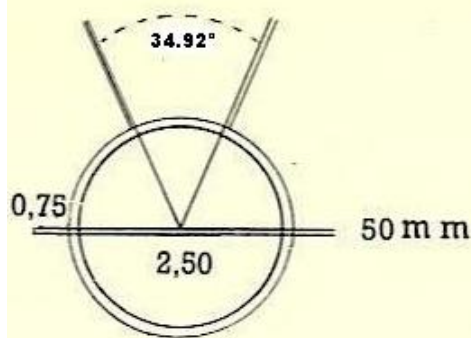


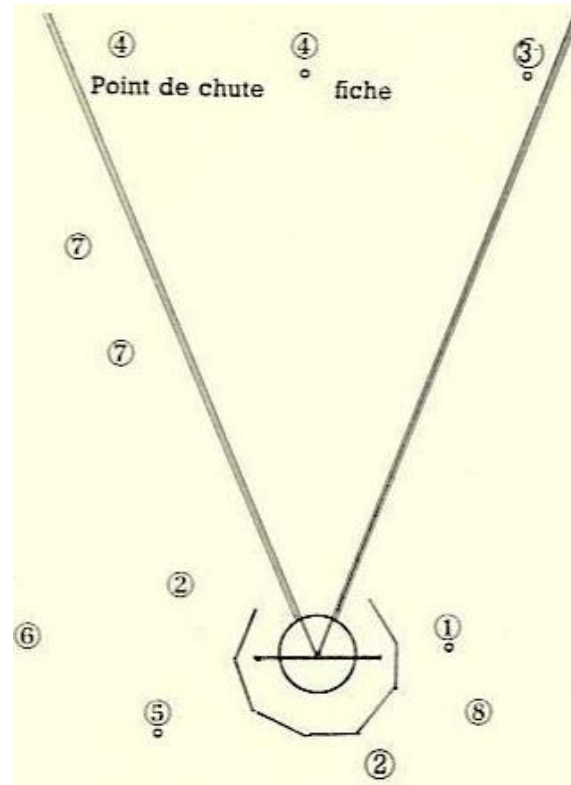
Lancer du Disque

Aire de lancer du disque



Placement et rôle des Juges

- 1- J.A. – Le Chef du concours :
 - Vérifie l'aire de lancer, le matériel
 - Répartit les rôles entre les juges
 - Détermine la validité du lancer au départ
 - Vérifie le mesurage
 - Etablit le classement du concours
- 2- Deux personnes aident à vérifier la validité du départ
 - effectuent le mesurage
- 3- Le juge responsable de la validité du jet à la chute
- 4- Deux personnes surveillent le point de chute, l'une d'elles tient la fiche (point 0) du ruban
- 5- Secrétaire du concours :
 - Tient la feuille sur laquelle sont inscrits les noms des concurrents, Club, catégorie, poids de l'engin
 - Inscrit les performances annoncées par le chef du concours :
 - X = essai non réussi
 - - = essai non tenté
- 6 - Une personne tient le panneau d'affichage
- 7- Une ou deux personnes chargées de rapporter les disques.
- 8 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration : l'athlète a 1' pour effectuer le lancer à l'appel de son nom.



jet de

II – Déroulement du Concours

- Les concurrents ont deux lancers d'échauffement, dans l'ordre de la feuille de concours.
- Le lancer du disque s'effectue à partir d'un cercle situé à l'intérieur d'une cage de protection, afin d'assurer la sécurité des athlètes, des officiels et des spectateurs. Au moment du lancer, l'athlète doit être seul à l'intérieur de la cage.
- Le concurrent doit commencer son jet dans une position stationnaire.
- Le concurrent est autorisé à toucher la bordure intérieure du cercle.
- Lorsqu'il y a plus de 8 concurrents, chacun aura droit à 3 essais et les 8 meilleurs auront droit à 3 essais supplémentaires; lorsqu'il y a 8 athlètes ou moins, ils auront tous droit à 6 essais.

