

LIVRET DE FORMATION DES OFFICIELS



TABLE DES MATIERES

Introduction.....	2
Sources	2
Ressources.....	2
Qu'est-ce qu'un officiel ? – Sa qualification et son rôle.....	3
La Marche Athlétique	4
Chronométreur MANUEL	5
Juge de Départ.....	7
Juge des Courses	10
L'Anémomètreur	12
Plan d'une piste type.....	14
Emplacement et hauteur des haies.....	15
Saut en Longueur – Triple Saut	16
Saut en Hauteur.....	18
Saut à la Perche	20
Lancer du Poids	22
Lancer du Marteau	24
zone de risque	26
Lancer du Disque.....	27
Lancer du Javelot.....	29
Poids des engins de lancers.....	31
Temps de concentration.....	31
Recommandations et principes de sécurité.....	32
Annotations personnelles	33

INTRODUCTION

Ce livret a été établi afin de vous accompagner dans votre formation et tout au long de votre démarche comme officiel.

L'ensemble des disciplines abordées est un survol assez complet des principales recommandations des règlements en vigueur pour l'Athlétisme.

Certaines qualifications ne sont pas jointes dans ce fascicule : le Secrétariat informatique de compétition et le Chronométrage électrique car elles demandent une formation spécifique. Nous vous conseillons de vous rapprocher de vos Commissions départementales et régionales en ces domaines particuliers.

Nous vous invitons à prendre contact avec les responsables des Commissions, départementales et régionales, ils sont à votre écoute.

Ils peuvent vous aider à apporter les réponses aux questions que vous pourriez vous poser...et même à vous poser d'autres questions !

Nous vous souhaitons bonne réussite dans votre parcours.

SOURCES

[1] *Les Règles de Compétition 2018-2019*, IAAF, 250 pages

[2] *Modifications des Règles de Compétition de l'IAAF 2018-2019*, IAAF, approuvé le 8 juin 2019, 27 pages

[3] *L'éducation Athlétique – Benjamins/U14 et Minimes/U16*, Commission Nationale des Jeunes, Février 2020, 66 pages

Règlement des installations et des matériels fixes d'athlétisme :

<https://www.athle.fr/asp.net/main.pdf/pdf.aspx?path=/Reglement/installations-materiels-athle.pdf>

RESSOURCES

- Textes officiels, FFA - <https://www.athle.fr/asp.net/main.html/html.aspx?htmlid=24>
- Commission des Officiels Techniques, FFA - <http://cot.athle.com/asp.net/espaces.news/news.aspx>
- Arbitrage athlétisme - <https://arbitrage-athletisme.fr>

QU'EST-CE QU'UN OFFICIEL ? SA QUALIFICATION-SON ROLE

Un rappel ; pour qu'une compétition puisse se dérouler dans les meilleures conditions, il faut impérativement des officiels qualifiés dans l'ensemble des spécialités figurant au programme.

Sans officiels sur une compétition pas de validation des performances.

L'officiel est garant du règlement IAAF (devenue World Athletics), qui régit l'ensemble des compétitions. Le Juge est là pour la gestion de la compétition et valider les performances en tenant compte des principes : d'impartialité, du respect des règles, du suivi des horaires et du programme de la compétition.

En cas de litiges, il en réfère aux ; Chef de jury, Juge Arbitre de sa spécialité ou au Directeur de réunion.

Les différentes qualifications vous concernant dans un premier temps :

Les anciennes qualifications « juge départemental, régional, fédéral » ont évoluées en :

- Niveau 1 – Juge Assistant
- Niveau 2 – Juge
- Niveau 3 – Chef Juge

La FFA s'est dotée d'un organisme de formation (OFA) par lequel transitent toutes les propositions de formation et l'enregistrement des compétences acquises. Chacun peut s'inscrire en ligne (IEL) pour participer à des sessions inscrites au calendrier national en visioconférence ou en présentiel selon le cas.

« L'athlé est présenté comme sport individuel, le jury est un sport d'équipe »

Quelques principes de base en plus de la sécurité qui concerne chacun :

- Agir avec bon sens.
- Avoir des réactions rapides.
- Rester calme en toute circonstance.
- Gestion du stress: les officiels doivent savoir faire le point et se régénérer.
- Bien connaître les règlements et leur application (révisés tous les 2 ans)
- Bien connaître sa fonction, et le rôle à tenir.
- Avoir comme idée maîtresse l'équité entre les athlètes.

CHRONOMETREUR MANUEL



Positionnement des Chronomètres :

Les chronomètres devront être placés dans le prolongement de la ligne d'arrivée à au moins 5 mètres du couloir extérieur de la piste.

Dès que les chronomètres sont en place, le Chef chronométrateur procède à la répartition des concurrents à chronométrer par chaque chronométrateur, la dite répartition se fait en fonction du :

- Type de course (en couloir ou en ligne)
- Nombre de Chronomètres
- Nombre de couloirs

Le chronométrateur doit faire abstraction de l'environnement (souvent bruyant), il doit rester impartial quels que soient les concurrents (comme tous les Juges, il laisse son appartenance à son club dès qu'il entre en fonction et en toute circonstance).

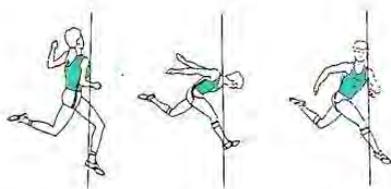
Le Chef chronométrateur en contact, permanent, avec le Chef du chronométrage électrique et le Chef starter indique à ceux-ci, au moyen d'un sifflet ou par talkie-walkie, que les chronométrateurs sont prêts.

La prise de temps :

Au départ d'une course, le chronométrateur déclenche son chronomètre (à affichage digital) à la flamme ou à la fumée du pistolet du starter et non au son de la détonation (l'écart entre la flamme et le son est d'environ (2/10ème) s'il "rate" le départ le chronométrateur doit informer le Chef chronométrateur en annonçant "temps pas pris" celui-ci devra, dans la mesure du possible, pallier à cette situation.

Afin d'éviter de "chercher" le starter au moment du départ d'une course, le chronométrateur doit connaître tous les emplacements des départs de courses (y compris la marche) qui se déroulent sur un stade.

A l'arrivée d'une course, le chronométrateur arrête son chronomètre lorsque l'athlète et plus précisément son torse (pas la tête, le cou, les bras, les jambes, les mains ou les pieds) atteint le plan vertical du bord intérieur de la ligne d'arrivée (voir croquis et photo).



Il communique au Chef chronométrateur les temps des athlètes qu'il a pris, (chaque chronométrateur prend 2 temps). Les temps sont donnés au 100ème (lecture du chronomètre), le Chef chronométrateur fera la conversion au 10ème pour définir le temps manuel officiel (voir exemple ci-après).

Le calcul des temps se fait de la manière suivante :

11''09 – 11''27 – 11''11 : il faut prendre le temps moyen (et non la moyenne des temps) ici 11''11 (temps au 100^{ème}) qui sera converti, par le Chef Chronométrateur, en 11''2 (temps au 10^{ème supérieur}) qui sera le temps manuel Officiel.

Quand il n'y a que 2 temps sur un athlète c'est le temps le moins bon qui est retenu.

Dans tous les cas il est nécessaire que le temps du premier soit enregistré par trois chronométrateurs.

EPREUVE	100 METRES									
ORDRE DES ARRIVEES	TEMPS DE CHAQUE CHRONOMETREUR									TEMPS OFFICIELS
	CHEF	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	11''09	11''27	11''11							11''2
2				11''23	11''16		11''21			11''3
3						11''29		11''16	11''22	11''3
4	11''44	11''51	11''59							11''6
5				11''48	11''71					11''8
6							11''70		11''74	11''8
7						11''79				11''8
8								11''91		12''0

Avant le départ de la course suivante, quand le Chef chronométrateur l'indiquera (celui-ci pouvant effectuer un contrôle), le chronométrateur remettra son chronomètre à 0.

Courses de demi-fond et épreuves de marche :

Pour toutes les courses de demi-fond et la marche, le Chef chronométrateur désignera (en plus des chronométrateurs d'arrivée) un chronométrateur qui sera chargé de communiquer à la table de pointage les temps à chaque passage, sur la ligne d'arrivée, de tous les concurrents. Ceci sans tenir compte des concurrents doublés.

Epreuve de durée (Heure course ou marche) :

Pour l'épreuve de l'Heure, le Chef chronométrateur, après avoir déclenché son chronomètre au moment du départ, ira avec un starter (quelques minutes avant la fin de l'épreuve) au centre du terrain et indiquera au starter la 59ème minute et l'heure, celui-ci tirera un coup de pistolet pour annoncer aux concurrents la dernière minute et la fin de l'épreuve. Pour cette épreuve il faut une synchronisation parfaite entre le chronométrateur et le starter car le pointeur doit marquer l'endroit exact où l'athlète a touché la piste au moment précis où le coup de feu final a été tiré.

Courses sur piste jusqu'au 10 000 mètres (inclus) :

Pour toutes les courses sur piste jusqu'au 10 000 mètres inclus, les temps pris par le Système de Photographie d'Arrivée seront considérés comme officiels sauf si, pour une raison quelconque il apparaît que les temps soient inexacts, dans ce cas, les temps des chronométrateurs manuels seront pris comme temps officiels (décision prise par le Juge Arbitre des courses en accord avec le Chef Juge Photo d'Arrivée).

Courses sur piste d'une distance supérieure à 10 000 mètres et pour les épreuves Hors Stade:

Pour toutes les courses sur piste d'une distance supérieure à 10 000 mètres, les courses hors stade y compris le cross-country, les temps (électriques) lus au 100ème de seconde seront convertis et enregistrés à la seconde supérieure et donneront les temps officiels.

Exemple : Marathon en 2h09'44''32 sera enregistré 2h09''45

Cependant, le 20 000 mètres, (qui se court sur piste, à ne pas confondre avec le 20 km qui lui se déroule sur la route) sera enregistré au 1/10^{ème} supérieur. (59'26''32 donnera le temps officiel de 59'26''4)

Nota : Les Chronomètres à imprimante permettent de programmer l'enregistrement des temps à la seconde supérieure.

