

FICHES FORMATION

JUGE DES LANCERS



LIGUE AUVERGNE
RHONE-ALPES
ATHLETISME



www.arbitrage-athletisme.fr



ARBITRAGE ATHLÉTISME

L'OFFICIEL EN COMPÉTITION

Le rôle de l'officiel en compétition

Notre rôle est de faire respecter le règlement tout en s'assurant que les athlètes puissent réaliser leurs épreuves dans les meilleures conditions possibles. Nous sommes les garants du règlement et nous devons le faire respecter en toute impartialité.

Il est également important de respecter les horaires de compétitions. Il faut savoir faire preuve de pédagogie lorsque c'est nécessaire et adapter son jugement en fonction des catégories.



Arriver sur une compétition

L'objectif est de se présenter auprès de l'organisation et de faire acte de présence. Il est important de se faire connaître et de connaître tous les membres de la direction de la compétition car cela permet de gagner du temps en cas de problème et d'en éviter certains.

N'oubliez pas de repérer le juge arbitre de la compétition, cela peut toujours servir, tout comme le responsable du secrétariat, l'animateur par exemple...

Vérification du matériel

Cette vérification permet de s'assurer du bon état du matériel nécessaire à la compétition et surtout s'il est en quantité suffisante. Il est aussi important de s'assurer qu'il n'y a pas de danger autour de la piste et si c'est le cas, à vous de vous débrouiller pour supprimer le danger potentiel avec les personnes compétentes.

Quel est le matériel indispensable ?

En tant qu'arbitre, il est de votre responsabilité d'avoir dans votre sac :

- De quoi écrire, aussi bien des stylos que des crayons à papier en cas de pluie.
- Du scotch, il peut vous servir pour afficher les séries.
- Un porte-bloc A4, qui vous servira de support.
- Le règlement
- Les horaires de la compétition

PRÉPARATION DE LA COMPÉTITION

Préparation du concours

Les juges doivent être présents sur le lieu de compétition au minimum 15 minutes avant le début de l'échauffement. Le but de cette opération est d'avoir le temps d'aller chercher le matériel nécessaire, de vérifier celui-ci et de l'installer. Il est important de nettoyer et de préparer l'aire de lancer avant la compétition. Il faut enlever tout ce qui traîne sur la zone de lancer et la zone d'élan.



Les athlètes ont, généralement, le droit de débiter leur échauffement sur l'aire de lancer 30 minutes avant le début du concours. Pour des questions de sécurité, l'échauffement se réalise dans l'ordre de la feuille de concours et sous la surveillance du jury. Le nombre de lancers d'échauffement n'est pas limité, du moment que le concours débute à l'heure prévue.

Le matériel

Pour tous les concours vous aurez besoin :

- D'un drapeau blanc pour indiquer la validation du lancer. On utilise ce drapeau également pour indiquer que l'athlète appelé peut réaliser son essai.
- D'un drapeau rouge pour signaler un essai non réussi, suite à une faute. On l'utilise également pour signaler que l'aire de lancer n'est pas prête pour l'athlète suivant.
- D'un drapeau jaune, pour indiquer à l'athlète qu'il ne lui reste plus que 15 secondes pour réaliser son lancer.
- D'un chronomètre ou une horloge pour contrôler le temps.
- La feuille de concours, avec crayon à papier, une gomme et une planche pour inscrire le résultat.
- Un décimètre et une fiche afin de mesurer la performance des athlètes.
- Un chiffon ou de quoi nettoyer ou essuyer les engins de lancers si les athlètes le souhaitent.
- Une manche à air pour indiquer la direction et la force du vent pour les concours de javelot et de disque.
- Il faut prévoir deux marques par athlète pour leur permettre d'installer des repères lors de leurs courses d'élan. Si l'organisation n'en a pas prévu il est possible d'utiliser du ruban adhésif. En revanche l'utilisation de craie ou de feutre est formellement interdite.

Pour les lancers à partir d'un cercle, les athlètes ont le droit d'utiliser un repère temporaire, posé, uniquement lors de leur tentative et placé dans la zone immédiatement derrière le cercle ou adjacente à lui.

LES DIFFÉRENTS RÔLES

Le chef de concours

Son rôle est de vérifier le matériel. C'est à lui de vérifier la performance des lancers. C'est également au chef de concours de valider ou non le lancer à l'aide des drapeaux rouge et blanc puis c'est à lui de lire les mesures des athlètes.