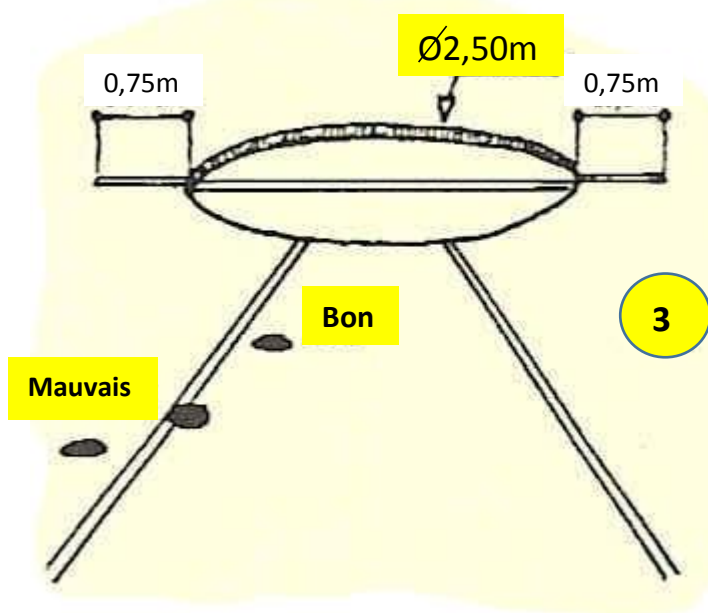
III – Fautes



1. Le concurrent touche le haut du cercle (il faut bien surveiller au moment du pivot, l'athlète peut passer le pied au dessus, voire à l'extérieur, il y a essai nul si l'athlète touche le haut du cercle, ou le sol à l'extérieur)



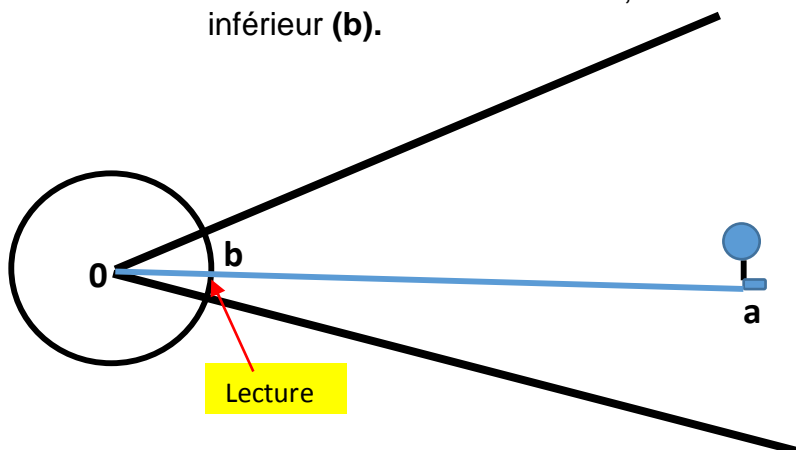
2. Le concurrent quitte le cercle en avant de la ligne médiane.



3. Le disque tombe sur les lignes délimitant le secteur ou en dehors du secteur.
4. Le concurrent dépasse la limite de temps autorisé (1') à compter de l'appel de son nom.
5. Le concurrent ne doit pas quitter le cercle avant que le disque ait touché le sol.

IV- Comment se mesure un jet

- Le mesurage se fait immédiatement après chaque lancer : placer la fiche et le **point 0** du ruban sur la marque laissée par le disque à l'endroit le plus proche du cercle de lancer (**a**).
- Tendre le ruban de telle sorte qu'il passe par le centre du cercle de lancer.
- La lecture se fait sur le cercle, à l'intérieur, la mesure est annoncée au centimètre inférieur (**b**).



V- Classement

Pour le lancer du disque, l'athlète ayant fait la meilleure performance sera classé premier. En cas d'ex-aequo, on considérera la meilleure seconde performance, ou la 3^{ème}, etc....