



Guide de Formation

Juge Départemental Régional

Deviens Jeune Juge d'athlétisme

Qu'est ce qu'être Jeune Juge ?

- C'est permettre le bon déroulement des compétitions.
- Mesurer, appeler, organiser lors des épreuves d'athlétisme
- Il existe différents niveaux :



Etre Jeune Juge durant la saison c'est :

- Juger à différents compétitions en fonction de son niveau
- Continuer à participer aux compétitions (salle, cross, piste) en tant qu'Athlète !



Comment devenir Jeune Juge ?

- Avoir entre 11 et 14 ans (Benjamins/Minimes)
- Participer à :
 - Une formation d'une 1/2 journée
 - Une évaluation écrite
 - 3 mise en situation pratique en compétition suivis par un formateur

Un rôle ou tu apprendras à :

T'exprimer	Vaincre ta timidité
Manager un groupe	Être responsable
Prendre des décisions	Être rigoureux, exigeant

Qu'apporte un jeune Juge au club ?

- Une bonne image du EA FOIX
- Des points supplémentaires lors des championnats Equip'athlé
- Permet d'éviter des sanctions sportives et financières



Si vous êtes intéressé ou pour toutes informations supplémentaires contactez :

06/05/2019

Ce guide destiné à la formation des juges départementaux et régionaux, 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.

Le Club Entente Athlétique Pays de Foix remercie toutes les personnes qui s'investissent dans l'athlétisme en qualité de juge.



PROTCOLE FORMATION « JUGE »

	JEUNE JUGE	JUGE
1er Degré DEPARTEMENTAL 1	<p>Etre benjamin ou minime Etre licencié FFA Inscription souhaitée avant le 30/11 auprès du Comité Départemental 1 tuteur référent (resp. Comité) 1 formation générale organisée par le Comité avec QCM en fin de séance (utilisation du support DVD de la Bretagne) (note > 12) 3 compétitions évaluées de niveau départemental minimum après le QCM Validation par le Comité</p>	<p>Avoir 16 ans dans l'année Etre licencié FFA Inscription souhaitée avant le 31/10 auprès du Comité Départemental Choisir une spécialité (Courses/Sauts/Lancers/Starter/Sec. informatique) 1 tuteur référent (resp. Comité) 1 formation théorique organisée par le Comité 4 compétitions évaluées de niveau départemental minimum sur les différents ateliers A la fin des pratiques, QCM de spécialité Note > 12 Validation par le Comité</p>
2ème Degré REGIONAL 2	<p>Etre benjamin ou minime Etre licencié FFA Etre jeune juge Départemental Inscription avant le 30/11 auprès de la LOA Choisir une spécialité (Courses/Sauts/Lancers/Starter) 1 tuteur référent (resp. zone jeune) 1 formation organisée par la zone avec QCM + classement en fin de séance (note > 12) (utilisation du support DVD de la Bretagne) 3 compétitions de niveau Ca à 3e + éq. Equipe Athlé dont 1 maxi en salle évaluées après le QCM Validation par la LOA En Cadet, il sera nommé Juge Départemental par équivalence.</p>	<p>Avoir 16 ans dans l'année Etre licencié FFA Avoir ou passer les certifications : pour Juge arbitre et Courses : CLAN et CLPF pour Sauts : CLAN pour Chrono Elec : CLPF et CIMP Inscription avant le 31/10 auprès de la LOA 1 tuteur référent (resp Comité) 2 formations théoriques + 1 examen blanc organisé par les Comités + 3 compétitions régionales en tutorat avec un fédéral (faire remplir l'imprimé à chaque pratique) ou 4 pour les sauts et les lancers (les 4 ateliers) 1 examen écrit en Janvier ou fin Mars + 1 évaluation en compétition de niveau régionale (sauts/lancers sur 1 concours choisi par l'examinateur désigné par la COT) Note écrit ou pratique < 10 : Elimatoire Moyenne des notes écrit/pratique > 12 Validation par la LOA</p>

3ème Degré FEDERAL 3	Etre minime Etre licencié FFA Etre jeune juge Régional Inscription en Juin ou Octobre auprès de la FFA 1 tuteur référent (resp zone jeune) Formation de spécialité organisée par les Comités Examen écrit de spécialité + évaluation pratique sur 2 jours en Juillet ou Octobre (Finale Pointes d'Or ou Equipe Athlé) Validation par la FFA En Cadet, il sera nommé Juge Régional par Equivalence. 	Avoir 18 ans dans l'année Etre licencié FFA Etre juge Régional Inscription avant le 31/10 auprès de la LANA 1 tuteur référent (resp. Comité) 2 formations théoriques + 1 examen blanc organisés par les zones ou les Comités 1 examen écrit + oral (courses/sauts/ lancers/JA) ou pratiques (starter/marche/chrono /secrétariat informatique) Note écrit/oral ou pratique < 10 : Eliminatoire Moyenne des notes écrit/oral ou pratique > 15 Validation par la FFA
4ème Degré GENERAL 4		Avoir 25 ans dans l'année Etre licencié FFA Etre juge arbitre, juge marche, juge hors stade ou secrétaire informatique Fédéral depuis 3 ans Inscription à la FFA (voir date) Examen écrit + 1 journée pratique Validation par la FFA

Mes Coordonnées

NOM :

Prénom :

Adresse :

.....

Code Postal : Ville :

Téléphone Fixe : Mobile :

.....

E-mail :

.....

N° de licence : Club :

Conseils pratiques

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

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

Munis-toi d'une planchette, de quelques feuilles, **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...

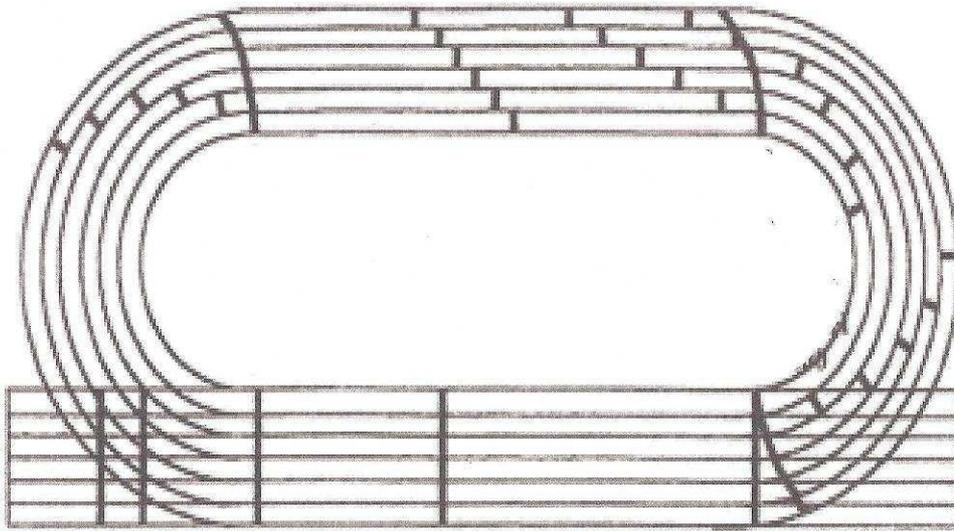
Quand ton atelier est terminé, rejoins tes camarades de club à l'extérieur de la piste.
Avant de quitter le stade, **n'oublie pas de faire signer ta fiche** de suivi par le chef juge de ton atelier.

Les officiels et les différents niveaux

D(1) : Départemental – R(2) : Régional – F(3) : Fédéral – G(4) : Général
OTN - I.T.O

Diverses fonctions

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



Ne

pas oublier de consulter chaque année :

Les règlements spécifiques de certaines épreuves
« Règlement des épreuves nationales ».

Le règlement sportif FFA portant sur les règles techniques des compétitions.

Le manuel IAAF pour toutes les compétitions.

Documents périodiques :

Le directeur de compétition (Niveau juge arbitre si possible)

Il est responsable de la préparation technique avant et pendant la compétition.

Le directeur de réunion

- **Il est responsable du jury et du bon déroulement de la compétition.**
- 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, empiétement 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

- 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.**
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.**

Les athlètes porteront le maillot de leur club lors de toutes les compétitions

Chaque juge arbitre dans son espace de compétence **aura le pouvoir d'avertir ou d'exclure** de la compétition tout athlète ayant une attitude incorrecte se comportant d'une manière antisportive ou inconvenante.

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

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

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

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.

Le visionnage vidéo par les athlètes est possible dans la zone de coaching.

Chapeaux, gants, chaussures, vêtements fournis aux athlètes dans les zones de coaching.