JUGE DE DEPART

Départ des courses



Assistant des juges de départ

1. Les Aides-Starters doivent contrôler que les athlètes participent bien à la série ou à la course à laquelle ils doivent prendre part et qu'ils portent correctement leurs dossards (jusqu'au 400m inclus, dans le dos ; au-dessus de 400m sur la poitrine)
2. Ils placeront chaque athlète dans son bon couloir ou à sa bonne position, les rassemblant environ 3 mètres derrière la ligne de départ (dans le cas des courses à départ échelonné à la même distance derrière chaque ligne de départ). Lorsqu'ils seront ainsi placés, ils signaleront au Starter que tout est prêt. Si un nouveau départ est nécessaire, les Aides-Starters devront rassembler à nouveau les athlètes.
3. Jusqu'à 400m inclus, y compris pour les relais 4x100, 4x200m et du relais 4x400m, les athlètes doivent se positionner dans les blocs de départ.
4. Ils devront s'assurer que les témoins sont disponibles pour les premiers partants d'une course de relais et les récupérer à l'arrivée.
5. Les concurrents ne doivent pas toucher avec les mains (ou les pieds) la ligne de départ, ni la piste au-delà de ligne de départ. (cf. photo)



Juge de départ

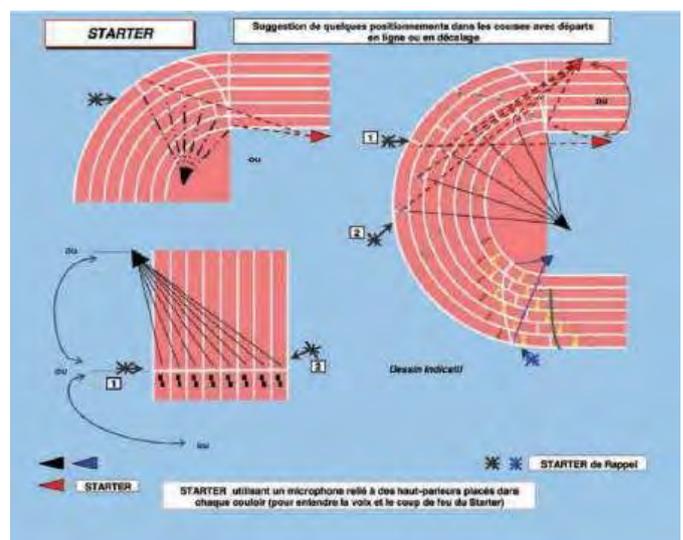
Pour les courses jusqu'à 400m inclus, y compris pour les relais 4x100, 4x200m et du relais 4x400m, au commandement «A vos marques», les athlètes doivent se placer derrière la ligne de départ, dans leurs blocs de départ. Dès qu'ils sont immobiles, l'aide-starter fait signe au starter que tous les athlètes sont prêts, le starter lèvera le bras qui tient le pistolet et prononcera le mot «Prêts», il attendra alors que tous les athlètes soient dans la position de départ, bien calés et immobiles et donnera le coup de feu de départ.

Le Starter devra se placer de façon à avoir un contrôle visuel total de tous les coureurs pendant la procédure de départ.

Les commandements :

Jusqu'au 400m inclus, "**à vos marques**" / "**prêts**" puis le coup de pistolet.

Au-dessus du 400m, "**à vos marques**" et quand les concurrents sont immobiles, le starter tire le coup de pistolet.



Juge des départs de rappel

Chaque Starter de Rappel devra se placer de manière à voir également chaque athlète qui lui est assigné.

L'avertissement et la disqualification mentionnés à la règle 162.7 ne peuvent être donnés que par le Starter.

Chaque Starter de Rappel devra obligatoirement rappeler la course si une infraction aux Règles est remarquée. Après un rappel ou un départ interrompu, le Starter de Rappel devra rapporter ses observations au Starter qui décidera si un avertissement doit être donné ou une disqualification infligée.

Règle des faux départs

a) Le départ régulier – Le faux départ

- 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 ou le signal d'un appareil de départ approuvé.
- Si, de l'avis du Starter ou des Starters de Rappel, un athlète commence son mouvement de départ avant le coup de feu ou la possible perception de celui-ci, ce sera un faux départ, et la course devra être rappelée.
- Toutefois, si le mouvement de l'athlète ne provoque pas une perte de contact avec le sol (les mains), ou les plaques des blocs de départ (les pieds), alors cela ne sera pas considéré comme un faux départ.

Un tel comportement sera du ressort du Juge Arbitre des Départs qui pourra infliger à l'athlète fautif un carton jaune (avertissement) ou rouge (disqualification).

b) Application de la règle

- Pour les benjamins (pour la même course):
 - 1 responsabilité de faux départ par athlète est admise,
 - Disqualification à la 2ème responsabilité pour un même athlète.
 - Pour les minimes : 1 faux départ par série (« collectif »), si 2^e faux départ, le responsable du faux départ sera disqualifié.
- Pour les cadets/juniors/espoirs/seniors (pour la même course) : > aucune responsabilité du faux départ n'est admise,
 - Tout athlète responsable d'avoir provoqué un faux départ sera disqualifié
- Pour les épreuves combinées cadets/juniors/espoirs/seniors (pour la même course) :
 - 1 responsabilité de faux départ est admise (« collectif »).
 - Disqualification à la 2^e responsabilité de faux départ, quel que soit l'athlète à qui elle a été attribuée, dans la même course.

Les Cartons.

Ils sont spécifiques et d'utilisation pour l'équipe des départs ; les plots de départs doivent permettre les mêmes présentations de couleurs et de formes (deux faces identiques).

VERT : à l'appréciation d'une situation de faux départ ou d'une interruption de départ, le starter et son équipe n'affecte aucune responsabilité d'athlète(s). La présentation du carton vert est collective.



ROUGE (Mi Rouge/mi Noir) : disqualification (il peut être présenté [brandi] à 1 ou plusieurs athlètes simultanément).

Il est présenté à [brandi à l'intention de...] l'athlète à qui a été attribuée la responsabilité d'un faux départ (ou second FD de la course en EC et minimes, second FD individuel pour benjamins)



JAUNE (Mi Jaune/mi Noir) :

- **Pour les benjamins/minimes** : avertissement pour responsabilité d'un faux départ (il peut être présenté [brandi] à 1 ou plusieurs athlètes simultanément).
- **Pour les EC** : il est d'abord présenté à [brandi à l'intention de...] l'athlète à qui a été attribuée la responsabilité d'un faux départ, puis il est présenté à [brandi à l'intention de...] l'ensemble des concurrents



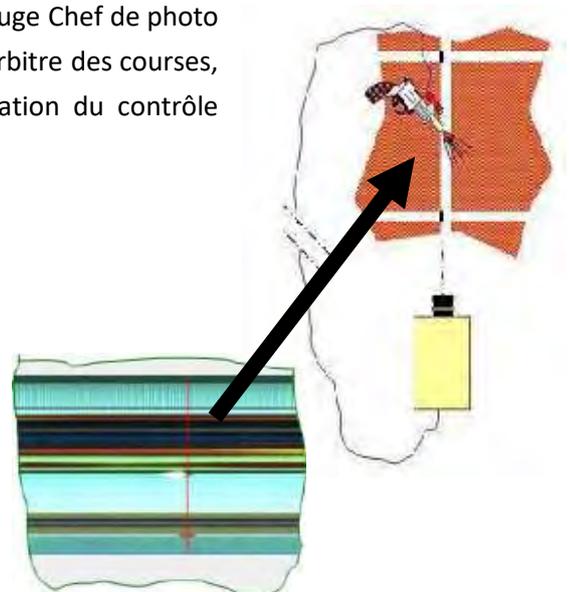
Le Point 0

Sens d'arrivée de la course

Avant le premier départ, à la demande et sous la direction du Juge Chef de photo finish, sous le contrôle du juge arbitre des départs et du juge arbitre des courses, le Starter procède techniquement (coup de feu) à la réalisation du contrôle "point zéro" (**Voir la position du pistolet**)

SECURITE; être vigilant à la manipulation de l'arme : protection des oreilles, mais aussi des personnes à proximité (exemple le starter de rappel qui se tient contre les barrières avec l'arme vers le bas toute proche du public). Ne jamais laisser l'arme hors surveillance.

Fin de compétition : Nettoyage du pistolet.



JUGE DES COURSES

Le chef juge Courses : répartit les rôles entre les juges, la répartition pourra évoluer lors de la compétition selon le programme de celle-ci.

Les fonctions sont les suivantes : Juges à l'arrivée, Compteur de tours, Commissaires de courses, Anémomètreur ;

Juges à l'arrivée :

But : Classer les athlètes lors des arrivées de courses.

Il faut juger l'athlète lorsqu'il passe sur la ligne d'arrivée : **seul le buste de l'athlète compte**. Le chef juge prend le 1er et le(s) dernier(s). Les juges prennent 1+2, 2+3, 3+4, 4+5...



Pour les courses en couloirs : être placé sur un côté de la piste dans le prolongement de la ligne d'arrivée (le rôle de ces juges n'est plus primordial, la lecture des arrivées étant effectuée par le chronométrage électrique).

- Il faut être concentré sur l'arrivée
- Juger indépendamment
- Ne pas se laisser influencer
- Il faut être objectif et impartial

Pour le demi-fond : 2 à 3 binômes se mettent en place juste après la ligne d'arrivée (1 juge crie les n° de dossard, le 2ème juge écrit), permettant de classer les athlètes.

Compteurs de tours :

Pour les courses à partir du 800m, un « panneau » affichant le nombre de tours restant à effectuer est situé au niveau de ligne d'arrivée. Un juge tient ce tableau, il affiche le nb de tours restants lorsque le premier entre dans la ligne droite d'arrivée

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

Anémomètreur :

L'anémomètre est utilisé pour les courses jusqu'au 200m inclus.

Se référer à la fonction spécifique suivante.



Commissaires de courses :

Dans les courses en ligne droite : Veiller à ce que les athlètes ne gênent pas un autre concurrent.

