



Fiche technique Piste circulaire

État: 05.02..2012 / jost/mo/cv

Nombre	Matériel	Nombre	Personnes
3	Pistolets de départ, y.c. matériel de nettoyage	2	Starter
100	Munitions	1-2	Starter de rappel
5	Sets de dossards en tissu (côté) 1 - 25	1	Aide starter
1	Chronométrage électronique	1	Anémomètre
1	Microphone de starter pour communiquer avec le chronométrage	1	Juge d'arrivée
1 de chaque	Installation haut parleur pour départ/ véhicule de starter /parasol	1	Compteur de tours
1	Marquage de piste par couloir (par ex. 1 – 8)	1	Enlèvement des dossards (côté)
10	Haies par couloirs + 4 réserves	2	Chronométrage
1	Bloc de départ par couloir + min. 1 réserve	1	Évaluation des temps
1	Parasol	2	Commissaires de courses rectilignes
2 de chaque	Drapeaux blancs, rouges et jaunes		
(1 j-a et 2 juges de transmission pour 2 couloirs, 1 au début et 1 à la fin de la zone)			
1	Drapeau blanc, rouge et jaune; par transmission et juge	1	Team juges de transmission

2. Déroulement de l'épreuve

2.1 Starter

Le contrôle illimité de tous les concurrents et concurrentes au départ incombe au starter. Il doit surveiller les procédures en relation avec le départ et s'assurer, avant de commencer à donner un départ, que les athlètes et les juges soient prêts; lui seul décide dans la mesure où la procédure de départ n'est pas surveillée par un contrôle de départ automatique..

2.2 Starter de rappel

Il faut engager un ou plusieurs starters de rappel pour soutenir le starter. Pour les courses de 200m, 400m, 400m haies, 4x100m, 4x200m et 4x400m et relais suédois /Medley Relay, il faudrait engager au moins deux starters de rappel. Les starters de rappel se placent de sorte à bien voir les coureurs qui leur ont été attribués. Les starters de rappel ont le droit/l'obligation d'interrompre la course par un deuxième coup de pistolet lors d'un faux départ. Après voir rappelé ou interrompu un départ, le starter de rappel annonce au starter ce qu'il a vu.

2.3 Aide starter

Si cela n'a pas été fait au préalable, l'aide starter doit procéder au tirage au sort des places de départ et veiller à ce que les athlètes participent aux éliminatoires, demi-finales et finales selon la répartition et qu'ils portent visiblement leur dossard (sans le plier). Il doit indiquer les couloirs tirés au sort aux athlètes et les rassembler devant la ligne de départ. Ensuite il signale au starter qu'ils sont prêts.

Si un départ doit être répété, les athlètes doivent être replacés de la même manière.

Après avoir invité les athlètes à se mettre en place, le starter de rappel contrôle que personne ne pose les doigts, les mains ou les pieds sur ou au-delà de la ligne départ. Autrement il doit immédiatement le signaler au starter ou réagir d'une manière convenue d'avance

2.4 Juge d'arrivée

À l'arrivée les athlètes sont classés dans l'ordre dans lequel ils passent la ligne d'arrivée, plan perpendiculaire au bord le plus proche de la ligne d'arrivée avec le torse (pas la tête, le cou, les mains les bras, les jambes ou les pieds).

2.5 Commissaire

Le commissaire est l'assistant du juge-arbitre et ne peut pas prendre de décision lui-même.

Il surveille la course depuis l'endroit indiqué par le juge-arbitre. Il signale chaque infraction en levant un drapeau jaune. Il doit en plus immédiatement marquer avec du ruban adhésif l'endroit, où l'athlète a quitté la piste ou, pour les relais, l'endroit où la transmission du témoin s'est fait hors zone.

2.6 Compteur de tours

Les compteurs de tours sont responsables que les athlètes soient informés du nombre de tours restant à parcourir. Ils doivent tenir une liste des tours effectués pour tous les athlètes.

2.7 Chronométrateurs

Les chronométrateurs prennent le temps à partir du moment où ils voient la flamme ou la fumée du pistolet jusqu'au moment où les athlètes atteignent le plan perpendiculaire au bord le plus proche de la ligne d'arrivée avec le torse (pas la tête, le cou, les mains les bras, les jambes ou les pieds).