Abréviations standards à utiliser :

DNS *n'a pas pris le départ de l'épreuve*

DNF *n'a pas terminé l'épreuve*

DQ *disqualifié*

Q *qualifié à la place dans les courses et qualifié d'office suivant performance de qualification dans les concours*

q *qualifié en complément pour les courses et*

concours **qR** *placé dans le tour suivant par le*

juge arbitre **qJ** *placé dans le tour suivant par le jury d'appel*

YC *carton jaune*

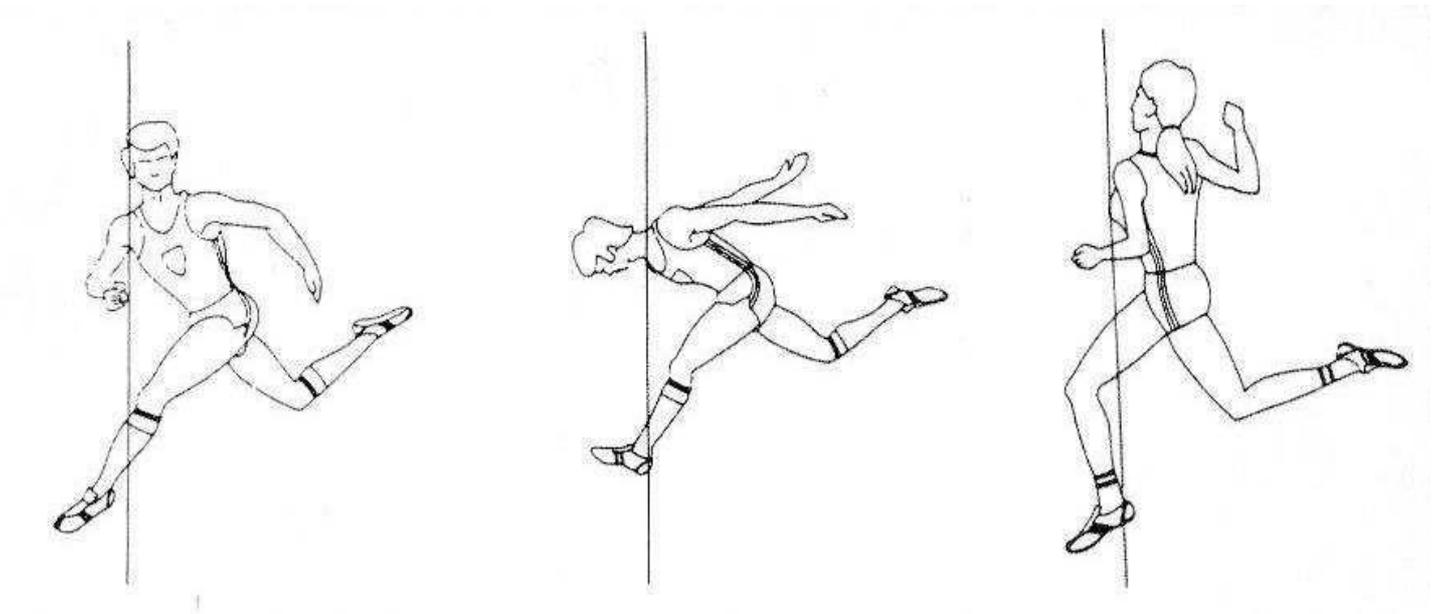
YRC *2ème carton jaune*

RC *carton rouge*

→ 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



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

★ 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.

Courses en ligne :

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



Les délais entre chaque course :

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

Entre la dernière série d'un tour et la 1^{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'à 200m inclus	45'
plus de 200m à 1000m inclus	90'
plus de 1000m	pas le même jour

Anémomètre

L'anémomètre sert à mesurer la vitesse du vent.

Il est utilisé pour les courses jusqu'à 200m, 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** +1.46 **+1,5**
 -2,03 **-2,0** -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
100m	à 50m de la ligne d'arrivée	10"	A la flamme du pistolet
80mH-100mH-110mH	à 50m de la ligne d'arrivée	13"	A la flamme du pistolet
200m	à 50m de la ligne d'arrivée	10"	Lorsque le premier de la course entre dans la ligne droite
200mH	à 50m de la ligne d'arrivée	13"	Lorsque le premier de la course entre dans la ligne droite
Longueur	à 20m de la planche	5"	A 40m de la planche ou lorsque l'athlète part
Triple-Sauts	à 20m de la planche	5"	A 35m de la planche ou lorsque l'athlète part

La hauteur de l'anémomètre est dans tous les cas de 1,22 m Au maximum à 2m de la piste (côté du 1^{er} couloir) ou de la piste d'élan

Homologation d'un record

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.

Les commissaires de courses

Les commissaires de courses sont sous la responsabilité du juge arbitre. Ils sont placés sur la piste selon les courses :

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

Rôle des commissaires

Signaler toutes actions irrégulières

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

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.

- Avant la course

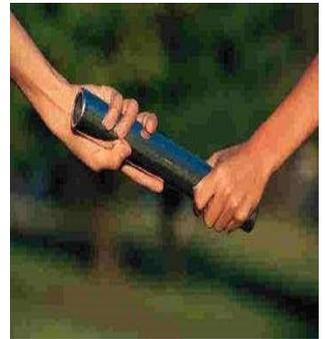
Drapeau rouge : les athlètes prennent leur marque (ruban adhésif, pas de craie).

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

- Pendant la course

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



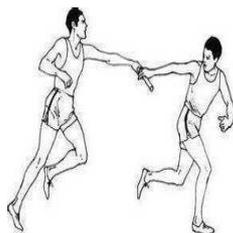
- L'échange du témoin se fera uniquement dans la zone de passage qui est **de 30 m** pour les relais : 4 x 60m, 4 x 100m, 4 x 200m et 1er et 2^{ème} passage du Medley court.

la zone de passage qui est **de 20 m** pour les relais : 4x400m, 4x800m, 4x1000m, 4x1500m, 3^{ème} et 4^{ème} passage Medley court, Medley long et 4x200m salle.

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

- Relais Medley court 100m-200m-300m-400m.

- Relais Medley long 1200m-400m-800m-1600m. Les parcours peuvent être courus dans un ordre différent.



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 au 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 au moins : 1er virage en couloir + rabat (plot de rabat)

départ : blanc/vert

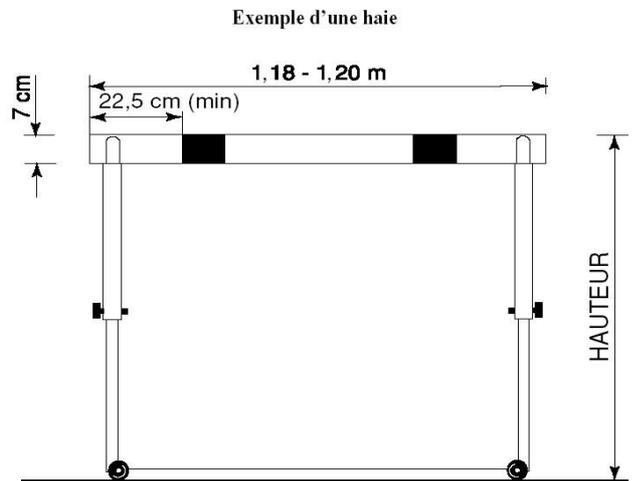
Plus de 4 équipes : 1er parcours en couloir, le 2ème coureur se rabat à la sortie du virage (plot de rabat)

départ : blanc/bleu

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

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

Les courses de haies

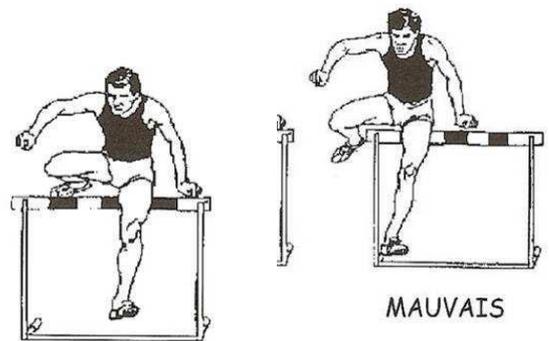


Les règles :

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

Un athlète sera disqualifié dans les cas suivants :

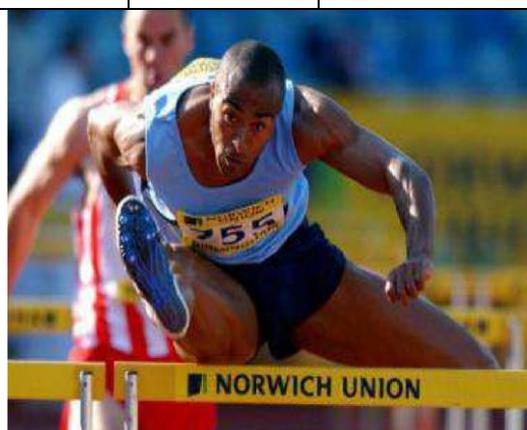
- Passer le pied ou la jambe à côté de la haie en dessous du plan horizontal du haut de la haie
- Renverser volontairement la haie avec la main ou le pied
- Gêner un autre athlète
- Faire tomber ou déplacer une haie du couloir voisin de manière directe ou indirecte