Dans les courses en couloirs avec virage(s) : les athlètes ne doivent pas mettre les pieds sur la ligne ou dans le couloir qui est à leur gauche.

Dans le 800m avec départ en couloirs : veiller à ce que les athlètes ne se rabattent pas avant la ligne compensée située à l'entrée de la ligne opposée à l'arrivée. (Mise en place de cônes)

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

Mettre en place à partir du 3000m et la Marche, un tableau de marche avec 1 pointeur pour 3 à 4 athlètes, relation avec le compteur de tours.

Dans les courses de haies : veiller à ce que les haies ne se chevauchent pas, que les athlètes ne se gênent pas en franchissant les haies.

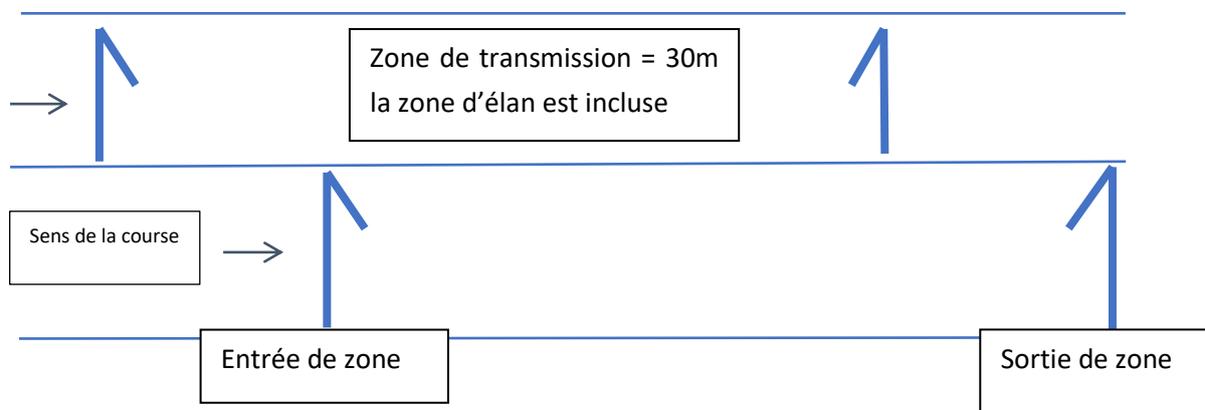
Veiller à ce que les haies soient bien placées, **hauteur et contrepoids** à la bonne position.

Veiller à ce que les athlètes franchissent correctement les haies, qu'ils ne fassent pas tomber (ou ne poussent pas la haie avec les mains) volontairement avant de la franchir. Un athlète créant une gêne pour un autre concurrent en faisant tomber sa haie dans le couloir voisin sera disqualifié.

Dans les courses de steeple : mettre en place les barrières (au bon moment selon la distance de la course) et vérifier leur hauteur (0,91m pour les H, 0,84m pour les cadets H, et 0,76m pour les F)

Veiller au franchissement correct des barrières et des rivières (passage au-dessus de l'eau ou dans l'eau obligatoire), le non-franchissement d'une haie entraîne la disqualification.

RELAIS : avant la course : vérifier que chaque athlète est dans son bon couloir de transmission



Dans les relais jusqu'au 4x200m inclus, les athlètes ont droit à une zone de 30m pour transmettre le témoin, ils peuvent mettre du ruban adhésif sur le sol pour repérer le déclenchement de leur élan au passage de leur équipier sur cette marque. Le relayeur doit s'élancer depuis l'intérieur de la zone.

On juge la position du témoin et non celle des athlètes dans la zone de passage.

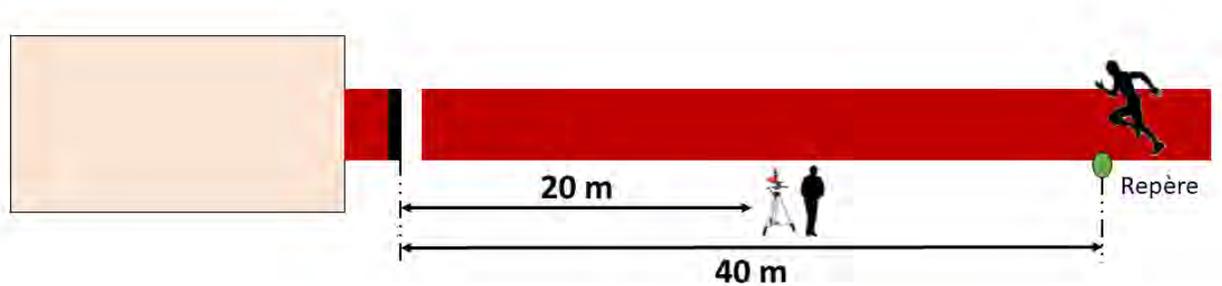
Il y a faute : si le témoin est transmis avant l'entrée de la zone de passage ou après la sortie.

Comment indiquer qu'il y a faute : Le commissaire de course se met à l'endroit où il a vu une faute, en levant le drapeau (jaune). Le Juge Arbitre prendra la décision finale.



SÉCURITÉ : Veiller aux traversées de piste, aux objets (et entraîneurs !) entreposés à proximité (starting blocs, haies, panneaux, marques javelot ou hauteur...). Attention aux athlètes se préparant aux relais sur la piste. + déroulement d'autres épreuves (javelot, hauteur).

L'ANEMOMETREUR



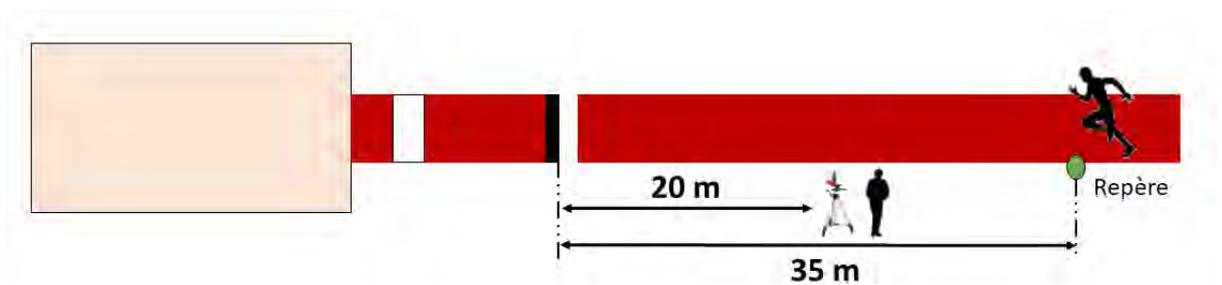
La fonction d'anémomètreur est essentielle pour valider une performance (qualificative ou record)

I. Longueur

L'Anémomètreur met en place l'anémomètre à 20m de la ligne d'appel, à 1,22 m de hauteur et au maximum à 2 mètres de la piste d'élan. Il déclenche l'appareil pendant 5'' à partir du moment où le sauteur passe devant une marque placée le long de la piste d'élan à 40m et note le vent pour chaque saut de chaque athlète.

Si un athlète entame sa course d'élan à moins de 40m, la vitesse du vent sera mesurée à partir du moment où il commence sa course d'élan.

Ceci demande un travail en binôme avec le secrétaire de la compétition (pour un bon suivi des concurrents).



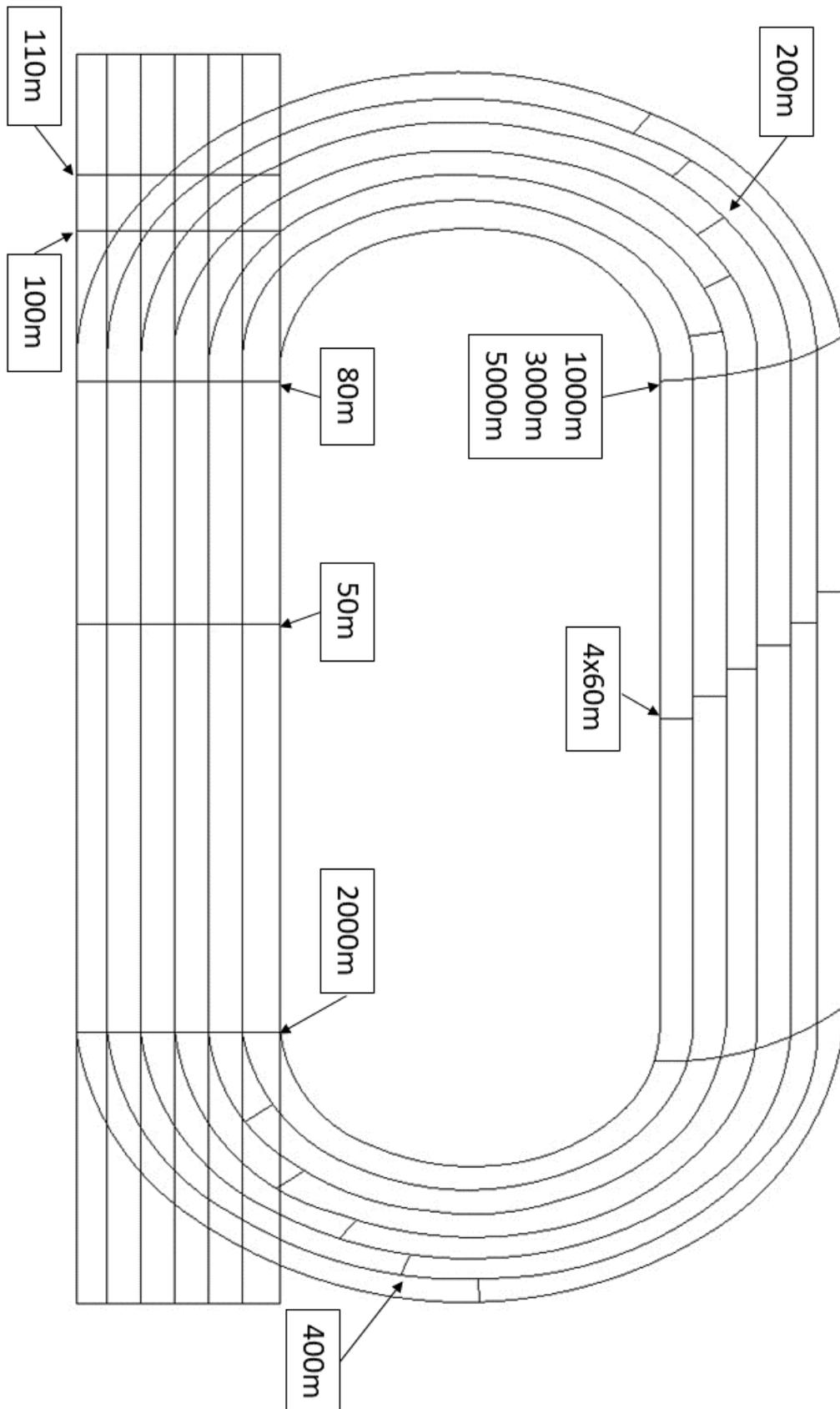
II. Triple-saut

L'Anémomètreur met en place l'anémomètre à 20m de la ligne d'appel, à 1,22 m de hauteur et au maximum à 2 mètres de la piste d'élan. Il déclenche l'appareil pendant 5'' à partir du moment où le sauteur passe devant une marque placée le long de la piste d'élan à 35m et note le vent pour chaque saut de chaque athlète.