Le secrétaire du concours

C'est à lui de tenir la feuille de concours, sur cette feuille sont inscrits l'ordre de passage, le dossard, les noms des athlètes, la catégorie et le club. Une fois que le lancer est réalisé il devra inscrire la performance de l'athlète ou indiquer l'échec.

L'affichage

Une personne tient le panneau d'affichage, elle doit indiquer le dossard et l'essai de l'athlète qui va lancer. Une fois le lancer réalisé elle doit inscrire le résultat.

L'horloge de concentration

La personne qui fait fonctionner l'horloge de concentration doit déclencher le chrono une fois que le drapeau blanc a été levé pour appeler l'athlète. Elle doit également lever le drapeau jaune 15 seconde avant la fin du temps réglementaire.

Pour les lancers un athlète a 30'' pour réaliser son essai. Tout athlète entrant en compétition disposera de 30'' pour réaliser son essai. Les délais sont les mêmes en épreuves combinées.

La tenue du ruban

Une personne doit tendre le ruban de mesure et le faire passer par le centre du cercle. Une seconde personne tient la fiche au niveau de la chute de l'engin de lancer. On plante la fiche à la marque la plus proche laissée par l'engin.

Validation de la chute

Deux personnes doivent s'occuper de valider ou non la chute de l'engin, surtout pour le javelot.

Retour des engins

Une dernière personne doit être chargée de rapporter les engins proches du cercle ou de la piste d'élan.

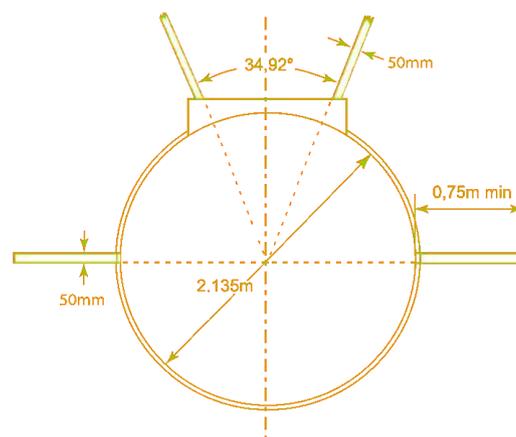
LES RÈGLES ESSENTIELLES

Le lancer de poids

Voici quelques règles :

- Le lancer se réalise à l'intérieur du cercle.
- Le concurrent doit commencer son jet dans une position stationnaire.
- Le concurrent est autorisé à toucher l'intérieur de la bande de fer et du butoir.
- Le poids est lancé d'une seule main en avant de l'épaule. Lors du lancer, le poids doit toucher ou être très proche du menton.
- Le poids ne doit pas être ramené en arrière du plan des épaules.
- Il est interdit de mettre du sparadrap sur la main, sauf blessure ouverte constatée.
- Il est également interdit d'utiliser du sparadrap pour attacher plusieurs doigts ensemble si cela a pour conséquence d'empêcher les doigts de bouger séparément.
- Il est interdit d'utiliser des gants.

Voici la représentation du cercle de lancer de poids, le diamètre du cercle doit être de 2.135m. Une ligne blanche de 75 cm et de 5 cm de large doit être tracé de part et d'autre du cercle perpendiculairement au centre de l'aire de lancer. L'angle de l'aire de lancer est de 34.92° .



	POIDS	
	HOMMES	FEMMES
Benjamins/Benjamines	3	2
Minimes	4	3
Cadets/Cadettes	5	3
Juniors	6	4
Senior-ESP-Master	7.260	4

Voici les principales fautes du lancer de poids :

- Le poids est éloigné du menton.
- Le concurrent touche le sol à l'extérieur du cercle avec une partie quelconque de son corps.
- Le concurrent touche le haut du butoir avec une partie quelconque de son corps.
- 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.
- Le poids tombe à l'extérieur du secteur ou sur la ligne du secteur.
- Le concurrent dépasse la limite de temps autorisée.

