

# Réglementation compétitions Enfants



Usma Section Athlétisme



# Les courses de vitesse et de haies

## 5 juges sont nécessaires :

### Un chef chronométrateur et son adjoint

Placés à la hauteur de la ligne d'arrivée, ils chronométrent les enfants puis indiquent la performance aux juges d'arrivée afin qu'ils les notent sur la fiche de suivi de l'enfant.

### Deux juges d'arrivée

Placés à la hauteur de la ligne d'arrivée, ils jugent et déterminent l'ordre d'arrivée des enfants puis classent les fiches de suivi dans l'ordre d'arrivée. Ils notent sur les fiches de suivi la performance indiquée par le chef chronométrateur.

### Un starter

Placé à la hauteur de la ligne de départ, après avoir constitué les séries en prenant soin de mélanger les clubs et les couleurs de maillot pour faciliter le travail des juges d'arrivée, il donne le départ des courses.

Il peut éventuellement être secondé par un aide starter ou à défaut par les éducateurs des enfants.

### Les fautes

Elles peuvent donner lieu à une pénalité en temps voir un déclassement en cas de fautes importantes et répétées

Si l'enfant change volontairement de couloir et gêne un autre enfant.

Si l'enfant multiplie exagérément les faux départs.

Si l'enfant fait tomber volontairement une haie.

### Hauteur des haies

Moustiques 0,40m

Poussins 0,50m

Benjamines 0,70m

Benjamins 0,76m



# Les courses de demi-fond et de marche

## 5 juges sont nécessaires :

### Un chef chronométrateur et son adjoint

Placés à la hauteur de la ligne d'arrivée, ils chronométrent les enfants puis indiquent la performance aux juges d'arrivée afin qu'il les note sur la fiche de suivi de l'enfant.

### Deux ou trois juges d'arrivée

Placés à la hauteur de la ligne d'arrivée, ils jugent l'arrivée des enfants, les classent dans l'ordre d'arrivée et notent sur les fiches de suivi la performance indiquée par le chef chronométrateur.

### Un starter

Placé à la hauteur de la ligne de départ, après avoir constitué les séries en prenant soin de mélanger les clubs et les couleurs de maillot pour faciliter le travail des juges d'arrivée, il donne le départ des courses.

### Les fautes

Elles peuvent donner lieu à une pénalité en temps voir un déclassement en cas de fautes importantes et répétées.

Si, volontairement, l'enfant zigzague et ne garde pas sa ligne ou bien mort la ligne intérieure de la piste. S'il est accompagné dans sa course par d'autres enfants de son club, par un parent ou un éducateur de son club.



# Les courses de relais

## 5 juges sont nécessaires :

### Un starter

Placé à la hauteur de la ligne de départ, après avoir constitué les séries en prenant soin de mélanger les clubs pour faciliter le travail des juges d'arrivée, il distribue les bâtons de relais et donne le départ puis récupère les bâtons à l'arrivée pour la série suivante.

### Un chef chronométrateur et son adjoint

Placés à la hauteur de la ligne d'arrivée, ils chronométrent les relais puis indiquent la performance au secrétaire d'arrivée afin qu'il les note sur la feuille de résultats relais.

### Un juge d'arrivée et de passage de témoin

Placé à la hauteur de la ligne d'arrivée, il place les enfants en fonction du classement provisoire 50 mètres avant le passage de témoin. Il juge l'arrivée des relais et communique l'ordre d'arrivée au secrétaire.

### Un secrétaire d'arrivée

Il les note sur la feuille de résultats des relais l'ordre d'arrivée indiqué par le juge d'arrivée et les performances indiquées par le chef chronométrateur.

## Les fautes

Elles peuvent donner lieu à une pénalité en temps, voir un déclassement en cas de fautes importantes et répétées.

Si l'enfant relayeur zigzague et ne garde pas sa ligne dans le but de ne pas se faire doubler.

Si l'enfant relayeur est accompagné dans sa course par d'autres enfants, parents ou éducateurs de son club.

Si l'enfant relayeur fait tomber volontairement le bâton de relais d'un adversaire ou s'il le jette à l'arrivée de la course .

