du premier	Temps du premier
Tours faits	Tours restants					
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^{ème} 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^{ème} 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



→ Les concours

→ Règles générales Concours :

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'	-	2'	3'	
Essais consécutifs	2'	3'	2'	2'	3'	2'

Toute athlète débutant dans un concours aura 1' pour effectuer son essai.

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

Si le temps est dépassé, l'essai doit être enregistré comme un échec.

Pour les sauts verticaux, le nombre d'athlètes restant en compétition est déterminé au moment où la barre est montée à une nouvelle hauteur.

Le temps pour un essai consécutif sera appliqué pour tout essai consécutif qu'il soit dans le même tour pour un essai de remplacement, à la même hauteur ou à des hauteurs consécutives pour les sauts verticaux ou quand un changement d'ordre est effectué à la fin d'un tour. Le temps pour un essai consécutif sera appliqué s'il est plus important que celui basé sur le calcul du nombre d'athlètes restant en compétition.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul athlète dans le concours de hauteur ou perche et qu'il tente un record directement lié à la compétition, le délai doit être augmenté de 1' par rapport à ceux énoncés ci-dessus (hauteur 4' et perche 6').

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.

★ Epreuves 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** (avant ou après) 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. Cependant si l'athlète n'est toujours pas présent pour l'essai suivant (ce qui n'a pas été autorisé par le juge arbitre) cela constitue une absence durant la compétition et sera compté comme échec (x).

Un athlète ne sera pas autorisé à faire un essai dans un ordre différent lors du tour final (6^{ème} essai).

★ 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.

★ Marque :

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.

Lorsqu'une épreuve est commencée, les athlètes ne sont pas autorisés à utiliser, à des fins d'entraînement la zone d'élan ou d'appel et les engins de lancer.

★ Ordre de concours :

Ordre de la feuille de concours.

Si un athlète par sa propre décision fait un essai dans un ordre différent, le résultat de l'essai (valable ou fautive) sera assorti d'un avertissement.

★ Achèvement des essais :

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

Un autre dispositif de signalisation visuelle peut également être approuvé.

Un seul jeu de drapeaux (blanc et rouge) sera utilisé afin de réduire le risque de confusion sur la validité des essais.

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.**
- pour les lancers à partir d'un cercle, **dès lors que le juge aura estimé que l'athlète a quitté correctement le cercle (sortie en arrière de la ligne blanche tracée de chaque côté du cercle) après que l'engin ai touché le sol.**
- pour le lancer de javelot, **dès lors que l'athlète quitte la zone d'élan en arrière de l'arc de cercle et les lignes de prolongement ou qu'il se trouve au-delà de la ligne des 4m après que l'engin ai touché le sol.**

Le juge peut réexaminer une décision, s'il croit qu'il a brandi le mauvais drapeau.

Dans les épreuves de lancer, **les indications par d'autres juges de cercle** au juge ayant les drapeaux **qu'une faute a été commise**, il est recommandé d'utiliser une autre forme d'indication que les drapeaux **comme un petit carton rouge** que ce juge tiendra dans la main.

Ainsi à la chute d'un engin sur ou en dehors de la ligne de secteur, **comme le bras tendu d'un juge parallèlement au sol** et un jugement dans le lancer de javelot selon lequel la tête métallique n'a pas touché le sol avant toute autre partie du javelot, **comme la main ouverte du juge vers le sol**.

- 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.

Si un athlète, suite à une réclamation orale et immédiate, participe « sous réserve », **un autre athlète est autorisé à continuer** le concours alors qu'il ne l'aurait pas fait autrement. **Les performances** de cet (autre) athlète et **ses résultats** éventuels **resteront valables que la réclamation orale immédiate aboutisse ou non**.

- **Une ou plusieurs manches à air** devraient être installées à des endroits appropriés **dans toutes les épreuves de sauts et les épreuves de lancers de javelot et de disque**, 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 épingles :

- **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 et au lancer du javelot.
- **au choix** pour les sauts.

★ Nombre d'essais :

Championnat individuel :

Jusqu'à 8 concurrents : 3 essais + 3 essais

L'athlète **n'est pas obligé d'avoir enregistré une performance valide** lors des 3 premiers essais.

Les 3 derniers essais sont effectués dans l'ordre inverse du classement intermédiaire. Si plus d'un athlète n'ont pas réussi à réaliser un essai valable au cours des 3 premiers tours d'essais, dans les tours d'essais suivant ces mêmes athlètes concourront avant ceux qui ont réalisé des essais valables, dans le même ordre correspondant tel que déterminé par le tirage au sort initial.

Plus de 8 concurrents : 3 essais + 3 essais pour les 8 premiers

Dans les cas où il y a plus de 8 athlètes, seuls les 8 athlètes ayant réalisés les meilleures performances valides ont droit aux essais supplémentaires.

L'athlète doit avoir enregistré une performance valide lors d'au moins un de ses 3 premiers essais, seuls ces athlètes sont autorisés à effectuer ces essais supplémentaires, même si cela signifie que moins de 8 athlètes sont concernés.

Les 3 derniers essais sont effectués dans l'ordre inverse du classement intermédiaire.

Equipe Athlé : 4 essais

Interclubs : 4 essais sans classement intermédiaire

Concours de qualification : 3 essais

L'athlète arrête le concours dès qu'il a réalisé la performance de qualification Q.

12 athlètes qualifiés en finale, athlète qualifié pour aller à 12 : q.

Au saut en hauteur et au saut à la perche, les athlètes doivent sauter (ou indiquer qu'ils font l'impasse) tant qu'ils ne sont pas éliminés, ou jusqu'à ce que la performance de qualification ait été atteinte (sauf si le nombre d'athlètes pour la finale a été atteint).

Epreuves Combinées : 3 essais

- L'athlète ne doit pas quitter le lieu du concours sans autorisation même s'il a terminé son épreuve.

★ Classement :

Meilleure performance

En cas d'ex aequo

→ 2^{ème} meilleure performance des athlètes ex aequo

→ Puis 3^{ème} meilleure performance des athlètes ex aequo

→ Et ainsi de suite

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

Lors d'un essai de remplacement, pour gêne ou mauvais enregistrement, l'essai sera fait sans changement d'ordre mais dans un temps raisonnable accordé immédiatement après l'essai non validé.

Un athlète ou un dirigeant de son club a 30' après l'affichage officiel des résultats (heure d'affichage notée) pour porter réclamation.

Oralement, dans un premier temps puis par écrit avec un chèque de 100€, redonné si la réclamation est recevable.

→ Les concours de Lancers

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

Les engins doivent être rapportés aux athlètes et non lancés.

Pas de lancers d'échauffement en dehors 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**.

Il 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.

Pour le lancer de javelot, un athlète peut utiliser **un ou deux repères**.

★ Poids des engins par catégories :

POIDS DES ENGINES				
Catégories	Poids	Marteau	Disque	Javelot
BF (U14)	2Kg	2Kg	0,6Kg	400g
MF (U16)	3Kg	3Kg	0,8Kg	500g
CF (U18)	3Kg	3Kg	1Kg	500g
JESF	4Kg	4Kg	1Kg	600g
BM (U14)	3Kg	3Kg	1Kg	500g
MM (U16)	4Kg	4Kg	1,25Kg	600g
CM (U18)	5Kg	5Kg	1,5Kg	700g
JM (U20)	6Kg	6Kg	1,750Kg	800g
E(U23) - SM	7,260Kg	7,260Kg	2Kg	800g

Les engins de lancers doivent être vérifiés, pesés et identifiés.

Vérification de la masse, diamètre, aspect, centre de gravité, épaisseur, longueur, longueur câble....

Les athlètes peuvent entrer leur engin personnel y compris si celui-ci figure sur la liste officielle des engins mis à disposition **dans la limite de 2 engins par athlète**.

Ils sont à la disposition de tous les athlètes pendant toute la durée du concours.

Les athlètes devront amener leur engin au directeur technique pour l'inspection. Les engins resteront au local matériel et seront amenés par le jury sur le lieu de concours.

★ Indication sur la feuille de concours :

X = essai non valide **-** = essai non tenté **Performance** = essai valide

★ Temps imparti :

Il sera **de 1' après l'appel de son nom ou 2' si essai consécutif.**

★ Echauffement :

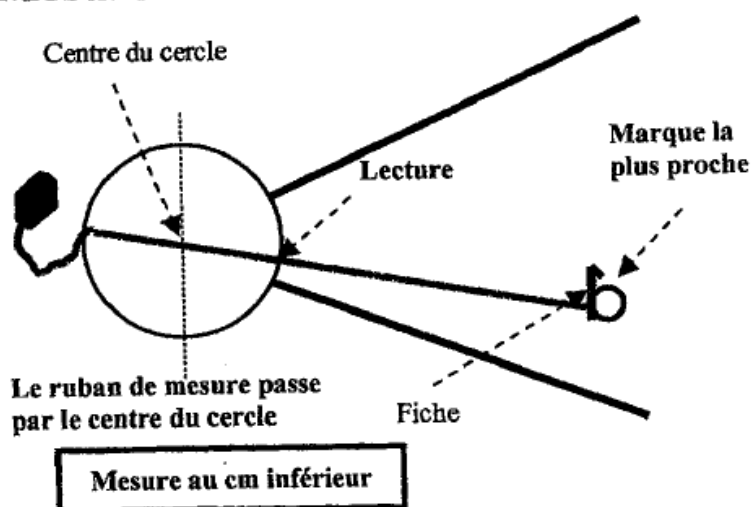
- **Il doit se dérouler sous la responsabilité d'un juge.**

★ Epreuve :

- **Lorsqu'une épreuve est commencée, les athlètes ne sont plus autorisés à utiliser, à des fins d'entraînement : la zone d'élan, les engins, les cercles ou les secteurs de chute, avec ou sans engin.**

Un athlète peut interrompre un essai déjà commencé, peut poser l'engin par terre à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle ou de la piste d'élan et peut les quitter, avant de retourner dans le cercle ou sur la piste d'élan et de recommencer l'essai dans la limite du temps imparti.