Les courses de haies

Plein-air

Catégories	Distances	Nb Haies	Hauteur	Départ	Ecart	Dernière	Couleur
				haie 1 ^{ère} haie		entre les haies	
BM	50 m	5	0 m 65	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
MM	80 m	8	0 m 84	12 m 00	8 m 00	12 m 00	Blanc
	100 m	10	0 m 84	13 m 00	8 m 50	10 m 50	Jaune
	110 m	10	0 m 91	13 m 72	9 m 14	14 m 02	Bleu
	200 m	10	0 m 76	21 m 46	18 m 28	14 m 02	Bleu
CM	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	110 m	10	0 m 99	13 m 72	9 m 14	14 m 02	Bleu
ESM	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	50 m	5	0 m 65	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
MF	50 m	5	0 m 76	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
	80 m	8	0 m 76	12 m 00	8 m 00	12 m 00	Blanc
	100 m	10	0 m 76	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
CF	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



Salle

Catégories	Distances	Nb Haies	Hauteur	Départ haie 1 ^{ère} haie	Ecart entre les haies	Dernière Arrivée	Couleur
BM	50 m	5	0 m 65	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
MM	50 m	4	0 m 84	13 m 00	8 m 50	11 m 50	Jaune
CM	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	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	50 m	5	0 m 65	11 m 50	7 m 50	8 m 50	Rouge
MF	50 m	4	0 m 76	12 m 00	8 m 00	14 m 00	Blanc
CF	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

400 m haies : * Voir règlement spécifique interclubs seniors

Le steeple

2000mSt : cadette et junior Femme

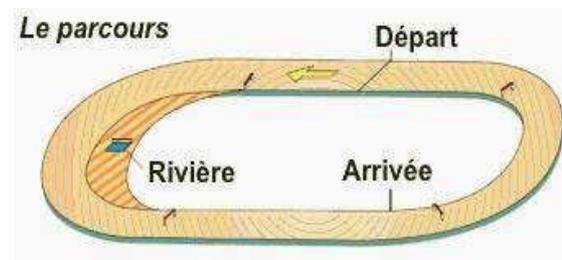
2000mSt : cadet

3000mSt : senior Femme

3000mSt : junior Homme et senior Homme

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

Les



La hauteur des barrières est **de 91cm (homme)** et **de 76cm (femme).**

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, les haies étant enlevées jusqu'à ce que les athlètes 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

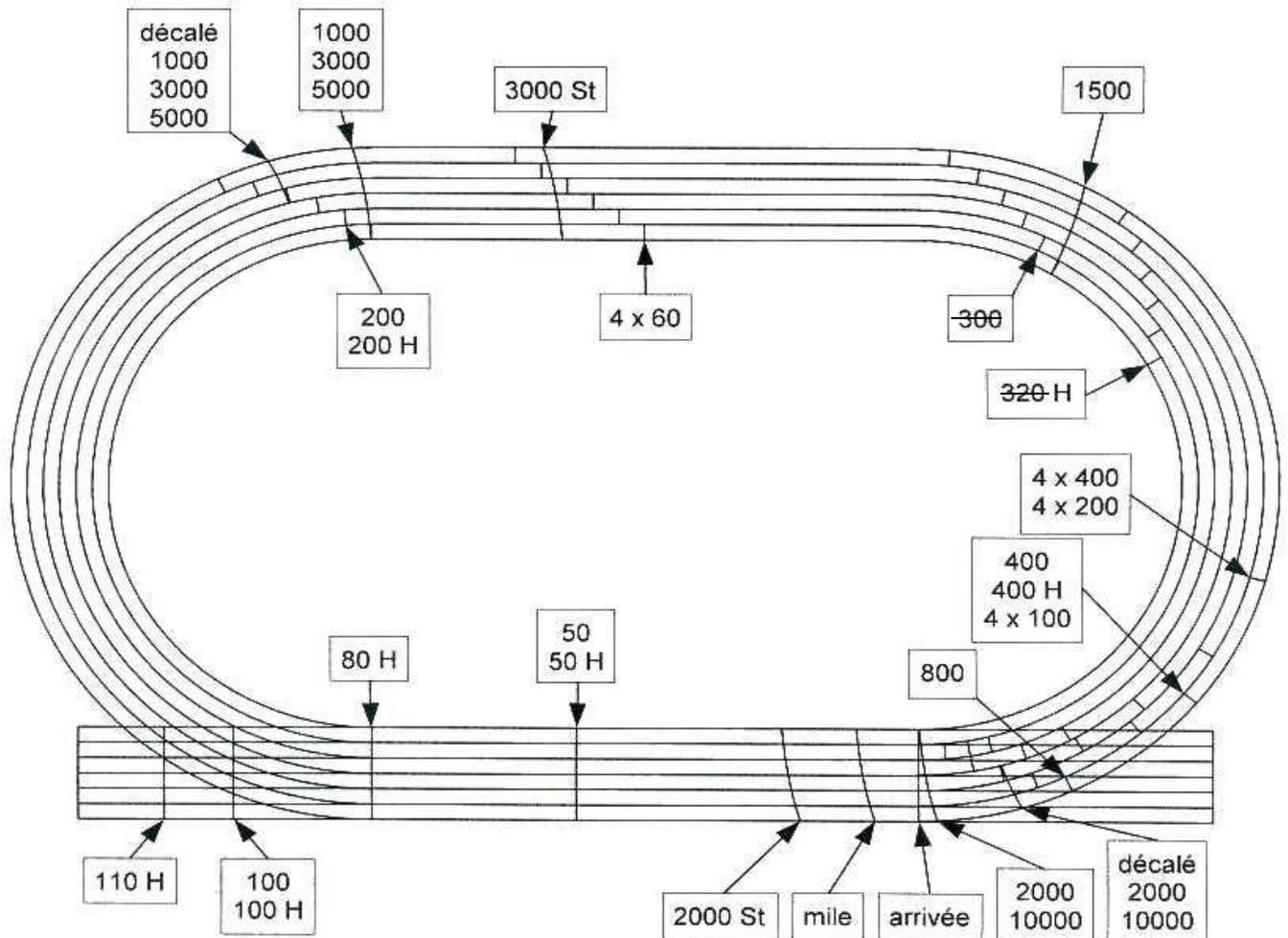
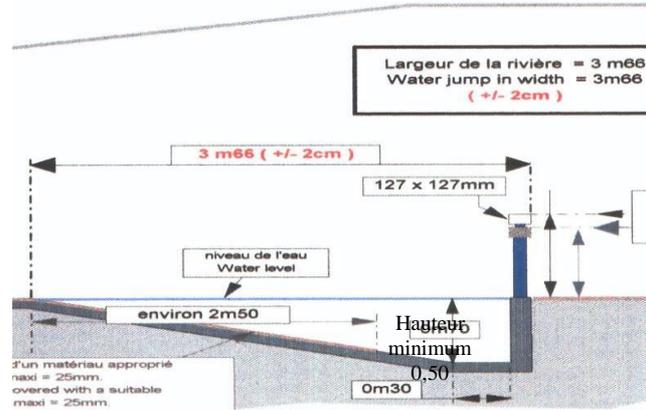
3000mSt : **60m+(7x420m)** 1ère haie : **H1** à 70m du départ (intervalle 84m)
2000mSt : **320m+(4x420m)** 1ère haie : **H3** à 98m du départ (intervalle 84m)

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.

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).

Les aides starters :

Rappeler par un coup de feu s'il y a faux départ.

- 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.**

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 **disqualification au 2^{ème} faux départ du même concurrent**

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

Minimes 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

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.



Exemple d'arrivée

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}

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

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 :

Informez 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**
- **l'arrêt du chronomètre se fait lorsque le torse et non la tête, le cou, les bras, les jambes, les mains ou les pieds a franchit la ligne d'arri**
- **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** qui se déroulent en partie ou entièrement à **l'extérieur du stade**, le temps est **arrondi à la seconde supérieure** (2 h 09' 44" 32 → 2 h 09' 45").

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

Tableau de marche :

- Permet de suivre correctement l'épreuve
- Permet au chef chronométrateur de placer ses chronométrateurs 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	30"	1'	30"	30"	1'	30"
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 30" pour effectuer son essai sauf à la perche 1'

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.

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.

Absence durant l'épreuve :

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

MARQUES :

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

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

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 :

Lorsqu'il y a huit athlètes ou moins, chacun d'eux aura droit à six essais.

Si un ou plusieurs athlètes n'ont pas réussi à réaliser un essai valable au cours des trois premiers tours d'essais, dans les tours d'essais suivants ces mêmes athlètes ayant échoué concourront avant ceux qui ont réalisé des essais valables, dans le même ordre les uns par rapport aux autres que celui déterminé par le tirage au sort initial, idem pour les ex aequo...

