

JEUNE JUGE LANCERS

Lancer de poids-lancer de disque-lancer de javelot-lancer de marteau

LE POIDS DES ENGINES

CATEGORIES	Poids	Disque	Javelot	Marteau
HOMMES				
BENJAMINS	3 kg	1 kg	0 kg 500	3 kg (1)
MINIMES	4 kg	1 kg 250	0 kg 600	4 kg
CADETS	5 kg	1 kg 500	0 kg 700	5 kg
JUNIORS	6 kg	1 kg 750	0 kg 800	6 kg
SENIOR - ESP. - MASTER 1.	7 kg 260	2 kg	0 kg 800	7 kg 260
FEMMES				
BENJAMINES	2 kg	0 kg 600	0 kg 400	2 kg (1)
MINIMES	3 kg	0 kg 800	0 kg 500	3 kg
CADETTES	3 kg	1 kg	0 kg 500	3 kg
JUNIORS	4 kg	1 kg	0 kg 600	4 kg
SENIOR - ESP. - MASTER 1.	4 kg	1 kg	0 kg 600	4 kg

(1) La longueur totale de l'engin peut être réduite à 1m

Rôle du jury pour tous les lancers

- Vérifier [l'aire de lancer](#) et les poids
- Appeler les concurrents.
- Juger la validité du lancer.
- [Mesurer](#) le lancer.
- Noter la performance sur la feuille de concours.
- Faire le [classement](#)

Matériel

Planchette – Crayon
 Feuille de concours
 Ruban de mesure (Double décamètre
 Pentamètre, Hectomètre)
 Fiche - Engins de lancer
 Drapeaux – Balai
 Manche à air (Disque et Javelot)



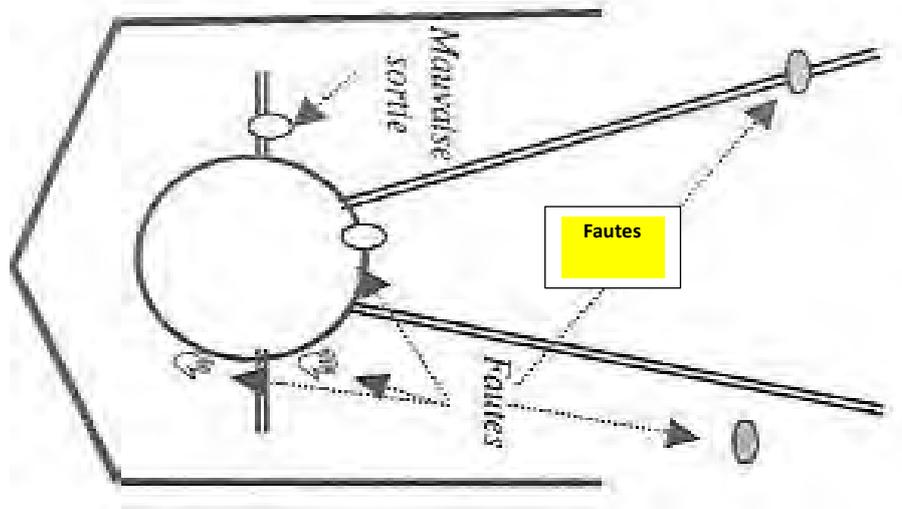
69,28 mètres, Denia Caballero

Quelques éléments à savoir :

- Essais d'échauffement dans l'ordre de la feuille de concours en présence des juges.
- Position stationnaire dans le cercle à l'intérieur d'une cage.
- Disque lancé dans un mouvement DE ROTATION.
- Gants et sparadrap interdits – magnésie autorisée.



Mauvaise sortie du cercle



Ton rôle de jury Disque :

- Vérifier l'aire de lancer et le matériel.
- Appeler les concurrents.
- Juger la validité du lancer.
- Mesurer le lancer et inscrire la performance.
- Faire le classement.
- Faire contrôler la feuille de concours par le juge arbitre.
- Transmettre la feuille de concours au secrétariat.

✓ Fautes :

- Dépasser le temps imparti (1 min)
- Toucher le sol à l'extérieur du cercle **sauf** pendant la rotation et derrière la ligne blanche.
- Quitter le cercle avant que le disque n'ait touché le sol.
- Quitter le cercle devant ou sur la ligne blanche qui passe par le centre du cercle.
- Le disque tombe à l'extérieur du secteur de chute ou sur les lignes blanches qui le délimitent.

Drapeau jaune : il reste 15" pour lancer.

Drapeau blanc : lancer valable.

Drapeau rouge : faute

