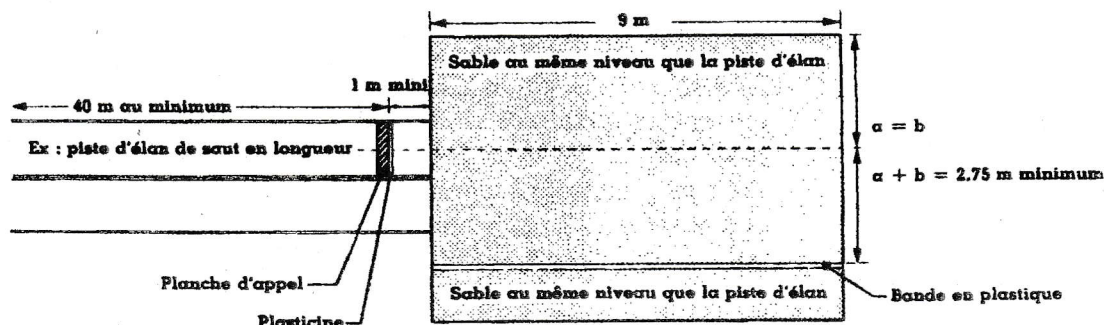


# Le saut en longueur

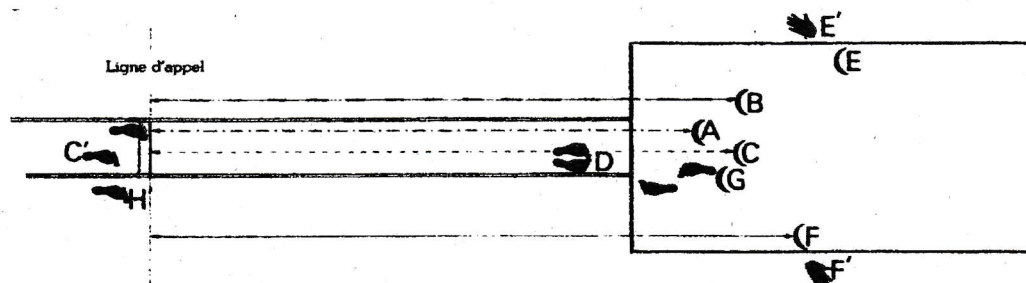
## Règlement



## Nombre d'essais

S'il y a huit participants au plus, tous disposent de six essais. Au-delà, chacun aura droit à trois essais et les huit meilleurs pourront réaliser trois essais supplémentaires.

## Cas de nullité



Sauteur A – Appel sur la planche valable

Sauteur B – Appel sur la planche valable, mais la réception est en dehors du prolongement de la piste d'élan. On prolonge la ligne d'appel, et on mesure perpendiculairement à cette ligne prolongée.

Sauteur C – Appel avant la planche (C') valable. La mesure se fait depuis la ligne d'appel.

Sauteur D – Il retombe avant la fosse: essai nul

Sauteur E – Sa main touche en E' hors de la zone de chute et en deçà de sa marque : essai nul

Sauteur F – Sa main touche en F' hors de la zone de chute, mais au-delà de sa marque : essai valable, on mesure sa marque comme en B

Sauteur G – Après la réception dans la zone de chute, il revient en arrière à l'intérieur de celle-ci : essai nul

Sauteur H – Il a pris son appel à côté de la planche d'appel et à l'extérieur de la piste d'élan en H' : essai nul

## Mesurage des sauts

Tous les sauts seront mesurés à partir de la marque la plus proche faite dans la zone de chute par une partie quelconque du corps ou des membres, jusqu'à la ligne d'appel et perpendiculairement à cette ligne.

## Classement, Ex Aequo

C'est le meilleur des six sauts effectués qui détermine la performance finale.

En cas d'ex aequo, la deuxième meilleure performance départage les concurrents ; si l'ex aequo subsiste, c'est la troisième meilleure performance qui est prise en compte et ainsi de suite.