Si la transmission du relais s'effectue en dehors de la zone prévue à cet effet

# Marche Athlétique Moustiques à Benjamins

## Article 191 - IAAF

La Marche Athlétique est une progression pas à pas de telle manière que le marcheur garde le contact avec le sol sans interruption visible à l'œil nu (suspension). La jambe doit être tendue (c'est-à-dire non fléchi au genou) à partir du premier contact au sol et jusqu'à la position verticale par rapport au bassin (flexion)

### A quel moment la marche devient de la course ?

Quand la jambe de soutien, celle sur laquelle vous mettez votre poids, n'est plus tendue entre le moment où vous posez le talon au sol et le moment où votre pied passe sous votre corps. C'est à dire une fois que votre jambe passe derrière votre bassin.

Quand vous ne gardez plus un appui au sol. Lors de votre foulée, les orteils de votre pied arrière ne doivent pas quitter le sol avant que le talon de votre pied avant ait pris appui.

### Couple de marcheurs respectant les deux règles



La compréhension des règles en matière de Marche Athlétique n'étant pas facile pour les enfants il convient **de les appliquer avec souplesse et pédagogie**. Les entraîneurs des enfants doivent avoir **connaissance minimale du règlement de La marche et de son application** et il est inconcevable d'initier un athlète sans en connaître les rudiments élémentaires.

### Les juges de marche

Les juges sont présentés aux enfants au départ de l'épreuve et le chef juge rappelle les consignes et notamment la nécessité **d'attaquer du talon, d'avancer le bassin** et de **regarder loin** afin d'avoir une marche la plus correct possible.

Il convient néanmoins d'être **vigilant dans les 200 premiers mètres** afin que les enfants ne partent pas en courant.

Il veille à ce que les enfants soient équipés **d'un short ou à défaut d'un collant**. Les pointes sont interdites.

**Toute personne autre que les juges courant aux côtés de l'enfant l'exposera à une disqualification**

### Application des sanctions

Si, après **avoir prévenu et conseillé techniquement**, l'enfant le juge constate à nouveau un non-respect du règlement, **il applique une pénalité en l'arrêtant 5 secondes** et en veillant à ce que la reprise de marche soit correcte.

Chaque juge peut **sanctionner directement l'enfant** si le non-respect du règlement est trop flagrant ou volontaire.

Chaque juge peut **sanctionner plusieurs fois le même enfant** s'il ne corrige pas sa marche.

Le chef juge se réserve le droit de **modifier le classement** si l'enfant a fauté dans la ligne droite d'arrivée.

### Placement des juges

Afin de contrôler l'épreuve de Marche et éviter que les enfants partent en courant un **juge meneur d'allure** sera placé en tête de la marche avec interdiction d'être dépassé durant les **200 premiers mètres (166m Pantin)**.

Un juge sera placé aux abords de la ligne droite opposée, un autre aux abords de la ligne droite d'arrivée.



# Longueur, triple bond et triple saut

## Placement et rôle des juges concours

Les juges vérifient les installations et s'assurent que le matériel nécessaire soit présent (râteau, plots, plasticine, décamètre).

### 3 juges sont nécessaires :

#### Un juge "chute"

Il plante la fiche du décamètre au point zéro, **dernière marque laissée par l'enfant** (marque la plus proche de la planche d'appel). Après l'essai, il ratisse le sable après la mesure du saut.

#### Un juge "Mesure"

Placé à l'autre extrémité du décamètre à hauteur de la planche d'appel, il vérifie que le saut n'est pas mordu et lit la performance au niveau de la ligne d'appel au centimètre inférieur.

**Pour les catégories "Moustique" on ne tiendra pas compte de la planche d'appel, la mesure se fera au pied d'appel.**

#### Un juge "secrétaire"

Il récupère les fiches (Guimier, Rousseau) et place, avec l'aide du juge mesure, les enfants dans le même ordre que les fiches. Il appelle l'enfant pour le saut et inscrit la performance sur la fiche. Si l'essai est nul, il marque une croix.

## Déroulement du concours

Les enfants qui ont des marques les prennent, les autres seront placés en file indienne à la hauteur d'un plot placé à 15m pour les Moustiques et 20m pour les poussins et les benjamins. Les enfants sautent dans l'ordre de placement des fiches de suivi et les éducateurs des clubs assistent le juge secrétaire en relayant les informations. Les enfants ont droit à 3 essais mais le juge arbitre peut réduire le nombre d'essai en cas de risque de retard important.