Si un athlète par sa propre décision fait un essai dans un ordre différent, le résultat de l'essai (valable ou faute) 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.**

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 ait 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 ait touché le sol.**

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

- Dans un concours, **si un athlète proteste** verbalement et immédiatement à propos d'un essai jugé comme faute, le juge arbitre de l'épreuve peut, à sa discrétion, ordonner que l'essai soit mesuré et le résultat enregistré **sous réserve**, afin de sauvegarder les droits de tous ceux qui sont concernés.
- **Une 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, au saut en longueur, au triple saut et au lancement du javelot.
- au choix pour le saut en hauteur et le saut à la perche.

Nombre d'essais :

Championnat individuel :

Jusqu'à 8 concurrents : **3 essais + 3 essais**

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

(3 derniers essais effectués dans l'ordre inverse du classement intermédiaire).

Equipe Athlé : 4 essais

Interclubs : 6 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).

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 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

Règles générales

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.

Poids des engins par catégories :

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

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

Les engins personnels sont autorisés, après vérification, **ils sont à la disposition de tous les athlètes pendant toute la durée du concours.**

Indication sur la feuille de concours:

X = essai non réussi **-** = essai non tenté Perf. si essai validé

Temps imparti :

- Sera **de 30" après l'appel de son nom ou 2' si essai consécutif.**

Echauffement :

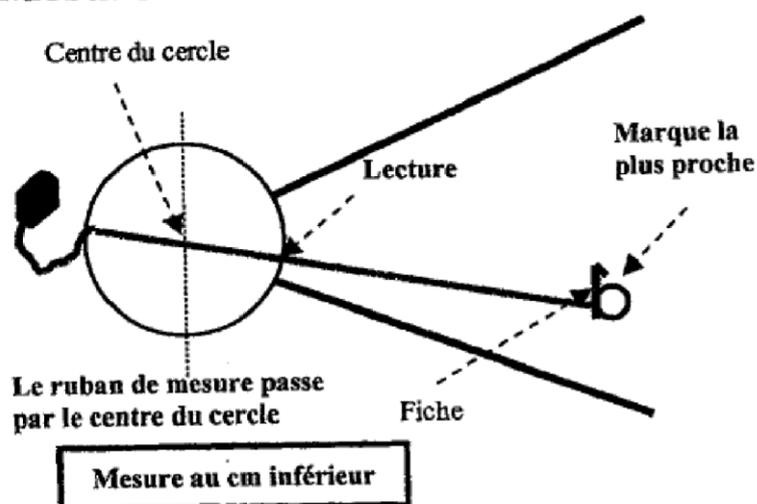
- **Il doit se dérouler sous la responsabilité d'un juge.**

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.

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
- Inscire la performance
- Faire le classement intermédiaire et final



Matériels :

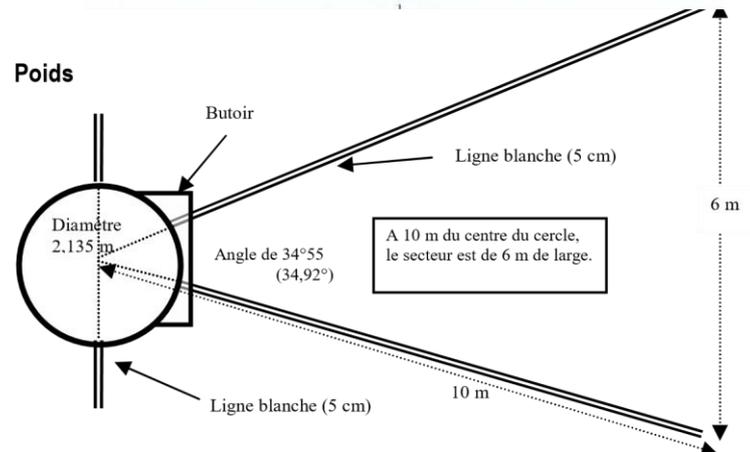
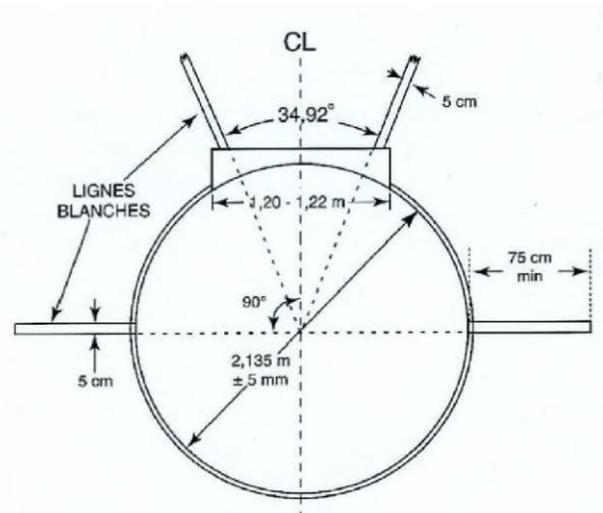
- Planchette, crayon
- Feuille de concours
- Poids pesés et contrôlés
- Fiche
- Double décimètre
- Drapeaux (Blanc-Rouge-Jaune)
- Balai
- Chronomètre

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

Drapeau blanc jet valable Mesure

Drapeau rouge faute essai non mesuré : X

LANCER DU POIDS



Règlements :

- Position stationnaire dans le cercle
- Poids tenu près du cou ou du menton, lancé de l'épaule avec une seule main
- 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 (30" ou 2' en cas d'essais consécutifs).

Le lancer du Disque

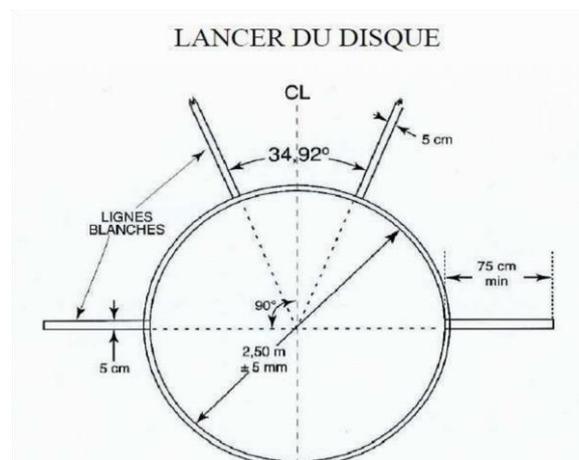
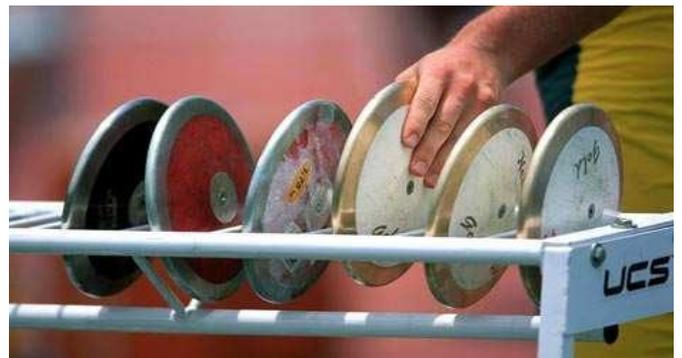


Rôle du jury :

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

Matériels :

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

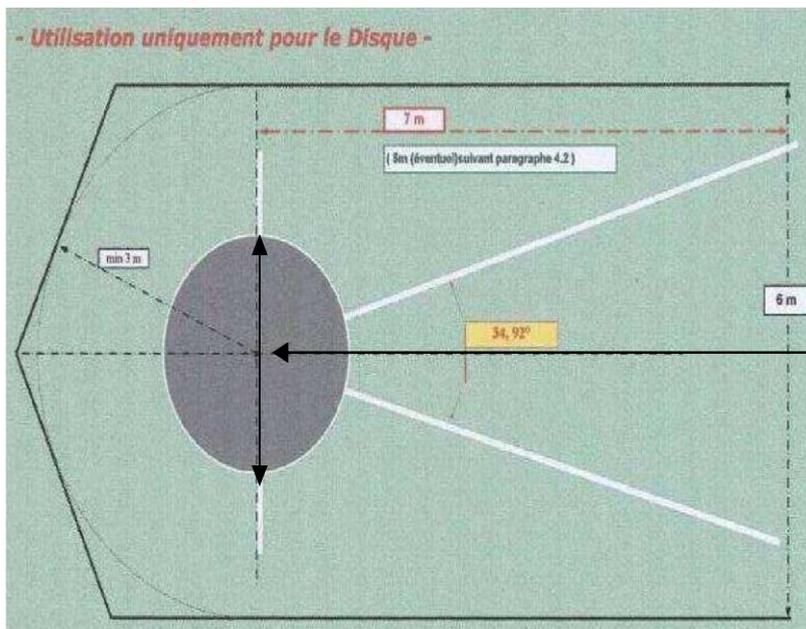
Règlements :

- Position stationnaire dans le cercle à l'intérieur d'une cage
- 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 (30" ou 2' en cas d'essais consécutifs).

