

Les officiels d'athlétisme

L'athlétisme c'est :

- des courses
- des sauts
- des lancers
- des épreuves combinées.

Pour pouvoir se dérouler, une compétition d'athlétisme a besoin :

- d'athlètes
- de juges en nombre suffisant

Que doit faire un officiel d'athlétisme ?

- demander au Juge Arbitre ce qu'il aura à faire.
- arriver à l'heure à son atelier (30' avant l'horaire prévu).
- vérifier si le matériel nécessaire est bien là.
- Surveiller l'échauffement (placement des marques, que tous les athlètes aient la possibilité des faire des essais,...)
- faire respecter l'horaire prévu (appel des athlètes, annonce des performances,...).
- faire respecter le règlement sans se laisser distraire et dans un climat serein.
- assurer la sécurité sur l'atelier (faire attention que personne ne traverse sans regarder,...).
- remettre les résultats au juge arbitre en fin de concours.

L'officiel doit être capable d'observer, d'interpréter et de prendre une décision.

L'officiel doit pouvoir se mettre à la place de l'athlète

Un bon officiel connaît les règles, reste calme et maîtrise la situation à tout moment.

Chez les BPM, l'officiel a également une tâche éducative et doit pouvoir donner une explication (e.a. pourquoi un essai est nul).

L'officiel doit maintenir ses connaissances à jour et doit se tenir informé des modifications des règlements (via les recyclages, avis aux cercles,...).

Les officiels doivent être un exemple : propos corrects, tenue soignée,...

Ils doivent porter un signe distinctif.

Les officiels en fonction doivent être neutres et ne peuvent certainement pas être supporter des athlètes.

Un jury en athlétisme se compose de plusieurs officiels :

Le directeur de la Réunion

Le Directeur de la Réunion sera responsable du bon déroulement de la réunion. Il devra vérifier que tous les officiels sont présents pour assumer leurs fonctions, désigner des remplaçants si nécessaire et aura toute autorité pour mettre fin aux fonctions de tout officiel qui ne respecte pas les règles.

Le Juge Arbitre

Le Juge Arbitre devra veiller à ce que les Règles des Compétitions soient observées et décider sur tout problème qui survient pendant la réunion et pour laquelle ces règles ne contiennent pas de disposition.

Le Juge Arbitre ne devra pas agir en qualité de Juge ou de Commissaire.

Le Juge Arbitre devra vérifier tous les résultats finaux, traiter tous les points litigieux et superviser la mesure des performances pouvant constituer un record.

Le Juge Arbitre prendra la décision sur toute réclamation ou remarque relative à la bonne conduite de la compétition.

Il aura le pouvoir d'avertir ou d'exclure de la compétition tout athlète 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 commissaires

Les Commissaires sont les assistants du Juge Arbitre, ils n'ont pas autorité pour prendre des décisions.

Les Commissaires seront placés par le Juge Arbitre à un emplacement qui leur permettra de suivre de près la compétition et de signaler immédiatement par écrit au Juge Arbitre toute action irrégulière ou toute violation des règles de la part d'un athlète ou de toute autre personne.

- surveiller les concurrents pour voir s'ils ne commettent pas d'infraction aux règlements et décider si ce qui peut survenir est intentionnel ou accidentel.
- surveiller les coureurs – particulièrement dans les virages- pour voir s'ils ne courent pas en dehors de leurs couloirs respectifs.
- contrôler que les coureurs de haies et de steeple passent les obstacles correctement.
- surveiller la transmission du témoin dans les relais.
- surveiller la ligne de rabat.

Toute infraction de cette nature aux règles devrait être signalée au Juge Arbitre en levant un drapeau jaune ou par tout autre moyen fiable.

Les courses

La distance de la course sera mesurée du bord de la ligne du départ le plus éloigné de la ligne d'arrivée au bord de la ligne d'arrivée le plus proche de la ligne de départ.

La largeur du couloir : la ligne du côté droit de chaque couloir est comprise dans le mesurage de la largeur du couloir.

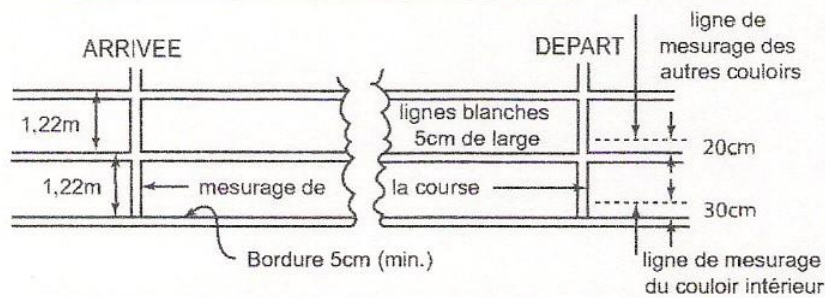


Schéma 1 - Mesurage de la piste (vue depuis l'intérieur du terrain)

Le jury « course » regroupe différentes fonctions :

- les aides starters et starters
- les chronométreurs
- les juges à l'arrivée
- les commissaires de courses

Les Aides Starters

Les Aides Starters doivent faire respecter l'horaire autant que possible.

Ils doivent faire l'appel environ 5' avant le départ.

Ils doivent contrôler que les athlètes participent bien à la série ou à la course à laquelle ils doivent prendre part.

Ils doivent vérifier les dossards (contrôler le numéro ou le nom). Les athlètes ont toujours un dossard et parfois deux. Quand, les athlètes n'ont qu'un dossard, celui-ci doit être porté dans le dos pour toutes les épreuves sur piste qui sont courues entièrement en couloir (jusqu'au 400m) et sur la poitrine pour les autres courses. Pour la prise automatique des temps, un troisième dossard peut être obligatoire (à porter sur le short du côté de la caméra).

Ils doivent également vérifier la tenue : port du maillot de club, sponsor,...

Ils placeront chaque athlète dans son bon couloir ou à sa bonne position.

Les Aides Starters devront s'assurer que les témoins sont disponibles pour les premiers partants d'une course de relais.

Le Starter

Le starter aura le contrôle total des athlètes à leurs marques.

Le Starter devra se placer de façon à avoir un contrôle visuel total de tous les coureurs pendant la procédure de départ. Il est recommandé, plus particulièrement pour les départs décalés, que des haut-parleurs soient utilisés dans chaque couloir pour transmettre les commandements aux coureurs. L'avertissement et la disqualification ne peuvent être donnés que par le starter.

Le Départ

L'utilisation des blocs de départ est obligatoire pour toutes les courses d'une distance allant jusqu'à 400m inclusivement (ainsi que pour le premier parcours du 4x200m et du 4x400m).

Les blocs de départ ne doivent pas être employés dans aucune autre course. (Les athlètes partent en position debout).

Chez les pupilles-minimes, l'utilisation des blocs de départ n'est pas obligatoire.

Chez les benjamins, l'utilisation des blocs de départ est interdite.

Dans une compétition exclusivement masters, les athlètes ne sont pas obligés d'utiliser les blocs de départ.

Le départ de toutes les courses se fera au coup de feu d'un pistolet du Starter tiré vers le haut, dès que le Starter aura vérifié que tous les athlètes sont immobiles et dans la position de départ correcte. Si, pour une raison quelconque, le Starter estime que toutes les conditions ne sont pas remplies pour donner un départ régulier après que les athlètes soient à leurs marques, il ordonnera aux athlètes de se retirer de leurs marques.