Mesure d'un lancer



- La lecture se fera **sur le bord intérieur du butoir ou du cercle métallique** dès que le chef juge aura levé son drapeau blanc.

★ Aide interdite :

Attacher deux ou plusieurs doigts ensemble avec du sparadrap.

L'utilisation d'un expédient de quelque nature que ce soit, y compris des poids attachés au corps qui, de quelque façon, aide l'athlète à effectuer son lancer.

L'utilisation de gants, excepté pour le lancer de marteau. **Ils devront être lisses des 2 côtés et le bout des doigts des gants, autres que le pouce, devra être ouvert.**

L'athlète ne peut répandre ou pulvériser aucune substance dans le cercle ni sur ses chaussures ni rendre la surface plus rugueuse.

Aucune modification ne peut être apportée à un engin pendant la compétition.

Tout crachat ou autre forme d'application de fluides corporels sur un engin quel qu'il soit est prohibé.

Toutes les substances appliquées sur les mains, les gants et sur les engins doivent pouvoir s'enlever facilement avec l'aide d'un chiffon humide et ne doivent laisser aucun résidu.

★ Règlements :

Lancers avec cercle :

Le lancer sera considéré comme irrégulier si après avoir pénétré dans le cercle et commencé un lancer, **touche, avec une partie quelconque de son corps, le haut (ou le haut du bord intérieur) de la bande ou le sol à l'extérieur du cercle.**

Cependant il ne sera pas considéré comme faute si le contact se produit pendant une première rotation en un point situé, complètement en arrière de la ligne tracée à l'extérieur du cercle et passant théoriquement par le centre du cercle. **De plus à aucun moment, un contact, y compris avec le dessus du butoir, ne sera considéré comme une faute si celui-ci est effectué par un élément mobile de la chaussure (par exemple, un lacet), des vêtements ou tout autre élément (par exemple une casquette) qui étaient solidaires du corps au moment du lancer et s'est détaché pendant ou après le lancer.**

Cependant il est clair que l'utilisation de toute technique permettant d'obtenir un avantage constitue une infraction.

Cela n'a pas d'incidence si la partie supérieure de la bande de fer, le sol à l'extérieur ou la partie supérieure du butoir est touché par un lacet détaché ou autre ou par exemple une casquette ou un bijou se détachant du corps de l'athlète pendant l'essai.

→ 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
- Inscrire 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)

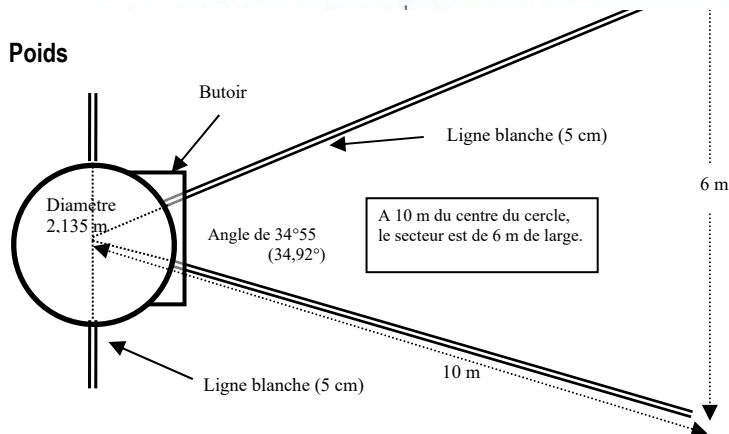
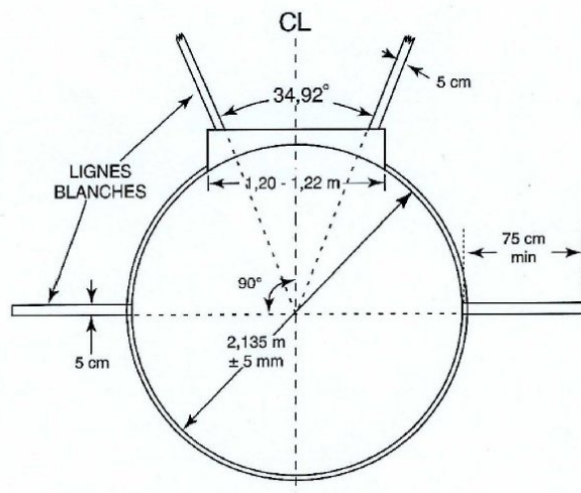
Drapeau blanc → jet valable → Mesure

Drapeau rouge → faute → essai non mesuré : X

★ Règlements :

- Position stationnaire dans le cercle (2 pieds au sol)
- Poids tenu près du cou ou du menton, lancé de l'épaule avec une seule main.

LANCER DU POIDS



- Gants et sparadrap interdits. Magnésie autorisée sur les mains et le cou. Possibilité de mettre de la craie (ou substance similaire qui s'enlève facilement) sur l'engin.

★ Fautes si :

- Le poids n'est pas à proximité du cou ou du menton.
- Il ne commence pas son jet en position stationnaire à l'intérieur du cercle.
- Il touche le dessus du butoir, le dessus du cercle ou le sol à l'extérieur du cercle lors du jet. Il ne sera pas considéré comme une faute si un contact se produit, sans que cela ne fournisse une quelconque propulsion, pendant le début du lancer.
- Il quitte le cercle devant ou sur la ligne blanche à l'extérieur du cercle.
- Il quitte le cercle avant que l'engin n'ait touché le sol.
- Le poids tombe en dehors du secteur ou sur la ligne de secteur de chute.
- L'athlète dépasse le temps imparti (1' ou 2' en cas d'essais consécutifs).

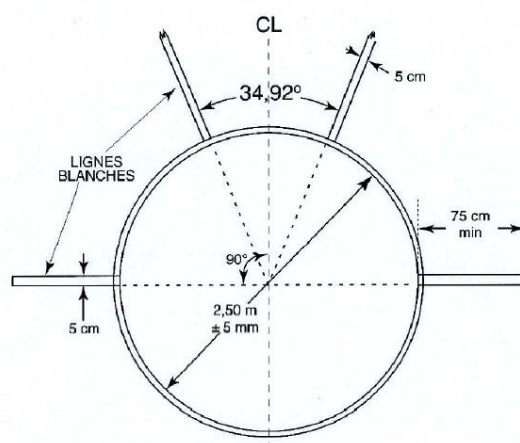
→ Le lancer du Disque

★ Rôle du jury :

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



LANCER DU DISQUE



★ Matériels :

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



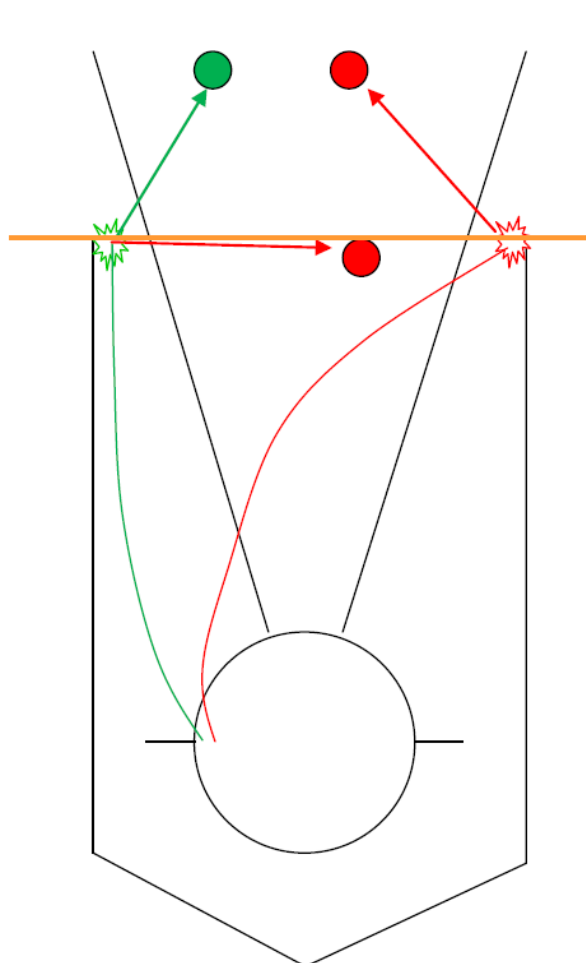
Le lancer de disque se fait obligatoirement à partir d'une cage.

