

HAUTEUR – PERCHE

Matériel

- ◆ Planchette et crayon
- ◆ Feuille de concours
- ◆ Poteaux à 10 cm du tapis
- ◆ Manche(s) à air
- ◆ 2 barres
- ◆ Toise
- ◆ Bande blanche pour ligne Pt 0
- ◆ *Benjamins : bande blanche ⊥ qui sépare le sautoir en 2 (sécurité)*
- ◆ Drapeaux (Blanc, Rouge, Jaune*)
- ◆ Manivelles (Perche)
- ◆ Remonte barre (Perche)

Rôle du jury avant le concours :

- ◆ être présent sur l'aire de concours ½ heure (3/4 h pour la Perche) avant l'horaire indiqué sur le programme : échauffement des athlètes.
- ◆ faire confirmer la présence des athlètes et cocher leur nom sur la feuille.
- ◆ noter la 1^{ère} barre choisie par l'athlète (et la position des poteaux au concours de Perche)
- ◆ annoncer les montées de barre et l'ordre de passage
- ◆ le nombre d'essais d'échauffement est fixé par le chef juge du concours en fonction du temps disponible.

Rôle du jury pendant le concours :

Secrétaire :

- ◆ annoncer les poteaux choisis et attendre le positionnement par le jury avant d'appeler chaque concurrent à la Perche
- ◆ appeler les concurrents dans l'ordre de la feuille (A saute et B se prépare)
- ◆ tenir la feuille de concours : O saut réussi, X échec, — ne saute pas
- ◆ faire le classement (faire vérifier par le chef-juge du concours)
- ◆ faire signer la feuille par les juges à la fin du concours.

Juges au sautoir :

- ◆ juger la validité du saut :
 - drapeau blanc → valable (o sur la feuille)
 - drapeau rouge → faute (x sur la feuille)
- ◆ remettre la barre en place si besoin (Hauteur : la barre ne touche pas les poteaux)
- ◆ positionner les poteaux à la Perche (de 0 à 80 cm).
- ◆ monter les taquets et placer la barre à la bonne hauteur
- ◆ mesurer la hauteur de barre avec la toise : la mesure se fait au milieu de la barre
- ◆ à la Perche, les poteaux doivent être positionnés sur zéro pour pouvoir mesurer la hauteur de barre.

Sécurité : avant d'appeler l'athlète, s'assurer que le jury est prêt.
s'assurer que personne ne traverse l'aire ou la piste d'élan

Règlements :

- ◆ Essais d'échauffement en présence du jury
- ◆ Nombre d'essais : 3 essais maximum par barre
- ◆ Délai de temps pour sauter : 1' (Hauteur et Perche).
 - S'il reste 2 ou 3 athlètes : délai 1'30 (Hauteur) ou 2' (Perche)
 - S'il reste 1 seul athlète : délai 3' (Hauteur) ou 5' (Perche)
 - Essais consécutifs : 2' (Hauteur) ou 3' (Perche)

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.
- ◆ Un tiret (—) à une hauteur de barre = l'athlète n'a plus le droit de tenter cette même barre mais doit attendre la barre suivante.

Fautes :

- ◆ Faire tomber la barre
(A la fin du saut, la barre ne reste pas sur ses taquets ou supports)
- ◆ Avoir un contact avec le sol sur ou au-delà de la ligne de Point zéro, toucher la barre ou les poteaux ou le tapis sans sauter.
- ◆ Prendre son appel à pieds joints.
- ◆ Dépasser le temps imparti pour sauter.

Classement :

- ◆ Meilleure performance (meilleure barre franchie : **P**)
- ◆ Si 2 athlètes ont la même performance, rechercher à quel essai **E** chacun a franchi cette barre ; celui qui l'a franchie au 1^{er} essai est classé devant etc...
- ◆ Si 2 ou plusieurs athlètes ont franchi la même barre au même essai, compter pour chacun le nombre d'échecs (croix : **C**) de l'ensemble du concours jusqu'à la meilleure barre franchie ; celui qui en a le moins est classé devant.

Méthode : ordre à respecter pour départager les athlètes

Performance – Essai à la meilleure barre – Croix (échecs) du concours

Exemple :

	1m 50	1m 55	1m 58	1m 60	1m 62	Perf	Essai	X	Place
Pol	o	o	x x o	x x x		1, 58	3 ^{ème}	2	4
Gil	o	o	—	x o	x x x	1, 60	2 ^{ème}	1	1
Leo	—	x o	o	x o	x x x	1, 60	2 ^{ème}	2	2
Jack	x o	x x o	o	x x x		1, 58	1 ^{er}	3	3
Jo	x x o	x o	x x x			1, 55	2 ^{ème}	3	5