3. Dispositions générales

- a) Si un athlète quitte son couloir, il sera disqualifié par le jury d'appel. Un avantage essentiel inclut l'amélioration atteinte de n'importe quelle manière, y compris le retour dans la course à partir d'une position "coincée", qui fait poser le pied à l'intérieur du rebord intérieur. Exceptions voir chiffre 3.s ainsi que la règle 163.4IWR: si un athlète quitte son couloir sans gêner un autre athlète, il ne faut pas le disqualifier.
- b) Un athlète qui bousculera intentionnellement un autre athlète, lui coupera la route ou fera obstruction de manière à gêner sa progression, sera disqualifié.
- c) L'utilisation de blocs de départ est prescrite pour les courses allant jusqu'à 400 m y compris. Pour les relais 4x200m, 4x400m et relais suédois, les premiers coureurs doivent s'élancer depuis les blocs de départ.
- d) Voir RO annexe 2, (réglementation des faux départs (résumé).
- f) Les temps de passage ne peuvent être annoncés aux athlètes depuis l'intérieur que sur autorisation du jury d'appel et seulement par un juge désigné à cet effet.

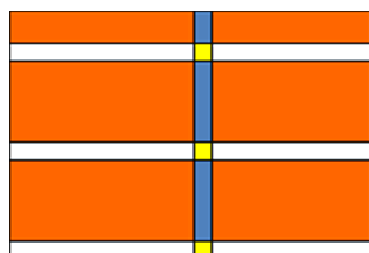
Course de haies

Chaque coureur doit franchir toutes les haies, sinon il sera disqualifié.

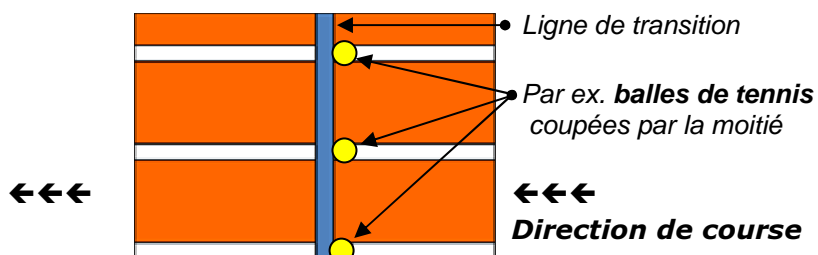
Il faut aussi disqualifier un coureur si:

- a. en franchissant la haie son pied ou sa jambe passe à côté de la haie (de n'importe quel côté) en dessous du bord supérieur,
- b. selon l'avis du juge-arbitre une haie est renversée intentionnellement.
Toucher la haie n'implique pas une disqualification, passer la jambe sur le côté est déterminant.

Ligne de transition 800m ancien



nouveau



Pour les compétitions selon la règle No 1a, b, c et f, les coureurs de 800 m doivent courir en couloirs jusqu'au bord de la ligne de transition qui est le plus proche d'eux à la fin du premier virage.

La **ligne de transition** est une ligne courbe de 5 cm de large et tracée en travers de la piste. Pour que les coureurs la reconnaissent mieux, il faut placer immédiatement avant l'intersection des lignes délimitant les couloirs et la ligne de transition des petits cônes ou prismes de 5 cm x 5 cm, plus hauts que 15 cm et si possible d'une autre couleur que les lignes de délimitation des couloirs et les lignes de transition.

Explication: Au lieu de cônes ou prismes, il est aussi possible d'utiliser des **balles de tennis coupées par la moitié** (voir aussi règle 170 No 8).

Règle 169 Courses d'obstacles

Distances de championnat	Hindernisbreite/largeur de l'obstacle min 3.96m / Wassergraben/fosse d'eau 3.66 ± 2cm	
	Hommes / U23 M / U20 M 3000 Steeple 91.4 ± 0.3cm 28 obstacles, 7 fossés	Femmes/ U23 W / U20 W 3000 Steeple 76.2 ± 0.3cm 28 obstacles, 7 fossés
	U18 M 2000 Steeple 18 obstacles, 5 fossés	U 18 W 2000 Steeple 18 obstacles, 5 fossés

1. Les distances standards sont 2'000 m et 3'000 m.
2. Au 3'000 m il faut franchir 28 obstacles et 7 fossés d'eau, au 2'000 m 18 obstacles et 5 fossés d'eau.
3. À toutes les courses d'obstacles après avoir passé la ligne d'arrivée la première fois, il faut à chaque tour complet franchir 5 obstacles et un fossé d'eau en quatrième position. Les obstacles sont répartis régulièrement de sorte à ce que la distance entre les obstacles représente environ un cinquième d'un tour de piste.

Remarque: Si au 2'000 m le fossé d'eau est situé sur la piste, il faudra passer la ligne d'arrivée deux fois avant le premier tour avec les cinq obstacles (*dans ce cas, les obstacles O 1 + O 2 ne seront franchis qu'après le deuxième passage de ligne d'arrivée*).