Dans toutes les réunions, pour les courses jusqu'à 400m compris (ainsi que pour le 4x200m et le 4x400m), les ordres du Starter seront: "A vos marques" et "Prêts". Quand tous les athlètes seront "Prêts", le Starter tirera le coup de pistolet. Un athlète dans la position "A vos marques" ne peut toucher, ni avec ses mains ni avec ses pieds, la ligne de départ ou le sol devant celle-ci.

Dans les courses de plus de 400m, l'indication sera "A vos marques", et, quand tous les athlètes seront immobiles, le Starter tirera le coup de pistolet. Pendant le départ, un athlète ne devra pas toucher le sol avec sa ou ses mains.

Les faux départ

Après avoir pris sa position complète et finale de départ, un athlète ne devra commencer son départ qu'après le coup de feu. Si, de l'avis du Starter ou des Starters de Rappel, il commence son mouvement avant, cela sera considéré comme un faux départ.

Tout athlète responsable d'avoir provoqué un faux départ sera disqualifié.

Exceptions :

Dans les épreuves combinées, un seul faux départ par course sera toléré sans la disqualification du ou des athlète(s) ayant provoqué le faux départ. Tout athlète responsable de faux départs supplémentaires dans la course sera disqualifié

Chez les BPM : disqualification après le 2^{ème} faux départ personnel et en épreuves combinées après trois faux départ personnels.

Dans une compétition exclusivement masters : disqualification après le deuxième faux départ personnel (en épreuves individuelles ou en épreuves combinées).

Carton jaune : faux départ n'entraînant pas une disqualification.

Carton rouge : disqualification

Carton vert : problème technique.

Les courses en Couloirs

Dans toutes les courses disputées en couloirs, chaque athlète gardera du départ à l'arrivée le couloir qui lui est attribué. Cette règle s'appliquera également à toute partie d'une course courue en couloirs.

Un athlète ne sera pas disqualifié si :

(a) il est poussé ou forcé par une autre personne de courir en dehors de son couloir, ou d'empiéter sur la lice ou la ligne indiquant la lice applicable,

(b) il court en dehors de son couloir dans une ligne droite ou empiète sur le couloir extérieur dans un virage, sans en retirer d'avantage appréciable et sans gêner un autre athlète.

L'arrivée

Les Juges décideront de l'ordre dans lequel les athlètes passent la ligne d'arrivée.

Les athlètes seront classés dans l'ordre dans lequel une partie quelconque de leur corps (c'est-à-dire leur torse, mais non la tête, le cou, les bras, les jambes, les mains ou les pieds) atteint le plan vertical du bord intérieur de la ligne d'arrivée.

Ils devront noter les numéros de dossard dans l'ordre d'arrivée et les communiquer au chef.

Les Compteurs de Tours

Les Compteurs de tours tiendront le décompte du nombre de tours accomplis par chaque athlète dans les courses de plus de 1 500 mètres. Pour les courses égales ou supérieures à 5 000 mètres, plusieurs Compteurs de tours, seront désignés et munis de tableaux de décompte de tours sur lesquels ils inscriront les temps, à chaque tour pour les athlètes dont ils sont responsables.

Un Compteur de tours sera responsable de l'affichage, sur la ligne d'arrivée, du nombre de tours restant à parcourir. L'affichage sera changé à chaque tour quand l'athlète menant la course entrera dans la ligne droite d'arrivée. De plus, des indications manuelles seront données aux athlètes qui ont été ou sont sur le point d'être doublés.

Le dernier tour de piste sera annoncé à chaque athlète normalement à l'aide d'une cloche.

Chronométrage et Photographie d'Arrivée

Trois méthodes de chronométrage seront reconnues comme officielles :

- (a) le chronométrage manuel ;
- (b) le chronométrage entièrement automatique utilisant le système de la photographie d'arrivée ;
- (c) le chronométrage par l'utilisation du système à transpondeurs.

Le temps sera pris jusqu'au moment où une partie quelconque du corps de l'athlète (c'est-à-dire le torse mais pas la tête, le cou, les bras, les jambes, les mains ou les pieds) atteint le plan perpendiculaire au bord le plus proche de la ligne d'arrivée.

Le chronométrage manuel

Le temps sera pris à partir du moment où le chronométrateur voit la flamme ou la fumée du pistolet. Pour les courses sur piste, le temps sera lu et enregistré au 1/10^{ème} de seconde supérieur. (11''51 → 11''6). Pour les courses qui se déroulent en partie ou entièrement à l'extérieur du stade les temps seront enregistrés à la seconde supérieure.

Si deux des trois chronomètres officiels s'accordent et que le troisième diffère, le temps indiqué par les deux chronomètres concordants sera le temps officiel.

Si les trois chronomètres diffèrent, le temps officiel sera celui qui est donné par le chronomètre intermédiaire.

Si seulement deux temps sont disponibles et qu'ils diffèrent, le temps le plus long sera le temps officiel.

Voici quelques exemples:

11.20 = arrondi à 11.2

11.21 = arrondi à 11.3

11.29 = arrondi à 11.3

2 chronos: 11.26 et 11.31 = arrondi à 11.3 et 11.4
 officiel = 11.4

11.26 et 11.30 = arrondi à 11.3 et 11.3
 officiel = 11.3

3 chronos : 11.22 – 11.34 – 11.47: Arrondi à 11.3 – 11.4 – 11.5
 officiel = 11.4

11.22 – 11.34 – 11.39 : arrondi à 11.3 – 11.4 – 11.4
 officiel = 11.4

11.22 – 11.29 – 11.39 : arrondi à 11.3 – 11.3 – 11.4
 officiel = 11.3

11.22 – 11.25 – 11.30 : arrondi à 11.3 – 11.3 – 11.3
 officiel = 11.3

Pour un marathon en 2h 09' 44 "3, le temps est arrondi à 2h 09 '45"

Chronométrage entièrement Automatique et Système de Photographie d'Arrivée

Le chronométrage électrique entièrement automatique se déclenche au coup de feu du starter et enregistre les temps d'arrivée.

Les temps pris par le système entièrement automatique seront considérés comme officiels sauf si, pour une raison quelconque, l'officiel compétent à la photo finish décide que cela serait manifestement inexact. Dans ce cas, les temps enregistrés par les chronomètres manuels de réserve et arrondis au 1/10ème seront les temps officiels. Ces temps seront si possible ajustés en se basant sur l'information des écarts de temps obtenus par l'image de photographie d'arrivée.

Les temps de l'appareil de photo-finish seront lus comme suit:

- Pour toutes les courses sur piste jusqu'à 10 000m inclus, le temps sera lu et enregistré au 1/100^{ème} de seconde. A moins que le temps soit un exact 1/100^{ème} de seconde, il devra être lu et enregistré au 1/100^{ème} de seconde immédiatement supérieur.

- pour toutes les courses sur piste d'une distance supérieure à 10 000m, le temps sera lu au 1/100^{ème} de seconde et enregistré au 1/10^{ème} de seconde. Tous les temps qui ne se terminent pas par un 0 seront convertis et enregistrés au 1/10ème de seconde immédiatement supérieur (par exemple pour 20 000m, 59'26''32 devra être enregistré 59'26''4).

- Pour toutes courses qui se déroulent entièrement ou en partie en dehors du stade, le temps sera lu au 1/100^{ème} de seconde et enregistré à la seconde supérieure (par exemple, pour un marathon 2h09'44''32, le temps est arrondi à 2h 09' 45").

Chronométrage avec le système à transpondeur.

