



10 avenue de la République - 92000 Nanterre  
Tél : 01 1 47 33 20 13

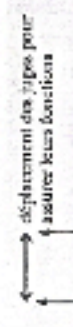
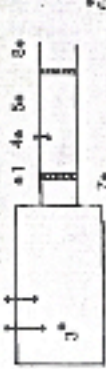
## FNCTIONS DES Juges

### Saut en longueur - Triple Saut

Principes de base

Composition du Jury

#### I. Placement et rôle des juges



#### 1 - Chef du concours

• vérifie les installations (zone de chute, sable humide, planche d'appel, planche de démarrage, chronométré)

• indique (avec drapeaux) si l'essai est réussi ou non

2 - Une personne réalise le saut après chaque essai

3 - Une personne plante la Cote à la dernière mesuré tirée par l'athlète, et tient le décamètre au point 0

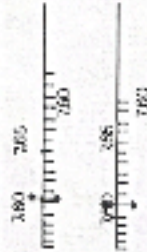


\*Devant l'anneau de démarrage\*

D.B.

4 - Une personne tient l'autre extrémité du décamètre (vers la planche d'appel). La performance sera lue au niveau de la ligne d'appel, ou en intérieur.

LECTURE AU CM INTERIEUR



5 - Secrétaire du concours qui inscrit les performances

X = essai nul  
- = essai non tenté

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

7 - Une personne tient le panneau d'affichage

8 - Une personne fait fonctionner l'horloge (1:30 pour chaque athlète pour effectuer le saut).

#### II - Déroulement du concours

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

L'appel se fait à partir de la planche. Immédiatement après la ligne d'appel se trouve la planche (ou sable humide) afin de ralentir l'impulsion du pied de l'athlète quand il fait une saut de pied



10 avenue de la République - 92000 Nanterre  
Tél : 01 1 47 33 20 13

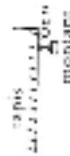
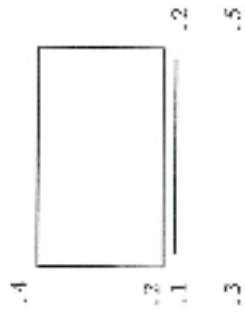
## FNCTIONS DES Juges

### Saut en Hauteur

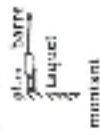
Principes de base

Composition du Jury

#### I. Placement et rôle des juges



Les installés par rapport au pays de réception.



Les installés par rapport à la barre



#### 1 - Chef du concours

• vérifie le matériel (pays de passage, hauteur des matras de réception, barre ne devant pas toucher les poteaux et arrachée pour être toujours placée de même côté)

• vérifie les montées de barre

• indique (avec drapeaux) si l'essai est réussi ou non

2 - Deux personnes aident à remettre la barre

3 - Secrétaire du concours : tient le tableau, selon les indications du chef de concours et sur l'appel de l'athlète, les noms des athlètes et les montées de barre.

4 - Une personne tient le panneau d'affichage

5 - Une personne fait fonctionner l'horloge de compétition - chaque athlète a 1:30 pour effectuer son saut, quand il reste 2 ou 3 athlètes, ils ont 3 minutes pour chaque essai, quand il n'y a que deux saut, il aura 5 minutes pour effectuer chaque essai.

D.B.

#### II - Déroulement du concours

- Les athlètes prennent leurs marques (à environ 1 mètre).

- Les concurrents s'entraînent librement de sauter à une hauteur. Ils s'entraînent au fur et à mesure d'une hauteur, la se garantissant elle par le côté et le même essai de cette hauteur.

#### III - Validité des sauts

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

Un athlète est éliminé quand il a 3 tentatives échouées. Lorsqu'il ne reste qu'un seul athlète, il se peut de déterminer le vainqueur de saut ou il élimine l'athlète.

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

Une vérification est effectuée aussi; chaque fois que de saut

D.B.

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

- entre chaque essai, l'athlète est remis en état, ainsi que la plasticité.

- lorsqu'il y a 8 concurrents ou moins, ils sautent tous droit à 6 essais.

- lorsqu'il y a plus de 8 athlètes, ils sautent tous droit aux 3 premiers essais, les athlètes ayant obtenu les meilleurs résultats sautent droit à 3 essais supplémentaires.