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



Le diamètre du cercle est de 2m50

Le lancer du Marteau

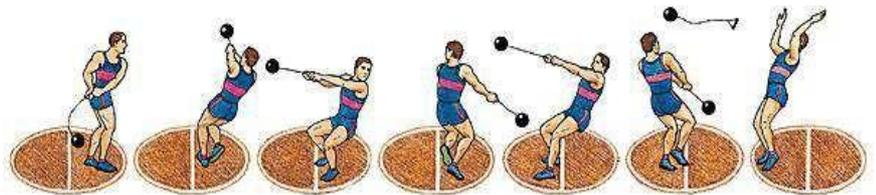
Rôle du jury :

- 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



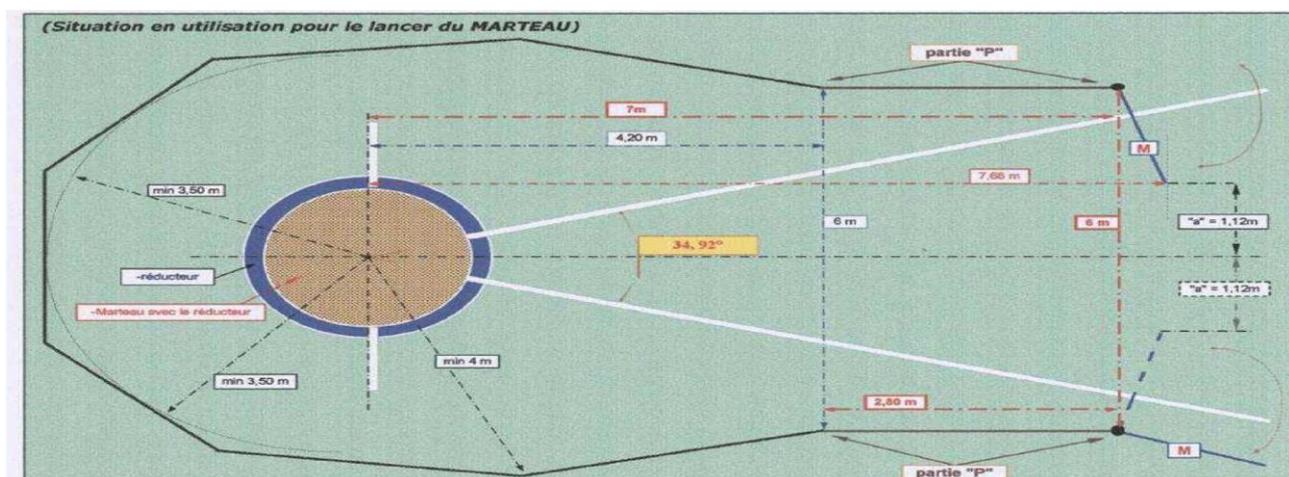
Matériels :

- 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

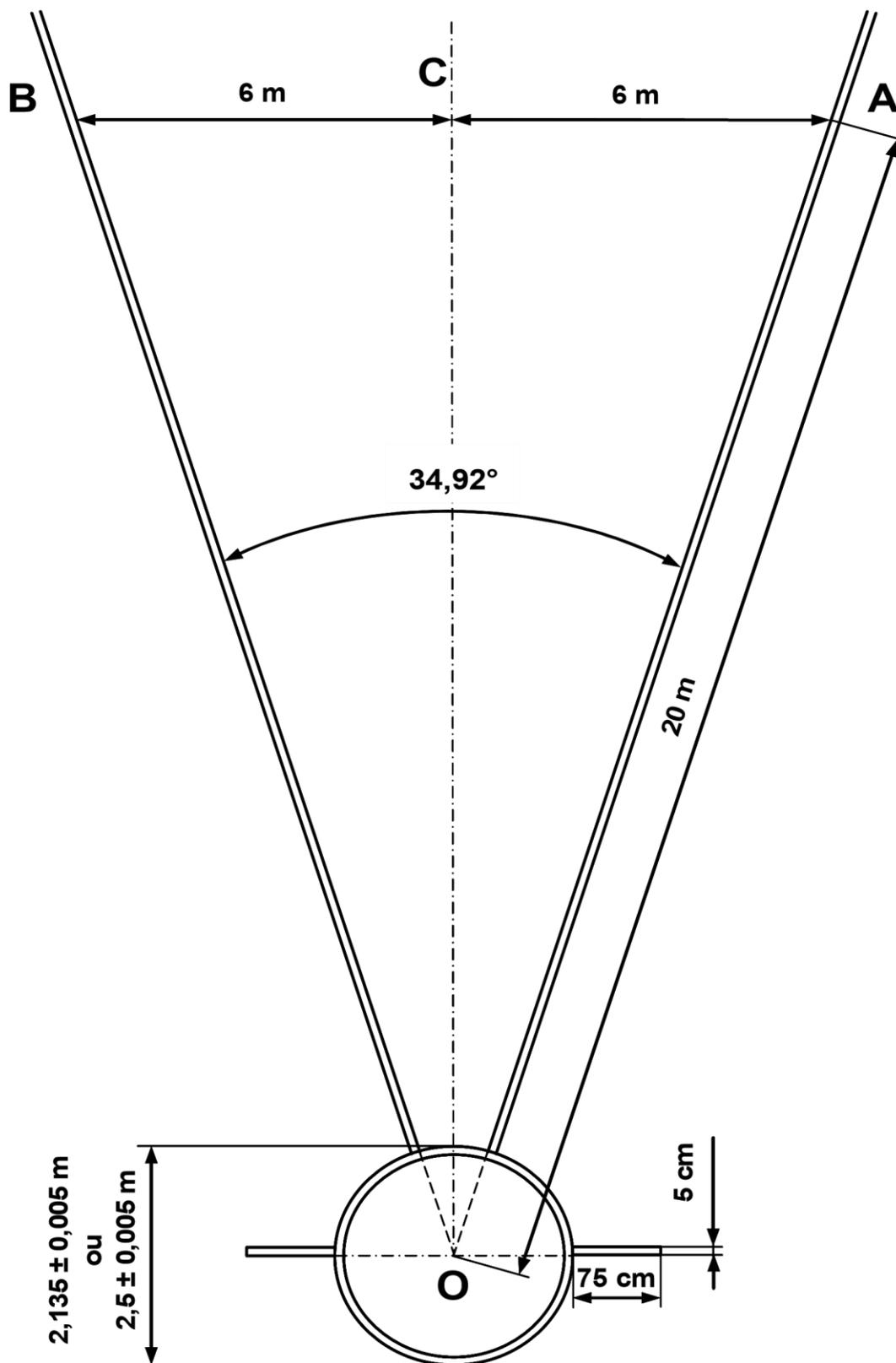
Règlements :

- Position stationnaire dans le cercle à l'intérieur d'une cage
- 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 (30" ou 2' en cas d'essais consécutifs).

Angle de traçage des lancers Poids, Disque et Marteau :



Nota : pour 10 m en plus sur OA et OB,
plus.

l'écart est de 6 m en

l'écart à 40 m est de 24 m

exemple : l'écart à 30 m est de 18 m

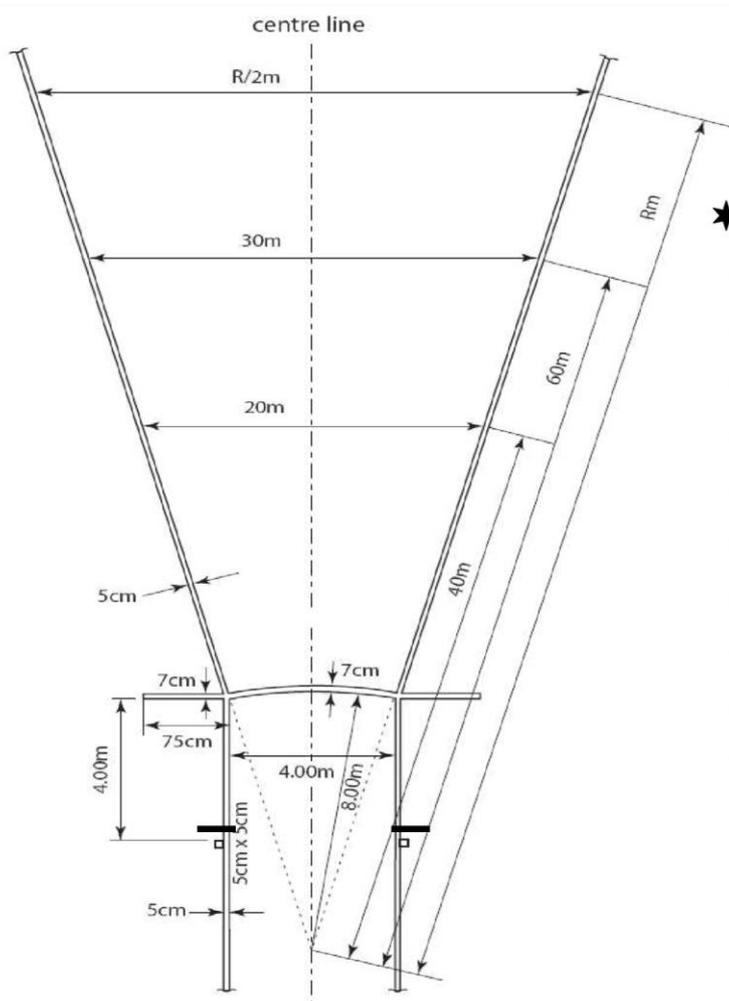
l'écart à 50 m est de 30 m

etc.