Pour toutes les courses ne se déroulant pas entièrement dans un stade, les courses sur route et le cross, les temps pris par un système à transpondeur peuvent être considérés comme officiels. Ils seront lus au 1/10ème de seconde et enregistrés à la seconde supérieure. Tous les temps lus qui ne se terminent pas par un zéro seront convertis à la seconde immédiatement supérieure ; par exemple pour un marathon 2h 09' 44 "3, le temps est arrondi à 2h 09 '45".

Les haies

La haie doit être placée de telle façon que le bord de la barre le plus proche de l'athlète qui abordera la haie coïncide avec la marque sur la piste la plus proche de l'athlète.

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

Tout athlète devra franchir chaque haie. Le non franchissement d'une haie entraînera la disqualification.

Un athlète sera également disqualifié dans les cas suivants :

(a) s'il traîne le pied ou la jambe arrière en dessous du plan horizontal du haut de n'importe quelle haie au moment du franchissement ; ou

(b) si, de l'avis du Juge arbitre, il renverse délibérément une haie quelle qu'elle soit.

A l'exception des dispositions prévues à la règle (b), le fait de renverser des haies n'entraînera pas la disqualification.

Les courses de Relais

Chaque zone de transmission sera d'une longueur de 20m, dont la ligne centrale constituera le milieu. Les zones commenceront et finiront aux bords des lignes de zone les plus proches de la ligne de départ dans le sens de la course.

Les juges utiliseront des drapeaux :

- Blancs : pour signaler que les équipes sont prêtes et quand le passage s'est bien déroulé.
- Jaunes : quand il y eu une infraction. L'endroit de l'infraction doit être marqué et la faute communiquée au Juge Arbitre (de préférence par écrit). Celui-ci doit décider si cette faute entraîne la disqualification.
- Rouges : quand les équipes ne sont pas prêtes.

4X100m

- Sera couru entièrement en couloirs.
- Zone d'élan de 10m.

4X200m outdoor

- Sera couru entièrement en couloirs ou le premier tour + le 1^{er} virage du 2^{ème} tour seront courus entièrement en couloirs. (Lorsqu'il n'y a pas plus de 4 équipes, seul le 1^{er} virage du 1^{er} tour peut être couru en couloirs).
- Zone d'élan de 10m.
- Si le 4X200m n'est pas couru entièrement en couloirs, les athlètes du quatrième parcours s'aligneront dans l'ordre de la liste de départ (de la corde vers l'extérieur).

4x400m outdoor

- Le premier tour + le premier virage du 2^{ème} tour (jusque la ligne de rabatement) seront courus entièrement en couloirs. (Lorsqu'il n'y a pas plus de 4 équipes, seul le 1^{er} virage du 1^{er} tour peut être couru en couloirs).
- Pas de zone d'élan (les athlètes doivent commencer à courir à l'intérieur de la zone de transmission).
- Les coureurs des troisième et quatrième parcours de la course de relais 4x400m devront, sous la direction de l'officiel désigné, se placer d'eux-mêmes dans leur position d'attente, dans le même ordre (de la corde vers l'extérieur) que celui de leurs équipiers respectifs lorsqu'ils ont accompli 200 mètres de leur parcours. Une fois que les athlètes qui arrivent ont passé ce point, les athlètes qui attendent doivent rester dans cet ordre et ne pas changer de position au début de la zone de transmission. Si un athlète ne respecte pas cette règle, il entraînera la disqualification de son équipe.

4X200m indoor

- Le premier tour + 1^{er} virage du 2^{ème} tour seront courus en couloirs.
- Pas de zone d'élan.
- Les coureurs des troisième et quatrième parcours devront se placer dans leur position d'attente dans le même ordre (de la corde vers l'extérieur) que celui de leurs équipiers respectifs à leur entrée dans le dernier virage. Une fois que les athlètes qui arrivent ont passé ce point, les athlètes qui attendent doivent rester dans cet ordre et ne pas changer de position au début de la zone de transmission. Si un athlète ne respecte pas cette règle, il entraînera la disqualification de son équipe.

4X400m indoor

- Les deux premiers virages seront courus en couloirs.
- Pas de zone d'élan.
- Les coureurs des deuxième, troisième et quatrième parcours devront se placer dans leur position d'attente dans le même ordre (de la corde vers l'extérieur) que celui de leurs équipiers respectifs à leur entrée dans le dernier virage. Une fois que les athlètes qui arrivent ont passé ce point, les athlètes qui attendent doivent rester dans cet ordre et ne pas changer de position au début de la zone de transmission. Si un athlète ne respecte pas cette règle, il entraînera la disqualification de son équipe.

Lorsqu'une course de relais est courue entièrement ou en partie en couloirs, un athlète peut faire une marque sur la piste dans son propre couloir, en utilisant du ruban adhésif, de 5cmx40cm maximum et d'une couleur distinctive. Aucune autre marque n'est autorisée.

Le témoin doit être porté à la main durant toute la course. Les athlètes ne sont pas autorisés à porter des gants ou à s'enduire les mains de substances leur permettant d'avoir une meilleure prise sur le témoin. S'il tombe, il doit être ramassé par l'athlète qui l'a fait tomber. Il peut quitter son couloir pour récupérer le témoin à condition que, ce faisant, il ne diminue pas la distance devant être parcourue.

Dans toutes les courses de relais, le témoin doit être échangé dans la zone de transmission. Le passage du témoin commence dès qu'il est touché par le coureur receveur et est terminé seulement au moment où il est uniquement dans la main du coureur receveur. Pour ce qui est de la zone de transmission, c'est uniquement la position du témoin qui est déterminante et non celle du corps des athlètes. Le passage du témoin à l'extérieur de la zone de transmission entraînera la disqualification. Pour les relais jusqu'au 4x200m, commencer à courir avant les 10m de la zone d'élan est une faute et pour les relais de plus de 4x200, commencer à courir avant la zone de transmission est également une faute.

Les Concours

Dans toutes les compétitions, les épreuves peuvent se tenir sous une forme différente de celle présentée dans les Règles Techniques de l'IAAF, mais les Règles donnant plus de droits aux athlètes que les Règles actuellement en vigueur ne peuvent pas être appliquées.

Les Juges jugeront et inscriront chaque essai et ils mesureront tout essai valable effectué par les athlètes dans tous les concours.

Essai réussi : O (hauteur et perche)
Essai raté : X
Impasse : -

Le Juge compétent devra indiquer si un essai est valable ou non en levant, selon le cas, un drapeau blanc ou rouge.

Dans tous les concours, le juge devra être attentif à quatre points : l'élan, le geste, la réception et la sortie.

Les officiels devront être présent à l'heure, soit 30 minutes avant le début du concours.

Ils doivent apporter les choses suivantes :

- 1: la liste des participants;
- 2: un stylo ou un crayon, ce dernier est recommandé en cas de pluie;
- 3: éventuellement un chronomètre (délais);

Ils doivent surveiller l'échauffement et veiller à ce que tous les concurrents aient la possibilité de faire des essais.

Ils doivent vérifier en temps opportun la présence des participants et vérifier les dossards (si un seul dossard est utilisé, il peut être porté sur la poitrine ou dans le dos au choix).

Marques

(a) Pour tous les concours utilisant une piste d'élan, les marques seront placées le long de la piste, excepté à la hauteur où les marques peuvent être placées sur la piste d'élan. Un athlète peut utiliser un ou deux repères 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.

(b) Pour les lancers à partir d'un cercle, un athlète ne peut utiliser qu'un seul repère. Ce repère 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 ou à proximité de cette dernière.

Habituer les athlètes à enlever leur(s) marque(s) dès qu'ils sont éliminés d'un concours.