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

### III - Essais

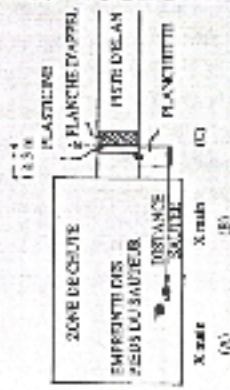
Un concurrent fait une lame :

- et il laisse une marque sur la plasticité

- et il prend ses pieds dehors des entailles latérales de la planche d'appel

- et après avoir sauté, il marche en arrière dans la zone de chute

- s'ils tombent, l'athlète est en dehors de la zone de chute plus près de la ligne d'appel que la marque la plus proche faite dans la zone de chute :

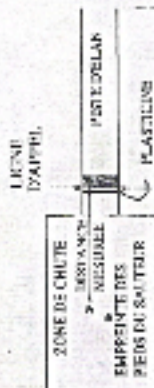


en A il n'y a pas d'axe

en B il y a d'axe

### IV - Mesures

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



### V - Classement

Pour les épreuves de concours où le résultat est basé sur la distance, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera premier, en cas d'égalité on cotera d'abord la meilleure lame performante, ou la 3ème, etc...

### VI - Tirage-à-sort

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

La plasticité d'appel se mesure à 1,30 m pour les hommes, et 1,10 m pour les athlètes femmes.

### IV - Essais

Un concurrent fait une lame



et il doit retomber la barre de ses appuis



### V - Classements

Exemple de classement :

ATHLÈTE	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>	10 <sup>e</sup>	11 <sup>e</sup>	12 <sup>e</sup>	13 <sup>e</sup>	14 <sup>e</sup>	15 <sup>e</sup>	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

Y = essai réussi  
X = essai raté  
- = hauteur non tentée : 2,50 et 2,60

Il est permis de sauter à 2,00 m en franchissant la barre, et à 4 échecs.

C'est 25 sur la barre à 2,00 m ou franchir au 1<sup>er</sup> essai, sans 2 échecs

Est éliminé : 1 essai plus consécutifs non classés

Les concurrents sont ainsi départagés :

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

b) si l'échec se produit, le concurrent ayant fait le plus petit nombre de sauts dans l'ensemble de l'épreuve sera classé avant l'autre.

c) si l'échec se produit, le concurrent ayant fait le plus petit nombre de sauts dans l'ensemble de l'épreuve sera classé avant l'autre.

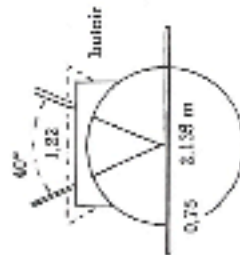
Si un athlète a réussi à 2,20 m et que l'autre, après huit tentatives échoués à 2,30 m, le barreaux placés à 2,28 m et les 2 athlètes doivent tenter un saut à cette hauteur, à la ré-essayer, la barre sera élevée de 2 cm. S'ils échouent, elle sera abaissée de 2 cm, jusqu'à ce qu'ils se départagent.

## FONCTIONS DES JUGES

### Lancer de Poids

#### Principes de base

#### Arrière du lancer de poids



- 1 - J.A. le chef du concours :
  - vérifie le matériel, faire de lancer
  - répartir les rôles entre les juges
  - déterminer la validité des jets au départ
  - vérifier le mesurage
  - établir le classement du concours
- 2 - Deux personnes aident à vérifier la validité du lancer et au mesurage
- 3 - Une personne pose la tige de mesure au point de chute
  - valide le jet de la suite
- 4 - Une personne aide au mesurage (petit réfé)
- 5 - Secrétaire du concours :
  - tient la feuille sur laquelle sont inscrits les noms des concurrents,
  - inscrit les performances annoncées par le chef du concours :

x = essai non réussi  
- = essai non tenté

- 6 - Une personne tient le panneau d'affichage
- 7 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concours pour chaque athlète pour effectuer le lancer.

#### II - Développement du concours

- Les athlètes ont droit à trois essais d'habituellement dans l'ordre de la feuille du concours.
- Le lancer de poids est effectué de l'intérieur du cercle et accompagné le jet d'une position stationnaire.
- Le concours est autorisé à toucher l'arrière de la bande de fer et du sabot.
- Le poids est lancé d'une seule main en avant de l'épaule. Au moment du lancer le poids ne doit pas toucher ou être très proche du métron, la main ne peut être abaissée pendant le lancer.
- Le poids ne doit pas être ramené en arrière du plan des épaules.