★ Règlements :

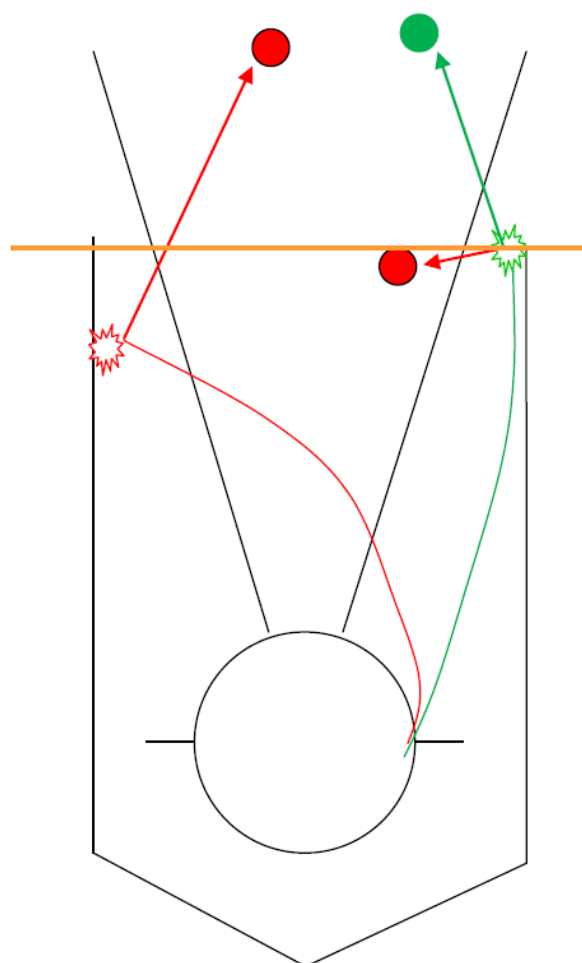
- Position stationnaire dans le cercle à l'intérieur d'une cage (2 pieds au sol)
- Gants et sparadrap interdits. Magnésie autorisée sur les mains seulement
- Disque lancé dans un mouvement rotatif.

★ Fautes si :

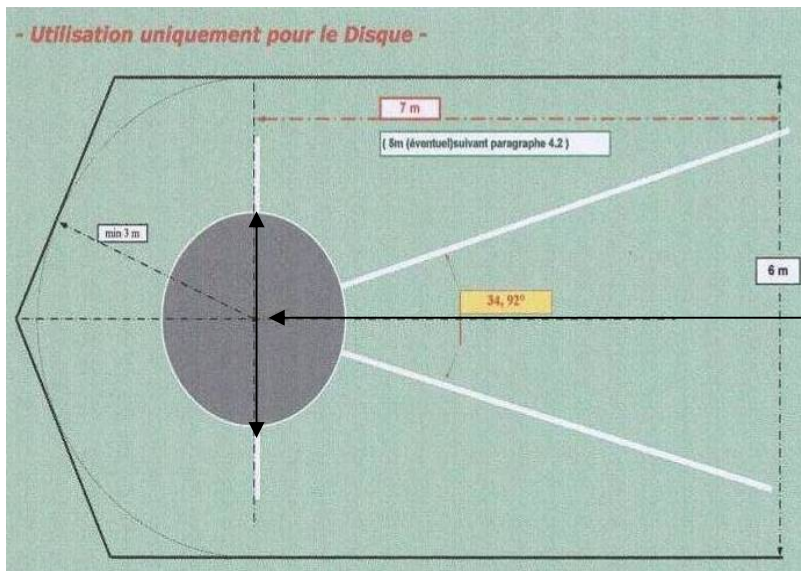
- Il ne commence pas son jet d'une position stationnaire à l'intérieur du cercle.
- Il touche le dessus du cercle, le sol à l'extérieur du cercle lors du jet. Il ne sera pas considéré comme une faute si un contact se produit, sans que cela ne fournisse une quelconque propulsion, pendant le début du lancer.
- 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.
- Le disque tombe en dehors du secteur ou sur la ligne de secteur de chute.
- L'athlète dépasse le temps imparti (1' ou 2' en cas d'essais consécutifs).
- Les trajectoires en **vert** sont considérées comme **valables**. Les trajectoires en **rouge** sont considérées comme un **échec** dès lors que le point d'impact de l'engin se situe à l'intérieur de la cage. La définition de l'intérieur de la cage est toute la surface comprise en amont de la ligne fictive (**orange**) reliant les bords les plus éloignés de la cage (ligne droite).



Disque: lanceur gaucher



Disque: lanceur droitier



Le diamètre du cercle est de 2m50

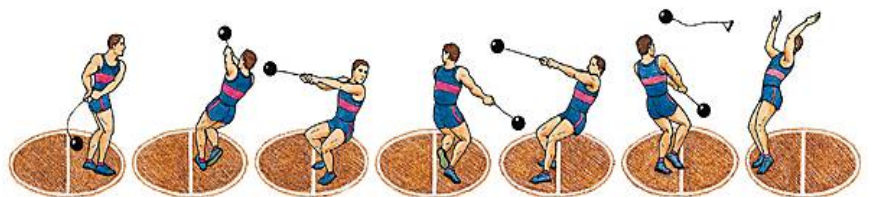
→ Le lancer du Marteau

★ Rôle du jury :

- Vérifier l'aire de lancers et les engins
- Demander aux athlètes s'ils sont droitiers ou gauchers
- 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



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

Drapeau blanc → jet valable → Mesure

Drapeau 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.

Pour un droitier le panneau gauche sera fermé.

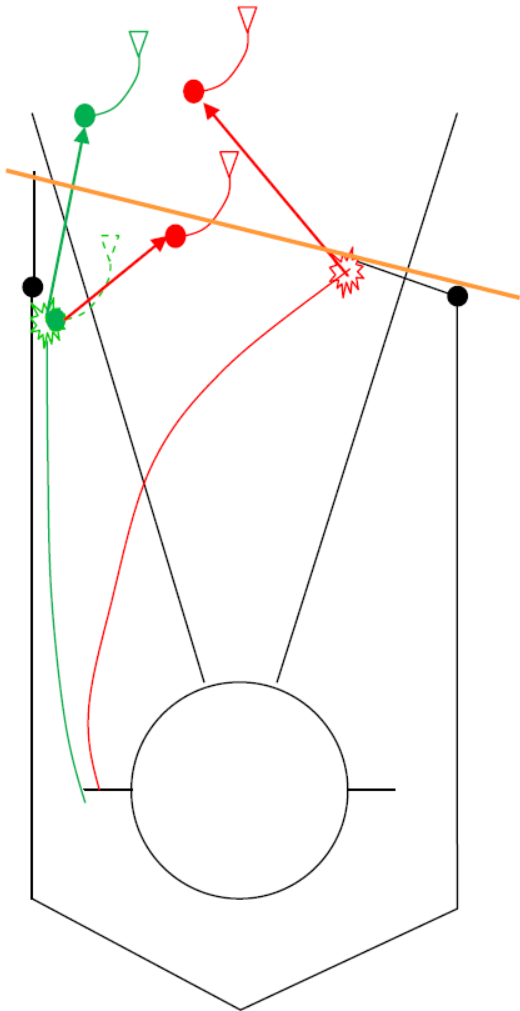
Le diamètre du cercle est de 2m135

★ Règlements :

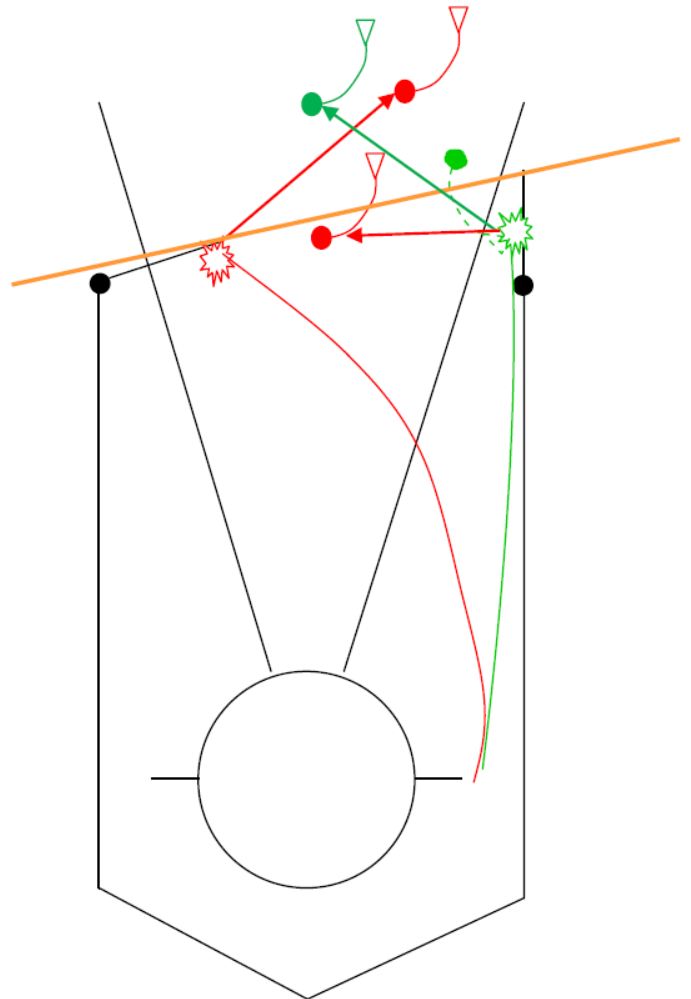
- Position stationnaire dans le cercle à l'intérieur d'une cage (2 pieds au sol)
- Gants (doigts coupés sauf le pouce) autorisés
- Magnésie autorisée sur les mains et les gants
- Marteau lancé dans un mouvement rotatif
- En position de départ avant les balancements ou rotations, le concurrent est autorisé 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.
- Si le marteau se casse lors du lancer, **on redonnera un essai aussitôt. (Pas dans le cas où l'engin se casse suite à un choc avec les montants de la cage).**

★ Fautes si :