## Les fautes

L'appel se fait à partir de la planche ou deux plots sont placés afin de voir si l'enfant commet une faute de pieds en dépassant la limite des deux plots. Il commet une faute :

S'il dépasse les plots délimitant la zone d'essai.

Si après avoir sauté, il marche en arrière dans la zone de chute.

## Pour le triple saut, même règlement que la longueur, avec en plus une particularité :

Le saut s'effectuera de la manière suivante : Une cloche un bond et un saut dans le sable.

Si cloche pied droit réception pied droit puis bond réception pied gauche puis saut dans le sable.

Si cloche pied gauche réception pied gauche puis bond réception pied droit puis saut dans le sable.

Le triple saut est remplacé par le triple bond pour les poussins mais les enfants peuvent effectuer un triple saut s'ils le souhaitent.

Le triple bond est remplacé par le triple bond sans élan pour les Moustiques.

Les planches d'appel sont adaptées au niveau des enfants. Elles sont placées à 5 ,6 ou 7 mètres

Pour Triple Bond SE des, les enfants ont le choix en fonction de leur niveau aux planches à 3, 4 ou 5 mètres.



# Hauteur

## Placement et rôle des juges concours

Les juges vérifient les installations et s'assurent que le matériel nécessaire soit présent (poteaux, barre, élastique, plots, toise)

### 3 juges sont nécessaires :

#### Un juge "secrétaire"

Il vérifie les montées de barre et indique si l'essai est réussi. Il tient la feuille de concours et note les essais.

#### Deux "juges de barre"

Ils sont placés de chaque côté du tapis et repositionnent la barre ou l'élastique après chaque saut

## Déroulement du concours

Les enfants qui ont des marques les prennent et se placent sur la gauche ou sur la droite en fonction du pied d'appel. Les enfants indiquent au juge secrétaire la hauteur de leur 1<sup>ère</sup> barre.

## Validité des sauts

O= saut réussi      X=essai nul      - = essai non tenté

L'enfant est éliminé quand il a 3 échecs successifs, même si ce sont des hauteurs de barres différentes.

Lorsqu'il ne reste qu'un enfant il a le droit de demander la hauteur de son choix.

## Montée des barres

Première hauteur avec élastique à 90 cm puis de 10cm et 10cm puis remplacement de l'élastique par une barre à partir de 1m20. Ces informations sont transmises aux enfants, avant le début du concours, par le juge secrétaire.

Les hauteurs de barre sont mesurées à chaque montée. Une vérification est effectuée si l'enfant tombe sur la barre ou l'élastique.

## Les fautes

S'il fait tomber la barre de ses supports ou s'il bouge l'élastique.

S'il touche le sol au-delà de la ligne de saut ou le tapis sans avoir sauté.

S'il prend son appel à 2 pieds.

S'il dépasse le temps imparti pour effectuer son essai (1'30" max).

## Le classement

Le premier est celui qui a franchi la plus haute hauteur avec le moins d'essais.

En as d'ex-æquo, c'est l'enfant ayant manqué moins de sauts à la hauteur précédente qui sera classé devant ou si la hauteur précédente est supérieure à celle de son adversaire.

S'ils ne peuvent se départager c'est l'enfant ayant marqué le moins de sauts dans l'ensemble des hauteurs précédentes qui sera classé devant.

Si l'ex-æquo subsiste et seulement pour la première place, les enfants sauteront une fois de plus à la dernière hauteur qu'ils n'ont pu franchir. S'ils réussissent tous les deux, on passe à la barre suivante. S'ils échouent tous les deux, on redescend la barre de 2cm. Le 1<sup>er</sup> des deux qui réussit alors que son adversaire échoue, remporte le concours.



# Perche

## Placement et rôle des juges concours

Les juges vérifient les installations et s'assurent que le matériel nécessaire soit présent (poteaux, barre, élastique, plots, toise).

