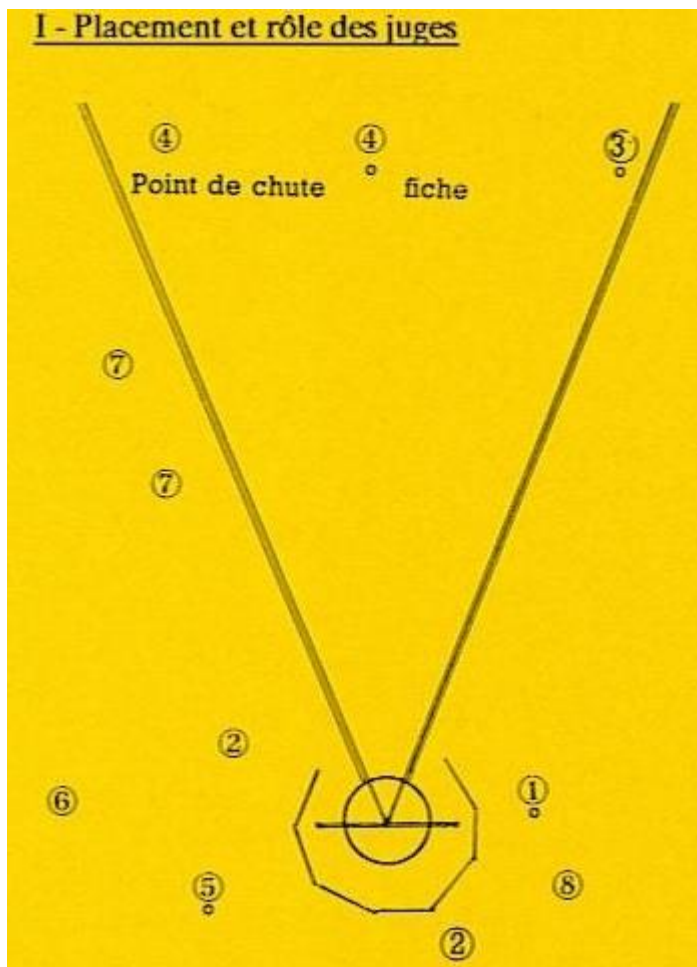




I – Placement et rôle des Juges

- 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 la validité du jet de 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 et le ruban (point 0)
- 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 javelots
- 8 - Une personne fait fonctionner l'horloge de concentration : l'athlète a 1' pour effectuer le lancer à l'appel de son nom.

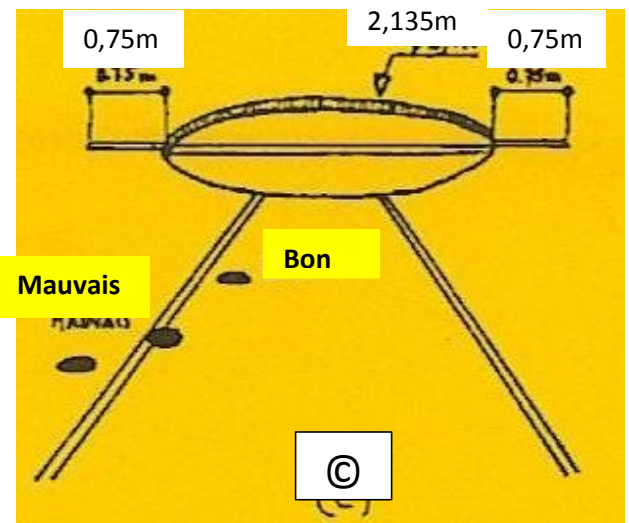
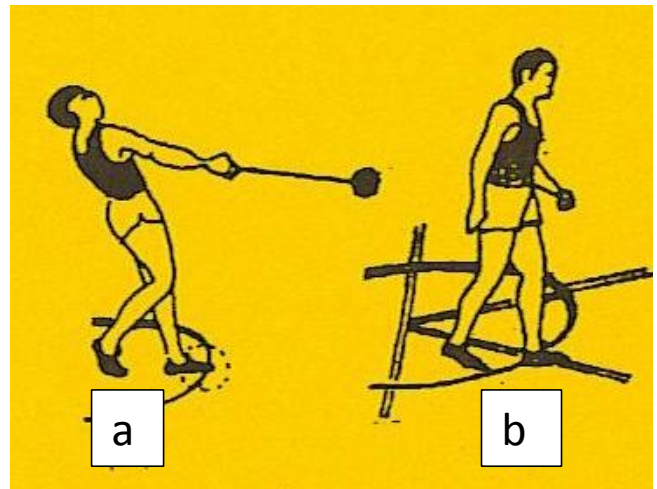
II – Déroulement du Concours

- Les concurrents ont le droit de porter des gants afin de se protéger les mains. Les gants doivent être lisses des 2 côtés et avoir le bout des doigts, sauf le pouce, découvert.
- Les athlètes ne peuvent répandre ou pulvériser aucune substance dans le cercle ou sur leurs chaussures.
- Les concurrents ont deux lancers d'échauffement, dans l'ordre de la feuille de concours.
- Le lancer du marteau 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.
- En position de départ, avant les balancements ou rotations, le concurrent est autorisé à déposer la tête du marteau sur le sol, à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle.
- Le concurrent est autorisé à toucher l'intérieur de la bande de fer 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.

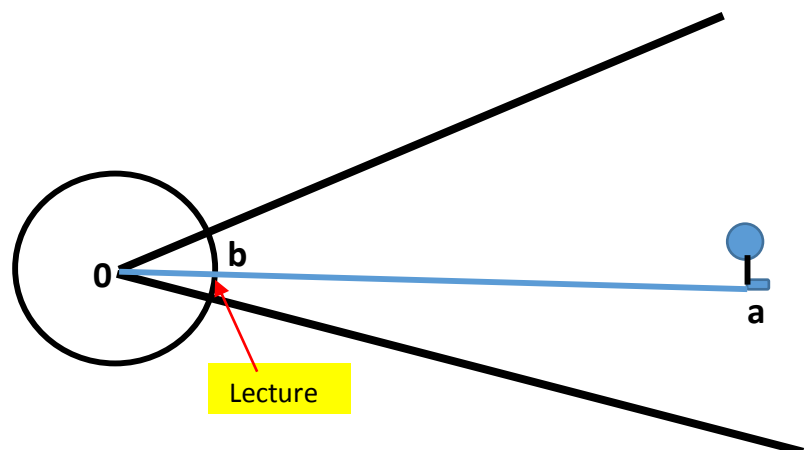
III - Règles

- Lorsque l'athlète commence à effectuer son lancer, si la tête du marteau touche le sol pendant que le concurrent le fait tourner, avant de le lancer, le jet ne sera pas considéré comme irrégulier.
- L'athlète peut s'arrêter, poser son marteau, recommencer son essai depuis une position stationnaire, en respectant le temps imparti.
- Le lancer sera irrégulier si le concurrent, après avoir pénétré à l'intérieur du cercle et après avoir commencé son lancer, touche avec une partie quelconque de son corps le haut du cercle ou du sol à l'extérieur (a)
- En quittant le cercle, le premier contact ne doit pas être en avant de la ligne qui passe par le centre (b)
- Il ne sortira que lorsque le marteau aura touché le sol.
- La tête du marteau doit tomber à l'intérieur du secteur, si elle tombe à l'extérieur ou sur les lignes délimitant le secteur, il y a faute ©



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 marteau 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 (0). La lecture se fait sur le cercle, à l'intérieur, la mesure est annoncée au centimètre inférieur (b).



V- Classement

Pour le lancer du marteau, 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....