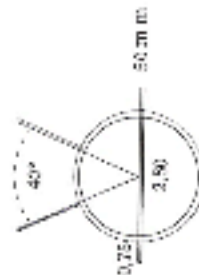
23

## FONCTIONS DES JUGES

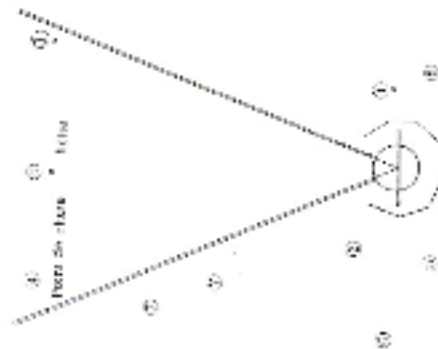
### Lancer de Disque

#### Principes de base

#### Arrière du lancer de disque



#### I - Placement et rôle des juges



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

- vérifie faire de lancer, le matériel
- répartir les rôles entre les juges
- déterminer la validité des jets au départ
- vérifier le mesurage
- établir le classement du concours

- 2 - Deux personnes aident à vérifier la validité du jet de départ
  - effectuer le mesurage

- 3 - Le J.A. est responsable de la validité du lancer de la suite

- 4 - Deux personnes au volant le point de chute, l'un d'eux tient la tige (point de) du ruban.

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

x = essai non réussi  
- = essai non tenté

- 6 - Une personne tient le panneau d'affichage
- 7 - Une (ou deux) personnes aident à reporter les disques

- 8 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concours pour chaque athlète pour effectuer le lancer.

#### II - Développement du concours

- Le lancer est autorisé avec un pied de l'arrière dans l'ordre de la feuille du concours.
- Le lancer de disque est effectué à partir d'un cercle et accompagné le jet d'une seule main d'une position stationnaire.
- Le concours est autorisé à toucher l'arrière de la bande de fer et du sabot.
- Le concours est autorisé à toucher le point de chute. Au moment du lancer le poids ne doit pas toucher ou être très proche du métron, la main ne peut être abaissée pendant le lancer.
- Le poids ne doit pas être ramené en arrière du plan des épaules.
- Le poids ne doit pas être ramené en arrière du plan des épaules.

24





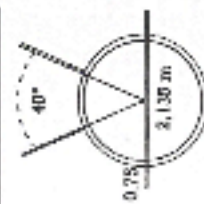
10, Avenue Pauline, Pétionville  
TÉLÉPHONE : 20 20 18

## FNCTIONS DES JUGES

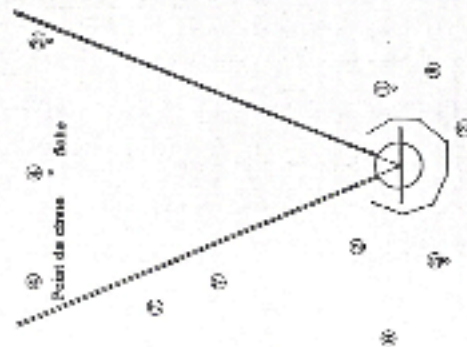
### Lancer de Marteau

#### Principes de base

#### Aire de lancer du marteau



#### 1 - Placement et rôle des juges



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

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

D.B.

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

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

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

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

- x = exact non réussi
- = exact non tenté

6 - Une personne tient le panneau d'affichage.

7 - Une (ou deux) personnes chargées de supporter les anneaux.

8 - Une personne (ou formateur) dirige de son côté la concentration, l'aide à l'appel de son nom.

#### II - Dénouement du concours

- Les concurrents subissent de nombreuses sin de se protéger les mains. Les participants tire leurs des deux côtés et avec le bout des doigts, sans le poser, découvert.

- Les athlètes ne peuvent répondre ou pénétrer au centre substitution dans le cercle ou sur leurs chaussures.

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

- Le lancer du marteau s'effectue à partir d'un cercle situé à l'intérieur du mesurage de prestation. Afin d'assurer la sécurité des athlètes, des officiels et des spectateurs. Autour du lancer, l'athlète doit être seul à l'intérieur de la cage.