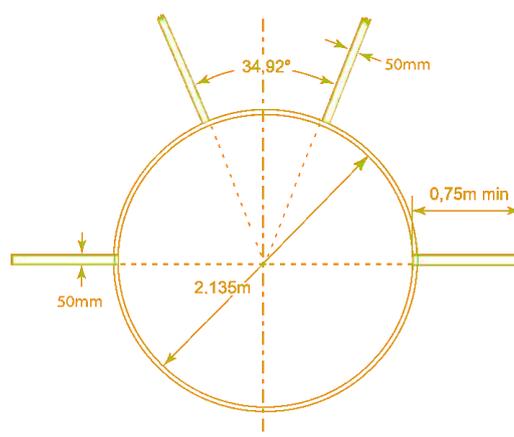
LES RÈGLES ESSENTIELLES

Le lancer de marteau

Voici quelques règles :

- Les concurrents ont le droit de porter des gants. Le gant doit être lisse des 2 côtés et avoir le bout des doigts ouverts, sauf pour le pouce.
- En position de départ le concurrent est autorisé à déposer la tête du marteau sur le sol, à l'extérieur ou à l'intérieur du cercle.
- Le lancer se réalise à l'intérieur du cercle.
- Le concurrent doit commencer son jet dans une position stationnaire.
- Le concurrent est autorisé à toucher l'intérieur de la bande de fer.
- L'athlète peut s'arrêter, poser son marteau et recommencer son essai depuis une position stationnaire tout en respectant le temps imparti.
- L'athlète peut sortir du cercle qu'une fois que le marteau aura touché le sol.
- Le marteau peut toucher la cage et retomber dans le secteur, l'essai sera considéré comme régulier.

Voici la représentation du cercle de lancer de marteau, le diamètre du cercle doit être de 2.135m. Une ligne blanche de 75 cm et de 5 cm de large doit être tracée de part et d'autre du cercle perpendiculairement au centre de l'aire de lancer. L'angle de l'aire de lancer est de 34.92° .



	MARTEAU	
	HOMMES	FEMMES
Benjamins/Benjamines	3	2
Minimes	4	3
Cadets/Cadettes	5	3
Juniors	6	4
Senior-ESP-Master	7.260	4

Voici les principales fautes au lancer de marteau :

- Le concurrent touche le sol à l'extérieur du cercle avec une partie quelconque de son corps.
- 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.
- Le marteau tombe à l'extérieur du secteur ou sur la ligne du secteur.
- Le concurrent dépasse la limite de temps autorisée.

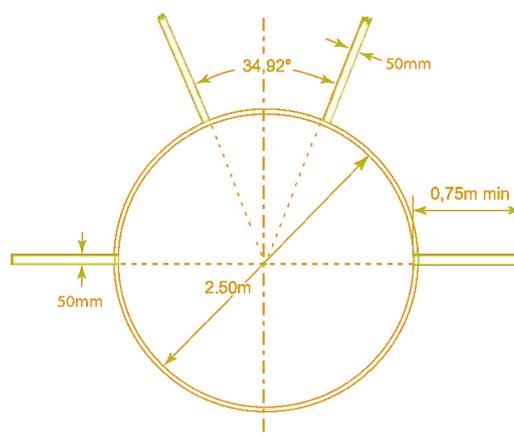
LES RÈGLES ESSENTIELLES

Le lancer de disque

Voici quelques règles :

- Le lancer se réalise à l'intérieur du cercle.
- Le disque est lancé d'une seule main.
- Le concurrent doit commencer son jet dans une position stationnaire.
- Le concurrent est autorisé à toucher l'intérieur de la bande de fer.
- L'athlète peut sortir du cercle qu'une fois que le disque aura touché le sol.
- Il est interdit de mettre du sparadrap sur la main, sauf blessure ouverte constatée.
- Il est également interdit d'attacher plusieurs doigts, sauf dans les conditions précisées précédemment.
- Il est interdit d'utiliser des gants.
- Le disque peut toucher la cage et retomber dans le secteur, l'essai sera considéré comme régulier.

Voici la représentation du cercle de lancer de disque, le diamètre du cercle doit être de 2.50m. Une ligne blanche de 75 cm et de 5 cm de large doit être tracée de part et d'autre du cercle perpendiculairement au centre de l'aire de lancer. L'angle de l'aire de lancer est de 34.92° .



DISQUE		
	HOMMES	FEMMES
Benjamins/Benjamines	1	0.600
Minimes	1.250	0.800
Cadets/Cadettes	1.500	1
Juniors	1.750	1
Senior-ESP-Master	2	1

Voici les principales fautes du lancer de disque :

- Le concurrent touche le sol à l'extérieur du cercle avec une partie quelconque de son corps.
- 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.
- Le disque tombe à l'extérieur du secteur ou sur la ligne du secteur.
- Le concurrent dépasse la limite de temps autorisée.