Le Javelot

Rôle du jury :

- Vérifier l'aire de lancers et les engins
- Gérer les essais d'échauffement
- Appeler les concurrents
- Mesurer les jets
- 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 :

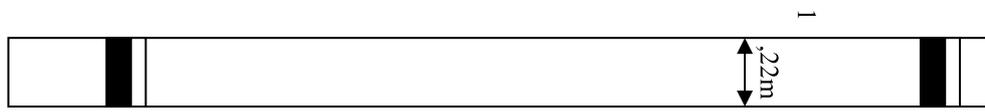
- Javelot tenu par la corde et lancé par-dessus l'épaule
- Lancer derrière un arc de cercle au bout de la piste d'élan
- Magnésie autorisée sur les mains seulement
- Jusqu'à ce que le javelot ait été lancé, l'athlète ne devra, à aucun moment, se tourner complètement de manière à diriger son dos vers 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 :

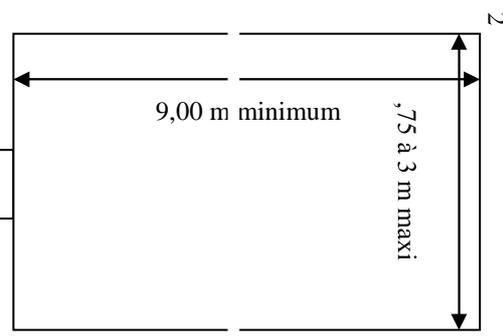
- L'essai ne sera valable que si la pointe de la tête métallique touche le sol avant toute autre partie du javelot.
- Après qu'il ait commencé le lancer, le concurrent touche avec n'importe quelle partie de son corps le sol à l'extérieur de la piste d'élan y compris les lignes la délimitant.
- Il quitte 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 (30" ou 2' en cas d'essais consécutifs).

Les concours de Sauts

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

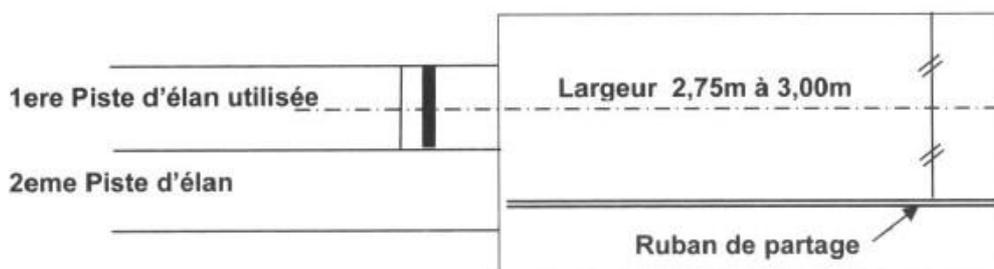


La longueur minimum de la piste d'élan sera de 40 m.



Organisation et tâches du jury en sauts

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.

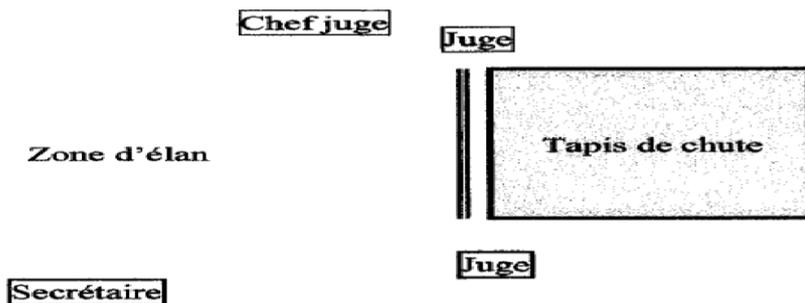


Organisation d'un jury de sauts

➤ 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

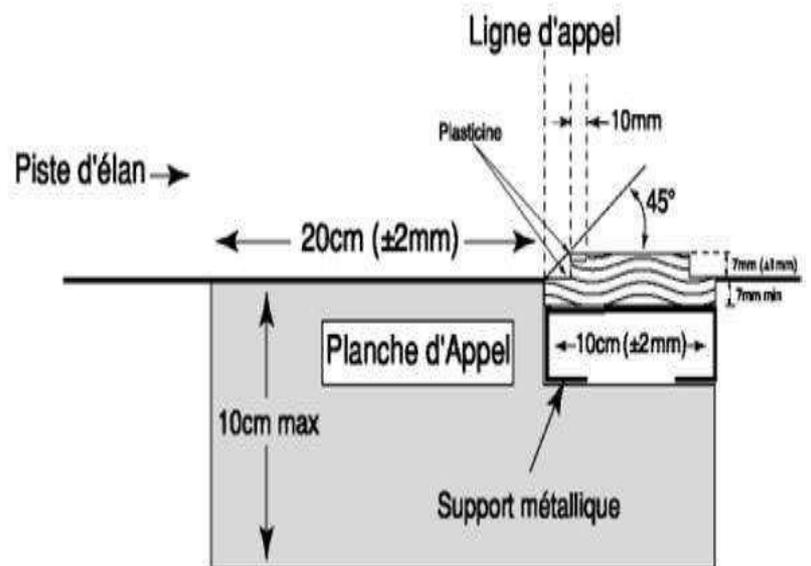


Schéma indicatif de planche d'appel et planche de plasticine

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 :

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	Essa 4	Essa 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

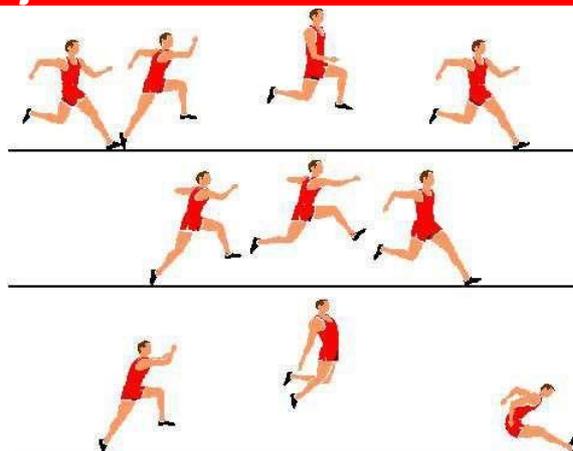
Femme : Planche à 11m, 9m et 7m suivant le niveau de la compétition

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



Le Saut en Hauteur

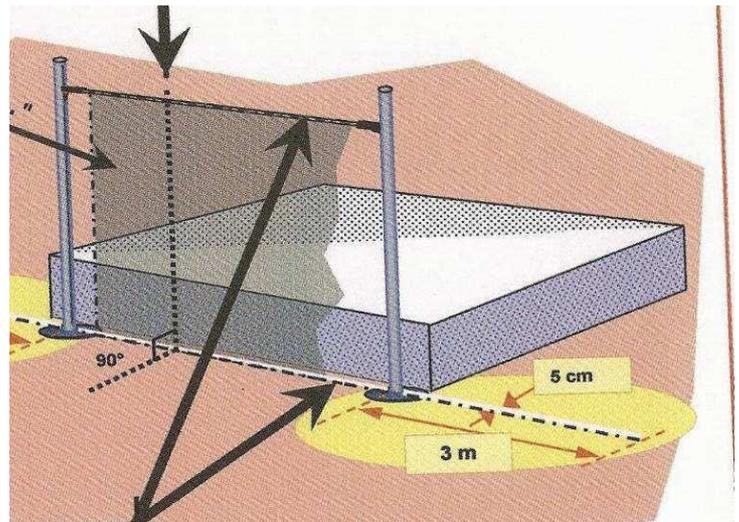
Rôle du jury :

- 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 –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 ○

Drapeau Rouge Echec ----> 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

Fautes si :

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

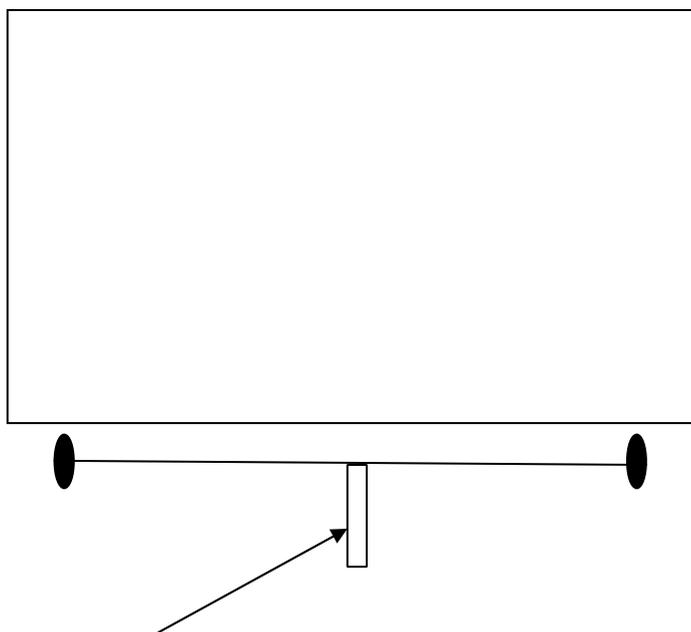
- Il touche la barre transversale ou les poteaux.