### 3 juges sont nécessaires :

#### Un juge "secrétaire "

Il vérifie les montées de barre et indique si l'essai est réussi .il tient la feuille de concours ou sont notée l'éventuelle position des poteaux pour chaque enfant

Les montants peuvent être déplacés dans le sens de l'axe de la piste d'élan au maximum de 80cm vers l'air de réception par rapport au point zéro

Avant le concours l'enfant ou son éducateur informent éventuellement l'officiel de la position des montants souhaitée

#### Deux "juges de barre"

Ils sont placés de chaque côté du tapis et repositionnent la barre ou l'élastique après chaque saut

## Déroulement du concours

Les enfants qui ont des marques les prennent, les autres seront placés en file indienne a la hauteur d'un plot placé a 20m pour les Moustiques et 30m pour les poussins et les benjamins

## Validité des sauts

O= saut réussi      X=essai nul      - = essai non tenté

L'enfant est éliminé quand il a 3 échecs successifs

Lorsqu'il ne reste qu'un enfant il a le droit de demander la hauteur de son choix

## Montée des barres

Les hauteurs de barre sont mesurées a chaque montée. Une vérification est effectuée si l'enfant tombe sur la barre ou l'élastique.

**Première hauteur avec élastique à 90 cm puis de 10cm et 10cm puis remplacement de l'élastique par une barre à partir la hauteur permise par le matériel (poteaux et reposes-barres).**

## Les fautes

**S'il fait tomber la barre de ses supports ou s'il bouge l'élastique.**

**S'il touche le sol ou le tapis sans avoir au préalable franchi la barre ou l'élastique.**

**S'il dépasse le temps imparti pour effectuer son essai (1'30" max).**

## Le classement

Le premier est celui qui a franchi la plus haute hauteur avec le moins d'essais. En as d'ex-æquo, c'est l'enfant ayant manqué moins de sauts à la hauteur précédente qui sera classé devant ou si la hauteur précédente est supérieure à celle de son adversaire.

S'ils ne peuvent se départager c'est l'enfant ayant marqué le moins de sauts dans l'ensemble des hauteurs précédentes qui sera classé devant.

Si l'ex-æquo subsiste et seulement pour la première place, les enfants sauteront une fois de plus a la dernière hauteur qu'ils n'ont pu franchir. S'ils réussissent tous les deux, on passe à la barre suivante. S'ils échouent tous les deux, on redescend la barre de 2cm. Le 1<sup>er</sup> des deux qui réussit alors que son adversaire échoue, remporte le concours.



# Poids

## Placement et rôle des juges concours

Les juges vérifient les installations et s'assurent que le matériel nécessaire soient présents (Poids, balais, décimètre).

### 3 juges sont nécessaires :

#### Un juge "secrétaire "

Il tient la feuille de concours et note les performances indiquées par le juge "mesure".

#### Un juge "chute"

Immédiatement après le jet, il plante la fiche du décimètre au point de chute de l'engin, à la marque la plus proche de l'air de lancer (la distance la plus faible).

#### Un juge "Mesure"

Placé à l'autre extrémité du décimètre à hauteur de l'air de lancer il lit la performance au niveau du butoir à l'intérieur de la circonférence, le ruban du décimètre, tendu, passant par le centre du cercle. Les distances sont enregistrées au centimètre inférieur.

## Les fautes

Le poids est éloigné du menton ou du cou.

L'enfant touche le sol à l'extérieur du cercle.

L'enfant quitte le cercle par devant.

L'enfant touche le haut du butoir.

Le poids tombe en dehors du secteur ou sur la ligne du secteur.

## Déroulement du concours

Les enfants ont deux lancers pour s'échauffer.

Le lancer du poids se fait à l'intérieur du cercle en commençant le jet en position stationnaire.

L'engin se lance d'une seule main en avant de l'épaule. Au moment du lancer le poids doit toucher ou être près du menton.

## Le classement

L'enfant classé premier est celui ayant réalisé la meilleure performance.

En cas d'ex-æquo c'est la deuxième performance qui est prise en compte puis la troisième.

## Poids de l'engin

Moustiques F et H 1kg

Poussins F et H 2kg

Benjamins 2kg

Benjamins 3kg



# Anneau et disque

## Placement et rôle des juges concours

Les juges vérifient les installations et s'assurent que le matériel nécessaire soient présents (Anneaux, disques, balais, décamètre, 50m)

### 3 juges sont nécessaires :

#### Un juge "secrétaire "

Il tient la feuille de concours et note les performances indiquées par le juge mesure.

#### Un juge "chute"

Immédiatement après le jet il plante la fiche du décamètre au point de chute de l'engin.

#### Un juge "Mesure"

Placé à l'autre extrémité du décamètre à hauteur de l'air de lancer il lit la performance au niveau de l'aire de lancer à l'intérieur de la circonférence, le ruban du décamètre, tendu, passant par le centre du cercle. Les distances sont enregistrées au centimètre inférieur.