Obstruction

Si, pour une raison quelconque, un athlète a été gêné au cours d'un essai, le Juge Arbitre aura le pouvoir de lui accorder un essai de remplacement.

Délais Autorisés

Dans une épreuve de concours, tout athlète tardant sans raison lors d'un essai, sera susceptible de se voir refuser ledit essai, qui sera enregistré comme un échec.

Les temps ci-après ne devraient, normalement, pas être dépassés :

	Hauteur	Perche	Autre
Plus de 3 athlètes	1'	1'	1'
2 ou 3	1'30	2'	1'
1	3'	5'	-
Essais consécutifs	2'	3'	2'

Si le temps accordé se termine après que l'athlète a commencé son essai, cet essai ne devra pas être refusé.

Lorsqu'il ne reste plus que 15'', un officiel devra lever un drapeau jaune et le maintiendra levé.

Si un athlète décide de ne pas tenter l'essai après avoir été appelé, cela sera considéré comme une faute dès lors que la période de temps accordée pour l'essai sera écoulée.

Les sauts verticaux

Avant le commencement de la compétition, le Chef Juge annoncera aux athlètes la hauteur à laquelle la barre sera placée au début de l'épreuve et les différentes hauteurs auxquelles elle sera élevée après chaque tour d'essais. Le chef juge notera la hauteur de début et la position des poteaux (pour la perche) pour chaque athlète.

Au saut en hauteur ou à la perche, un athlète pourra commencer à sauter à une hauteur quelconque précédemment annoncée par le Chef Juge et pourra ensuite sauter à volonté à toute hauteur suivante. Une fois une hauteur est franchie, l'athlète ne doit plus sauter à cette hauteur.

Un athlète sera éliminé après trois échecs consécutifs, quelle que soit la hauteur à laquelle ces échecs se seront produits. La conséquence de cette règle est qu'un athlète pourra renoncer à son deuxième ou troisième essai à une hauteur donnée (après un ou deux échecs) et avoir encore le droit de sauter à une hauteur supérieure.

Même après que tous les autres athlètes ont échoué, un athlète pourra continuer à sauter jusqu'à ce qu'il ait perdu le droit de poursuivre la compétition.

A moins qu'il ne reste plus qu'un seul athlète et qu'il ait remporté la compétition :

(a) la barre ne devrait jamais être montée de moins de 2cm au saut en hauteur et de moins de 5cm à la perche après chaque tour ; et

(b) la progression des montées de barre ne devra jamais augmenter.

Lorsqu'un athlète a remporté l'épreuve, la hauteur ou les hauteurs auxquelles la barre sera placée sera(ont) décidée(s) par cet athlète en consultation avec le Juge compétent.

Mesurage

Tous les mesurages seront effectués en centimètres entiers, perpendiculairement à partir du sol et jusqu'à la partie du bord supérieur de la barre se trouvant le plus près du sol.

Classement

Si deux athlètes ou plus franchissent la même hauteur finale, la procédure d'attribution des places sera la suivante :

(a) L'athlète ayant fait le plus petit nombre de sauts à la dernière hauteur franchie sera classé avant l'autre.

(b) Si les athlètes sont toujours à égalité, l'athlète ayant manqué le moins de sauts dans l'ensemble de l'épreuve, jusqu'à et y compris la hauteur qui a été franchie en dernier lieu, sera classé avant l'autre.

(c) S'ils sont à encore égalité après application des dispositions prévues à la règle (b), les athlètes en question seront classés ex æquo excepté s'il s'agit de la première place.

(d) S'il s'agit de la première place, un saut de barrage sera organisé entre ces athlètes, sauf s'il en est décidé autrement. S'il n'est pas procédé à un saut de barrage, y compris lorsque les athlètes concernés à tout moment décident de ne plus sauter, l'ex æquo pour la première place sera maintenu.

Pas de barrage chez les BPM, ni en épreuves combinées.

	1m80	1m85	1m90	1m93	1m96	Performance	Classement
A	0	X0	X0	0	XXX	1m93	3
B	0	0	X0	0	XXX	1m93	2
C	0	0	0	X0	XXX	1m93	1

Saut de barrage

(a) Les athlètes concernés sauteront à chaque hauteur jusqu'à ce qu'une décision soit prise ou jusqu'à ce que tous les athlètes concernés décident de ne pas tenter de hauteurs supérieures.

(b) Chaque athlète effectuera un essai à chaque hauteur.

(c) Le saut de barrage commencera à la hauteur qui suit la dernière hauteur franchie par les athlètes concernés.

(d) Si on ne parvient à aucune décision la barre sera élevée si au moins deux des athlètes concernés ont réussi, ou baissée de 2cm pour le Saut en Hauteur de 5cm pour le Saut à la Perche, si tous les athlètes concernés ont échoué.

(e) Si un athlète n'effectue pas un essai à une hauteur, il perd automatiquement tout droit à la première place. Si un autre athlète seulement reste, il est déclaré vainqueur, qu'il franchisse ou non cette hauteur.

	1m75	1m80	1m84	1m88	1m91	1m94	1m97		1m91	1m89	1m91		
A	0	X0	0	X0	X-	XX			X	0	X	1m89	2
B	-	X0	-	X0	-	-	XXX		X	0	0	1m91	1
C	-	0	X0	X0	-	XXX			X	X		1m88	3

Forces Extérieures

Quand il est évident que la barre a été déplacée par une force indépendante de l'athlète (par ex. une bourrasque de vent)

- (a) si un tel déplacement intervient après que l'athlète a franchi la barre sans la toucher, l'essai sera considéré comme réussi ; ou
- (b) si un tel déplacement intervient dans toute autre circonstance, l'athlète aura droit à un nouvel essai.

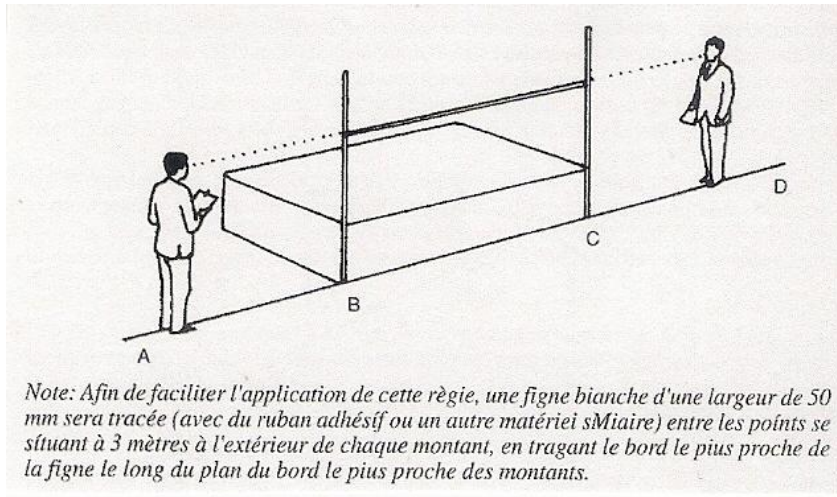
Le Saut en Hauteur

Les athlètes devront prendre appel sur un seul pied.

Un athlète fait une faute si :

- (a) après le saut, la barre ne reste pas sur ses supports du fait de l'action de l'athlète durant le saut ; ou
- (b) il **touche** le sol y compris la zone de réception au-delà du plan vertical passant par le bord le plus proche de la barre transversale, que ce soit entre les montants ou à l'extérieur de ceux-ci, avec une partie quelconque de son corps, sans avoir préalablement franchi la barre. Si, lorsqu'il saute, un athlète touche la zone de réception avec le pied et, de l'opinion du Juge, n'en retire aucun avantage, le saut ne devra pas, pour cette seule raison, être considéré comme un échec.