Si un athlète entame sa course d'élan à moins de 35m, la vitesse du vent sera mesurée à partir du moment où il commence sa course d'élan.

Ceci demande un travail en binôme avec le secrétaire de la compétition (pour un bon suivi des concurrents).

PLAN D'UNE PISTE TYPE



EMPLACEMENT ET HAUTEUR DES HAIES

Plein Air

Catégorie	Distance	Couleurs du marquage	Nombre de haies	Hauteur (en m)	Départ à la 1 ^{ère} haie	Distance entre les haies	Dernière haie à l'arrivée
Hommes							
Benjamins*	50 m	Rouge	5	0,65 / 0,76	11,5	7,5	8,5
Minimes	110m	Bleu	10	0,91	13,72	9,14	14,02
	100 m	Jaune	10	0,84	13	8,5	10,5
	200 m	Bleu	10	0,76	21,46	18,28	14,20
Cadets	110 m	Bleu	10	0,91	13,72	9,14	14,02
	400 m	Vert	10	0,84	45	35	40
Juniors	100 m	Bleu	10	0,99	13,72	9,14	14,02
Espoirs / Seniors	110 m	Bleu	10	1,06	13,72	9,14	14,02
Ju / Es / Se	400 m	Vert	10	0,91	45	35	40
Master 1	400 m	Vert	10	0,91	45	35	40
Femmes							
Benjamines	50 m	Rouge	5	0,65 / 0,76	11,5	7,5	8,5
Minimes	100m	Jaune	10	0,76	13	8,5	10,5
	80 m	Blanc	8	0,76	12	8	12
	200 m	Bleu	10	0,76	21,46	18,28	14,02
Cadettes	100 m	Jaune	10	0,76	13	8,5	10,5
	400 m	Vert	10	0,76	45	35	40
Ju / Es / Se	100 m	Jaune	10	0,84	13	8,5	10,5
	400 m	Vert	10	0,76	45	35	40
Masters 1	400 m	Vert	10	0,76	45	35	40

(*) Dans les compétitions Masters 1 M, l'épreuve de 110m haies se dispute avec des haies de 1m / (*) Pour les BE G/F sur 50m, ces distances et couleurs sont identiques pour la salle.

(* NOUVEAU) Les minimes garçons courent le 110m haies avec les mêmes caractéristiques que pour les cadets (80m haies supprimé)

(*NOUVEAU) Les minimes filles courent le 100m haies avec les mêmes caractéristiques que pour les cadettes (50m haies supprimé)

Salle

Catégorie	Distance	Couleurs du marquage	Nombre de haies	Hauteur (en m)	Départ à la 1 ^{ère} haie	Distance entre les haies	Dernière haie à l'arrivée
Minimes G	50 m	Jaune	4	0,84	13	8,5	11,5
Minimes F	50 m	Blanc	4	0,76	12	8	14
Cadets	50 m	Bleu	4	0,91	13,72	9,14	8,86
Cadettes	50 m	Jaune	4	0,76	13	8,5	11,5
Ju* / Es / Se / Mas 1 M*	50 m	Bleu	4	0,99* / 1,06	13,72	9,14	8,86
Ju / Es / Se / Mas 1 F	50 m	Jaune	4	0,84	13	8,5	11,5
Cadets	60 m	Bleu	5	0,91	13,72	9,14	9,72
Cadettes	60 m	Jaune	5	0,76	13	8,5	13
Ju* / Es / Se / Mas M*	60 m	Bleu	5	0,99* / 1,06	13,72	9,14	9,72
Ju / Es / Se / Mas 1 F	60 m	Jaune	5	0,84	13	8,5	13

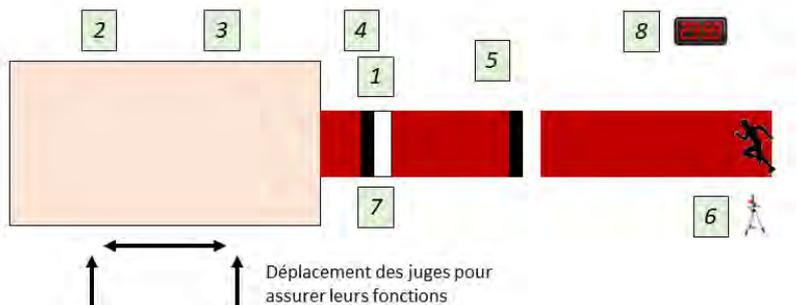
(*) Dans les compétitions Masters 1 Masculins, les épreuves de 50m haies = haies de 0,991m, comme les Juniors Masculins

SAUT EN LONGUEUR – TRIPLE SAUT

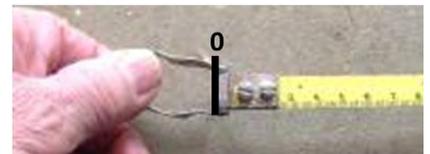
I. Placement des juges

1. J.A. – Le Chef du concours :

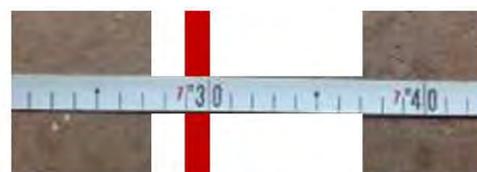
- Vérifie les installations (zone de chute, sable humide, planche d'appel, double-décamètre, plasticine, anémomètre)
- Répartit les rôles.
- Valide ou non le saut



2. Une personne ratisse le sable après chaque saut.
3. Une personne plante la fiche à la marque la plus proche, et tient le décimètre au point 0 du ruban.
4. Une personne tient le décimètre perpendiculairement à la planche d'appel.



7m30

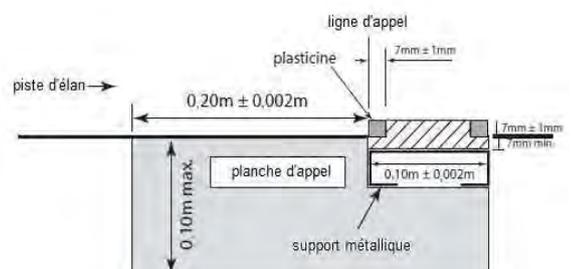


7m30

Lecture au centimètre inférieur

5. Le secrétaire du concours vérifie les noms des concurrents, club, la catégorie, appelle les athlètes et note les performances. (**X = essai non validé** – = essai non tenté)
6. L'anémomètreur se tient à 20m de la planche d'appel et déclenche l'appareil pendant 5 secondes quand l'athlète passe à 40m (longueur) et 35m (triple saut). Il note le vent pour chaque saut de chaque athlète. **Etre attentif à l'ordre de passage des concurrents (impasse, essai différé, essais supplémentaires...)** >> **Coordination avec le secrétariat du concours.**
7. Une personne tient le panneau d'affichage.
8. Une personne à l'horloge de concentration : l'athlète à 1' pour effectuer le saut à l'appel de son nom ; 2' pour essais consécutifs.

- II. **ATTENTION : A partir du 1^{er} novembre 2020**, la planche d'appel sera modifiée. La plasticine doit former un angle de 90°. Si le pied « mord » la ligne d'appel, même sans laisser de trace sur la plasticine, le saut est non valide.



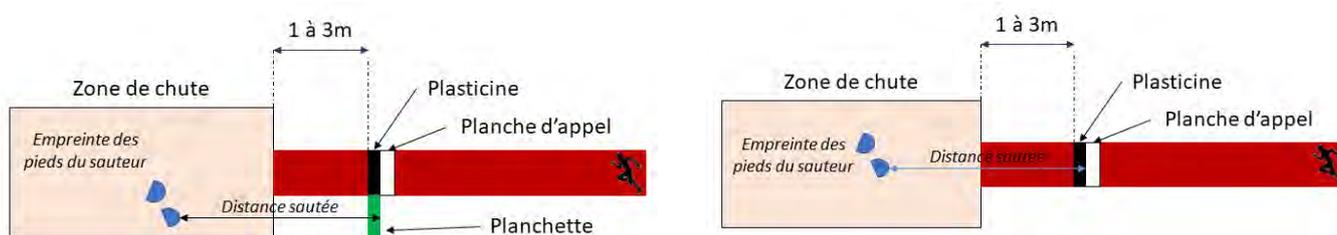
- III. **Déroulement du concours :** Les concurrents prennent leurs marques. Aucune marque sur la piste d'élan, mais sur le côté de la piste. Les traces indélébiles sont interdites (craie et feutre).

