

# MARTEAU

## Matériel

- ♦ Planchette et crayon
- ♦ Fiche et Hectomètre
- ♦ Feuille de concours
- ♦ Drapeaux (Blancs, Rouges, Jaune\*)
- ♦ Marteaux pesés et vérifiés
- ♦ Magnésie ♦ Balai.

Marteau	Be	Mi	Ca	Ju	Es-Se
F	2 kg	3 kg	3 kg	4 kg	4 kg
M	3 kg	4 kg	5 kg	6 kg	7 kg 260

## 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.
- ♦ 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 lance et B se prépare)
- ♦ 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.

### Juges au cercle (à la cage) :

- ♦ positionner les panneaux mobiles en fonction du lanceur (droitier-gaucher)
- ♦ juger la validité du lancer :
  - drapeau blanc → valable (mesure)
  - drapeau rouge → faute (x sur la feuille)
- ♦ mesurer le lancer :
  - tendre le ruban de mesure, le faire passer par le centre du cercle
  - lire la mesure au bord intérieur du cercle.
  - annoncer la performance à voix haute.

### Juges à la chute :

- ♦ juger la validité du lancer (drapeau blanc ou rouge)
- ♦ repérer la marque de l'engin au sol
- ♦ piquer la fiche au bord de la marque la plus proche du cercle
- ♦ tenir le ruban de mesure au point zéro (côté anneau)
- ♦ rapporter les engins sans les lancer

**Sécurité :** ne jamais tourner le dos au lanceur, être attentif.  
éloigner les athlètes de l'aire de lancer, de la cage  
avant d'appeler l'athlète, s'assurer que le jury est prêt.

## Règlements :

- ♦ Essais d'échauffement dans l'ordre de la feuille de concours
  - ♦ Début du lancer en position stationnaire dans le cercle
  - ♦ Si le marteau touche le sol pendant les rotations, l'athlète peut s'arrêter et recommencer son lancer.
  - ♦ Si le marteau touche la cage et retombe dans le secteur de chute, l'essai est valable et donc mesuré.
  - ♦ Nombre d'essais :
    - Championnat → 3 essais, classement puis 3 autres essais aux 8 meilleurs de ce classement qui lancent dans l'ordre inverse (8<sup>e</sup> → 1<sup>er</sup>)
    - Epreuves combinées → 3 essais.
    - Interclubs → 6 essais.
    - Compétitions de jeunes → 4 essais.
  - ♦ Délai de temps pour lancer : 1' – Essais consécutifs : 2'
- Le drapeau jaune levé indique qu'il ne reste que 15" à l'athlète pour lancer.
- ♦ 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 :

- ♦ Pendant le lancer, toucher le dessus du cercle ou le sol à l'extérieur.
- ♦ Quitter le cercle avant que le marteau n'ait touché le sol.
- ♦ Sortir du cercle devant ou sur les lignes blanches qui prolongent une ligne passant par le milieu du cercle.
- ♦ Le marteau tombe à l'extérieur ou sur les lignes blanches du secteur de chute. (Ne pas tenir compte de la poignée ni du câble)
- ♦ Dépasser le temps imparti pour lancer.

## Classement :

- ♦ Meilleure performance de tous les essais
- ♦ Si 2 athlètes ont la même performance, rechercher la 2<sup>ème</sup> meilleure performance de chacun, si besoin la 3<sup>ème</sup> etc....

### Exemple :

Gil	39,92	40,04	<b>43,20</b>	1	4	40,12	x	<u>40,63</u>	<b>43,20</b>	<b>2ème</b>
Pol	<b>41,18</b>	40,35	x	3	2	x	<b>43,20</b>	41,03	<b>43,20</b>	<b>1er</b>
Jo	x	<b>38,72</b>	x	4	1	<b>40,67</b>	x	39,94	<b>40,67</b>	<b>4ème</b>
Jack	41,32	39,34	<b>42,12</b>	2	3	41,52	x	x	<b>42,12</b>	<b>3ème</b>