4. Au 3'000 m le parcours depuis le départ jusqu'au début du premier tour complet est couru sans obstacles (*il ne faut placer O 3 e O 5 qu'après*). Au 2'000 m le parcours depuis le départ jusqu'à l'entrée dans la ligne droite opposée est couru sans les obstacles (*O 1 et O 2 ne sont placés qu'après*).

Disposition nationale

Au 1500 m le parcours depuis le départ jusqu'au début du premier tour entier est couru sans obstacles (*les obstacles O 2, 3 et O 5 ne sont placés qu'après*).

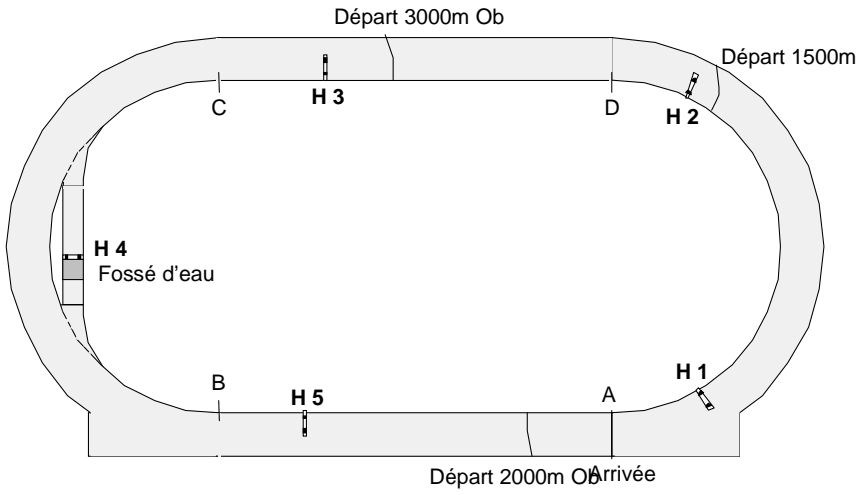
5. Les obstacles doivent être placés sur la piste de manière à ce que la poutre de l'obstacle se dresse à 30 cm de l'intérieur.
6. Chaque coureur franchit chaque obstacle et saute par-dessus ou traverse le fossé d'eau. Les fautes impliquent une disqualification.

Il faut aussi disqualifier un coureur s'il

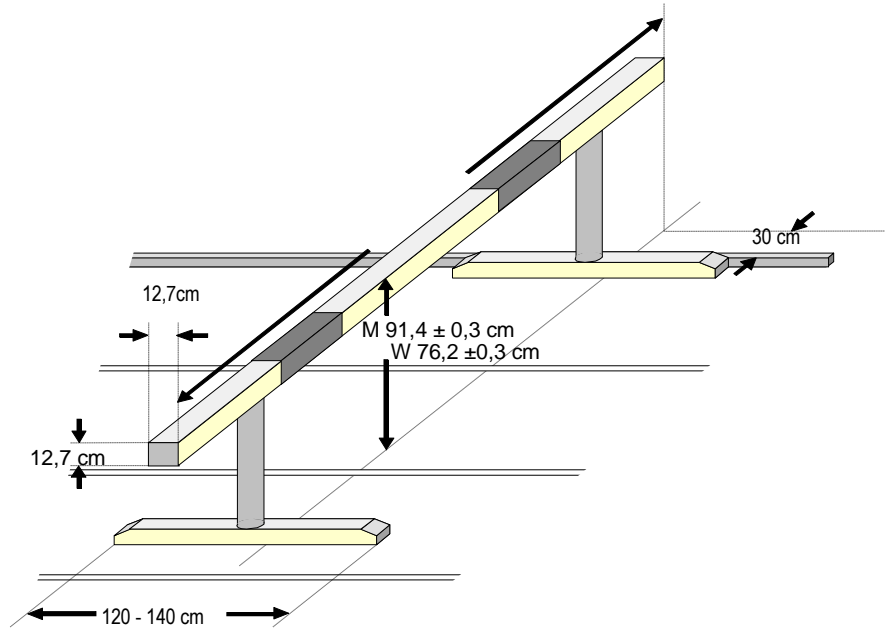
- a pose le pied à côté du fossé d'eau lors du saut;
- b passe son pied ou sa jambe en-dessous du niveau de la face supérieure de la poutre de l'obstacle en franchissant l'obstacle,

À condition que ces dispositions soient respectées, un coureur peut franchir les obstacles n'importe comment.

Course d'obstacles Steeple



Mesurages des obstacles



Fossé d'eau