## Les fautes

L'enfant touche le sol à l'extérieur du cercle ou au-delà de la ligne.

L'enfant quitte le cercle ou dépasse la ligne par devant.

L'engin tombe en dehors du secteur ou sur la ligne du secteur.

L'enfant ne doit pas quitter le cercle avant que l'engin ait touché le sol.

## Déroulement du concours

Les enfants ont deux lancers pour s'échauffer.

Le lancer du disque se fait à partir d'un cercle à l'intérieur d'une cage afin d'assurer la sécurité des enfants et des officiels. Pour l'anneau on peut lancer l'engin derrière une ligne en commençant, comme pour le disque, le jet en position stationnaire

L'engin se lance bras tendu et d'une seule main.

## Le classement

L'enfant classé premier est celui ayant réalisé la meilleure performance.

En cas d'ex-æquo c'est la deuxième performance qui est prise en compte puis la troisième.

## Poids de l'engin

Moustiques F et H 400g

Poussins F et H 600g

Benjamins 600g

Benjamins 1kg



# Vortex et javelot

## Placement et rôle des juges concours

Les juges vérifient les installations et s'assurent que le matériel nécessaire soient présents (Vortex, javelot, balais, décimètre, 50m)

### 3 juges sont nécessaires :

#### Un juge "secrétaire "

Il tient la feuille de concours et note les performances indiquées par le juge mesure.

#### Un juge "chute"

Immédiatement après le jet il plante la fiche du décimètre au point de chute de l'engin.

#### Un juge "Mesure"

Placé à l'autre extrémité du décimètre à hauteur de l'air de lancer il lit la performance au niveau de la ligne, le ruban du décimètre, tendu, passant par le centre du cercle. Les distances sont enregistrées au centimètre inférieur.

## Les fautes

L'enfant touche le sol au-delà de la ligne.

L'enfant dépasse la ligne par devant.

L'engin tombe en dehors du secteur ou sur la ligne du secteur.

L'enfant ne doit pas quitter la piste d'élan avant que l'engin ait touché le sol.

**Essai valable si la tête métallique touche le sol avant une autre partie du javelot**

## Déroulement du concours

Les enfants ont deux lancers pour s'échauffer.

Le javelot sera tenu à la corde de prise et lancé par-dessus l'épaule. Il ne doit pas être projeté dans un mouvement rotatif. L'engin se lance d'une seule main.

## Le classement

L'enfant classé premier est celui ayant réalisé la meilleure performance.

En cas d'ex-æquo c'est la deuxième performance qui est prise en compte puis la troisième.

## Poids de l'engin

Moustiques F et H 200g

Poussins F et H 400g

Benjamines 400g

Benjamins 500g



# Ballonde et marteau

## Placement et rôle des juges concours

Les juges vérifient les installations et s'assurent que le matériel nécessaire soient présents (Ballondes, Marteaux, balais, décamètre, 50m)

### 3 juges sont nécessaires :

#### Un juge "secrétaire "

Il tient la feuille de concours et note les performances indiquées par le juge mesure.

#### Un juge "chute"

Immédiatement après le jet il plante la fiche du décamètre au point de chute de l'engin.

#### Un juge "Mesure"

Placé à l'autre extrémité du décamètre à hauteur de l'air de lancer il lit la performance au niveau de l'aire de lancer à l'intérieur de la circonférence, le ruban du décamètre, tendu, passant par le centre du cercle. Les distances sont enregistrées au centimètre inférieur.

## Les fautes

L'enfant touche le sol à l'extérieur du cercle ou au-delà de la ligne.

L'enfant quitte le cercle ou dépasse la ligne par devant.

L'Anneau tombe en dehors du secteur ou sur la ligne du secteur.

## Déroulement du concours

Les enfants ont deux lancers pour s'échauffer.

Le lancer de la ballonde ou du marteau se fait à partir d'un cercle à l'intérieur d'une cage afin d'assurer la sécurité des enfants et des officiels. L'enfant doit débiter le jet en position stationnaire. L'engin se lance à deux mains

## Le classement

L'enfant classé premier est celui ayant réalisé la meilleure performance.

En cas d'ex-æquo c'est la deuxième performance qui est prise en compte puis la troisième.

## Poids de l'engin

Poussins F et H      2kg (ballonde)

Benjamines      2kg (marteau)

Benjamins      3kg (marteau)

