

Règlements :**Saut en hauteur**

- Le sauteur saute de la manière que lui convienne.
- L'opération est considérée comme annulée si la barre de niveau tombe.
- Si le sauteur passe par dessous la barre, l'essai est compté comme annulé.
- Chaque joueur a droit à 3 essais de saut, seul le plus haut et le juste essai qui est compté
- La seule personne qui décide la validité de l'opération est le chef de la discipline qui est sur place.
- Chaque contestation d'un joueur ou d'un responsable d'équipe, doit être résolue discrètement au bureau avec le responsable suprême de la journée, loin de toute autre personne tierce.
- Il n'y aura pas passage au 2^{ème} essai qu'après la fin de tous les 1ers essais des autres joueurs du même discipline.

Règlements :**Courses****100 m / 400 m / 800 m / marche**

- Chaque coureur doit maintenir le couloir dessiné à lui au départ jusqu'à l'arrivée pour les 100m et les 400 m
- Tous coureurs gêne autre coureur ou l'empêche de courir par n'importe quel moyen sera éliminé.
- Chaque coureur sort de son couloir soit dans la piste soit en dehors sera éliminé.
- L'opération est considérée comme annulée si un coureur part avant le coup de départ.
- Si un coureur tombe ou glisse ou à été empêché de poursuivre sa course l'épreuve sera considérée.
- La seule personne qui décide la validité de l'opération est le chef de la discipline qui est sur place.
- Chaque contestation d'un joueur ou d'un responsable d'équipe, doit être résolue discrètement au bureau avec le responsable suprême de la journée, loin de toute autre personne tierce.
- Il n'y aura pas passage au 2^{ème} essai qu'après la fin de tous les 1ers essais des autres joueurs du même discipline.

Règlements :**Lancée du poids**

- Le poids doit être impérativement tenu par une seule main et lancé par la même main.
- Le poids doit être placé sous une oreille et collé contre le cou du lanceur avant le lancement.
- L'opération du lancement doit être dans le cercle de lancement.
- L'opération est considérée comme annulée si le lanceur touche le sol hors le cercle juste après lancement, par m'importe quel membre de son corps
- Chaque joueur à droit à 3 essais de lancement, seul le meilleur et le juste essai qui est compté
- La seule personne qui décide la validité de l'opération est le chef de la discipline qui est sur place.
- Chaque contestation d'un joueur ou d'un responsable d'équipe, doit être résolue discrètement au bureau avec le responsable suprême de la journée, loin de toute autre personne tierce.
- Il n'y aura pas passage au 2^{ème} essai qu'après la fin de tous les 1ers essais des autres joueurs du même discipline.

Règlements :**Saut en longueur**

- Le pied du sauteur ne doit en aucun cas dépassé la bande blanche.
- La distance sautée doit se mesurer au point, touché le sable par le corps, le plus proche de la bande blanche
- L'opération est considérée comme annulée si le pieds du lanceur, dépasse le bande blanche même par un mm considéré.
- Chaque joueur à droit à 3 essais de saut, seul le meilleure et le juste essai qui est comptée
- La seule personne qui décide la validité de l'opération est le chef de la discipline qui est sur place.
- Chaque contestation d'un joueur ou d'un responsable d'équipe, doit être résolue discrètement au bureau avec le responsable suprême de la journée, loin de toute autre personne tierce.
- Il n'y aura pas passage au 2^{ème} essai qu'après la fin de tous les 1ers essais des autres joueurs du même discipline.