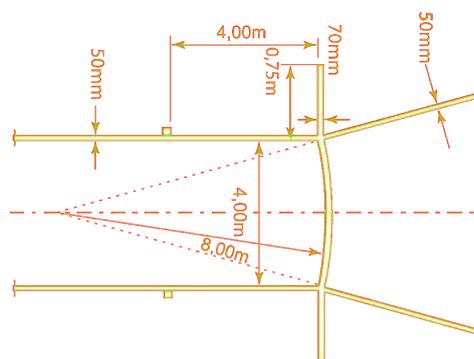
LES RÈGLES ESSENTIELLES

Le lancer de javelot

Voici quelques règles :

- Le javelot sera tenu par la corde de prise.
- Il est lancé d'une seule main.
- Le javelot doit être lancé par-dessus l'épaule.
- Le javelot ne doit pas être projeté dans un mouvement rotatif.
- L'athlète peut sortir de la piste d'élan qu'une fois que le javelot aura touché le sol.
- L'athlète peut interrompre son essai, poser son javelot et recommencer son essai tout en respectant le temps imparti.
- Il est interdit de mettre du sparadrap sur la main, sauf blessure ouverte constaté.
- Il est interdit d'utiliser des gants.
- La pointe du javelot doit toucher le sol en premier pour que le lancer soit régulier.
- 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 droit avec les lignes parallèles. Ou en arrière d'une marque à 4m de l'arc.

Voici la représentation de la piste d'élan et de l'aire de lancer du javelot. La largeur de la piste doit être de 4m. Une ligne blanche de 75 cm et de 5 cm de large doit être tracée de part et d'autre de l'arc de lancer.



JAVELOT		
	HOMMES	FEMMES
Benjamins/Benjamines	0.500	0.400
Minimes	0.600	0.500
Cadets/Cadettes	0.700	0.500
Juniors	0.800	0.600
Senior-ESP-Master	0.800	0.600

Voici les principales fautes du lancer de javelot :

- Si la pointe de la tête métallique touche le sol avant une autre partie quelconque du restant du javelot.
- Si le concurrent tourne complètement de manière à diriger son dos vers l'arc de lancement.
- Le javelot tombe à l'extérieur du secteur ou sur la ligne du secteur.
- Le concurrent dépasse la limite de temps autorisée.
- Si le concurrent touche avec une partie quelconque de son corps le sol à l'extérieur de la piste d'élan, même les lignes la délimitant.



LIGUE ALVERGNE
RHÔNE-ALPES
ATHLÉTISME

JUGE DES LANCERS

MESURER LES LANCERS

Les mesures de chaque lancer seront réalisées immédiatement après chaque essai valable.



Une personne plante la fiche sur la marque la plus proche de l'aire de lancer faite dans la zone de réception par une partie quelconque de l'engin. Pour le marteau on regarde la marque laissée par le poids.



Une seconde personne doit tendre le décimètre et le faire passer par le centre du cercle ou par le centre du « R :8.00 » pour le javelot.



La lecture se réalise à l'intérieur du cercle ou à l'intérieur de l'arc de cercle pour le javelot. Les distances seront toujours enregistrées au centimètre inférieur le plus proche sauf si la distance mesurée est un centimètre entier.

LA SÉCURITÉ

Les épreuves de lancers sont réputées pour être dangereuses. Pour éviter tout accident il faut respecter quelques règles de sécurité. Tous les officiels et athlètes de ces épreuves mais également des épreuves alentours doivent rester vigilants.



Il faut que les officiels prennent en charge l'échauffement afin d'y assurer la sécurité. Si un athlète ne respecte pas les règles de sécurité, il est possible de lui adresser un carton de comportement.

Il faut également s'assurer de la qualité des installations, notamment des filets de protection. Toujours s'assurer que les aires de lancers soient protégées et balisées. Malgré ces balisages et protections il faut s'assurer que toutes les personnes présentes sont suffisamment éloignées des dangers.

Pour le lancer de marteau, des cages avec des volets mobiles sont obligatoires. La présence de cage est également obligatoire pour le lancer de disque.

JUGE DES LANCERS