1. Les athlètes sautent dans l'ordre indiqué sur la feuille de concours.
2. Entre chaque essai, le sable est remis en état, ainsi que la plasticine (si besoin).
3. Lorsqu'il y a plus de 8 concurrents, chacun aura droit à 3 essais et les 8 meilleurs auront droit à 3 essais supplémentaires.
4. Lorsqu'un concours ne comporte que 8 athlètes ou moins, ils auront tous droit à 6 essais.
5. La vitesse du vent doit être prise et notée pour chaque saut de chaque athlète.

IV. Fautes

Le concurrent fait une faute :

- S'il « mord » la ligne d'appel (avec ou sans marque sur la plasticine).
- S'il prend appel totalement en dehors des extrémités latérales de la planche d'appel.
- Si après avoir sauté, il marche en arrière sans être préalablement sorti de la zone de chute.
- Si en tombant, il touche le sol en dehors de la zone de chute, plus près de la ligne d'appel que la marque la plus proche faite dans la zone de chute.



V. Mesurage

1. 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. La performance sera lue perpendiculairement à la ligne d'appel, **au centimètre entier inférieur**

VI. Classement

L'athlète ayant la meilleure performance sera 1^{er}, en cas d'ex-aequo on considérera la meilleure 2^{ème} performance, ou la 3^{ème}, etc ...

VII. Triple saut

Même règlement que pour le saut en longueur avec en plus une particularité :

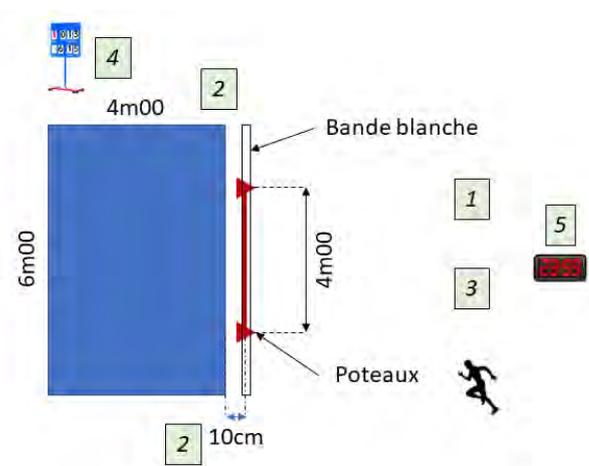
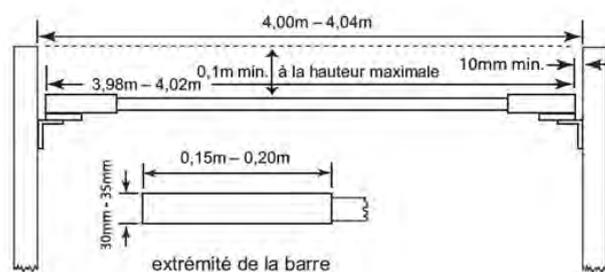
1. Le saut s'effectuera de telle sorte que le concurrent retombe sur le pied avec lequel il a pris son premier appel, puis au second saut (« cloche-pied ») sur l'autre pied à partir duquel le troisième saut est fait. Exemple : G-G-D ou D-D-G
2. La planche d'appel se trouve en principe à 13m pour les seniors hommes et 11m pour seniors femmes, mais selon le niveau et règlement de la compétition l'utilisation de planches inférieures (jusqu'à 9m et 7m) est possible. Si diverses planches sont utilisées les athlètes inscrits à la planche la plus proche sauteront à chaque tour avant les autres.

- VIII. **SECURITE :** environnement dégagé de toute source de danger, zone d'élan, fixation planche de saut, sable mou et quantité suffisante, sortie de la zone de réception, attention aux râtaux, planches supplémentaires, et aux personnes pouvant traverser la piste d'élan...

SAUT EN HAUTEUR

I. Placement et rôle des Juges

1. Chef de concours :
 - Vérifie le matériel (poteaux 10cm devant le matelas de réception, barre ne devant pas toucher les poteaux et marquée pour être placée du même côté).
 - Répartit les fonctions.
 - Vérifie les montées de barre (avec la toise)
 - Indique avec drapeaux si l'essai est réussi ou non.
2. Deux personnes aident à reposer la barre.
3. Secrétaire du concours – Tient la feuille de concours sur laquelle sont inscrits les noms des athlètes et les montées de barre
4. Une personne au panneau d'affichage.
 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration : Chaque athlète aura 1min pour effectuer son 1^{er} saut.
 - Quand il reste 2 ou 3 athlètes, ils ont 1'30min
 - Quand il ne reste qu'un seul athlète, il aura 3min. (+ 1min si tentative de record).
 - Le temps est de 2min entre deux essais consécutifs.



II. Déroulement du concours

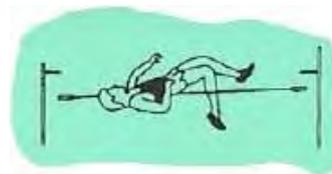
- Les athlètes prennent les marques (ruban adhésif, la craie et le feutre sont interdits). **Pas de baskets ou autres objets « dangereux pour les courses d'élan ».**
- Les concurrents peuvent s'abstenir de sauter à une hauteur (impasse). Ils commencent leur concours à la hauteur qu'ils veulent selon les montées de barres prévues dans ce concours. S'ils s'abstiennent au 1^{ère} ou 2^e essai d'une hauteur, ils ne pourront effectuer le ou les essais restants à cette hauteur. (un athlète peut ainsi avoir une stratégie de concours selon le classement provisoire de ses concurrents et « garder » des essais pour les hauteurs suivantes)

III. Validité des sauts (O = essai réussi X= essai nul — = essai non tenté)

1. Un athlète est éliminé quand il a 3 échecs successifs.
2. Lorsqu'il ne reste qu'un seul athlète, et qu'il a gagné le concours, il a le droit de demander la hauteur de barre qu'il désire tenter.
3. Les hauteurs de barre sont mesurées à chaque montée de barre ; une vérification est effectuée si un athlète a fait bouger les taquets en tombant sur la barre en effectuant son saut.
4. Une vérification est effectuée avant chaque tentative de record.

IV. Fautes

1. Le concurrent fait faute s'il fait tomber la barre de ses supports.
2. S'il touche le sol y compris la zone au-delà du plan des montants, que ce soit entre ceux-ci ou à l'extérieur des montants, avec une partie quelconque du corps sans avoir d'abord franchi la barre (Si lors d'un saut réussi le concurrent touche la zone de chute avec le pied et n'en retire aucun avantage, ce ne sera pas un échec.)
3. S'il dépasse le temps imparti pour effectuer son essai



V. Classement

Ordre	Dossard	Nom	1,80	1,85	1,90	1,93	1,96	1,98	2,00	2,02	Perf.	Echecs	Class.
1	11	A	-	o	xxo	xo	xxo	o	xo	xxx	2,00	6*	3ex
2	21	B	xo	o	-	xo	xxo	o	o	xxx	2,00	4*	1
3	31	C	xxo	o	xo	xo	xo	o	o	xxx	2,00	5*	2
4	41	D	xo	xxo	o	o	xo	xo	xo	xxx	2,00	6*	3ex
5	51	E	xx-	x							0		NC
6	61	F	xx-	o	x-	xo	xx-	o	xxx		1,98		5

* Nombre d'échecs sur l'ensemble du concours

B est 1^{er} car la barre à 2,00m est franchie au 1^{er} essai et 4 échecs.

C est 2^{ème} car la barre à 2.00m est franchie au 1^{er} essai, mais 5 échecs

A et **D** sont 3^{ème} ex-aequo.

F est 5^{ème}

E est Non Classé – Aucune marque NM après 3 premiers essais nuls consécutifs.

Les ex-aequo sont ainsi départagés :

- a) Le concurrent ayant fait le plus petit nombre de sauts à la hauteur à laquelle se produit l'ex-aequo, sera classé avant l'autre.
- b) Si l'ex-aequo subsiste, le concurrent ayant manqué le plus petit nombre de sauts dans l'ensemble de l'épreuve y compris la dernière hauteur franchie sera classé avant l'autre.
- c) Si l'ex-aequo subsiste, **et seulement s'il s'agit de la première place**, un barrage peut être organisé. Les concurrents se trouvant ex-aequo sauteront 1 fois à la première barre prévue après la dernière hauteur franchie, les 2 athlètes devront tenter l'essai à cette hauteur, s'ils réussissent, la barre sera élevée de 2cm, s'ils échouent, elle sera abaissée de 2cm, jusqu'à ce qu'ils se départagent.

SECURITE : environnement dégagé de toute source de danger, capacité d'absorption du tapis, creux entre matelas, dimensions, protection caillebotis, zone d'élan, sortie de la zone de réception...

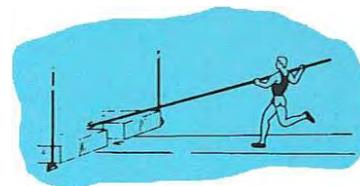
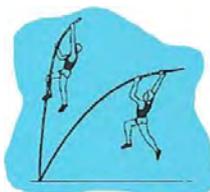
ATTENTION AUX AUTRES EPREUVES (prise d'élan qui traverse la piste...)

- Les hauteurs de barre sont mesurées à chaque montée de barre ; une vérification est effectuée si un athlète a fait bouger les taquets en effectuant son saut.
- Le sauteur tente un saut (les 2 pieds quittent le sol) : ce n'est pas une faute si le sauteur retourne au sol sans avoir touché au-delà de la ligne passant par la bordure arrière du bac.

IV. Fautes

Le concurrent fait une faute :

- Si la barre tombe de ses supports, touchée par le concurrent ou sa perche.
- Au cours du saut, la main inférieure est passée au-dessus de l'autre main.
- Le sauteur ayant manqué son appel touche, avec une partie de son corps ou avec sa perche, le sol ou le matelas de réception au-delà du plan vertical passant par la partie supérieure du bac.
- S'il dépasse le temps imparti pour effectuer son essai.



V. Classement

Exemple :

Nom	4,80	5,00	5,15	5,30	5,40	5,50	5,60	Echecs	Class.
A	-	xO	O	xO	-	xxO	xxx	4	2ex
B	O	O	O	X	xO	xxO	xxx	4	2ex
C	O	O	X	O	xxO	xxO	xxx	5	4
D	O	-	-	xxO	xxO	xO	xxx	5	1

D est 1^{er}, il a franchi 5,50m au 2^{ème} essai alors que A, B et C ont franchi au 3^{ème} essai.