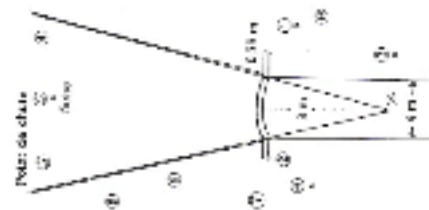


10, Avenue Pauline, Pétionville  
TÉLÉPHONE : 20 20 18

## Lancer de Javelot

#### Principes de base

#### Aire de lancer de javelot



#### 1 - Placement et rôle des juges

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

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

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

3 - Une personne aide au mesurage en tenant le ruban qui doit passer par le point 0

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

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

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

- x = exact non réussi
- = exact non tenté

7 - Une personne tient le panneau d'affichage

8 - Une ou deux personnes chargées de supporter les javelots

9 - Une personne fait fonctionner l'horloge de son côté. L'aide à l'appel de son nom.

#### II - Dénouement du concours

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

- Le point sera tenu à la corde de prise. Le javelot doit être lancé perpendiculairement au sol et doit être saisi par le bras utilisé pour le lancer. Il ne doit pas être saisi dans un mouvement continu.

- Lorsqu'il y a plus de 8 concurrents, chacun aura droit à 2-3 essais et les 8 meilleurs seront à rejeter simultanément.

- Lorsqu'il y a 8 concurrents ou moins, chacun aura droit à 3 essais

#### III - Finales



- Le lancer ne sera pas valable s'il est effectué, après qu'il a commencé le lancer, touché avec l'impulsion quelle soit son corps ou des membres le jet.  
- L'excès de la prise d'un javelot à la ligne d'attente.

D.B.

Le concurrent doit commencer son jet dans une position antérieure.

En position de départ, avant les balancements ou rotations, le concurrent est autorisé à disposer libre de ses mains et à l'insérer dans le cercle.

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

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

#### III - ÉVALUATION

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

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

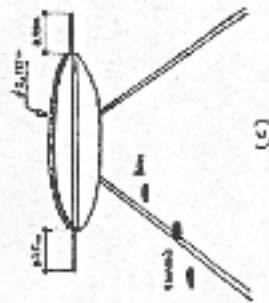
Le lancer sera irrégulier si le concurrent, après avoir pénétré à l'intérieur du cercle et après avoir commencé un lancer, touche avec une partie quelconque de son corps le haut du cercle ou le sol à l'intérieur (a)



(a)

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

81



(c)

La tête du marteau doit tomber à l'intérieur du secteur, et elle tombe à l'extérieur ou sur la ligne délimitant le secteur, il y aura faute (c)

#### IV - Comment mesurer un jet



Le mesurage se fait immédiatement après chaque lancer : placer la tête et le point à du marteau sur la marque laissée par le marteau à l'intérieur le plus proche du cercle de lancer. Tracer le ruban de toile sorte qu'il passe par le centre du cercle de lancer. La lecture se fait sur le cercle, à l'intérieur, arrondi au centimètre pair inférieur.

#### V - Classement

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

En cas d'égalité, on considérera la meilleure 2ème performance, ou la 3ème, etc...

L'essai ne sera valable que si la pointe de la tête marteau touche le sol avant que le concurrent ait quitté la ligne qui délimite le secteur.

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

Avant tout jet, le concurrent doit se tenir debout et se tenir complètement de manière à ériger le dos vers l'axe de lancement.

Un concurrent peut immerger au sol (d) le marteau, peut poser son corps par terre à l'intérieur ou à l'extérieur de la piste d'élan, peut sauter, se relever, sans faire de fautes, et recommencer son essai dans le cercle de lancer.

Un concurrent ne doit pas quitter la piste d'élan avant que le marteau ait touché le sol.

En utilisant la piste d'élan, le premier marteau avec les lignes prévues ou le sol à l'extérieur de la piste d'élan doit être effectué complètement derrière les lignes prévues à moins des segments adhésifs, jusqu'à ce que les lignes soient parallèles.

Un athlète a droit à un essai supplémentaire appelé de son nom.

#### IV - Comment mesurer un jet



Le mesurage se fait immédiatement après chaque lancer à partir de la marque la plus proche faite au sol de la tête de marteau (pointe tête) jusqu'à l'intérieur du cercle de lancer. Tracer le ruban de toile sorte qu'il passe par le point. La lecture se fait sur le cercle intérieur de la piste d'élan et la mesure est arrondie au centimètre pair inférieur.

#### V - Classement

Le concurrent ayant fait la meilleure performance sera classé premier.

En cas d'égalité, on considérera la meilleure seconde performance, ou la 3ème, etc.