



U.N.S.S.



ASSUREUR MILITANT.



ATHLETISME

**JE SUIS
JUGE EN
COURSES**



ETRE JUGE EN ATHLETISME...? POUR QUOI FAIRE ?

A quoi sert un juge en athlétisme ?

- A assurer à chaque athlète que le règlement sera le même pour tous les concurrents (égalité des chances)
- A permettre à chaque athlète de réaliser ses performances dans les meilleures conditions possibles (respect des règles, sécurité, confort, accueil)
- A valider toutes les performances pour qu'elles puissent être comparées (entre elles ou avec celles des autres)

Quelles sont les différentes tâches du juge ?

Organiser la compétition

Vérifier les lieux, le matériel

Organiser le secrétariat (pointer en chambre d'appel, composer les séries et finales, enregistrer les résultats)

Assurer le déroulement des épreuves

Assurer le départ et l'arrivée des courses (starter, aide-starter, juges à l'arrivée)

organiser les concours (appel des concurrents, retour des engins, ratissage, mise en place de la barre, etc...)

relevé les performances (mesureur, chronométreur)

veiller au respect du règlement (validation des essais, juges de course, de relais, anémomètreur, ...)

Opérer les classements

remplir la feuille de classement

départager les ex-aequo

Renseigner le Juge-arbitre

Signaler les fautes

Signaler une tentative de record

Que devez vous connaître pour être juge UNSS ?

Le règlement spécifique appliqué à chaque spécialité

Le type de compétition (individuel ou par équipes) et ses aménagements réglementaires

Les épreuves de chaque catégorie d'âge et ses aménagements (poids des engins, nombre de haies, types de sauts, etc...)

Quel que soit le rôle qui vous sera attribué il faudra être :

CONCENTRE ATTENTIF AIMABLE
OBJECTIF IMPARTIAL

QUELLES COURSES...?

On peut classer les courses en 5 «familles» :

En UNSS, comme en FFA les distances de course varient en fonction des catégories d'âges.



VITESSE



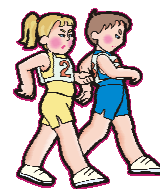
RELAIS



HAIES

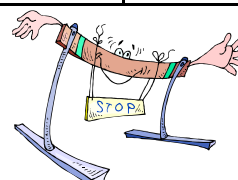
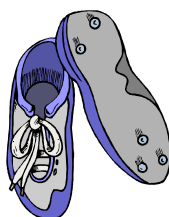
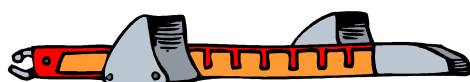


1/2 FOND



MARCHE

CATEGORIES D'AGES	EPREUVES				
	VITESSE	HAIES	RELAIS	½ FOND	MARCHE
Benjamin(e)s	50m 100m	50m haies (5 h à 0.65) 200m haies (9 h à 0.65)	4X60m 4x1000m 8x 200m	1000m	-
Minimes	50m 100m	50m haies (4h à 0.76 ou 0.84 selon le sexe) 80m haies (F) (8 h à 0.76) 100m haies (G) (10 h à 0.84) 200m haies (9 h à 0.76)	4x60m 4x1000m 8x200m	1000m 2000m (F) 3000m (G)	-
Cadet(te)s	100m 200m 400m	100m haies (F) (10 h à 0.76) 110m haies (G) (10 h à 0.91) 400m haies (10 h à 0.76 ou 0.84 selon le sexe)	4x100m	800m 1500m 3000m (G)	5 kms
Juniors seniors	100m 200m 400m	100m haies (F) (10 h à 0.84) 110m haies (G) (10 h à 0.99) 400m haies (10 h à 0.76 ou 0.91 selon le sexe)	4x100m	800m 1500m 5000m (G)	5 kms (F) 10 kms (G)



QUELLES MISSIONS POUR LES JUGES DANS LES COURSES ?