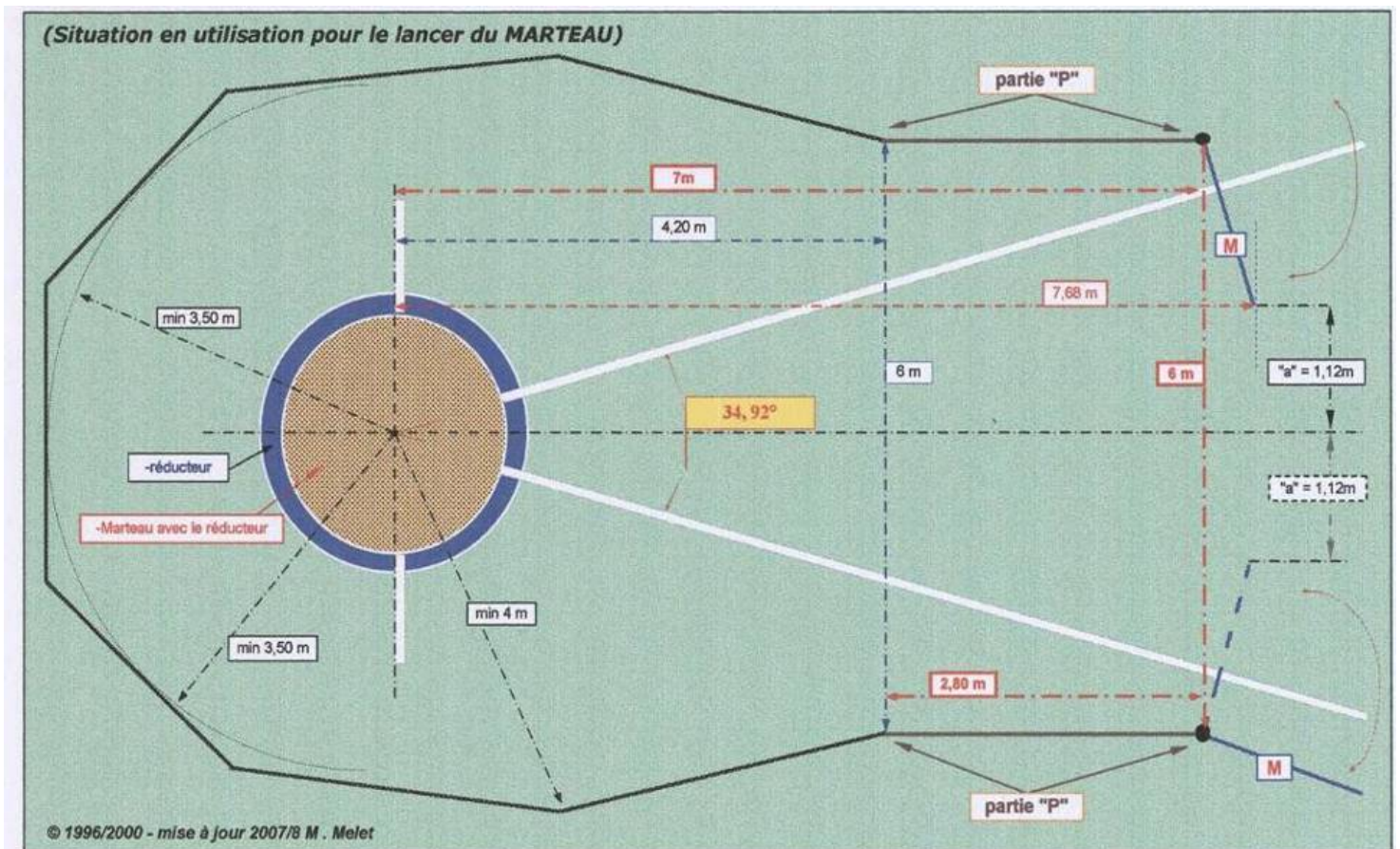
- Il ne commence pas son jet d'une position stationnaire à l'intérieur du cercle.
- Il touche le dessus du cercle ou le sol à l'extérieur du cercle lors du jet. Il ne sera pas considéré comme une faute si un contact se produit, sans que cela ne fournisse une quelconque propulsion, pendant le début du lancer.
- 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.
- La tête du marteau tombe en dehors du secteur ou sur la ligne de secteur de chute.
- L'athlète dépasse le temps imparti (1' ou 2' en cas d'essais consécutifs).
- Les trajectoires en **vert** sont considérées comme **valables**. Les trajectoires en **rouge** sont considérées comme un **échec** dès lors que le point d'impact de l'engin se situe à l'intérieur de la cage. La définition de l'intérieur de la cage est toute la surface comprise en amont de la ligne fictive (**orange**) reliant les bords de la cage de marteau avec les portes en bonne position (ligne oblique).



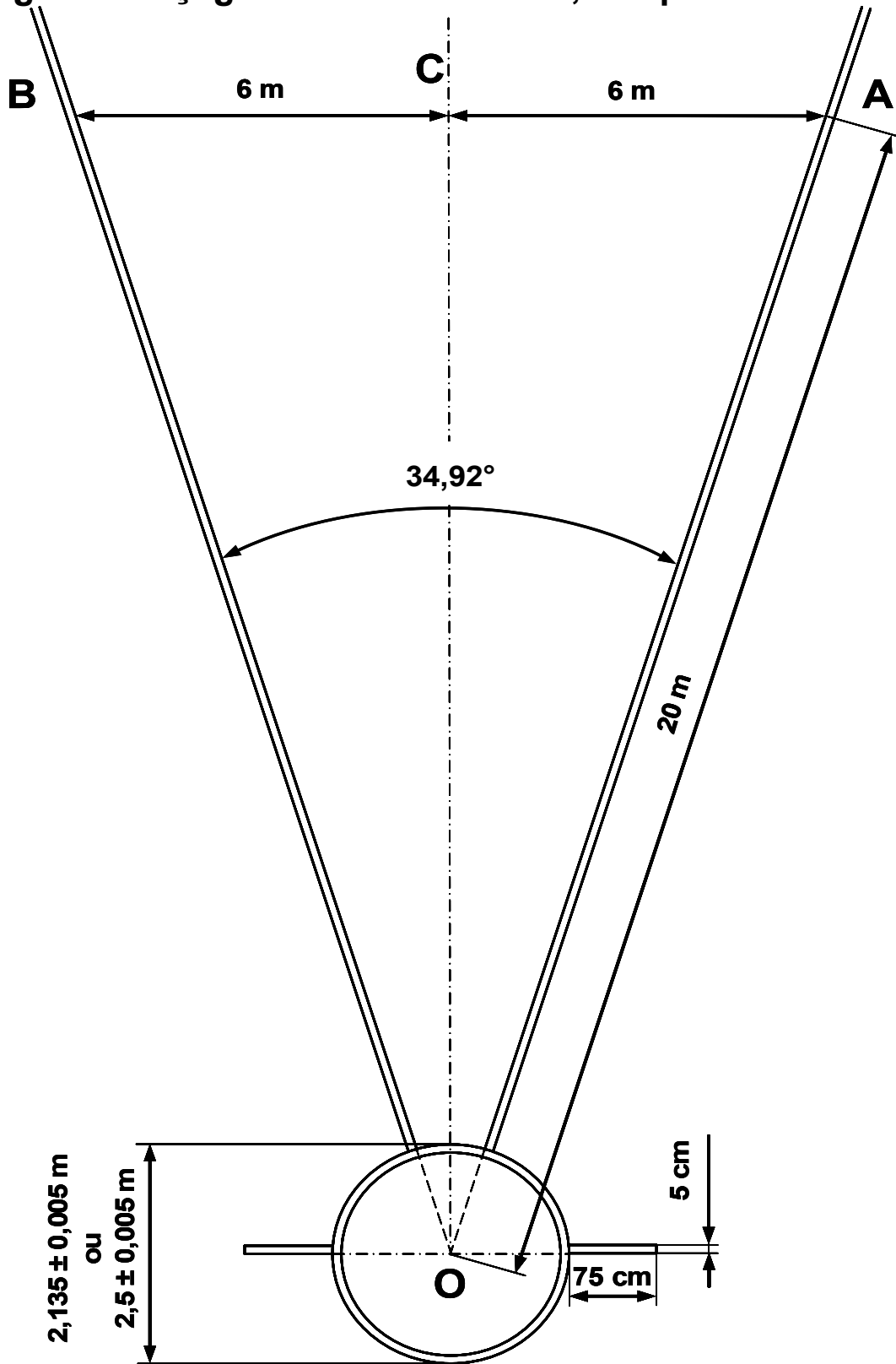
Marteau: lanceur gaucher



Marteau: lanceur droitier



Angle de traçage des lancers Poids, Disque et Marteau



Nota : pour 10 m en plus sur OA et OB, l'écart est de 6 m en plus.