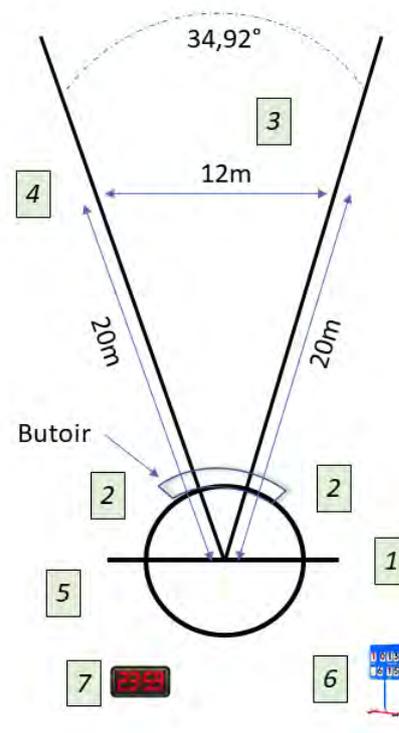
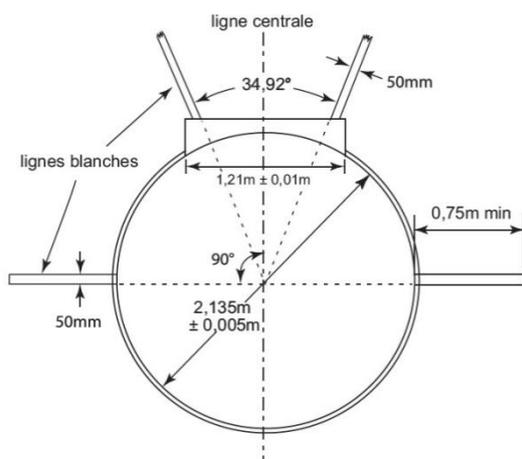
A a 4 échecs alors que C en a 5.

C est 4^{ème}, A et B sont 2^{ème} ex-aequo

- Le concurrent ayant fait le plus petit nombre de sauts à la hauteur à laquelle se produit l'ex-aequo, sera classé devant l'autre.
- Si l'ex-aequo subsiste, le concurrent ayant manqué le plus petit nombre de sauts dans l'ensemble de l'épreuve y compris la dernière hauteur franchie sera classé avant l'autre
- Si l'ex-aequo subsiste, et seulement s'il s'agit de la première place : un barrage peut être organisé. Les concurrents se trouvant ex-aequo sauteront une fois à la 1^{ère} hauteur prévue suivant la dernière hauteur franchie. Les 2 athlètes devront tenter un saut à cette hauteur, s'ils réussissent, la barre sera montée de 5cm, s'ils échouent, sera abaissée de 5cm, jusqu'à qu'ils se départagent.

SECURITE : environnement dégagé de toute source de danger, capacité d'absorption du tapis, creux entre matelas, dimensions, protection caillebotis, zone d'élan, protection des rails, poteaux, butoir, zone de chute des perches. **Attention aux perches pouvant tomber sur la piste lors des courses.**

LANCER DU POIDS



I. Placements et rôles des Juges

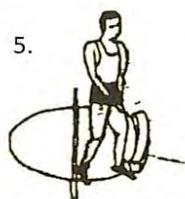
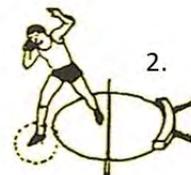
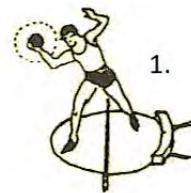
- 1) J.A. – Le Chef du concours :
 - Vérifie l'aire de lancer et le matériel
 - Répartit les rôles entre les juges
 - Détermine la validité du lancer au départ
 - Vérifie le mesurage
 - Etablit le classement du concours
- 2) Deux personnes aident à vérifier la validité du lancer de départ. Ils effectuent le mesurage.
- 3) Le juge responsable pose la fiche de mesure au point de chute. Il valide le lancer à la chute.
- 4) Une personne aide au mesurage (point 0 du ruban).
- 5) Secrétaire du concours :
 - Tient la feuille sur laquelle sont inscrits les concurrents, club, catégorie et poids de l'engin
 - Inscrit toutes les performances (**X** = essai non réussi, **—** = essai non tenté)
- 6) Une personne tient le panneau d'affichage
- 7) Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration : l'athlète a 1min pour effectuer le lancer à l'appel de son nom ; 2' pour essais consécutifs.

II. Déroulement du concours

- 1) Les concurrents ont des lancers d'échauffement (selon temps disponible).
- 2) Le lancer du poids s'effectue depuis l'intérieur du cercle.
- 3) Le concurrent est autorisé à toucher l'intérieur de la bande de fer et du butoir.
- 4) Le poids est lancé d'une seule main en avant de l'épaule. Au moment du lancer, le poids doit toucher ou être très proche du menton, la main ne peut être abaissée pendant le lancer.
- 5) Le poids ne doit pas être ramené en arrière du plan des épaules.
- 6) 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 moins de 8 concurrents, ils auront tous le droit à 6 essais.

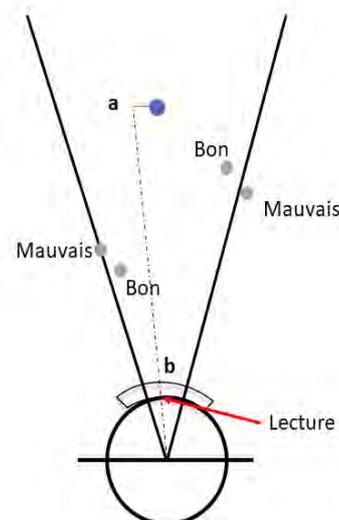
III. Fautes

- 1) Le poids est éloigné (« décollé ») du cou.
- 2) Le concurrent touche le sol à l'extérieur du cercle.
- 3) Le concurrent touche l'arête supérieure ou le dessus du butoir.
- 5) En quittant le cercle, le premier contact avec le haut de la bande de fer ou avec le sol à l'extérieur doit être complètement derrière la bande blanche qui passe par le centre du cercle ou son prolongement.
- 6) Le poids tombe à l'extérieur du secteur. Les lignes ne font pas partie du secteur.
- 7) Le concurrent dépasse la limite de temps autorisé (1min)



IV. Mesurage d'un jet

- Le mesurage se fait immédiatement après chaque lancer : placer la fiche et le point 0 du ruban sur la marque laissée par le poids à l'endroit le plus proche du cercle de lancer (a).
- Tendre le ruban de telle sorte qu'il passe par le centre du cercle.
- La lecture se fait sur l'arête intérieure du dessus du butoir. La mesure est annoncée au centimètre entier inférieur (b).



V. Classement

Pour le lancer du poids, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera classé premier. En cas d'ex-aequo, on considérera la meilleure 2^e performance, ou la 3^e^{me}, etc...

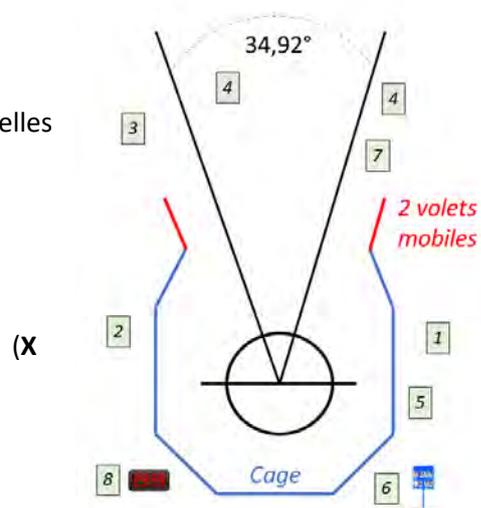
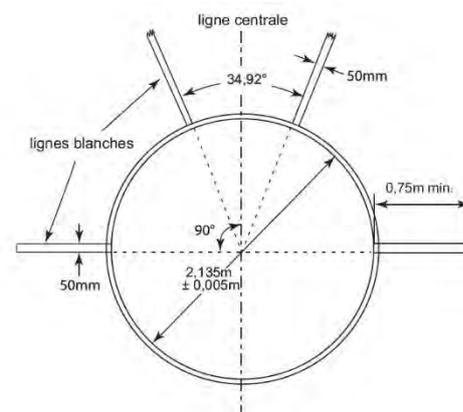
SECURITE : environnement dégagé (secteur + zone de « risque » y compris les endroits pouvant être atteints par ricochet, espace balisé, protégé). Etat du terrain (bosselé, sec, détrempé), état des aires de lancer, état du butoir, nombre d'engins adapté au nombre de concurrents. Attention à l'emplacement pour disposer les engins (hors zone de risque)

L'échauffement se fait sous contrôle du jury.

LANCER DU MARTEAU

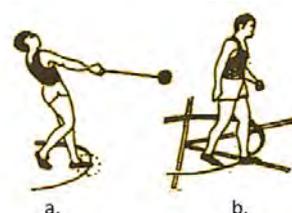
I. Placement et rôles des Juges

- J.A. – Le Chef du concours :
 - Vérifie l'aire de lancer et le matériel
 - Répartit les rôles entre les juges
 - Détermine la validité du lancer au départ
 - Vérifie le mesurage
 - Etablit le classement du concours
- Deux personnes aident à vérifier la validité du lancer de départ. Ils effectuent le mesurage. Ils vérifient aussi que les volets mobiles soient fermés (perpendiculairement à la ligne de secteur) selon les lanceurs gauchers ou droitiers.
- Le juge responsable de la validité du jet à la chute.
- Deux personnes surveillent le point de chute, l'une d'elles tient la fiche et le ruban (point 0)
- Secrétaire du concours :
 - Tient la feuille sur laquelle sont inscrits les concurrents, club, catégorie, poids d'engin.
 - Inscrit toutes les performances annoncées
= essai non réussi, — = essai non tenté)
- Une personne tient le panneau d'affichage
- 1 ou 2 personnes pour rapporter les marteaux.
- 1 personne gère l'horloge de concentration : l'athlète a 1min pour lancer à l'appel de son nom ; 2' pour essais consécutifs



II. Déroulement du concours

- Lanceurs d'échauffement, selon le temps disponible **SOUS CONTRÔLE DU JURY.**
- Les concurrents ont le droit de porter un gant.
Le gant doit être lisse des 2 côtés et avoir le bout des doigts découverts sauf le pouce.
- Les athlètes ne peuvent répandre aucune substance dans le cercle ou sur leurs chaussures.
- Le lancer de marteau s'effectue à partir d'un cercle situé à l'intérieur d'une cage de protection, afin d'assurer la sécurité des athlètes, des officiels et des spectateurs.
- Le concurrent doit commencer son jet dans une position stationnaire.
- 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.
- Le concurrent peut toucher l'intérieur de la bande de fer.
- 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 n'y a que 8 athlètes inscrits ou moins, ils auront tous droit à 6 essais.