LE JUGE DE COURSE

- ◆ Il vérifie que chaque concurrent respecte les règles de la course à laquelle il participe.
- ◆ En cas de faute, il lève un drapeau jaune pour alerter le juge arbitre des courses qu'il a vu quelque chose d'irrégulier
- ◆ Il se place à l'endroit de la faute, drapeau levé jusqu'à l'arrivée du juge-arbitre



LE CHRONOMETREUR MANUEL

- ◆ Déclenche son chronomètre au départ de la course lorsqu'il voit la fumée du pistolet.
- ◆ Arrête son chronomètre lorsque la première partie du buste de ou des athlètes qu'il doit suivre franchit la ligne
- ◆ Indique le temps lu sur le chronomètre au chef chrono au 100ème près
- ◆ Remet son chrono à zéro lorsque le chef lui demande

LE JUGE A L'ARRIVEE

- ◆ Il détermine l'ordre d'arrivée en repérant les couloirs de course ou les numéros de dossard
- ◆ Il indique au chef des juges à l'arrivée ce qu'il a vu
- ◆ Dans les courses en couloirs, on lui demande de se concentrer sur deux places maximum (par exemple, déterminer le 1er et le 2ème ou le 2ème et le 3ème, etc...)

Quelles fautes peuvent être commises ?

- ◆ Sur le demi-fond: bousculades volontaires, chutes, empiètement à l'intérieur du 1er couloir, empêchement volontaire de doubler.
- ◆ Sur les haies: franchissement irrégulier (la haie doit être franchie en totalité au dessus de la latte et ne doit pas être intentionnellement renversée), gêne du couloir d'à côté avec ses bras ou lors d'une chute.
- ◆ Sur les courses en couloir en ligne droite: gêne d'un coureur voisin, changement de couloir entre le départ et l'arrivée
- ◆ Sur les courses en couloirs en virage: gêne d'un couloir voisin, empiètement dans le couloir intérieur à côté (attention la ligne intérieure appartient au couloir d'à côté !)
- ◆ Sur la course de steeple: non franchissement de barrière ou de rivière.
- ◆ En relais: gêne de l'adversaire en changeant de couloir; mauvaise transmission du témoin (en dehors de la zone ou après une chute du témoin qui n'est pas ramassé par celui qui l'a fait tomber)
- ◆ Sur 800m: rabat dans le couloir intérieur avant la ligne de rabat



QUELLES MISSIONS POUR L'ÉQUIPE DE DÉPART ?

L'AIDE STARTER

- ◆ Il place les concurrents dans l'ordre de la feuille de course
- ◆ Il vérifie que chaque athlète possède un starting-blocks en bon état
- ◆ Il vérifie que chaque coureur a bien les mains et un genou (si courses en couloir) ou le pieds (si course en ligne) derrière la ligne après le premier commandement
- ◆ Il indique alors au starter que tout est prêt en levant le bras.
- ◆ Dans les courses de 400m, il retire les starting-blocks de la piste après le départ pour éviter un accident à l'arrivée



Quand y a-t-il faux départ ?

Quand un athlète part avant le coup de feu.

Quand un athlète bouge en position « prêt ».

Il peut y avoir disqualification (carton rouge) pour celui qui a commis la faute. En Benj/Min, un faux départ par course est autorisé. Celui qui commet le second est éliminé

LE STARTER

Il donne les commandements de départ:

- ◆ Dans les courses en couloir et en starting-blocks (jusqu'au 400 m inclus) il dit « **à vos marques** ». Les athlètes se placent dans les startings-blocks, pieds calés sur les blocs, mains derrière la ligne et un genou au sol.
- ◆ Lorsqu'ils sont immobiles il dit « **prêts?** »
- ◆ Lorsqu'ils ont décollé le genou du sol et qu'ils sont immobiles **il tire** le coup de pistolet
- ◆ Pour les courses en ligne (>400m), pas de starting-blocks. Le second commandement n'existe pas et les coureurs partent debout.
- ◆ Si un coureur part avant le coup de feu, il tire à nouveau pour arrêter la course. Le **fautif peut alors être disqualifié**

LE STARTER DE RAPPEL

- ◆ Il contrôle la validité du départ et peut rappeler un concurrent qui a fait une faute par un coup de feu

