



SIGNS FOR CONE JUDGES

INSTRUCTIONS POUR LES JUGES DE CONES

1. Un cône **EST** considéré “touché” si :
 - a. Le concurrent le fait tomber.
 - b. Le concurrent le pousse complètement en-dehors du cercle intérieur.
 - c. Le cône tombe, ou est poussé à l’extérieur du cercle intérieur, parce qu’il a été touché par un autre cône de la même course.
2. Un cône **N’EST PAS** considéré “touché” si :
 - a. Il reste debout et n’est pas complètement en-dehors du cercle intérieur.
 - b. Le cône tombe, ou est poussé à l’extérieur du cercle intérieur, parce qu’il a été touché par un cône de l’autre course.
3. Compte des cônes:
 - a. Dès que la course d’un concurrent est terminée, comptez les cônes touchés dans votre section.
 - b. Montrez le chiffre correspondant au nombre de cônes touchés, et tenez-le en l’air.
 - c. Attendez que le juge officiel en haut de la course montre le signe vert.
 - d. Remettez alors tous les cônes touchés en place.
 - e. Gardez le signe vert en main jusqu’à ce que la course suivante commence.
4. Montrez un signe rouge pour indiquer que le candidat est disqualifié si :
 - a. Le concurrent manque un cône.
 - b. Le concurrent pose au moins un pied par terre entre la ligne de départ et la ligne d’arrivée.
 - c. Le concurrent ne passe pas la ligne d’arrivée.
 - d. Le concurrent passe du mauvais côté d’un cône sans le faire tomber.
5. Montrez un signe rouge pour indiquer tout incident pouvant interférer avec la course.
 - a. Vous n’avez pas eu le temps de replacer tous vos cônes.
 - b. Une personne, un objet, un animal est sur le parcours, etc.
6. Si le juge officiel montre le signe “**R**”, montrez à nouveau le chiffre correspondant au nombre de cônes touchés jusqu’à ce que le juge montre le signe vert à nouveau.
7. Si le juge officiel montre le signe “**C**”, vérifiez que tous vos cônes soient bien placés. Puis montrez à nouveau le signe vert.
8. Si le juge officiel montre le signe “**T**”, cela signifie que le système de chronométrage doit être vérifié. Aucun concurrent ne doit partir. On déclenche alors le signal de départ, et le juge de cône au niveau de la ligne d’arrivée marche dessus deux ou trois fois : Le test peut avoir besoin d’être répété plusieurs fois.

INSTRUCTIONS FOR CONE JUDGES

1. A cone **IS** considered “hit” if:
 - a. The racer knocks it over.
 - b. The racer pushes it beyond the inside edge of the circle.
 - c. It has been knocked over, or knocked outside the circle, by another cone on the same course.
2. A cone **IS NOT** considered “hit” if:
 - a. It remains standing and touches the inside edge of the circle.
 - b. It has been knocked over, or knocked outside the circle, by a cone from the opposite course.
3. Cone count procedures:
 - a. As soon as the race has ended, count the cones hit in your section of the course.
 - b. Raise the corresponding number card overhead, and keep holding it up.
 - c. Wait for the judging official at the top of the course to raise a green card.
 - d. Put all hit cones back in their proper place.
 - e. Display your green card until the next race begins.
4. Raise your red card to indicate a DQ (Disqualification) if:
 - a. A racer misses a cone.
 - b. A racer puts a foot on the ground (as in a fall).
 - c. A racer does not pass the finish line.
 - d. A racer passes on the wrong side of the cone without knocking it over.*
5. Raise your red card to indicate an emergency if:
 - a. You haven’t had enough time to put all your cones back in their proper position.
 - b. A person or object has obstructed the course.
6. If the judging official raises the “**R**” sign, raise your cone count card until the official raises the green card again.
7. If the judging official raises the “**C**” sign, check again to make sure all your cones are in their proper position. Then step back and show your green card.
8. If the judging official raises the “**T**” sign, the timing equipment needs to be tested. (No racer will run the course.) After hearing the start signal, the cone judges at the finish line must step on the finish line strips two or three times. The test may have to be repeated several times.