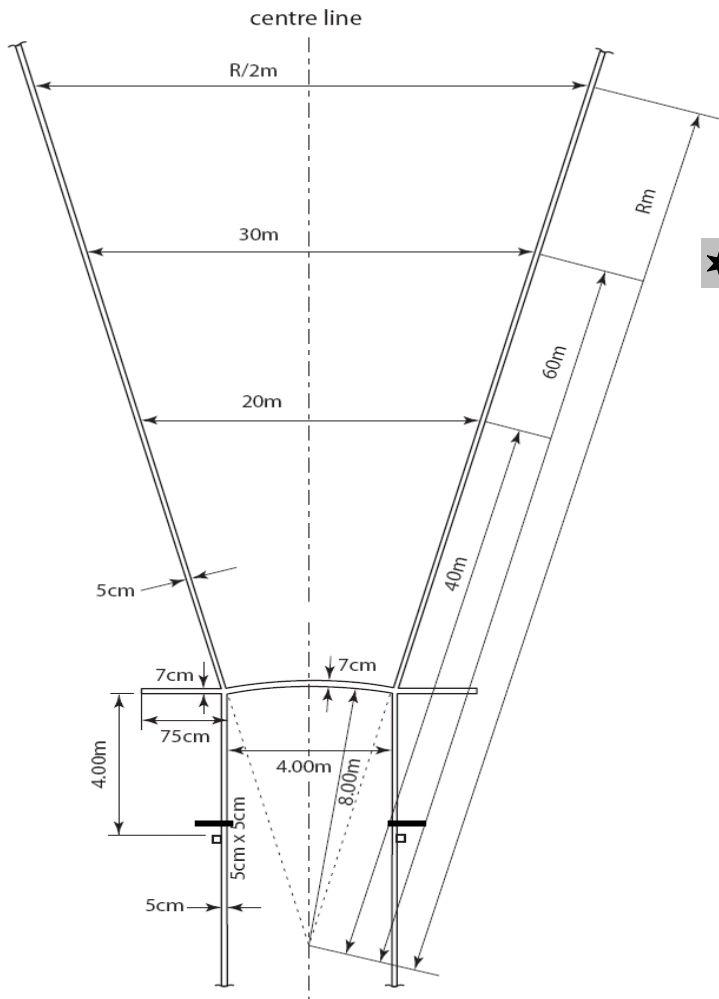
exemple : l'écart à 30 m est de 18 m
 l'écart à 40 m est de 24 m
 l'écart à 50 m est de 30 m
 etc.

- Bande du cercle en fer, en acier, épaisseur **6mm**. Ses contours et sa face supérieure doivent être de **couleur blanche**

→ Le Javelot

★ Rôle du jury :

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



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

★ Matériels :

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



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

Drapeau blanc → jet valable → Mesure

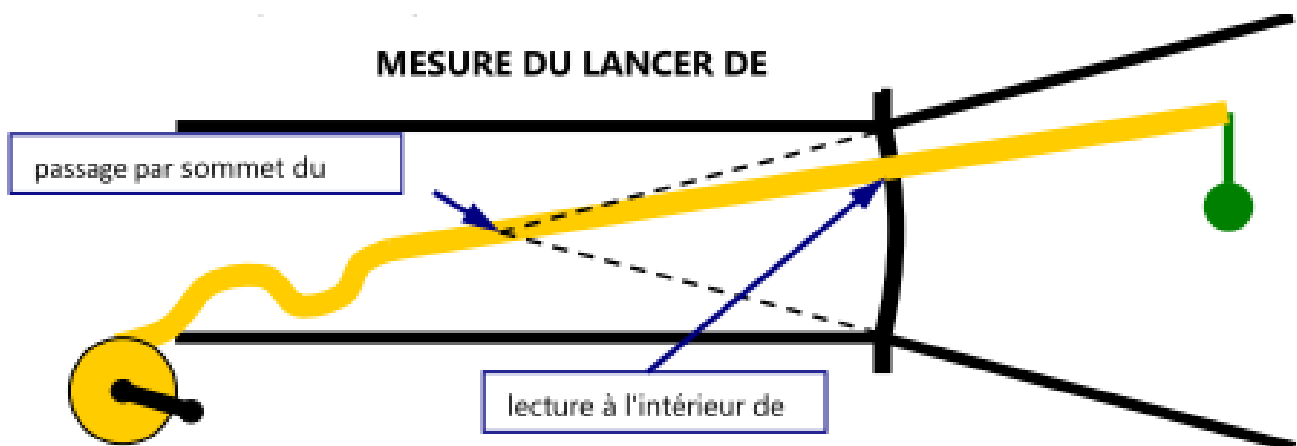
Drapeau rouge → faute → essai non mesuré : X

★ 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 autorisée 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.
- Si le javelot se casse lors du lancer, **on redonnera un essai aussitôt.**

★ Fautes si :

- 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 sort 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.
- L'athlète dépasse le temps imparti (1' ou 2' en cas d'essais consécutifs).

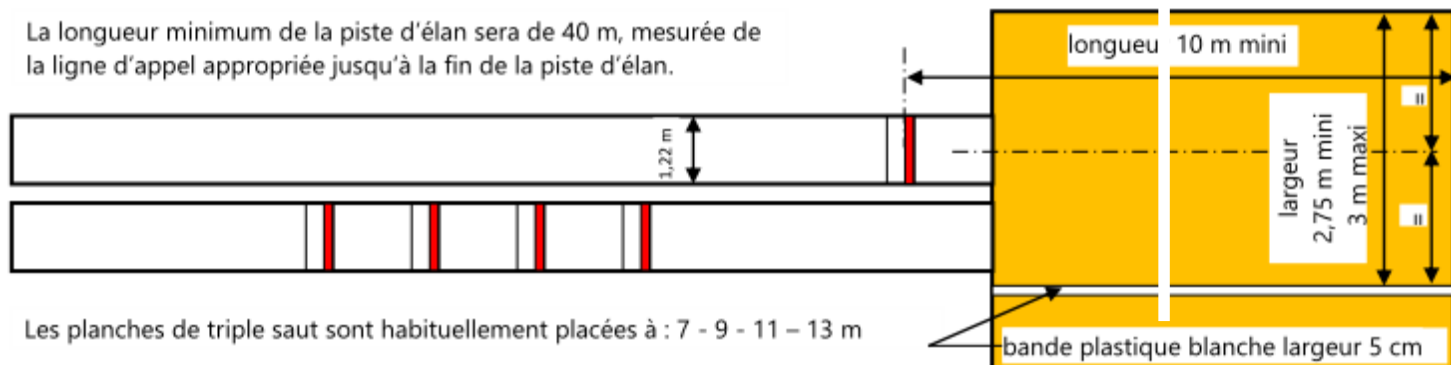


→ Les concours de Sauts

★ Organisation et tâches du jury en sauts

Longueur – Triple Saut

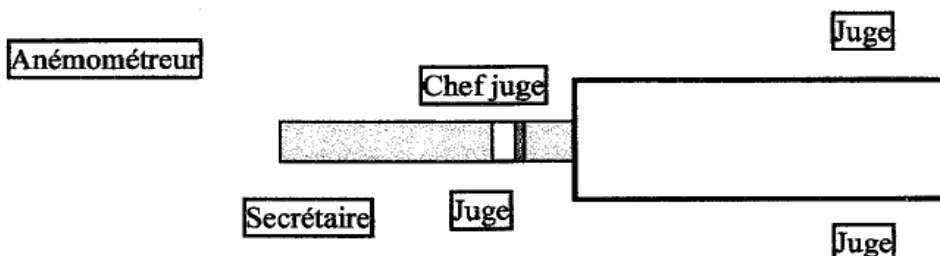
La longueur minimum de la piste d'élan sera de 40 m, mesurée de la ligne d'appel appropriée jusqu'à la fin de la piste d'élan.



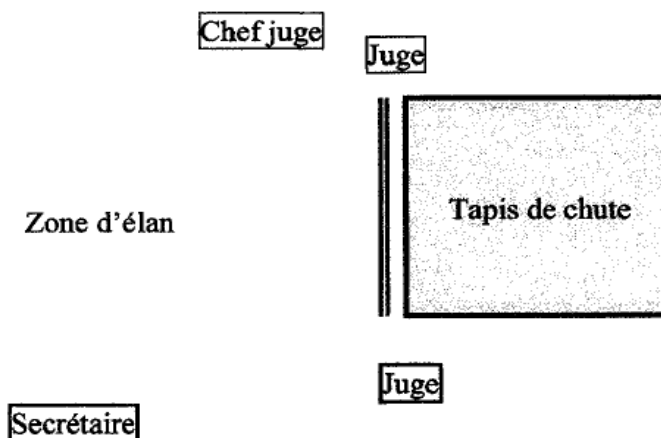
Dans le cas d'une fosse de réception de plus de 3 m de largeur, cette dernière sera aménagée par la pose d'une bande ou si nécessaire de deux, déterminant une zone de réception conforme.

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
- Inscrire 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
- Cônes (à 40m Long ou 35m TxS)
- Décamètre
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Râteau et Balai
- Manche à air (une ou plusieurs)
- Anémomètre
- Chronomètre

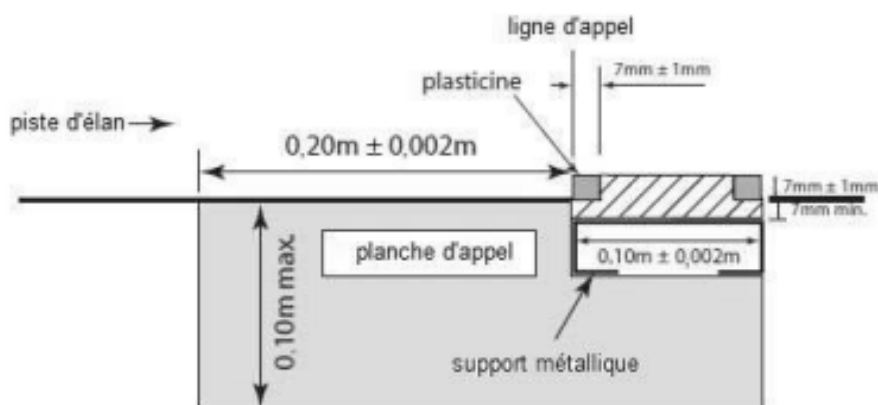


Schéma 184a – Planche d'appel et Planche de plasticine

Plasticine à 90° au lieu de 45°, carrée de 7x7mm d'une 3^{ème} couleur contrastée

