

# LONGUEUR

## MATERIEL

- L'engin de mesure adapté : décimètre
- La pique
- Le(s) râteau(x)
- Le(s) balais, une pelle
- La plasticine et spatule à angle
- La planche «bouchon» pour fermer le trou de l'emplacement de la plasticine pendant l'échauffement
- Le chronomètre
- 1 jeu de drapeaux (Rouge, blanc et jaune)
- 3 cônes : 1 grand pour la sécurité pour fermer la piste d'élan et 1 paire de petits pour visualiser la planche
- Bande blanche et cavaliers en métal (à compter)
- 1 manche à air
- 1 anémomètre
- La lance à eau ou l'arrosoir pour humidifier le sable avant et éventuellement pendant le concours
- Des marques (2 par athlète)
- 1 tableau d'affichage (performance, essai, N° dossard)
- 1 horloge de concentration

## JURY IDÉAL

- 1 Chef-Juge
- 1 secrétaire
- 1 juge à la pique
- 1 juge ratisseur
- 1 juge chrono
- 1 juge affichage
- 1 juge anémomètre



## AVANT LE CONCOURS

- Etre présent sur l'aire de concours minimum 40' avant l'horaire indiqué sur le programme pour l'échauffement des athlètes. (Aux championnats de France 1h00 avant)
- Vérifier la présence des athlètes et pointer leur nom sur la feuille.
- Prévenir les athlètes du temps qui passe et stopper l'échauffement 5' avant le début du concours. Pose du cône pour fermer la piste.

Organiser/ contrôler l'échauffement; coups de râteau rapides pour laisser une réception non dangereuse en utilisant les drapeaux blancs et rouges.

## PENDANT LE CONCOURS

### AU SECRETARIAT (table)

Appelle les concurrents dans l'ordre de la feuille (A saute / B se prépare)

Tient la feuille de concours : inscrit les performances, - ne saute pas (impasse)

Fait le classement (le fait vérifier par le chef-juge du concours) et signer la feuille par les juges.

### AU SAUTOIR (Chef juge / planche)

Juge la validité du saut (Chef juge)

- ➔ drapeau blanc : lance l'essai / valide l'essai (Perf à inscrire sur la feuille)
- ➔ drapeau rouge : invalide l'essai (X sur la feuille), stoppe l'essai

Mesure le saut en tendant le ruban perpendiculairement à la planche. Si besoin ajout d'une rallonge pour mesurer un saut au-delà des côtés de la planche.

Lit la mesure et annonce la performance clairement, performance répétée par le secrétaire.

### A LA RECEPTION (Juge pique/balais)

Entre dans le bac de réception une fois l'athlète sorti (sortie réglementaire)

Repère la marque la plus proche de la planche d'appel et pique légèrement en avant du bord de cette dernière.

Maintient la pique verticale en pointant le zéro du ruban au niveau de la marque repérée.

### A L'ANEMOMETRE

Mesure et note la vitesse du vent pour chaque saut

## PRECISION

l'ordre peut être modifié si un athlète participe à une autre épreuve et qu'il en réfère au juge\*  
 \*Voir fiche essais différés.

## PRECISION

L'idéal entre secrétaire et juges est de communiquer par signes. (Pouce levé, baissé,...)

## RÈGLEMENT DE BASE

- Echauffement en présence du jury
- Sauter sur un pied à partir d'une planche d'appel sans mordre la plasticine.
- Réception dans le bac à sable
- Nombre d'essais :  
Championnat 3 essais et 3 essais supplémentaires aux 8 meilleurs.  
EC : 3 essais  
Interclubs : 6 essais  
Jeunes : 4 essais
- Délai de temps pour sauter : 1'.  
Essais consécutifs : 2'
- Le drapeau jaune levé indique qu'il ne reste que 15" à l'athlète pour commencer son saut.
- On peut changer l'ordre de la feuille pour un athlète qui participe en même temps à une autre épreuve. S'il est absent à l'appel de son nom, le juge inscrit un tiret (-) dans la case correspondant à l'essai sur la feuille.