**To avoid going around a challenging cone, racers will sometimes intentionally hit it from the wrong side. (This is called “Criddling.”) A racer is not DQed for doing so, as long as the cone is knocked over or out of its circle.*













4

4

5

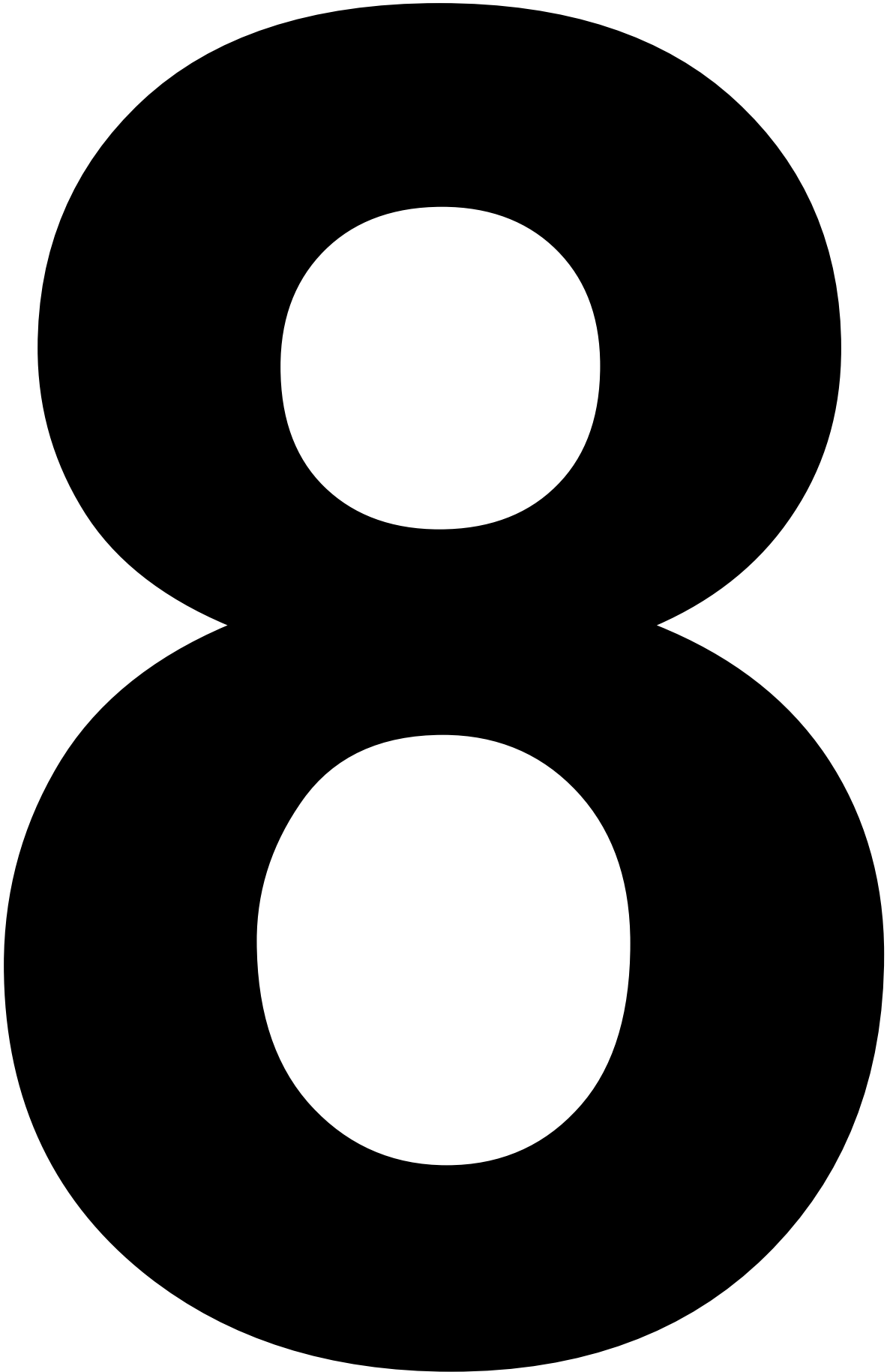
5

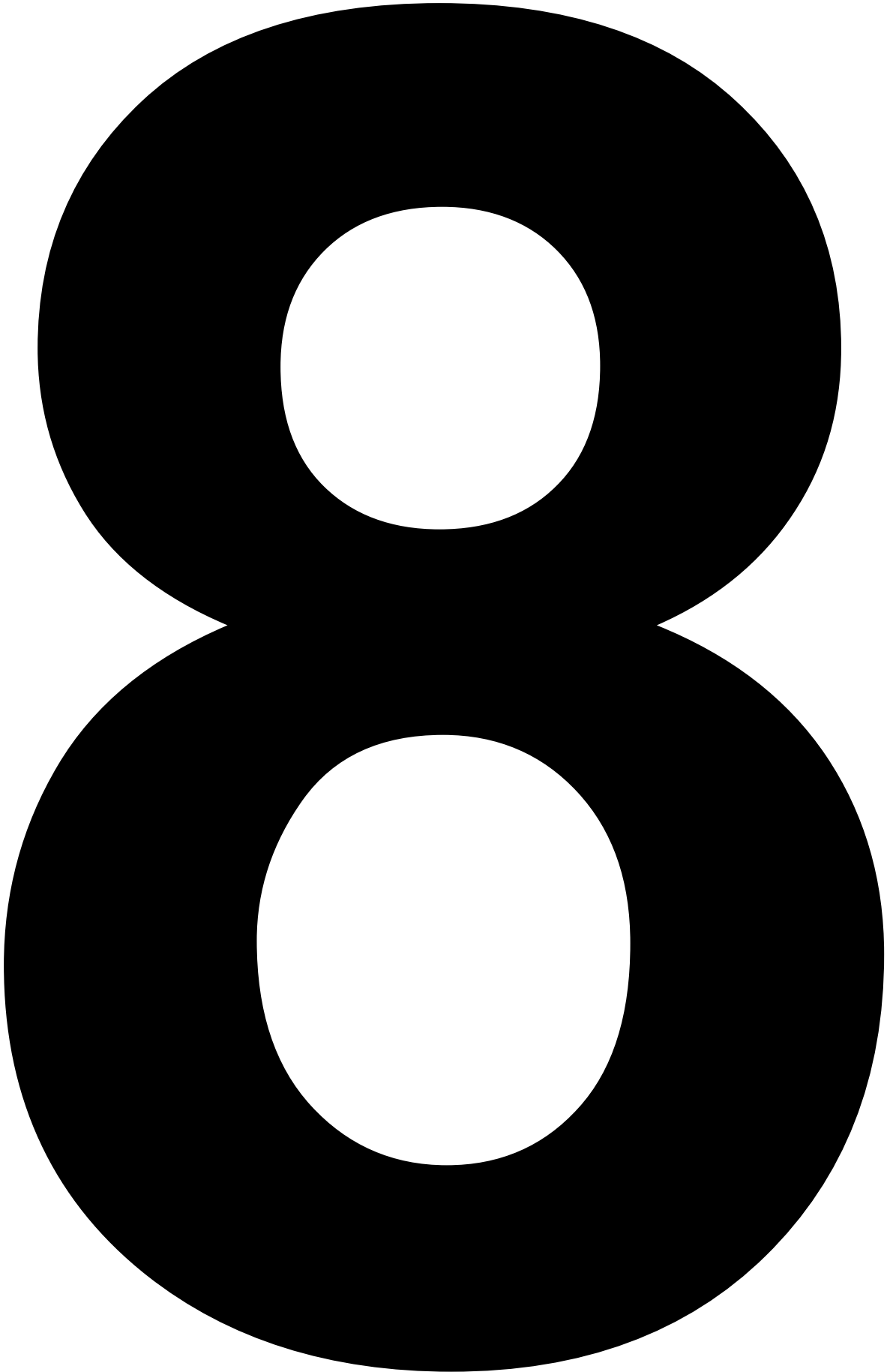
6

6









9.

9

DQ

DQ

Put your National Association's logo here, or maybe a sponsors' logo.

Ideally keep it neutral so that the signs
can be reused over many years.