- Il prend son appel pieds joints.

- L'athlète fait tomber la barre.

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

REGLEMENT HAUTEUR BENJAMIN(E)S



Ligne blanche de 50cm x 5cm

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

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**

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



Matériels :

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

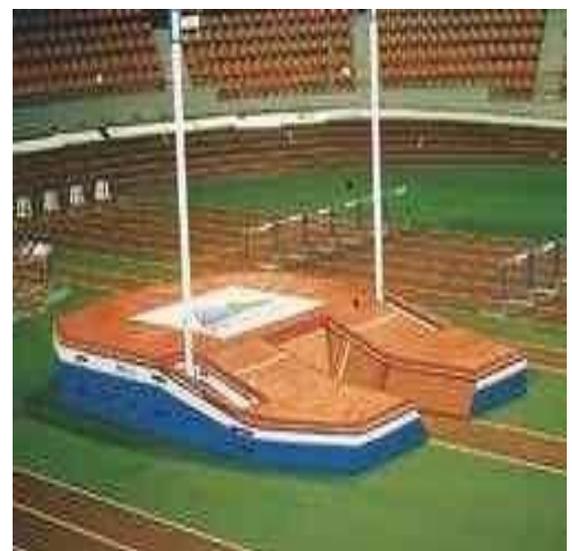
Drapeau jaune il reste 15'' pour sauter (le drapeau est maintenu levé)

Drapeau blanc essai valable ○

Drapeau rouge échec essai non valable ✕

Règlements :

- Prendre ses marques 2 maximum (pas de craie)
- Donner la position de ces poteaux avant d'être appelé (0 +80cm)
- Mettre des repères à partir du point 0 tous les 0,5m de 2,5m jusqu'à 5m, puis tous les mètres jusqu'à 18m si possible



Si un concurrent refuse de sauter ou est absent à un essai d'une hauteur, il ne pourra plus sauter à cette hauteur

Un athlète est éliminé après 3 échecs consécutifs.

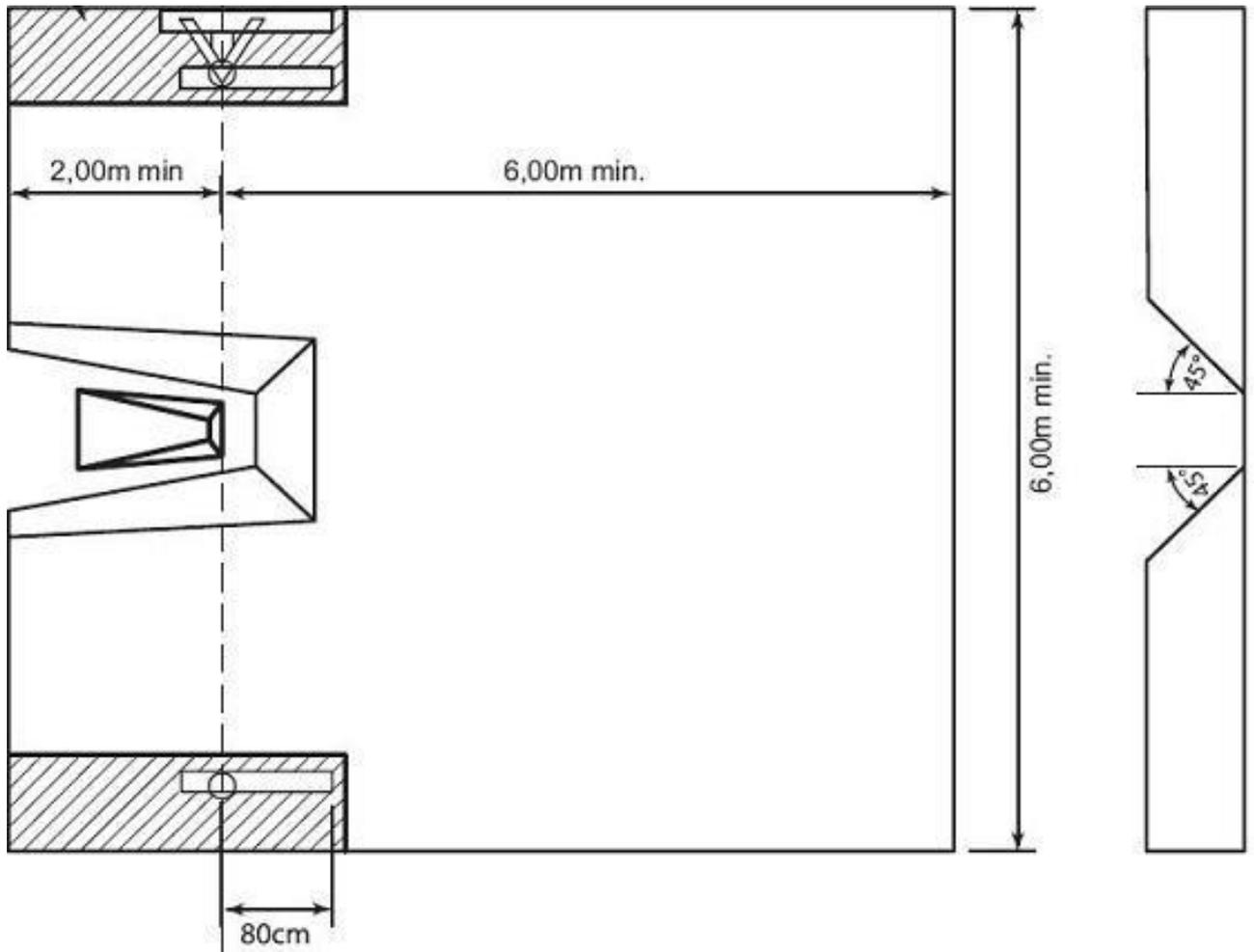
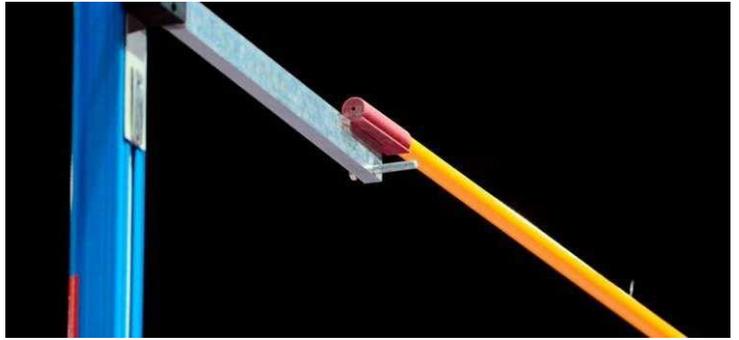
Il devra attendre la hauteur suivante.

- Les athlètes peuvent mettre une substance sur leurs mains ou sur la perche dans le but d'obtenir une meilleure adhérence. L'usage de gants est autorisé.
- La barre ne devra jamais être montée de moins de 5cm (sauf athlète seul).
- La progression des montées de barre ne devra jamais augmenter.
- 5cm-10cm-15cm-20cm : NON 4,00-4,05-4,15-4,30-4,50
- 20cm-15cm-10cm-5cm : OUI 4,00-4,20-4,35-4,45-4,50
- 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**

- Les perches sont la propriété des athlètes et aucun athlète ne peut utiliser une perche sans l'autorisation de son propriétaire.
- **Si la perche se casse** lors de l'impulsion, **on redonnera un essai aussitôt.**

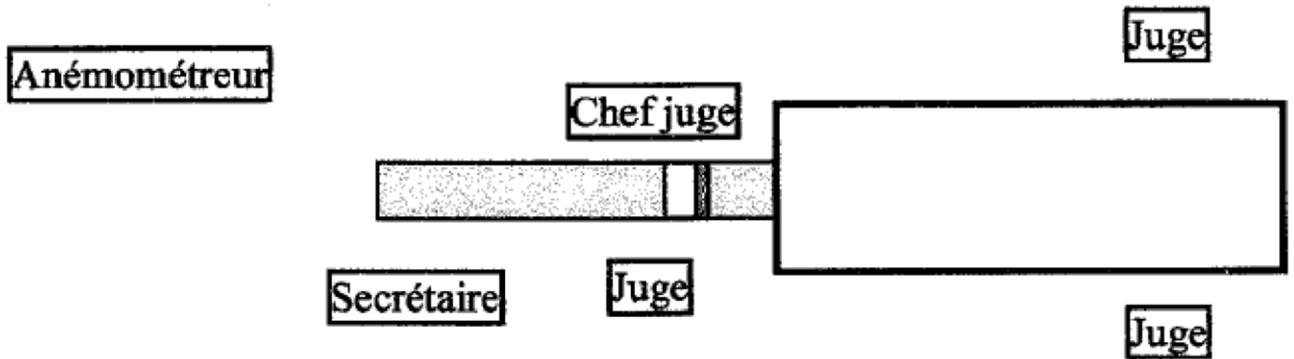
Fautes si :

- 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).

