

VALIDATION JEUNES OFFICIELS

NIVEAU 1

Date de Validation :

Signature du responsable de l'association

NIVEAU 2

Date de Validation :

Signature du responsable de l'association

NIVEAU 3 :

Date de Validation :

Signature du responsable de l'association

LES COMMANDEMENTS DU JEUNE OFFICIEL

1. IL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE
2. IL CONNAIT LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. IL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION
4. IL RESPECTE LES CODES DE SA FONCTION
5. IL VERIFIE SES CONNAISSANCES
6. IL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. IL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES
8. IL DOIT APORTE SON MATERIEL (MAILLOT, SIFFLET, CHRONOMETRE, LIVRET)



Téléphone : 01 53 38 85 18

Télécopie : 01 40 40 14 47

Mail : contact@usep75.fr

9 rue du Docteur Potain 75019 Paris



LIVRET DE FORMATION

JEUNES OFFICIELS USEP Athlétisme



www.usep75.fr - contact@usep75.fr - 01.53.38.85.18

Nom : _____

Prénom : _____

Date de Naissance : _____

Association Sportive : _____

Numéro de licence USEP : _____

NIVEAU 1

Je sais vérifier les licences.

COURSE

- Je connais les trois ordres de départ
- Je donne le départ de façon audible et sans précipitation

SAUT

- J'appelle le concurrent effectuant son essai et l'athlète suivant (qui doit se préparer).
- Je sais planter la fiche à la marque
- Je sais entretenir l'aire de saut
- Je note la performance

LANCER

- J'appelle le concurrent effectuant son essai et l'athlète suivant (qui doit se préparer).
- Je note la performance.

(cocher les items validés)

NIVEAU 2

COURSE

- Je sais juger de la validité des transmissions lors des relais (chute du témoin).
- Je sais juger de la validité des départs.
- Je note la performance.

Chronométrateur

- Je signale en levant la main que je suis prêt.
- J'annonce clairement le temps au juge.

SAUT

- J'écris les performances.
- Je classe les concurrents.

Saut en longueur

- Juge de planche : je vérifie le « mordu ».
- Juge de réception : je pointe la trace la plus près de la planche.
- J'annonce clairement la mesure des sauts.

LANCER

- Je plante la fiche à la marque.
- Je mesure la longueur du lancer.
- Je classe les concurrents.

(cocher les items validés)

NIVEAU 3

COURSE

- Je vérifie que chaque coureur est bien resté dans son couloir.
- J'organise les différentes séries.
- Je constate et signale toute infraction (empiètement, bousculade, changement de couloir, franchissement de haies illicites).
- Je sais prendre 2 temps à la demande du chef chronométrateur.
- Relais : Je sais placer les coureurs d'un relais.

SAUT

- Je mesure le saut (longueur)
- Je vérifie le nombre de sauts à chaque hauteur
- Je valide le saut en l'annonçant clairement « essai réussi »
- Je place la barre à la hauteur voulue

LANCER

- Je veille à la sécurité.
- Je valide les essais (entrée et sortie de la zone de lancer, vérifier « le mordu » de la ligne de lancer).
- Je vérifie les engins mis en concours.
- J'organise les retours des engins.

(cocher les items validés)