Chez les BPM: s'élancer trois fois sans sauter = un essai raté.



Avant le début du concours, il faut vérifier les points suivants :

- Les montants sont-ils bien installés ?
- Y a-t-il au moins deux barres transversales présentes ?
- Les deux extrémités de la barre doivent avoir un côté plat et le reste de la barre doit être circulaire;
- Avez-vous une toise à portée de main ?
- Les montants ne touchent-ils pas la zone de réception ?
- La barre ne touche-t-elle pas les montants (minimum 1 cm de chaque côté) ?

Le Saut à la Perche (à partir de minimes)

Les athlètes auront le droit de faire déplacer la barre transversale dans l'axe de la course, de telle sorte que le bord de la barre transversale le plus proche de l'athlète puisse être placé à n'importe quelle position depuis celle directement au-dessus du bord arrière du bac d'appel jusqu'à celle située à 80cm dans la direction de la zone de réception.

Avant le début de la compétition, l'athlète devra informer l'officiel approprié de la position de la barre transversale qu'il souhaite utiliser pour son premier essai et cette position sera notée.

Si ultérieurement l'athlète souhaite faire des changements, il devra en informer immédiatement l'officiel approprié avant que la barre transversale n'ait été placée conformément à son souhait initial. Le non respect de cette règle entraînera le départ du délai accordé pour l'essai.

L'athlète fait une faute si :

- (a) après le saut, la barre ne reste pas sur ses deux taquets du fait de l'action de l'athlète durant le saut ; ou
- (b) il touche le sol, y compris la zone de réception au-delà du plan vertical partant du bord arrière du bac d'appel, avec une partie quelconque de son corps ou avec la perche, sans avoir préalablement franchi la barre, ou
- (c) si, après avoir quitté le sol, il passe sa main inférieure au-dessus de sa main supérieure ou s'il déplace la main supérieure vers le haut de la perche ; ou
- (d) durant le saut, il stabilise la barre ou la remet en place d'une main ou des deux mains.

Afin d'obtenir une meilleure prise, les athlètes sont autorisés à mettre une substance sur leurs mains ou sur la perche pendant la compétition.

Après le lâcher de perche, personne, ni même l'athlète, ne sera autorisé à la toucher, à moins qu'elle ne soit en train de tomber en s'écartant de la barre ou des montants. Cependant, si elle est touchée et que le Juge Arbitre estime que, sans cette intervention, la barre serait tombée, l'essai sera considéré comme un échec.

Matériel

- Les poteaux sont-ils faciles à déplacer dans le sens de la longueur (du bord arrière du bac d'appel jusqu'à une distance située à 80cm dans la direction de la zone de réception)?
- Y a-t-il au moins deux barres transversales présentes ?
- Les deux extrémités de la barre doivent avoir un côté plat et le reste de la barre doit être circulaire;
- Une ligne blanche large de 1 cm doit être tracée, perpendiculairement à l'axe de la piste d'élan, au niveau du bord arrière du bac d'appel, également sur la surface du matelas et jusqu'au bord extérieur des montants.
- Avez-vous une toise à portée de main?
- Avez-vous les deux fourches nécessaires à portée de main.

Les sauts horizontaux et les lancers

Tous les essais valables seront mesurés.

Les distances seront enregistrées au centimètre inférieur le plus proche si la distance mesurée n'est pas un centimètre entier.

BPM : 3 essais pour tous les participants.

Cadets à Masters : 3 essais pour tous + 3 essais supplémentaires pour les 8 meilleurs. En cas d'ex aequo pour la 8^{ème} place après trois essais, les athlètes qui n'ont pas été départagés participent à la finale. Les 3 derniers tours d'essais seront effectués dans l'ordre inverse du classement des performances obtenues après les 3 premiers essais. Lorsqu'il y a huit athlètes ou moins, chacun d'eux aura droit à six essais.

Epreuves combinées : 3 essais pour tous les athlètes.

Ex aequo : on considérera la deuxième meilleure performance effectuée par les athlètes pour les départager, si nécessaire, la troisième performance, et ainsi de suite. Si l'ex aequo subsiste, y compris pour la première place, les ex aequo ne seront pas tranchés.

Le Saut en Longueur

Tous les sauts seront mesurés à partir de la marque la plus proche faite dans la zone de réception par une partie quelconque du corps jusqu'à la ligne d'appel ou son prolongement (On mettra le zéro du mètre ruban pour la marque dans le sable). Les mesurages seront faits perpendiculairement à la ligne d'appel ou son prolongement.

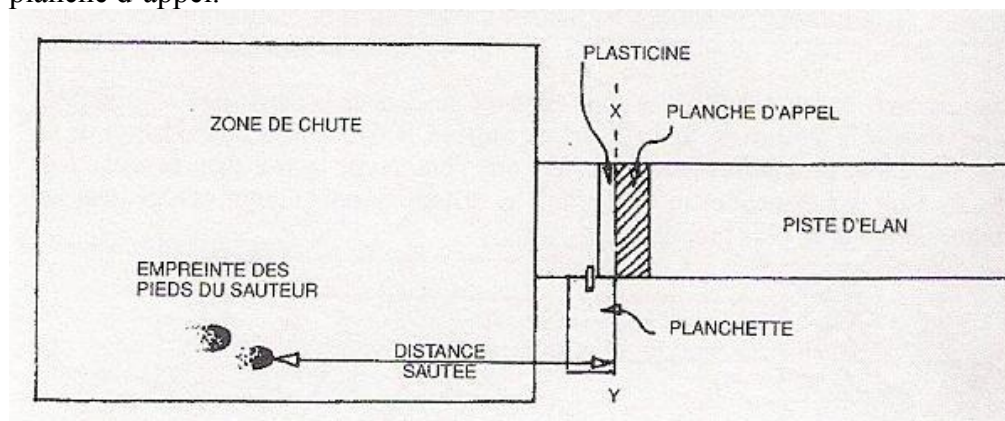
Les benjamins ne peuvent pas avoir un élan de plus de 15m.

A la VAL, chez les benjamins la mesure se fait à partir de la pointe du pied (les benjamins peuvent sauter avant ou après la planche d'appel) jusque la marque la plus proche dans le bac à sable et on doit mesurer en diagonale.

Rem : - Ne pas mesurer au dessus du biseau de la plasticine !

- Prévoir une planche pour prolonger la ligne d'appel et effectuer une lecture correcte.
- En début de saison de piste, enlever les buttes de sable là où cette planche devrait se mettre.

La zone de réception sera remplie de sable fin humide dont la surface sera au même niveau que la planche d'appel.



Un athlète fait une faute s'il :

- touche le sol, en prenant son appel, au-delà de la ligne d'appel avec une partie quelconque de son corps, soit en poursuivant sa course d'élan sans sauter, soit en effectuant un saut.
- prend son appel de part et d'autre des extrémités latérales de la planche d'appel, que ce soit en avant ou en arrière de la ligne d'appel prolongée. (Ce n'est pas une faute si une partie de la chaussure touche le sol en dehors des extrémités latérales, en arrière de la ligne d'appel).
- touche le sol entre la ligne d'appel et la zone de réception.
- effectue un saut en culbute quelle qu'en soit la nature, pendant la course d'élan ou le saut lui-même.
- en retombant il touche le sol en dehors de la zone de réception plus près de la ligne d'appel que la marque la plus proche faite dans le sable
- lorsqu'il quitte la zone de réception, son premier contact avec le sol à l'extérieur de celle-ci est plus près de la ligne d'appel que la marque la plus proche faite dans le sable en retombant y compris une éventuelle marque laissée à l'intérieur de la zone de réception suite à une perte d'équilibre en retombant et qui serait plus proche de la ligne d'appel par rapport à la marque initiale.

