

Fiche technique Lancer de la balle par installation

État: 03.04.2012 / jost/mo/cv

Nombre	Matériel	Nombre	Personnes
1	Chevillière 100m	1	Chef de l'installation
1	Marquage des distances 30/40/50/60/70m	1	Secrétaire
1	Fiches de marquage 1 - 20	1	Lancement avec drapeau blanc et rouge
3 de chaque	Balle 200 g	1	Marquage du point de chute
1	Chaise	1	Planter les fiches
1	Parasol		
1	Sous-main et crayon		
3	Chiffons		
1 de chaque	Drapeau blanc / rouge		

Jury Balle

2. Déroulement du concours

- 2.1 Procéder à l'appel dans l'ordre tiré au sort.
 - 2.2 Les participants ont droit à deux lancers d'essai. Dans les concours de lancer, ceux-ci seront effectués après appel du nom conformément à l'ordre tiré au sort et sous la surveillance du jury (mesure de sécurité).
 - 2.3 Appeler le/la premier/ère lanceur/euses et le/la suivant/e (par ex.. «Huber – se prépare Müller»).
 - 2.4 Surveiller l'exécution correcte du lancer.
 - 2.5 Mesurer les lancers.
- Remarque:* les trois essais peuvent être faits à la suite.
- 2.6 Seuls trois essais sont autorisés en concours multiple.

3. Essais nuls

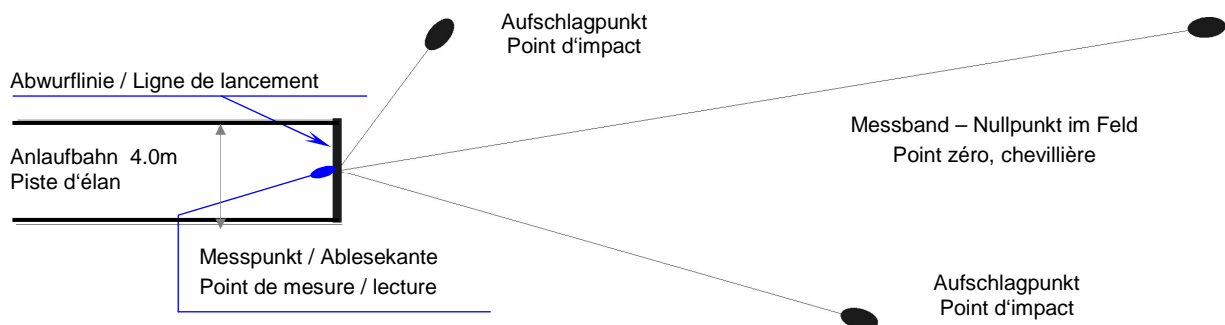
L'essai est nul, si le/la concurrent/e

- a) touche avec n'importe quelle partie du corps la ligne de lancement, le bord supérieur de la poutre de lancement ou le sol en dehors de la piste d'élan;

4. Règles générales

- a) Si le lanceur ou la lanceuse tarde à effectuer son essai, procédure identique aux autres disciplines techniques
- b) Pour toutes les épreuves de lancer (y.c. lancers d'essai), l'engin doit être rapporté vers la ligne de lancement ou le cercle. Il ne doit en aucun cas être lancé.

Installation de lancer de la balle:



Élan:

Bande de 4m de large sur le sable, l'herbe ou piste synthétique. La longueur de l'élan n'est pas limitée.

Ligne de lancement:

Marquage rectiligne de 4 m de long, 5 – 7 mètres de large au sol avec ruban adhésif, peinture ou poutre. Le lancement doit se faire devant la ligne de lancement. Il faut marquer le point de mesure au milieu de la ligne de lancement.

Secteurs: ne doivent pas être marqués