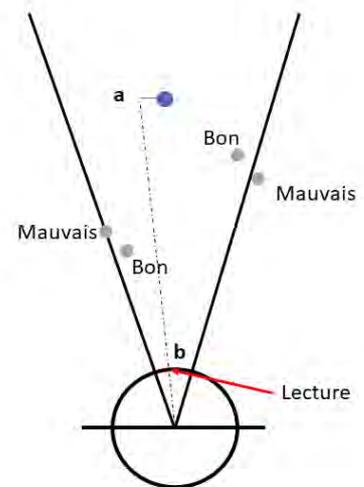


III. Règles

- Lorsque l'athlète effectue son lancer, si la tête du marteau touche le sol ou le cercle, le jet ne sera pas considéré comme irrégulier.
- L'athlète peut s'arrêter, poser son marteau, recommencer son essai depuis une position stationnaire, en respectant le temps imparti. Le lancer ne sera pas irrégulier si le concurrent, après avoir pénétré à l'intérieur du cercle et après avoir commencé son lancer, touche avec une partie quelconque de son corps l'intérieur du cercle. En revanche le lancer sera refusé si une partie du corps (pieds) touche le sol à l'extérieur ou le haut de la bande de fer (cf a).
- En quittant le cercle, le 1er contact doit être en arrière de la ligne passant par le centre (cf b).
- Il ne sortira qu'après que le marteau ait touché le sol.
- La tête du marteau doit tomber à l'intérieur du secteur, les lignes ne font pas partie du secteur (cf. Image)

IV. Mesurage d'un jet

Le mesurage se fait immédiatement après chaque lancer : placer la fiche et le point 0 du ruban sur la marque laissée par la marteau à l'endroit le plus proche du cercle de lancer (a). Tendre le ruban de telle sorte qu'il passe par le centre du cercle. La lecture se fait sur l'arête intérieure de la bande de fer (ou du réducteur lorsque l'on utilise un plateau de disque), la mesure est annoncée au centimètre entier inférieur (b).



V. Classement

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

SECURITE :

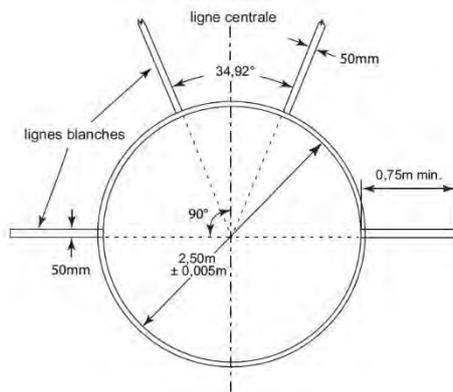
Environnement dégagé (secteur + zone de "risque" y compris les endroits pouvant être atteints par ricochet), espace balisé, protégé. Etat du terrain (bosselé, sec, détrempé), installation correcte des filets (béance entre filets et montants de cage), tension, déchirures, utilisation appropriée des panneaux mobiles au marteau, état des aires de lancer, nombre d'engins adaptés au nombre de concurrents. Emplacement hors zone de risque pour disposer les engins (chariots).

- Entraîneurs/Accompagnateurs : prise en compte de l'environnement, rôle sécuritaire sur terrain d'échauffement, athlètes sous leur contrôle, zone de coaching, arène non autorisée, formation des athlètes aux comportements sécurisés.

ATTENTION : La zone de risque avec utilisation correcte de la cage et des panneaux mobiles est d'environ 53°.

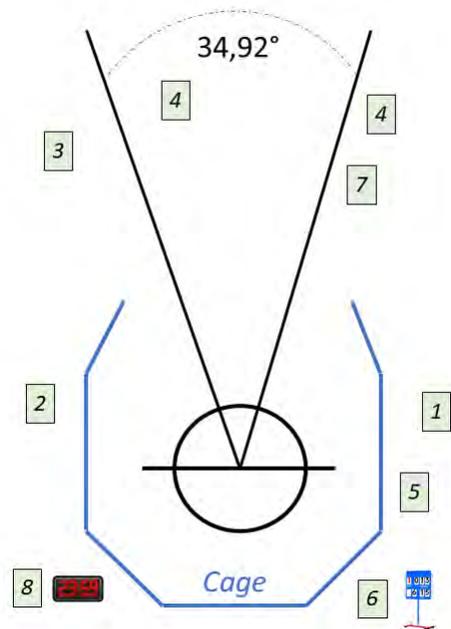
Voir croquis page suivante >>>

LANCER DU DISQUE



I. 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. Un juge responsable de la validité du jet à la chute
3. Deux personnes aident à la validation du jet au départ et effectuent le mesurage.
4. Deux personnes valident le point de chute, l'une place la fiche (point 0) du ruban
5. Secrétaire du concours :
 - Tient la feuille où sont inscrits les concurrents, clubs, catégories, poids d'engins
 - Inscrit toutes les performances. (**X = essai non réussi, – = essai non tenté**)
6. Une personne tient le panneau d'affichage
7. Une ou deux personnes chargées de rapporter les disques.
8. Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration : l'athlète a 1min pour effectuer le lancer à l'appel de son nom, 2' pour essais consécutifs.

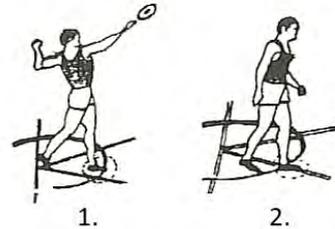


II. Déroulement du concours

- Les concurrents ont des lancers d'échauffement selon temps disponible. **Sous contrôle du jury**
- Le lancer du disque s'effectue à partir d'un cercle situé à l'intérieur d'une cage de protection, afin d'assurer la sécurité des athlètes, des officiels et des spectateurs. Au moment du lancer, l'athlète doit être seul à l'intérieur de la cage.
- Le concurrent doit commencer son jet dans une position stationnaire.
- Le concurrent est autorisé à toucher la bordure intérieure 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 tous droit à 6 essais.

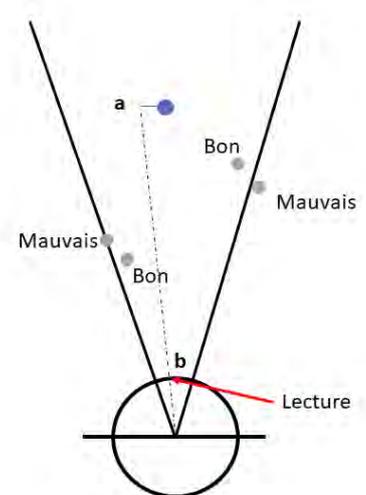
III. Fautes

1. Le concurrent a essai nul s'il touche le sol à l'extérieur ou le haut de la bande de fer.
2. Le concurrent quitte le cercle en avant de la ligne médiane.
3. Le disque tombe en dehors du secteur. Les lignes ne font pas partie du secteur !
4. Le concurrent dépasse la limite de temps autorisé (1min) après l'appel de son nom.
5. Le concurrent ne doit pas quitter le cercle avant que le disque ait touché le sol.



IV. Mesurage d'un jet

- Le mesurage se fait immédiatement après chaque lancer : placer la fiche et le point 0 du ruban sur la marque laissée par le disque la plus proche du cercle de lancer (a).
- Tendre le ruban de telle sorte qu'il passe par le centre du cercle de lancer.
- La lecture se fait sur le bord intérieur de la bande de fer, la mesure est annoncée au centimètre entier inférieur.



V. Classement

Pour le lancer du disque, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera classé premier.
En cas d'ex-aequo, on considérera la meilleure 2^e performance, ou la 3^eme, etc....

SECURITE : environnement dégagé (secteur + zone de "risque" y compris les endroits pouvant être atteints par ricochet ou vent fort), espace balisé, protégé. État du terrain (bosselé, sec, détrempe), installation correcte des filets (béance entre filets et montants de cage), tension, déchirures, ajout éventuel de panneaux de protection au disque si épreuve concomitante, possibilité d'utiliser les panneaux mobiles si le concours se fait à partir d'une cage de marteau, état des aires de lancer, nombre d'engins adapté au nombre de concurrents. Emplacement hors zone de risque pour disposer les engins.

ATTENTION : la zone de risque est d'environ 69° ...+ l'effet du vent !

Veiller à la compatibilité avec des épreuves concomitantes ([horaires](#) !)

- Entraîneurs/Accompagnateurs : prise en compte de l'environnement, rôle sécuritaire sur terrain d'échauffement, athlètes sous leur contrôle, zone de coaching, arène non autorisée, formation des athlètes aux comportements sécurisés.