### PRECISION

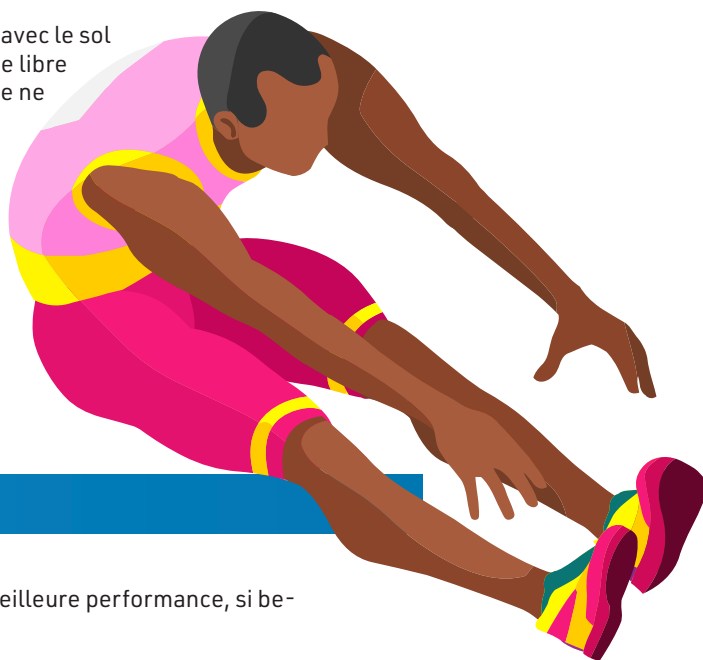
Ne pas lever le drapeau jaune si l'athlète a déjà pris son élan à 15 secondes restantes.

## IL Y A FAUTE SI

- Prend appel des 2 pieds
- Dépasse le temps autorisé : 1' ou 2' en cas d'essais consécutifs
- Prend son appel à côté de la planche d'appel
- Fait un saut en culbute pendant la course d'élan ou pendant le saut.
- Touche le sol en retombant, en dehors de la zone de réception et plus près de la ligne d'appel que sa dernière marque.
- En sortant du bac a un premier contact avec son pied en arrière de sa dernière marque

## IL N'Y A PAS FAUTE SI

- l'athlète court en dehors du couloir d'élan
- A un contact avec le sol avec sa jambe libre à condition de ne pas en tirer avantage



## CLASSEMENT

- Meilleure performance de tous les essais
- Si 2 athlètes ont la même performance, rechercher leur 2e meilleure performance, si besoin leur 3e etc...

### Exemple :

	1	2	3	Perf	Clas	Ordre	4	5	6	MP	Clas
Alain	650	678	x	678	4 <sup>e</sup>	2 <sup>e</sup>	700	715	x	715	3 <sup>e</sup>
Steeve	453	x	x	453	5 <sup>e</sup>	1 <sup>er</sup>	687	688	623	688	5 <sup>e</sup>
Nicolas	725	728	682	<b>728</b>	1 <sup>er</sup>	5 <sup>e</sup>	730	697	698	<b>730</b>	1 <sup>er</sup>
Dylan	725	727	x	<b>727</b>	2 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	730	x	x	<b>730</b>	2 <sup>e</sup>
Pierre	684	650	-	684	3 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	689	x	700	700	4 <sup>e</sup>

### PRECISION

on départage aux meilleurs sauts, en cas d'égalité les 2<sup>es</sup> meilleurs sauts sont regardés, puis si besoin les 3<sup>es</sup> etc...

## APRES LE CONCOURS

- Remercier ses collègues
- Rassembler et ranger le matériel (attention aux cavaliers à compter)
- Faire enlever les marques des athlètes
- Laisser l'aire de concours propre