

Fiche technique Départ / faux départ

Nombre	Matériel	Nombre	Personnes
1	Pistolet de départ avec suffisamment de munitions	1	Starter
1-2	Pistolet de départ électronique (si existant)	1-2	Starter de rappel
1-2	Pistolet de rappel	1	Aide-starter
1-x	Blocs de départ plus réserve		
1	Chariot de starter et parasol		
1	Microphone pour starter pour communiquer avec le chronométrage		
1	Haut-parleur pour le départ (meetings V, A, B)		
1-6 (8)	Marquage de piste par couloir		
1	Système d'information sur les départs (faux départs : meeting A, B et V), si disponible	1	Opérateur faux départ

1. Jury de concours Départ

1.1. Coup zéro

Avant chaque nouvelle épreuve (y.c. jour suivant & redémarrage du chronométrage) il faut effectuer le « coup zéro » et contrôler « le réglage du logiciel de l'installation » ! (Team des starters avec chronométrage et JA)

1.2. Processus « à vos marques »

Au commandement « à vos marques » resp. « prêt » (« set », « fertig »), les coureurs doivent immédiatement et sans attendre prendre leur position complète et définitive. Une fois les coureurs en position, si le starter n'est pas convaincu pour une quelconque raison que tout est prêt pour continuer le processus du départ, il doit demander à tous les coureurs de quitter leur place de départ (se relever et/ou revenir en arrière) et l'aide-starter doit les replacer.

Si le starter estime qu'un coureur :

- provoque l'interruption du départ après le commandement « À vos places » ou « Prêts » et avant le signal du départ, par ex. en levant la main et/ou en se relevant, s'il s'agit d'un départ en position basse ou se redressant, sans donner de raison plausible (le juge-arbitre responsable évalue une telle raison), ou
- n'obéit pas au commandement « à vos marques » ou « prêts » ou ne se met pas en position définitive de départ dans un temps raisonnable, ou
- après le commandement « à vos marques » ou « prêts » perturbe d'autres coureurs de la course par des cris ou autres, le starter doit interrompre le départ.

1.3 Règlementation du faux départ (Résumé)

- Épreuve simple (dès U16 et plus âgé) > zéro *faux départ* <
Principe : Celui qui provoque un faux départ est exclu des autres départs de l'épreuve (la discipline) concernée.
Épreuve simple / relais : dès U16 et plus âgés
CSI : dès U16 et plus âgés
CS Team : Actifs
- Épreuves simples (U14 et plus jeunes)
Principe : Après un faux départ, toute la série est avertie. Celui qui provoque un nouveau faux départ est exclu de l'épreuve (discipline) concernée.
Épreuve simple / relais : U14 et plus jeunes
CSI : U14 et plus jeunes
- Concours multiple (toutes les catégories dès U10 et plus âgés, y.c. concours multiple de CSI)
Principe : Après un faux départ, toute la série est avertie. Celui qui provoque un nouveau faux départ est exclu de l'épreuve (discipline) concernée.

- Projets jeunesse Swiss Athletics (UBS Kids Cup, Visana Sprint et MILLE GRUYÈRE)
L'athlète qui provoque un faux départ est averti, au 2^e faux départ du même athlète, il est exclu de cette discipline.
- Masters (exclusivement aux manifestations Masters)
Les mêmes règles de faux départ que pour les projets jeunesse sont valables.
L'athlète qui provoque un faux départ est averti, au 2^e faux départ du même athlète, il est exclu de cette discipline.

Remarque : Si un « Master » s'aligne chez les actifs, les règles des actifs sont valables !

1.4 Directive nationale Swiss Athletics

L'évaluation du départ et un éventuel avertissement sont faits par le starter (fonction comme JA de départ).

Le team des starters doit noter les avertissements prononcés dans le protocole des incidents et les annoncer au chronométrage, au bureau des calculs et aux juges arbitres.