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

Drapeau blanc → essai valable → Mesure

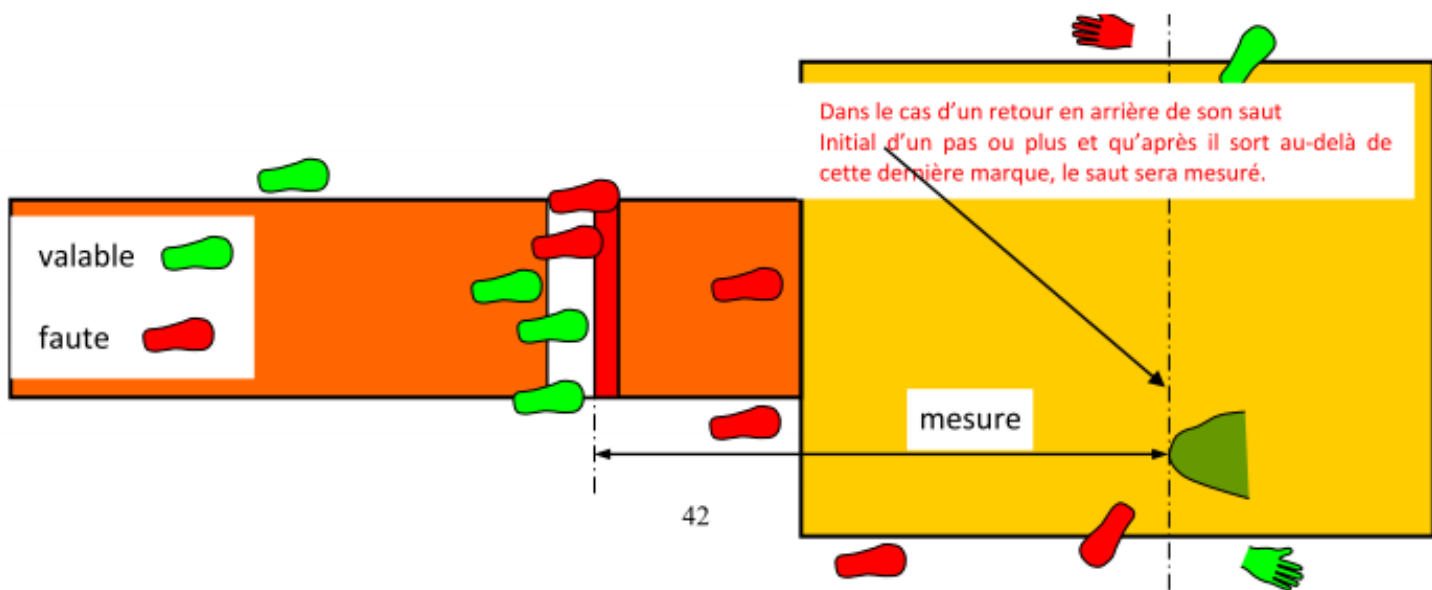
Drapeau rouge → faute → essai non mesuré : X

★ 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 :

- Pendant son appel (donc pendant l'appui au sol) une partie de son pied/chaussure traverse le plan vertical de la ligne d'appel.
- Il prend son appel 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.
- L'athlète dépasse le temps imparti (1' ou 2' en cas d'essais consécutifs).



Selon les règles actuelles et jusqu'au **31 Octobre 2021** Cet appel est bon, il n'y a pas de contact au delà de la ligne d'appel

Après le **01 Novembre 2021** ceci sera une faute, il y a franchissement du plan vertical de la ligne d'appel

★ Classement : Longueur et Triple-saut

Meilleure performance

En cas d'ex aequo

→ 2^{ème} meilleure performance des athlètes ex aequo

→ Puis 3^{ème} 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^{ème} perf et si besoin la 3^{ème} ainsi de suite

Athlète	Essai 1	Essai 2	Essai 3	M Perf 3 essais	Class Pro	Ordre Nouveau	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

Règlement identique à celui de la longueur

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

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

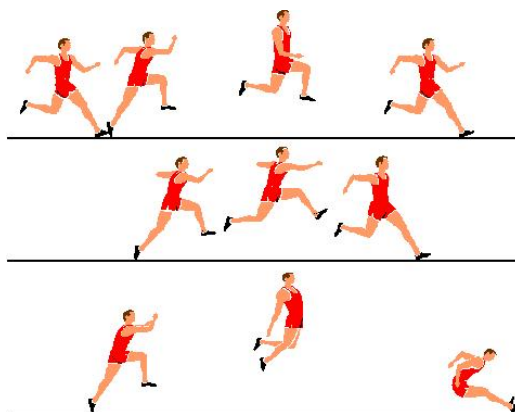
Pour le déroulement du concours, **ne pas suivre l'ordre de la feuille mais faire sauter les athlètes par planche** en commençant par la plus petite. (9m -11m et 13m) ou (7m - 9m et 11m)

Les athlètes choisiront une planche et la garderont pendant tout le concours.

★ Respecter l'ordre du saut :

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

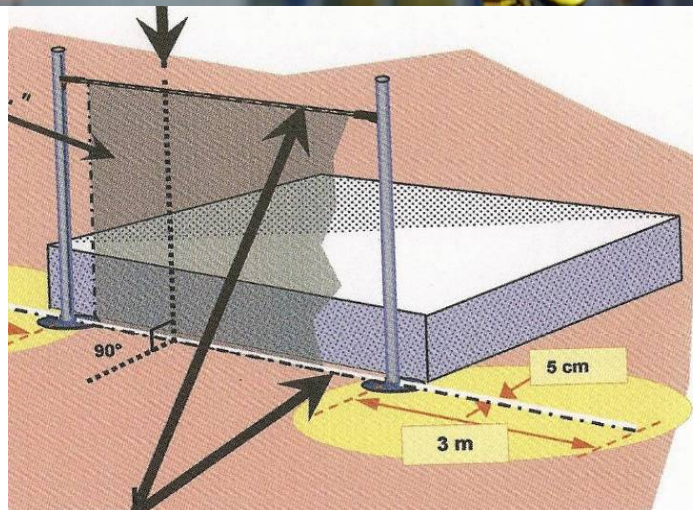
Ce ne sera pas considéré comme une faute, si l'athlète durant son saut, touche le sol avec sa jambe « morte ».



→ Le Saut en Hauteur

★ Rôle du jury :

- Vérifier le sautoir et le matériel
- Traçage 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 colorée de 4m
- Toise
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Manche à air (une ou plusieurs)
- 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 2 maximum (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 (sauf athlète seul).
- La progression des montées de barre ne devra jamais augmenter.

2cm-3cm-4cm-5cm : **NON**

1,60-1,62-1,66-1,70-1,75

5cm-4cm-3cm-2cm : **OUI**

1,60-1,65-1,69-1,72-1,74

- 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 :

- Il touche le sol ou le tapis au-delà de la ligne du point 0 sans franchir la barre.

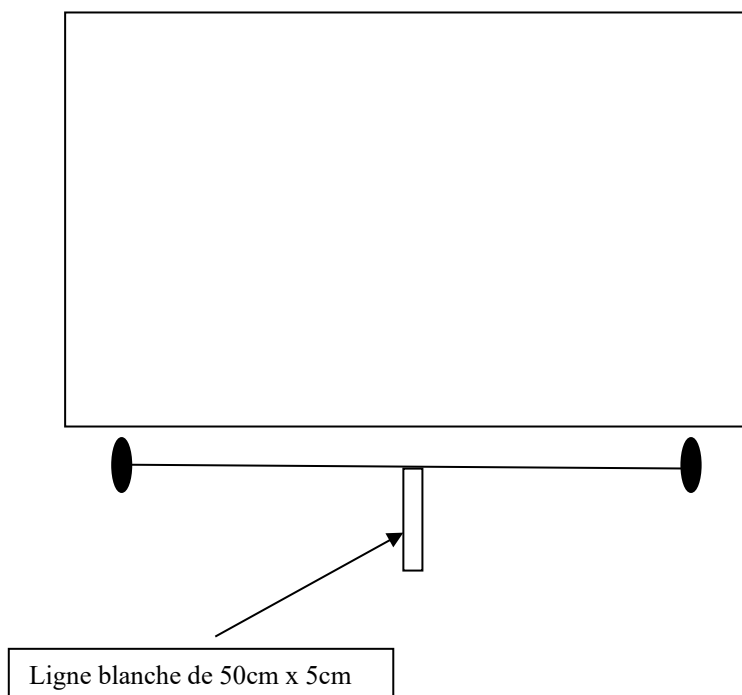
- Il touche la barre transversale ou les poteaux.

- Il prend son appel pieds joints.

- L'athlète fait tomber la barre.

- Il dépasse le temps imparti (1', 1'30' ou 3' suivant le nombre d'athlète dans le concours ou 2' en cas d'essais consécutifs).

REGLEMENT HAUTEUR BENJAMIN(E)S (U14)



La zone d'impulsion doit idéalement se situer en deçà de la ligne blanche, côté droit ou gauche suivant pied d'impulsion (mesure préventive).

★ 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^{ère} place

Sauf modalité de l'organisation

Ou accord des athlètes concernés pour ne pas effectuer le barrage

→ Saut de barrage

Le barrage est organisé à partir de la hauteur qui suit la dernière hauteur franchie par les athlètes ex aequo de la feuille de concours.

S'ils échouent, la barre est baissée de **2cm (hauteur) ou 5cm (perche)**.