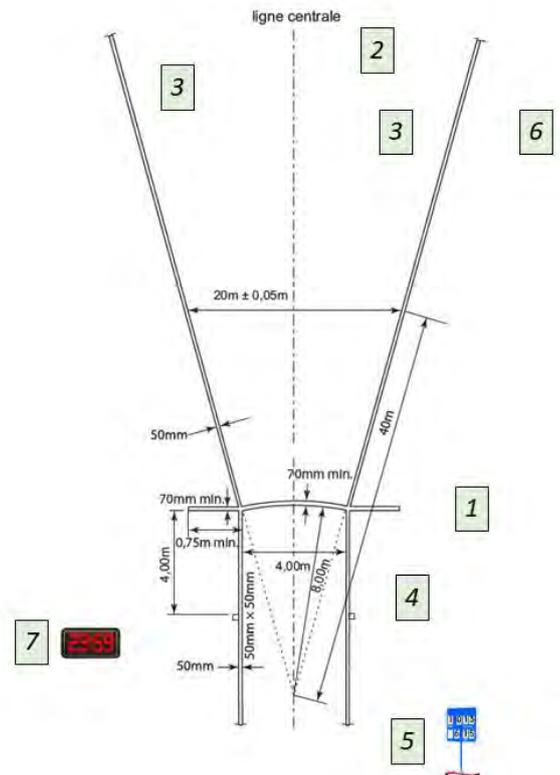
Voir croquis zone de risque

LANCER DU JAVELOT

Placement et rôle des Juges

J.A. – Le Chef du concours :

- Vérifie l'aire de lancer, le matériel
 - Répartit les rôles entre les juges
 - Valide le lancer au départ
 - Vérifie le mesurage
 - Établit le classement du concours
1. Deux personnes aident à validation du jet au départ et effectuent le mesurage.
 2. Un juge validant le jet à la chute
 3. Deux personnes valident le point de chute, placent la fiche (point 0) + ruban
 4. Secrétaire du concours :
 - Tient la feuille sur laquelle sont inscrits les concurrents, clubs, catégories, poids d'engin.
 - Inscrit toutes les performances (**X = essai non réussi**, **— = essai non tenté**)
 5. Une personne tient le panneau d'affichage
 6. Une ou deux personnes rapportant les disques.
 7. Une personne gère l'horloge de concentration : l'athlète a 1' pour lancer à l'appel de son nom, 2' pour essais consécutifs.



II. Déroulement du concours

- Les concurrents ont des lancers d'échauffement selon temps disponible. **Sous contrôle du jury.**
- 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 tous droit à 6 essais.
- Le concurrent a droit à 36,50m d'élan, si la longueur de la piste le permet.
- S'il n'y a qu'un dossard il sera porté sur la poitrine. (visible pour le jury en bout de piste d'élan)

III. Fautes

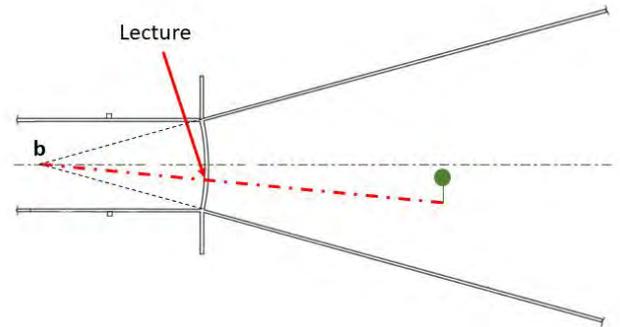
- Le javelot sera tenu par la corde de prise. Le javelot doit être lancé par-dessus l'épaule ou au-dessus de la partie supérieure du bras utilisé pour le lancer. Il ne doit pas être projeté dans un mouvement rotatif.
- L'essai se sera valable que si la tête métallique (« la pointe ») touche le sol avant une autre partie quelconque du restant du javelot.
- La tête du javelot doit toucher le sol à l'intérieur du secteur, les lignes délimitant le secteur ne font pas partie du secteur.
- A aucun moment, durant le jet jusqu'au moment où le javelot a été projeté, l'athlète n'est autorisé à se tourner de manière à diriger son dos vers l'arc de cercle.



- Un concurrent peut interrompre un essai déjà commencé, peut poser son engin par terre à l'intérieur ou à l'extérieur de la piste d'élan, peut quitter celle-ci, sans faire de faute, et recommencer son essai (dans le délai de 1min)
- Il y a faute si le concurrent quitte la piste d'élan avant que le javelot ait atterri.
- En quittant la piste d'élan, le premier contact avec les lignes parallèles ou le sol à l'extérieur de la piste d'élan, doit être effectué complètement derrière les lignes tracées à partir des extrémités de l'arc, à angles droits avec les lignes parallèles. Ou en arrière d'une marque à 4m de l'arc.

IV. Mesurage d'un jet

Le mesurage se fait immédiatement après chaque lancer, à partir de la marque la plus proche faite par la pointe de la tête de javelot (point zéro) jusqu'à l'intérieur de l'arc de cercle. Tendre le ruban de telle sorte qu'il passe par le centre du cercle dont l'arc fait partie, la lecture se fait sur le bord intérieur de l'arc de cercle et la mesure est annoncée au centimètre entier inférieur.



V. Classement

Au lancer de javelot, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera classé premier. En cas d'ex-aequo, on considérera la meilleure 2^{ème} performance, ou la 3^{ème}, etc....

SECURITE

Environnement dégagé (secteur + zone de "risque" y compris les endroits pouvant être atteints par ricochet ou vent fort), espace balisé, protégé. Etat du terrain (bosselé, sec, détrempé) état de la piste d'élan, nombre d'engins adapté au nombre de concurrents, emplacement pour les engins hors zone de risque.

La piste d'élan du javelot coupe en général la piste circulaire, danger de percussioin d'autres athlètes. ATTENTION : - au vent et aux trajectoires changeantes.

Entraîneurs/Accompagnateurs : prise en compte de l'environnement, rôle sécuritaire sur terrain d'échauffement, athlètes sous leur contrôle, zone de coaching, arène non autorisée, formation des athlètes aux comportements sécurisés.

POIDS DES ENGINES DE LANCERS

Homme

Catégorie	Poids	Marteau	Disque	Javelot
Benjamins	3 kg 000	3 kg 000	1 kg 000	500 gr
Minimes	4 kg 000	4 kg 000	1 kg 250	600 gr
Cadets	5 kg 000	5 kg 000	1 kg 500	700 gr
Juniors	6 kg 000	6 kg 000	1 kg 750	800 gr
Seniors Espoirs Masters 1	7 kg 260	7 kg 260	2 kg 000	800 gr

Femmes

Catégorie	Poids	Marteau	Disque	Javelot
Benjamines	2 kg 000	2 kg 000	0 kg 600	400 gr
Minimes	3 kg 000	2 kg 000	0 kg 800	500 gr
Cadettes	3 kg 000	3 kg 000	1 kg 000	500 gr
Juniors	4 kg 000	3 kg 000	1 kg 000	600 gr
Seniors Espoirs Masters 1	4 kg 000	4 kg 000	1 kg 000	600 gr

TEMPS DE CONCENTRATION

Épreuves Individuelles			
Nb athlètes en compétition	hauteur	perche	autres (longueur, triple S, lancers)
Plus de 3 (et 1er essai de chaque athlète)	1 min	1 min	1 min
2 ou 3	1 min 30s	2 min	1 min
1 seul athlète restant qualifié	3 min	5 min	-
Essais consécutifs	2 min	3 min	2 min
Épreuves combinées			
Nb athlètes en compétition	hauteur	perche	autres (longueur, lancers)
Plus de 3 (et 1er essai de chaque athlète)	1 min	1 min	1 min
2 ou 3	1 min 30s	2 min	1 min
1 seul athlète restant qualifié ou essais consécutifs	2 min	3 min	2 min

Règle 180.18 : Lorsqu'un athlète a remporté la compétition au Saut en Hauteur ou au Saut à la Perche et qui tente de battre un Record du Monde ou tout autre record directement lié à la compétition, le délai doit être augmenté d'1 minute par rapport à ceux énoncés ci-dessus.

RECOMMANDATIONS ET PRINCIPES DE SECURITE

PROGRAMMES, HORAIRES : veiller aux risques induits par la simultanéité des épreuves (traversée de zones d'élan ; perche, hauteur, javelot), podiums, déplacements des athlètes avant et après leur épreuve, mises en place du matériel. Nombre de concurrents dans les courses et concours.

ANIMATION, COMMENTATEURS : maîtrise du volume sonore (excès couvrant les consignes nécessaires, risque de comportement "défensif" contre le "bruit", détournement de l'attention), silences lorsque de besoin, déplacements dans l'arène.

ENTRAINEURS, ACCOMPAGNEURS : prises-en compte de l'environnement, rôle sécuritaire sur terrain d'échauffement, athlètes sous leur contrôle, zones de coaching, arène non autorisée, formation des athlètes aux comportements sécurisés.

METEO : effets du vent, de la foudre, sur parasols, tentes et fixations, panneaux d'affichage, installations, câbles, engins, personnes circulant sur le stade.

SAUTS : environnement dégagé de toute source de danger, capacité d'absorption du tapis, creux entre matelas, dimensions, protection caillebotis, zone d'élan (état des dalots), protection rails, poteaux, butoir, zone de chute des perches, planches de saut, sable mou, quantité suffisante, sortie de la zone de réception, outils divers (râteaux, toises) passage diverses personnes...

COURSES : environnement dégagé de toute source de danger, piste débarrassée (marques hauteur/javelot, cônes, haies, starts.), commissaires de course en poste, lieux de passage sécurisés, contrepoids des haies, lattes en bon état, état des barrières de steeple et verrouillage...

LANCERS : environnement dégagé (secteur + zone de "risques" y compris les endroits pouvant être atteints par ricochet ou vent fort), espace balisé, protégé. Etat du terrain (bosselé, sec, détrempe) Installation correcte des filets (béance entre filets et montants de cage), tension, déchirures, utilisation appropriée des panneaux mobiles au marteau, ajout éventuel de panneaux de protection au disque si épreuve concomitante, état des aires de lancer, état du butoir de poids, nombre d'engins adapté au nombre de concurrents. Choix de l'emplacement pour les engins (râteliers).

JURY : prise en compte de l'environnement de leur épreuve, préparation de l'épreuve, œuvrer en "équipe de travail", aptitude physique pour la fonction (mobilité, vision, fatigue), qualification, gestion des conduites à risque, adaptation aux événements. Coordination, coopération autres jurys.

