

LONGUEUR – TRIPLE SAUT

Matériel

- ◆ Planchette et crayon
- ◆ Feuille de concours
- ◆ Planche de plasticine
- ◆ Roulette ou truelle de lissage
- ◆ Planchette (rallonge)
- ◆ Fiche et Décamètre (Longueur)
- ◆ Fiche et Double décamètre (Triple)
- ◆ Drapeaux (Blanc, Rouge, Jaune*)
- ◆ Manche(s) à air
- ◆ Anémomètre
- ◆ Râteau
- ◆ Balai
- ◆ Cône(s)

Rôle du jury avant le concours :

- ◆ être présent sur l'aire de concours ½ heure avant l'horaire indiqué sur le programme pour permettre l'échauffement des athlètes.
- ◆ faire confirmer la présence des athlètes et cocher leur nom sur la feuille.
- ◆ noter la planche choisie par l'athlète au Triple Saut.
- ◆ 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 :

- ◆ appeler les concurrents dans l'ordre de la feuille (A saute et B se prépare)
- ◆ au Triple Saut, appeler en commençant par les planches les plus proches (dans l'ordre : 7m, 9m, 11m)
- ◆ inscrire les performances
- ◆ faire le classement (faire vérifier par le chef-juge du concours)
- ◆ faire signer la feuille par les juges à la fin du concours.

Anémomètreur : peut appeler les athlètes à la place du secrétaire

- ◆ mesurer la vitesse du vent pour chaque saut

Juges à la planche d'appel :

- ◆ juger la validité du saut (attendre la sortie du bac à sable pour valider) :
 - drapeau blanc → valable (mesure)
 - drapeau rouge → faute (x sur la feuille)
- ◆ mesurer le saut :
 - tendre le ruban de mesure perpendiculairement à la planche (ou à la rallonge si l'empreinte est décalée)
 - lire la mesure à la ligne d'appel (bord de la planche côté plasticine)
 - annoncer la performance à voix haute.

Juges à la réception :

- ◆ juger la validité du saut (sortie du bac à sable)
- ◆ repérer la marque la plus proche de la planche laissée dans le sable
- ◆ piquer la fiche au bord de la marque le plus proche de la planche
- ◆ tenir le ruban de mesure au point zéro (côté anneau)
- ◆ ratisser après chaque saut

Sécurité : avant d'appeler l'athlète, s'assurer que le jury est prêt.
placer un cône sur la piste d'élan pendant le ratissage
s'assurer que personne ne traverse la piste d'élan

Règlements :

- ◆ Essais d'échauffement en présence du jury
- ◆ Saut à partir d'une planche d'appel située sur la piste d'élan
- ◆ Course d'élan puis appel d'un pied
- ◆ Réception dans le bac à sable.
- ◆ Triple Saut : respect de l'ordre des sauts → pied droit - pied droit – pied gauche ou pied gauche – pied gauche – pied droit avant le saut dans le sable
- ◆ Au Triple Saut la planche est choisie pour l'ensemble du concours
- ◆ Nombre d'essais :
 - Championnat → 3 essais, classement puis 3 autres essais aux 8 meilleurs de ce classement qui lancent dans l'ordre inverse (8^e → 1^{er})
 - Epreuves combinées → 3 essais.
 - Interclubs → 6 essais.
 - Compétitions de jeunes → 4 essais.
- ◆ Délai de temps pour sauter : 1' - Essais consécutifs : 2'
Le drapeau jaune levé indique qu'il ne reste que 15" à l'athlète pour commencer son saut.
- ◆ Essai différé : 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.

Fautes :

- ◆ Prendre son appel au-delà de la ligne d'appel
- ◆ Sortir de la zone de réception en arrière de sa marque dans le sable.
- ◆ Avoir un contact avec le sol hors du bac de réception en arrière de sa marque dans le sable.
- ◆ Dépasser le temps imparti pour sauter.
- ◆ Non respect des 3 sauts (DDG ou GGD) au Triple.

Classement :

- ◆ Meilleure performance de tous les essais
- ◆ Si 2 athlètes ont la même performance, rechercher la 2^{ème} meilleure performance de chacun, si besoin la 3^{ème} etc....

Exemple :

Gil	9,92	10,04	13,20	1	4	10,12	x	<u>10,63</u>	13,20	2^{ème}
Pol	11,18	10,35	x	3	2	x	13,20	11,03	13,20	1^{er}
Jo	x	x	9,87	4	1	10,44	x	10,19	10,44	4^{ème}
Jack	11,32	9,34	12,12	2	3	11,52	x	x	12,12	3^{ème}