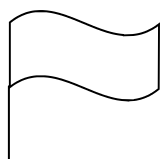
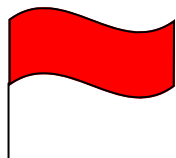
L'équipe est supervisée par le **JUGE ARBITRE DES DEPARTS**



ETRE JUGE DE RELAIS

Avant le départ de l'épreuve :

- Repère les zones d'élan (10m) et de transmission (20m) du passage dont il a la charge
- Indique clairement aux athlètes les limites de ces zones
- Rappelle que la zone d'élan peut être utilisée tout ou partie
- Rappelle que l'athlète peut se placer où il veut dans la zone de transmission
- Rappelle que c'est là position du témoin au moment de la transmission qui compte
- Place les athlètes dans les couloirs indiqués par l'organisation
- Rappelle que seules les marques plates, adhésives ou non permanentes sont autorisées dans son propre couloir
- Se place pour effectuer son jugement (minimum 1 en entrée de zone et 1 en sortie, 2 c'est préférable !)
- Vérifie la conformité des positions des athlètes (rappelle éventuellement à l'ordre un athlète mal placé)
- Lève son drapeau blanc quand les athlètes et les autres juges sont prêts (le rouge est laissé lever durant toute la phase de préparation)

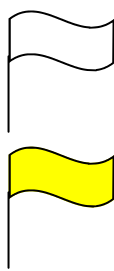


Pendant la course :

- Vérifie qu'aucun coureur en attente ne provoque de gêne
- Vérifie la validité des transmissions au moment du passage
- Vérifie l'absence de gêne durant les passages

Après la course :

- Si aucun souci, lève rapidement son drapeau blanc
- Si irrégularité constatée, lève son drapeau jaune en se positionnant immédiatement à l'endroit de la faute supposée
- Attend la venue du juge arbitre pour décrire les faits



ATTENTION !

DEUX REGLES D'OR ...

- Dans le doute, abstiens- toi !
- Retiens un maximum de détails précis pour décrire l'irrégularité au juge arbitre car celle-ci peut conduire à la disqualification d'une équipe et l'erreur est irrécupérable



LE BON JUGE DE RELAIS N' EST PAS CELUI QUI SIGNALE LE PLUS DE FAUTES MAIS CELUI QUI PLACE LES COUREURS DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POUR NE PAS EN FAIRE ...





Quelques idées fausses à ne pas appliquer ...!

- ♦ Ce n'est pas une faute si on renverse involontairement une haie... on est déjà assez pénalisé car cela ralentit !
- ♦ Ce n'est pas une faute si on franchit une haie en marchant en l'enjambant. Il faut juste qu'elle soit franchie en totalité au-dessus de la latte.
- ♦ Ce n'est pas une faute si on tombe lors d'une course...mais il ne faut pas avoir gêné ou fait tomber volontairement un adversaire.
- ♦ Ce n'est pas une faute si on marche un peu dans le couloir d'à côté en ligne droite, sauf si cela a gêné un adversaire.
- ♦ Ce n'est pas une faute de faire tomber le témoin lors d'un relais. Il faut juste que celui qui l'a fait tomber le ramasse, sans gêner et sans raccourcir sa distance de course.



Les couleurs pour placer les relais...

relais	Zone d'élan:	Entrée de zone de passage:	Fin de zone de passage:
4x60m (benjamins et minimes)	Tiret rouge ou croix blanche 10m avant l'entrée de zone de passage		
4x100m (cadets et juniors)	Tiret rouge sur ligne blanche 		

Les couleurs pour placer les haies...

50m haies	5 haies	Tirets rouges
80m haies	8 haies	Tirets blancs
100m haies	10 haies	Tirets jaunes
110m haies	10 haies	Tirets bleus
200m haies	9 haies	Tirets bleus
400m haies	10 haies	Tirets verts

Les couleurs pour placer les relais...

relais	Zone d'élan:	Entrée de zone de passage:	Fin de zone de passage:
4x60m (benjamins et minimes)	Tiret rouge ou croix blanche 10m avant l'entrée de zone de passage		
4x100m (cadets et juniors)	Tiret rouge sur ligne blanche 