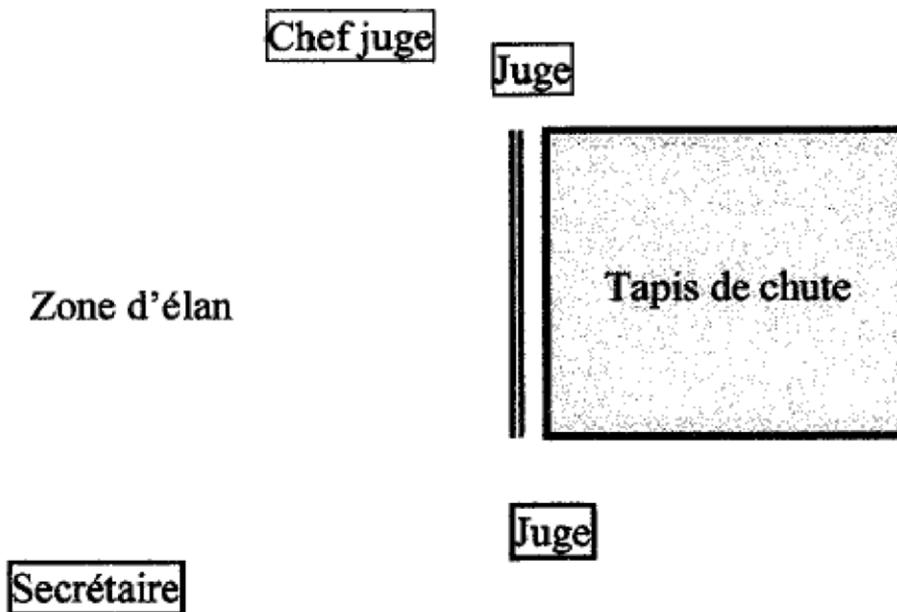


Organisation d'un jury de sauts

➤ *Sauts horizontaux*



➤ *Sauts verticaux*





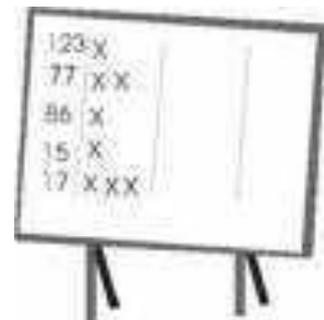
La Marche Athlétique

Définition :

- La marche athlétique est une progression exécutée pas à pas de telle manière que , 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 :

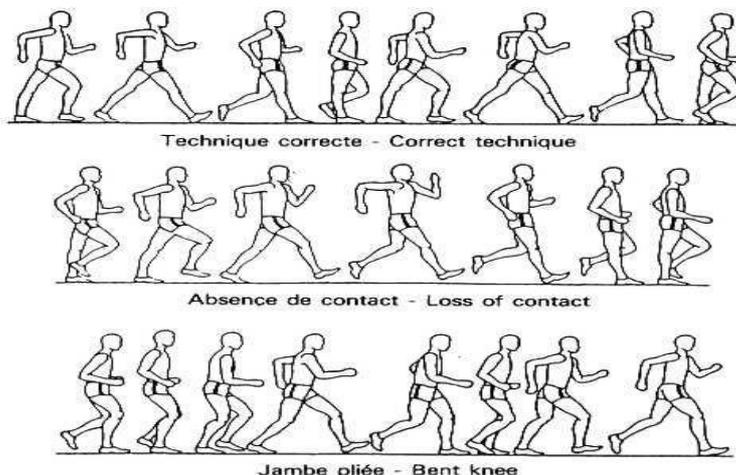
- Réunit les juges avant l'épreuve pour leur attribuer leurs emplacements respectifs.
 - S'assure que tous les juges sont en possession du matériel nécessaire au jugement.
 - Notifie rapidement la disqualification aux marcheurs, après s'être assuré que 3 cartons rouges proviennent de 3 juges différents.
 - S'assure que le tableau des avertissements est utilisé correctement durant l'épreuve.
 - Signe la feuille récapitulative et vérifie avec le juge-arbitre courses que les résultats sont corrects.
 - Réunit les juges, présente la feuille récapitulative et discute des problèmes éventuels.
-
- **Pour les épreuves sur route**, il y aura un maximum de 9 juges, y compris le Chef-juge.
 - **Pour les épreuves sur piste**, il y aura un maximum de 6 juges, y compris le Chef-juge.



- Pour les épreuves 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 (panneau) jaune indiquant l'irrégularité.



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

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



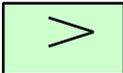
= Genou plié



= Perte de contact visible

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.



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



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 :

≤5 Kms : 30"

10 Kms : 1'

20 Kms : 2'

30 Kms : 3'

40 Kms : 4'

50 Kms : 5'

Pour les épreuves de relais marche : 1'

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

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-100m	Longueur-Javelot-1000m
OCTATHLON MM	100mH-Poids-Perche-Javelot	100m-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 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 en course :
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.

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.



Logica

Logiciel permettant la gestion des compétitions stade et hors stade

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

Gestion de la compétition :

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



Contrôle anti-dopage

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



Installations et matériel

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

Procédures précédant le prélèvement

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

NOM :

Club :

Prénom :

Comité :

Intervention sur les stades

Compétition :

Date : Atelier :

Nom du responsable :

Evaluation pratique (note de 1 à 5) :

Connaissance du règlement :

Placement (juger, ne pas gêner) :

Initiatives, décisions :

Constance, concentration :

Relation avec les athlètes, le jury :

Appréciation générale :

Signature :

Intervention sur les stades

Compétition :

Date : Atelier :

Nom du responsable :

Evaluation pratique (note de 1 à 5) :

Connaissance du règlement :

Placement (juger, ne pas gêner) :

Initiatives, décisions :

Constance, concentration :

Relation avec les athlètes, le jury :

Appréciation générale :

Signature :

Intervention sur les stades

Compétition :

Date : Atelier :

Nom du responsable :

Evaluation pratique (note de 1 à 5) :

Connaissance du règlement :

Placement (juger, ne pas gêner) :

Initiatives, décisions :

Constance, concentration :

Relation avec les athlètes, le jury :

Appréciation générale :

Signature :

Intervention sur les stades

Compétition :

Date : Atelier :

Nom du responsable :

Evaluation pratique (note de 1 à 5) :

Connaissance du règlement :

Placement (juger, ne pas gêner) :

Initiatives, décisions :

Constance, concentration :

Relation avec les athlètes, le jury :

Appréciation générale :

Signature :

Intervention sur les stades

Compétition :

Date : Atelier :

Nom du responsable :

Evaluation pratique (note de 1 à 5) :

Connaissance du règlement :

Placement (juger, ne pas gêner) :

Initiatives, décisions :

Constance, concentration :

Relation avec les athlètes, le jury :

Appréciation générale :

Signature :

Intervention sur les stades

Compétition :

Date : Atelier :

Nom du responsable :

Evaluation pratique (note de 1 à 5) :

Connaissance du règlement :

Placement (juger, ne pas gêner) :

Initiatives, décisions :

Constance, concentration :

Relation avec les athlètes, le jury :

Appréciation générale :

Signature :

Intervention sur les stades

Compétition :

Date : Atelier :

Nom du responsable :

Evaluation pratique (note de 1 à 5) :

Connaissance du règlement :

Placement (juger, ne pas gêner) :

Initiatives, décisions :

Constance, concentration :

Relation avec les athlètes, le jury :

Appréciation générale :

Signature :

Intervention sur les stades

Compétition :

Date : Atelier :

Nom du responsable :

Evaluation pratique (note de 1 à 5) :

Connaissance du règlement :

Placement (juger, ne pas gêner) :

Initiatives, décisions :

Constance, concentration :

Relation avec les athlètes, le jury :

Appréciation générale :

Signature :



ATHLÈ
FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ATHLÉTISME

Notes