Ce n'est pas une faute si l'athlète court à n'importe quel endroit à l'extérieur des lignes blanches qui délimitent la piste d'élan.

Ce n'est pas une faute si, en retombant, un athlète touche, d'une partie quelconque de son corps, le sol en dehors de la zone de réception, à moins que ce contact ne soit le premier contact ou qu'il soit plus près de la ligne d'appel que la marque faite dans le sable.

Ce n'est pas une faute si l'athlète remarche dans la zone de réception après l'avoir correctement quittée.

Le Triple Saut (à partir de cadet(te)s)

Les règles du saut en longueur s'appliquent au triple saut.

Le triple saut consiste en un saut à cloche-pied, une enjambée et un saut, effectués dans cet ordre.

Le saut s'effectuera de telle sorte que l'athlète retombe d'abord sur le pied avec lequel il a pris son appel, puis au deuxième saut, sur l'autre pied, à partir duquel le saut est terminé.

Faire attention à la succession des bonds !

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

Dans nos compétitions, les athlètes ont en général le choix entre deux planches d'appel (7-9-11 et 13). Le chef doit demander à chaque athlète avant le début du concours quelle planche sera utilisée pendant le concours. Ce choix est définitif pour tout le concours.

Les Lancers

Pour tous les lancers, les juges seront attentifs aux déplacements des athlètes et ils interdiront l'utilisation des engins à côtés des aires de concours.

SOYEZ TOUJOURS ATTENTIF A LA SECURITE.

Avant le début du concours, il faudra vérifier que l'on a des engins du poids requis pour la catégorie des athlètes concernés. Il faudra vérifier que les engins ont été marqués après avoir été vérifiés.

Il faudra avoir vérifié entre autre : le poids des engins, pour le marteau : la longueur (mesurée de l'intérieur de la poignée jusqu'à l'extrémité de la tête), pour le javelot : la longueur et le centre de gravité.

L'utilisation de son engin personnel est permise, mais :

- a) pesé, approuvé et marqué
- b) il peut également être utilisé par les autres participants

Aide

(a) L'athlète ne sera pas autorisé à utiliser un expédient de quelque nature que ce soit - par exemple, attacher deux ou plusieurs doigts ensemble avec du sparadrap ou utiliser des poids attachés au corps, - qui, de quelque façon, aide l'athlète à effectuer son lancer. Si du sparadrap est utilisé sur les mains et les doigts, ce bandage peut attacher ensemble des doigts contigus à la condition que cela n'ait pas pour résultat d'empêcher deux ou plusieurs doigts attachés ensemble de bouger séparément. Le bandage devra être montré au Chef-Juge avant le début de l'épreuve.

(b) L'athlète ne devra pas utiliser de gants, excepté pour le lancer du marteau. Dans ce cas, les gants devront être lisses des deux côtés et le bout des doigts des gants, autres que le pouce, devra être ouvert.

(c) Afin d'obtenir une meilleure prise, l'athlète sera autorisé à employer une substance appropriée, sur les mains seulement ou, pour les lanceurs de marteau, sur leurs gants. Les lanceurs de poids peuvent employer cette substance sur leur cou. En outre, pour le Lancer du Poids et le Lancer du Disque, les athlètes ont le droit de mettre de la craie ou une substance similaire sur l'engin.

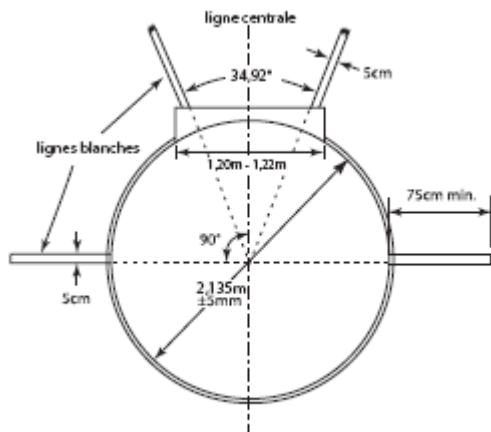
L'athlète ne peut répandre ou pulvériser aucune substance dans le cercle ni sur ses chaussures ni non plus frotter la surface du cercle pour la rendre plus rugueuse.

Essais

Au lancer du poids, du disque et du marteau, les engins seront lancés à partir d'un cercle et, pour le lancer du javelot, depuis une piste d'élan. Pour les lancers à partir d'un cercle, l'athlète doit commencer son jet d'une position stationnaire à l'intérieur du cercle. L'athlète est autorisé à toucher l'intérieur de la bordure. Dans le lancer du poids, il est aussi autorisé à toucher l'intérieur du butoir.

A condition qu'au cours d'un essai il n'y ait pas eu d'infraction aux dispositions relatives à chaque épreuve de lancer, 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. Lorsqu'il quitte le cercle ou la piste d'élan il doit sortir de manière réglementaire, avant de retourner dans le cercle ou sur la piste d'élan et de recommencer l'essai.

Note : Tous les mouvements autorisés dans ce paragraphe, seront inclus dans le temps limite pour effectuer un essai.



Le mesurage de chaque lancer devra être fait immédiatement après le jet :

- à partir de la marque la plus proche faite par la chute du poids, du disque ou de la tête du marteau jusqu'à l'intérieur de la circonférence du cercle et le long d'une ligne passant par le centre du cercle ;
- pour le javelot, à partir du premier point de contact de la pointe du javelot avec le sol, jusqu'au bord intérieur de l'arc et le long d'une ligne passant par le centre du cercle dont cet arc fait partie.

Le Lancer du Poids

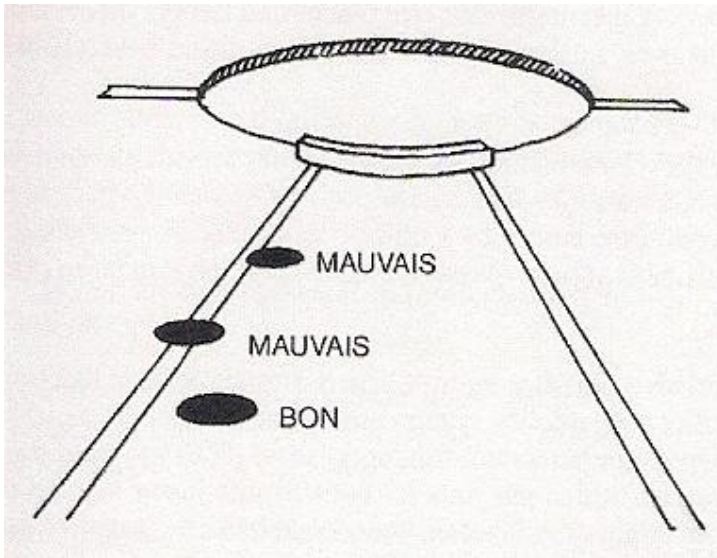
Le poids sera lancé depuis l'épaule avec une seule main.

Au moment où l'athlète prend place dans le cercle pour commencer son lancer, le poids doit toucher ou être très proche du cou ou du menton et la main ne peut pas être abaissée de cette position pendant l'action du lancer.