S'ils réussissent, la barre est montée de 2cm ou 5cm 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	-	X-	X-	X	1 - 4	1 m 89	8
Bernard	-	XO	XO	O	-	O	-	X-	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-	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 au 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} essai, en exemple Bernard, Camille et Edouard (Bernard sera classé après Camille et Edouard le fait d'avoir franchi la barre à son 2^{ème} essai).

- Et le 2^{ème} 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 être départager pour la 1^{ère} place.

Barrage	1 m 98	1m 96	1 m 94	1 m 96	1 m 98	1 m 96	Classement après barrage
Daniel	x	x	o	o	x	x	2 ^{ème}
Gérard	x	x	o	o	x	o	1 ^{er}

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. L'autre athlète est déclaré vainqueur qu'il tente ou non de franchir cette hauteur.

Barrage	1m98	1m96	1m94	1m96	Classement final
Daniel	x	x	o	Ne veut plus sauter	2 ^{ème}
Gérard	x	x	o		1 ^{er}

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

→ Le Saut à la Perche

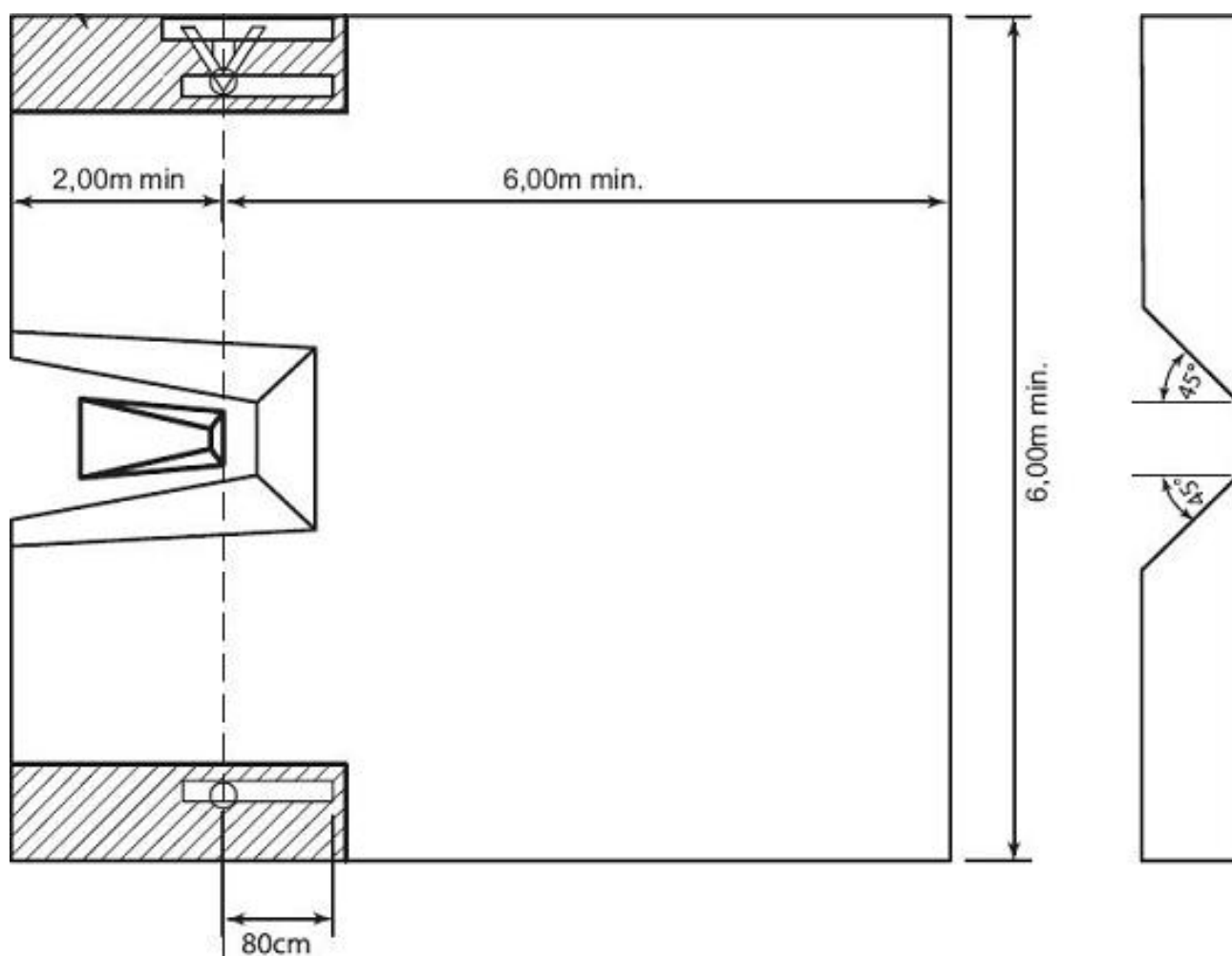
★ Rôle du jury :

- Vérifier le sautoir et le matériel
- Traçage de **la ligne du point 0 (1cm à 5cm)** 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



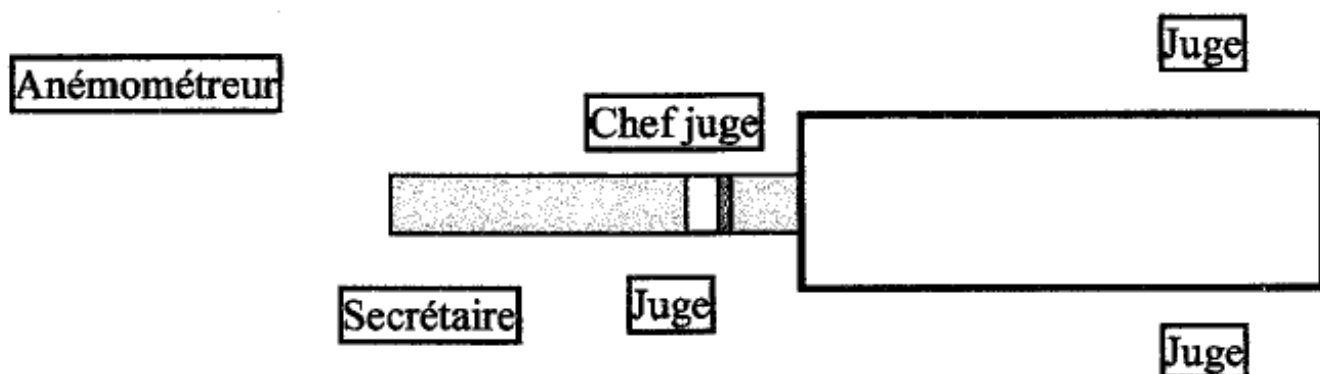
★ Fautes si :

- 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.
- L'athlète fait tomber la barre.
- Il dépasse le temps imparti (1', 2' ou 5' suivant le nombre d'athlète dans le concours ou 3' en cas d'essais consécutifs).

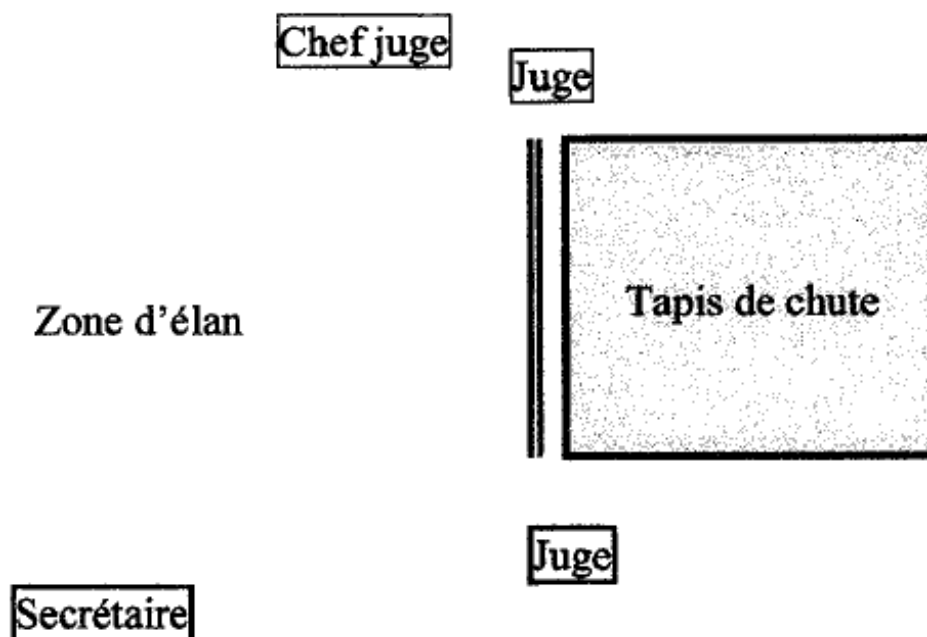


Organisation d'un jury de sauts

➤ *Sauts horizontaux*



➤ *Sauts verticaux*



→ La Marche Athlétique

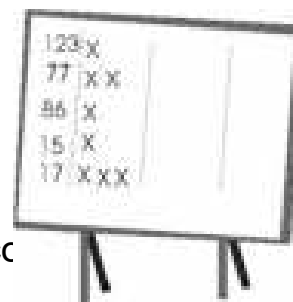
★ Définition :

- 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.
 - Signe la feuille récapitulative et vérifie avec le juge-arbitre cc ultats sont corrects.
 - Réunit les juges, présente la feuille récapitulative et discute des problèmes éventuels.
- Pour les ép. sur route, il y aura **un maximum de 9 juges**, y compris le Chef-juge.
- Pour les ép. sur piste, il y aura **un maximum de 6 juges**, y compris le Chef-juge.
- Pour les ép. en salle, il y aura **un maximum de 5 juges**, y compris le Chef-juge.



