



JEUNE JUGE SAUTS

Tu es juge aux sauts

Longueur – Triple saut ou triple bond

Quelques éléments à savoir :

- Prendre ses marques en présence du jury (pas de craie, pas de chaussures).
- Chaque athlète peut avoir des essais d'échauffement, mais avant le début du concours.
- L'impulsion(ou l'appel) se mesure à partir de la planche d'appel.
- Saut dans la zone de réception.
- Vitesse du vent prise pour chaque saut (pendant 5 sec).

Temps maximum pour sauter pour l'athlète :

S'il y a plus de 3 athlètes dans le concours : 1minute pour chaque essai

S'il y a 2 ou 3 athlètes dans le concours : 1minute pour chaque essai

S'il n'y a plus qu'un seul athlète : ca n'existe pas , chacun a le même nombre de saut

Temps entre 2 essais qui se suivent pour un athlète : 2 minute (cela pourrait se produire lorsqu'un athlète revient d une course)

Faute car il y a franchissement du plan de la ligne d'appel
(ESSAI MORDU)



Sauts horizontaux :

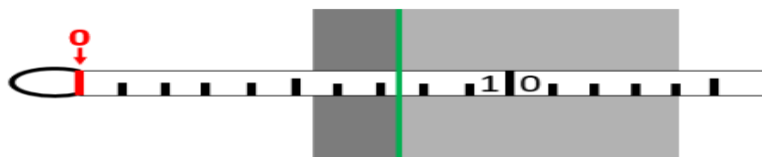
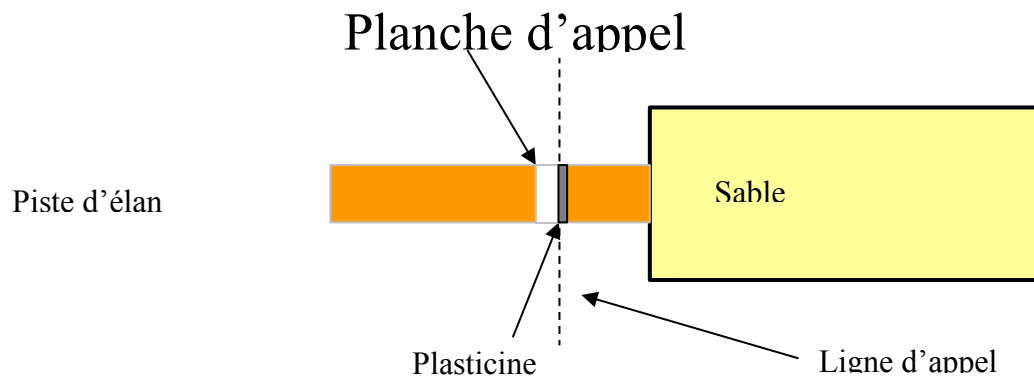
✓ Fautes :

- Impulsion au-delà de la ligne d'appel (matérialisée par la plasticine)
- Sortir du bac à sable en revenant sur ses pas
- Dépasser le temps imparti
- *Triple saut* : ne pas respecter l'enchaînement cloche pied + foulée + foulée

Drapeau jaune → il reste 15'' pour sauter

Drapeau blanc → saut valable

Drapeau rouge → [faute \(essai mordu\)](#)



La mesure :

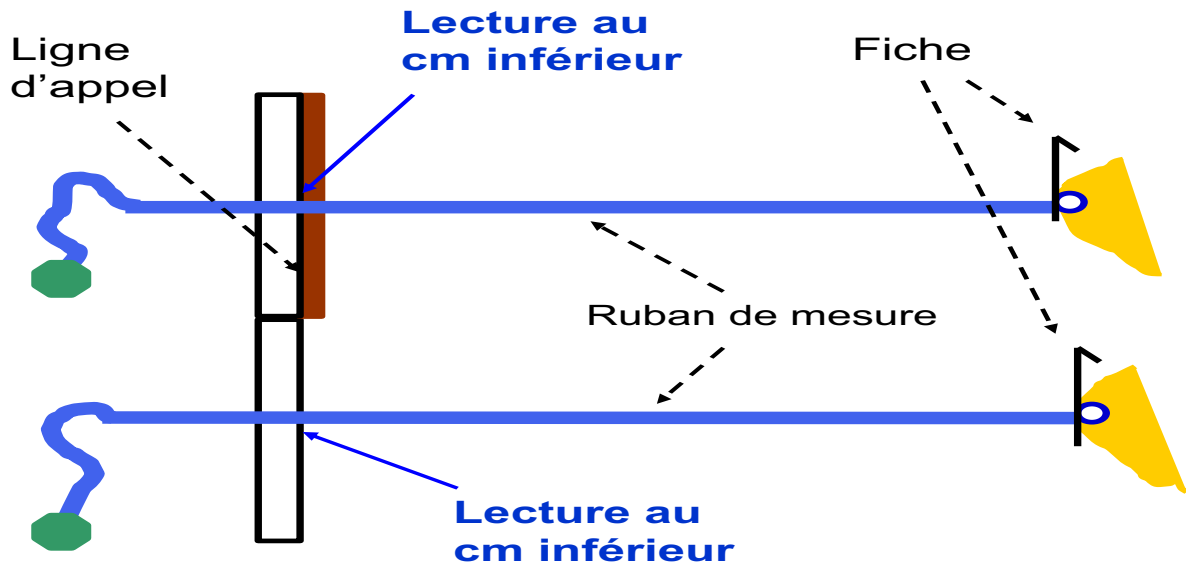
- ✓ Si la mesure est entre 2 graduations, on arrondit au centimètre inférieur
- ✓ *Sauts horizontaux* : tendre perpendiculairement à la planche
- ✓ *Lancers* : tendre en passant par le point d'origine du secteur
- ✓ Attention au point zéro du décimètre !

Exemple : ici la mesure donne 7cm

Matériel :

Planchette - crayon
 Feuille de concours
 Plasticine - Truelle
 Fiche - Cônes
 Marques (pas de craie)
 Décimètre (double)
 Râteau - Balai
 Drapeaux - Manche à air
 Anémomètre : mesure du vent

Mesure d'un saut



**Décamètre
perpendiculaire
à la planche**

**Fiche piquée à la
dernière marque
la plus proche de
la planche**

Ton rôle de jury longueur - Triple :

- Vérifier le sautoir et le matériel.
- Appeler les concurrents.
- Mesurer la vitesse du vent.
- Juger la validité du saut.
- Inscrire la performance.
- Ratisser le sable.

Ton rôle de jury longueur - Triple :

- Remplir la feuille de concours.
- Faire le classement.
- Faire contrôler la feuille de concours par le chef juge.
- Transmettre la feuille de concours au secrétariat