Le poids ne doit pas être ramené en arrière de la ligne des épaules.

Le lancer sera considéré comme irrégulier si l'athlète :

- lâche le poids de manière irrégulière.
- après avoir pénétré dans le cercle et commencé un lancer, touche, avec une partie quelconque de son corps, le haut de la bande métallique ou le sol à l'extérieur du cercle.
- en lançant le poids, touche, avec une partie quelconque de son corps, le dessus du butoir.
- quitte le cercle avant que le poids n'ait touché le sol.
- en quittant le cercle, le 1^{er} contact avec le haut de la bande de fer ou avec le sol à l'extérieur du cercle, ne se situe pas entièrement derrière la ligne blanche tracée à l'extérieur du cercle et qui passerait en théorie par le centre de celui-ci.
- si le poids ne tombe pas entièrement à l'intérieur des lignes délimitant le secteur de chute.



Les benjamins doivent utiliser les poids indoor avec une gaine en caoutchouc.

Le Lancer du Disque (à partir de pupilles)

Le lancer sera considéré comme irrégulier si l'athlète :

- après avoir pénétré dans le cercle et commencé un lancer, touche, avec une partie quelconque de son corps, le haut de la bande métallique ou le sol à l'extérieur du cercle.
- quitte le cercle avant que le disque n'ait touché le sol.
- en quittant le cercle, le 1^{er} contact avec le haut de la bande de fer ou avec le sol à l'extérieur du cercle, ne se situe pas entièrement derrière la ligne blanche tracée à l'extérieur du cercle et qui passerait en théorie par le centre de celui-ci.
- si le disque ne tombe pas entièrement à l'intérieur des lignes délimitant le secteur de chute.

NB : si le disque touche la cage et qu'il retombe entièrement à l'intérieur du secteur, l'essai est valable.

La cage est-elle bonne et sûre ? Vérifier l'état du filet.

Le Lancer du Marteau (à partir de cadet(te)s)

En position de départ, avant les balancements ou rotations préliminaires, l'athlète est autorisé à poser la tête du marteau sur le sol, à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle.

Si la tête du marteau touche le sol à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle, ou le haut de la bordure pendant que l'athlète effectue les balancements ou rotations préliminaires, le lancer ne sera pas considéré comme irrégulier. L'athlète peut s'arrêter et recommencer le lancer, à la condition qu'aucune autre règle n'ait été enfreinte.

Le lancer sera considéré comme irrégulier si l'athlète :

- après avoir pénétré dans le cercle et commencé un lancer, touche, avec une partie quelconque de son corps, le haut de la bande métallique ou le sol à l'extérieur du cercle.
- quitte le cercle avant que le marteau n'ait touché le sol.
- en quittant le cercle, le 1^{er} contact avec le haut de la bande de fer ou avec le sol à l'extérieur du cercle, ne se situe pas entièrement derrière la ligne blanche tracée à l'extérieur du cercle et qui passerait en théorie par le centre de celui-ci.
- si la tête du marteau ne tombe pas entièrement à l'intérieur des lignes délimitant le secteur de chute.

La cage est-elle bonne et sûre ? Vérifier l'état du filet.

Si le marteau se casse au cours d'un essai ou pendant qu'il est en l'air, l'essai ne sera pas considéré comme fautif et l'athlète peut recommencer son essai.

Le lancer ne sera pas considéré comme irrégulier si le marteau heurte la cage après le lancer pour autant qu'aucune autre règle ne soit enfreinte.

Le lancer du Javelot (à partir de minimes)

Le javelot sera tenu à la corde de prise.

Il doit être lancé par-dessus l'épaule, ou au-dessus de la partie supérieure du bras utilisé pour le lancer et ne doit pas être projeté dans un mouvement rotatif. Les styles non orthodoxes ne sont pas autorisés.

Un essai ne sera valable que si la pointe de la tête métallique touche le sol avant toute autre partie du javelot.

Le lancer sera considéré comme irrégulier si l'athlète :

- lâche le javelot de manière irrégulière.
- durant le jet, jusqu'à ce que le javelot ait été projeté en l'air, il se tourne complètement de manière à diriger son dos vers l'arc de lancer.
- en lançant le javelot, touche avec une partie quelconque de son corps, les limites de la piste d'élan ou le sol à l'extérieur de celles-ci.
- quitte la piste d'élan avant que le javelot n'ait touché le sol.
- en quittant la piste d'élan, le premier contact avec les lignes parallèles ou le sol à l'extérieur de celles-ci, n'a pas lieu complètement derrière les lignes blanches tracées à partir des extrémités de l'arc perpendiculairement aux lignes parallèles.
- si la pointe du javelot ne tombe pas entièrement à l'intérieur des lignes délimitant le secteur de chute.

Une fois que l'engin a touché le sol, on considérera que l'athlète a quitté la piste d'élan lors de son contact avec ou derrière une ligne (peinte ou théorique, et indiquée par des marques à côté de la piste d'élan) tirée en travers de la piste d'élan, à quatre mètres en arrière des points extrêmes de l'arc de lancer. On considérera que l'athlète a quitté la piste d'élan de manière correcte s'il se trouve derrière cette ligne et à l'intérieur de la piste d'élan au moment où l'engin touche le sol.

Le lancer de la balle de Hockey (Benjamins et pupilles)

Le lancer de la balle de Hockey se fera à l'aire de lancer du javelot

La Balle de hockey doit satisfaire aux exigences suivantes ;

- o Poids : entre 135 et 155 grammes.
- o Circonférence : comprise entre 26 et 28 cm.

Aucun moyen d'assistance n'est autorisé.

Le jet s'effectue par extension du dos de la main.

L'athlète ne peut toucher ou dépasser l'arc de cercle ou une des lignes parallèles délimitant la zone d'élan lors du lancer.

L'athlète ne peut quitter l'aire d'élan avant que la balle n'ait touché le sol.

La balle doit retomber complètement à l'intérieur des lignes du secteur de chute.

Il est interdit de relancer la balle vers la zone d'élan.

Les mesurages s'effectuent comme pour le lancer du javelot.

L'athlète a droit à 3 essais quel que soit le nombre de participants.

L'anémomètre

L'anémomètre et les courses

Quand : pour le 100m et le 200m.
Pour le 80m H, le 100m H et le 110m H.

Durée : la vitesse de vent est mesurée pendant :
- 10'' pour le 100m, le 200m et le 80m H.
- 13'' pour le 100m H et le 110m H.

à partir de l'éclair du pistolet du starter. Pour le 200m, l'anémomètre est enclenché quand le 1^{er} coureur entre dans la ligne droite.

Où placer l'anémomètre : le long de la piste des sprints, adjacent au couloir 1, à 50 mètres de la ligne d'arrivée, à 1,22 m de haut et à maximum 2 mètres de la piste.

L'anémomètre et les sauts horizontaux

La vitesse du vent est mesurée pour le saut en longueur et le triple-saut

Durée : 5'', à partir du moment où le sauteur passe devant une marque placée le long de la piste d'élan, pour le saut en longueur à 40 mètres de la planche d'appel et pour le triple-saut à 35 mètres. Si un athlète entame sa course d'élan à moins de 40 mètres ou 35 mètres selon le cas, la vitesse du vent sera mesurée à partir du moment où il commence sa course d'élan.

Où placer l'anémomètre : à 20 mètres de la planche d'appel, à 1,22 m de hauteur et au maximum à 2 m de la piste d'élan.

Si la vitesse moyenne du vent mesurée dans la direction du saut derrière l'athlète dépasse 2 mètres par seconde, le record ne sera pas homologué.