★ Mise en garde :

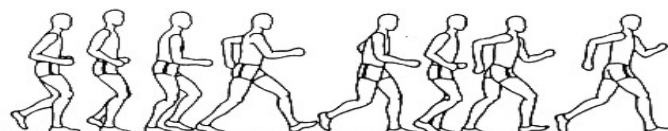
- Lorsqu'un juge n'est pas totalement convaincu que l'athlète respecte complètement la règle, il doit, dans la mesure du possible montrer à l'athlète **une palette jaune** indiquant l'irrégularité.



Technique correcte - Correct technique



Absence de contact - Loss of contact

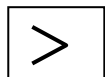


Jambe pliée - Bent knee

- 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 :



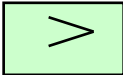

= **genou plié**



= **perte de contact visible**

★ Carton rouge :

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.

Epreuve :		
N° dossard :		
Motif 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.

Il arrive parfois que le chef-juge reçoive d'un juge le 3^{ème} avertissement alors que l'athlète a déjà franchi la ligne d'arrivée. Il sera disqualifié à posteriori.



On utilisera :

Une zone des pénalités pour les catégories de benjamin à junior et dans toutes les courses où la réglementation de la compétition le prévoit.

La période applicable sera :

≤5000 m / 5 Kms: 30"

10000 m / 10 Kms: 1'

20000 m / 20 Kms: 2'

30000 m / 30 Kms: 3'

35000 m / 35 Kms: 3'30"

40000 m / 40 Kms: 4'

50000 m / 50 Kms: 5'

Pour les épreuves de relais marche : 1'

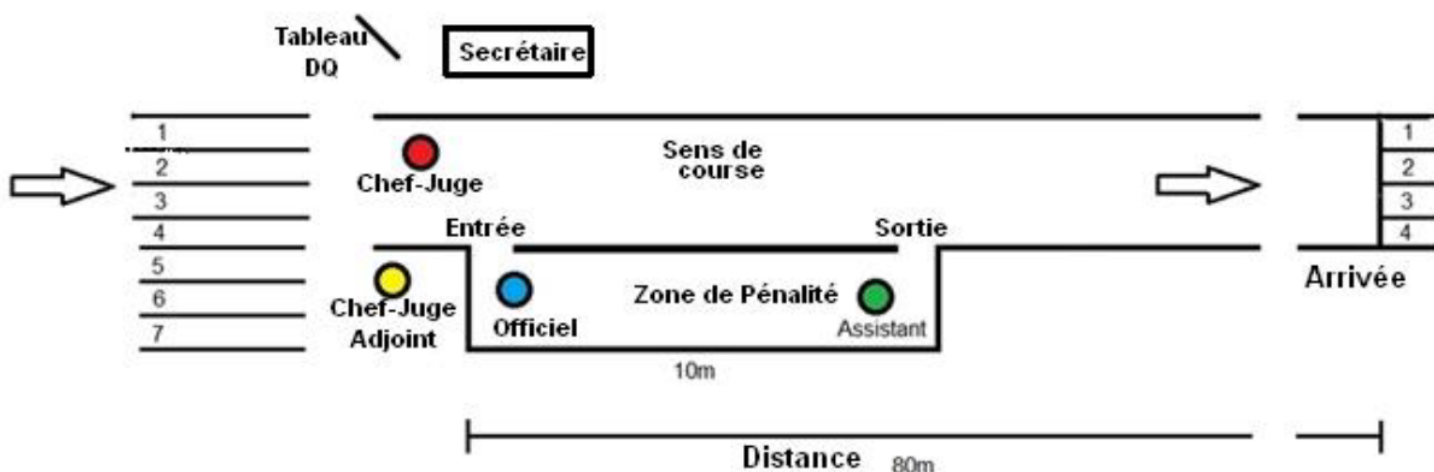
Les athlètes ne doivent pas porter une tenue qui pourrait gêner la vision des juges.
Le genou doit être visible.



Si l'athlète après son retour reçoit un carton rouge supplémentaire d'un 4^{ème} juge, il sera disqualifié.

Un athlète qui se soustrait à l'obligation d'entre dans la zone des pénalités alors qu'il lui a été demandé de le faire, ou d'y rester pour la durée appropriée, doit être disqualifié par le juge-arbitre.

Exemple de mise en place pour une épreuve sur piste en plein air.



→ Les Epreuves Combinées

EPREUVES COMBINEES		
	1ère journée	2ème journée
TETRATHLON BF	50mH-Hauteur-Javelot-1000m	
TETRATHLON BM	50mH-Disque-Hauteur-1000m	
HEPTATHLON MF	80mH-Hauteur-Poids-80m	Longueur-Javelot-1000m
OCTATHLON MM	100mH-Poids-Perche-Javelot	80m-Hauteur-Disque-1000m
HEPTATHLON CF-JF	100mH-Hauteur ou Longueur-Poids ou Javelot-200m	Longueur ou Hauteur-Javelot ou Poids-800m
DECATHLON CM-JM	100m-Longueur-Poids ou Javelot-Hauteur ou Perche-400m	110mH-Disque-Perche ou Hauteur-Javelot 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		
	1ère journée	2ème journée
TETRATHLON BF	Hauteur-50mH-Poids-1000m	
TETRATHLON BM	Long-Poids-50mH-1000m ou Perche-Poids-50mH-1000m	
PENTATHLON MF	Longueur-50mH-Poids-Hauteur-1000m	
PENTATHLON MM	50mH- Hauteur-Poids-Longueur ou perche-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 constante pendant tout le concours
- **de 3 en 3 cm à la hauteur**
- **de 10 en 10 cm à la perche**
- 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.**



Règle des faux départs :

→ **Disqualification à partir du 2^{ème} faux départ de la course**

- **Tout athlète ne prenant pas le départ ou ne faisant pas au moins un essai dans l'une des épreuves ne sera pas autorisé à prendre part aux épreuves suivantes,** mais sera considéré comme ayant abandonné la compétition.
- Tout athlète qui abandonne doit en informer le juge arbitre.

- Le juge arbitre des épreuves combinées a autorité sur toutes les épreuves de l'épreuve combinée sauf pour la partie relative aux départs si un juge arbitre départ est désigné.

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 cotation).

Le 1^{er} est celui qui a le plus de points.

Si égalité à n'importe quelle place, les athlètes seront considérés comme étant ex aequo.



Comité d'Athlétisme Charente

Maison Départementale des Sports, rue des Mesniers Domaine de la Combe - 16710 St-Yrieix sur Charente

☎ : 05 45 25 32 48 ✉ : secretariat@cd16athle.fr

Site internet : <http://comitecharente.athle.com>

Comité d'Athlétisme de Charente-Maritime

13 Allée du Chèvrefeuille - 17100 Saintes

☎ : 06 07 66 88 87 ✉ : cd17athle@orange.fr

Site internet : <http://cd17.athle.org>

Comité d'Athlétisme de Corrèze

-

☎ : 06 09 57 26 96 ✉ : cdathletisme19@gmail.com

Site internet : <http://correze.athle.org>

Comité d'Athlétisme de Creuse

Maison des associations - Braconne - 23000 Guéret

☎ : 06 70 07 06 54 ✉ : cd23.athle@orange.fr

Site internet : <http://creuse.athle.org>

Comité d'Athlétisme de Dordogne

-

☎ : 06 80 58 72 20 ✉ : lionel.brusquand@wanadoo.fr

Site internet : <http://cd24.athle.fr>

Comité d'Athlétisme de Gironde

Maison Départemental des Sports, 153 rue David Johnston - 33000 Bordeaux

☎ : 06 51 04 82 82 ✉ : comite@athletisme33.fr

Site internet : <http://comite33.athle.fr>

Comité d'Athlétisme des Landes

-

☎ : 06 30 56 36 32 ✉ : a_tauzin40@orange.fr

Site internet : <http://cd40.athle.org>

Comité d'Athlétisme du Lot et Garonne

1 square Georges Brassens - 47240 Bon-Encontre

☎ : 06 69 51 04 93 ✉ : richard.nathalie47@gmail.com

Site internet : <http://47.athle.fr>

Comité d'Athlétisme des Pyrénées-Atlantiques

-

☎ : - ✉ : marilyn.g@laposte.net

Site internet : <http://comite64.athle.org>

Comité d'Athlétisme des Deux-Sèvres

14 chemin Saint-Bréviaire - 79140 Combrand

☎ : 05 49 82 08 34 ✉ : sbac.pascal@wanadoo.fr

Site internet : <http://cda79.athle.fr>

Comité d'Athlétisme de la Vienne

CDOS de la Vienne, 6 Allée Jean Monnet Bat C3 - 86000 Poitiers

☎ : 06 86 70 14 32 ✉ : cd86athle@yahoo.fr

Site internet : <http://cd86.athle.com/>

Comité d'Athlétisme de la Haute-Vienne

Maison Départementale des Sports - 35 boulevard de Beaublanc - 87100 Limoges

☎ : 06 82 75 71 94 ✉ : bernard.maes@alsatis.net

Site internet : <http://cdathletisme87.athle.com>

Ligue d'Athlétisme de Nouvelle Aquitaine

Maison régionale des sports

3ème étage

2, avenue de l'université

33400 TALENCE

Tél. : 05 57 00 11 50

lana@athlelana.fr

[https:// athlelana.com/](https://athlelana.com/)