On ne tient pas compte de la vitesse du vent pour établir le classement.

Lecture : en mètre par seconde, arrondi au dixième de mètre par seconde supérieur dans la direction positive. Exemple : + 2,03 → + 2,1
- 2,03 → - 2,0

On ne mesure pas le vent pour les BPM.

Les Inscriptions 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 compétent pourra autoriser cet athlète, pour un tour d'essais à la fois, ou pour chaque essai au saut en hauteur et au saut à la perche, à effectuer son essai dans un ordre différent 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 un essai quel qu'il soit, il sera considéré comme y renonçant, dès que la période de temps autorisée pour l'essai sera écoulée.

Rem : Pour la hauteur et la perche, si un athlète n'est pas présent pour le 1^{er} ou 2^{ème} essai à une hauteur déterminée, on considère donc qu'il renonce à cette hauteur. Il ne peut donc plus sauter à cette hauteur. Il continue le concours à la hauteur suivante.

L'aide aux Athlètes

L'Indication des Temps Intermédiaires

Les temps intermédiaires et les temps officiels des vainqueurs peuvent être annoncés et/ou affichés officiellement. Autrement, ces temps ne doivent pas être communiqués aux athlètes par les personnes se trouvant à l'intérieur de l'arène sans l'accord préalable du Juge Arbitre.

Aide, Conseil et Information

Ce qui suit devra être considéré comme une aide non autorisée :

- (a) le fait de mener l'allure dans les courses, par des personnes ne participant pas à la même épreuve, par des coureurs ou marcheurs doublés ou sur le point de l'être ou par toute sorte d'appareil technique ;
- (b) la possession ou l'utilisation dans l'arène de caméscopes, magnétophones, radios, lecteurs de cassettes ou de CD, téléphones portables ou tout appareil similaire.
- (c) L'utilisation de toute technologie ou dispositif ayant pour effet d'apporter à l'utilisateur un avantage qu'il n'aurait pas eu en utilisant l'équipement spécifié dans les Règles.

Tout athlète donnant ou recevant des conseils de toute personne dans l'aire de compétition durant une épreuve devra être averti par le Juge Arbitre et informé qu'en cas de récidive, il se verra disqualifié de cette épreuve.

Ce qui suit ne devra pas être considéré comme une aide interdite :

- (d) une communication entre un athlète et son entraîneur qui ne se trouve pas dans la zone de compétition.
- (e) Des examens / traitements médicaux et/ou soins de kinésithérapie peuvent être dispensés par les membres de l'équipe médicale officielle. Leur intervention ne devra pas retarder le déroulement de la compétition ou l'essai d'un athlète dans l'ordre fixé.
- (f) Toute forme de protection personnelle (par ex. bandage, sparadrap, ceinture, soutien, etc.) à des fins de protection ou médicales.

Les réclamations

Les réclamations concernant les résultats ou le déroulement d'une épreuve devront être déposées dans les 30 minutes qui suivent l'annonce officielle du résultat de cette épreuve.

Toute réclamation doit en premier lieu être faite oralement au Juge Arbitre par un athlète, par quelqu'un agissant en son nom ou par un officiel représentant une équipe.

Le Juge Arbitre devra prendre en considération toute preuve disponible qu'il estimera nécessaire y compris une photographie ou un film provenant d'un appareil vidéo officiel, ou toute autre preuve vidéo disponible. Le Juge Arbitre peut trancher la réclamation ou la transmettre au Jury d'Appel. Si le Juge Arbitre prend une décision, il y aura droit d'appel auprès du Jury d'Appel.

Un appel auprès du Jury d'Appel doit être déposé dans les 30 minutes

- (a) qui suivent l'annonce officielle du résultat modifié d'une épreuve selon la décision du Juge Arbitre ; ou
- (b) qui suivent la notification aux personnes qui protestent, lorsqu' aucune modification de résultat n'intervient.

L'appel doit être fait par écrit, signé par un officiel responsable au nom de l'athlète ou de l'équipe.

Le Jury d'Appel devra consulter toutes les personnes concernées. Si le Jury d'Appel a un doute, toute autre preuve disponible pourra être prise en considération.

La décision du Jury d'Appel (ou, dans l'absence d'un Jury d'Appel, la décision du Juge Arbitre) sera définitive et il n'y aura pas de droit d'appel ultérieur.

LES EPREUVES COMBINEES

Il y aura, lorsque cela est possible et pour chaque athlète, un intervalle d'au moins 30 minutes entre la fin d'une épreuve et le commencement de la suivante. 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.

Lors de la dernière épreuve d'une Compétition d'Epreuves Combinées, les séries devront être composées de telle sorte que la dernière d'entre elles regroupe les athlètes les mieux placés après l'avant dernière épreuve.

Les Règles de l'IAAF établies pour chaque épreuve seront applicables, exception faite de ce qui suit

(a) Dans le saut en longueur et dans chacun des lancers, chaque athlète aura droit à trois essais seulement.

(b) Dans le cas où un dispositif de chronométrage entièrement automatique n'est pas disponible, le temps enregistré pour chaque athlète sera pris indépendamment par trois chronométreurs.

(c) Dans les épreuves de courses, un seul faux départ par course sera toléré sans la disqualification du ou des athlète(s) responsable du faux départ. Tout athlète responsable de faux départs supplémentaires dans la course sera disqualifié.

Pour une épreuve donnée, un seul système de chronométrage doit être utilisé. Néanmoins, dans le cas de record, les temps automatiques résultant d'un système de photo d'arrivée devront être retenus même s'ils ne sont pas disponibles pour les autres athlètes de l'épreuve.

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. Il ne figurera donc pas dans le classement final.

Tout athlète qui décide d'abandonner une Compétition d'Epreuves Combinées doit immédiatement informer de sa décision le Juge-Arbitre des épreuves combinées.

Les points, attribués selon la Table de Cotation de l'IAAF en vigueur, seront annoncés séparément pour chaque épreuve et les totaux cumulés devront être annoncés à tous les athlètes après la fin de chaque épreuve.

Le gagnant sera l'athlète qui aura obtenu le plus grand nombre total de points.

Si deux ou plusieurs athlètes obtiennent un nombre égal de points pour une place quelle qu'elle soit dans une compétition, la procédure sera la suivante :

(a) L'athlète qui, dans le plus grand nombre d'épreuves, aura obtenu plus de points que le (ou les) autre(s) athlète(s) sera le mieux placé ;

(b) Si les athlètes sont à égalité après application de la règle (a), le mieux placé sera l'athlète qui aura marqué le plus de points dans l'une quelconque des épreuves ;

(c) Si les athlètes sont à encore égalité après application de la règle (b), le mieux placé sera l'athlète qui aura marqué le plus de points une seconde épreuve, et ainsi de suite.

Pour les records du monde d'épreuves combinées :

Les conditions doivent avoir été remplies dans chacune des épreuves individuelles, avec cette exception que, dans les épreuves où la vitesse du vent est mesurée, la vitesse moyenne (basée sur la somme algébrique des vitesses du vent, mesurées pour chaque épreuve individuelle, et divisée par le nombre de ces épreuves) n'excède pas 2 mètres par seconde.

Ici se termine le syllabus pour officiel.

Ceci est juste une version abrégée et simplifiée du règlement IAAF.

N'hésitez pas, si vous n'êtes pas sûr de quelque chose, à demander plus de précisions à des officiels expérimentés.

Les personnes qui désirent se joindre aux officiels peuvent prendre contact avec le désignateur de leur province.