

# U<sup>2018</sup>NSS

**JE SUIS JEUNE JUGE  
EN EQUITATION  
JE SUIS JEUNE COACH  
EN EQUITATION**

Mise à jour : 18 octobre 2017

# UNSS AIR

PNDSS 2016 2020

ACCESSIBILITÉ INNOVATION RESPONSABILITÉ



assureur militant

PARTENAIRE OLYMPIQUE



# PRÉAMBULE

---

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS). La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune officiel par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « ...Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques .....dans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... »

Ainsi, devenir jeune officiel, c'est

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.
- acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...)
- devenir responsable.

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme quelle que soit sa mission. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées* ».

# CONDITION DE MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

## Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

La circulaire n°2012-093 du 08 juin 2012

« Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation », il est précisé que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international... peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique »

« Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires (UNSS, UGSEL) ».

L'arrêté du 07 juillet 2015 : création d'une unité facultative d'EPS pour le baccalauréat professionnel : « ...les candidats scolaires des établissements publics et privés engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux et jeunes officiels certifiés de niveau national ou international » valident automatiquement la note de 16/20.

L'entretien sur 4 points est obligatoire (arrêté du 07/07/15 et BO n°32 du 03/09/15).

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre aux différents niveaux de certification (départemental, académique, national, international). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.
- Pour prétendre aux 16 points de l'enseignement facultatif ponctuel, le jeune arbitre doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa « scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général et technologique » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*).
- La validation d'un niveau national du jeune arbitre doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.
- Ces dispositions ne sont pas valables pour tous les rôles hormis jeune arbitre et jeune juge.

## PRESENTATION DE L'ACTIVITE

L'équitation est, selon Wikipédia, la technique de la conduite du cheval sous l'action humaine. On considère l'équitation comme étant un art, un loisir ou un sport. Dans cette discipline, l'être humain a pour partenaire un équidé, le plus souvent un cheval ou un poney. Le mot vient du latin equitare, qui signifie « aller à cheval ».

L'équitation tient historiquement un rôle utilitaire, puisqu'elle a été initialement développée pour faciliter les déplacements. A cela s'ajoute un rôle militaire, par le biais des corps de chevalerie et de cavalerie. Avec la généralisation de la motorisation, elle s'oriente presque essentiellement vers la pratique du sport et des loisirs, principalement dans des centres équestres. L'équitation a longtemps été une pratique masculine. Dès le début du XXe siècle elle devient mixte, et se féminise fortement dans les pays occidentaux.

Les disciplines d'équitation sont très nombreuses et variées. Les sports équestres comptent trois disciplines olympiques : saut d'obstacles, dressage et concours complet d'équitation. Parmi les disciplines les plus pratiquées figurent également la randonnée équestre, l'endurance, l'équitation western et la voltige en cercle. Ces dernières années, l'équitation éthologique s'est fortement développée. Le succès du couple formé avec un cheval dépend notamment de la relation de confiance et de respect qui s'établit entre l'être humain et l'animal. En compétition, l'équitation est l'un des rares sports où hommes et femmes concourent à égalité. Les distinctions se font selon le niveau des cavaliers, des chevaux et la difficulté des épreuves.

Dans le cadre du sport scolaire (source : l'UNSS en chiffres)

- L'équitation est pratiquée par 6.157 jeunes licenciés UNSS dont 91,5% de filles
- L'équitation est la 39<sup>ème</sup> activité UNSS en nombre de pratiquants
- L'équitation est encadrée dans 27 académies et 90 départements par 431 animateurs d'AS
- 359 Jeunes Juges ont obtenu une certification académique en 2017
- 23 Jeunes Juges ont obtenu une certification nationale en 2017
- 60 équipes se qualifient dans cinq catégories
  - Equipes Sport Partagé : 10 équipes > une équipe qualifiée par inter-académie
  - Equipes Collèges Etablissement
  - Equipes Collèges Excellence
  - Equipes Lycées Etablissement
  - Equipes Lycées Excellence

Les modalités de qualification sont détaillées dans la fiche sport Equitation 2018

### Championnat de France d'équitation 2018

Le championnat de France 2018 se déroulera à Conches en Ouche dans l'Eure (académie de Rouen) du 16 au 18 mai 2018.

<http://www.villageequestreconches.com/>

## **SOMMAIRE**

### **LE JEUNE JUGE/ARBITRE, LE JEUNE COACH**

1. S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS
2. DOIVENT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTISSENT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. LE JEUNE JUGE /ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. LE JEUNE COACH PEUT ETRE EVALUE
6. DOIVENT VERIFIER LEURS CONNAISSANCES
7. LE JEUNE JUGE /ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
8. PEUVENT PARFAIRE LEUR FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

# 1. LE JEUNE JUGE /ARBITRE, ET LE JEUNE COACH S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue par :

- le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 (lycée) au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner... »
- l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) au travers de la compétence Générale n°3 « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités ». Ces compétences travaillées sont déclinées comme suit pour les trois cycles :
  - Cycle 2 : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble ». Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...). Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements ;
  - Cycle 3 : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ». Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements ;
  - Cycle 4 : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ». Respecter, construire et faire respecter règles et règlements.

## 1.1 Le jeune juge/arbitre doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Etre objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.
  - Pour remplir sa mission, le jeune juge/arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.
  - Le jeune juge/arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

***« Au nom de tous les jeunes juges/arbitres, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité » (Comité International Olympique).***

## 1.2 Le jeune coach :

En référence au bulletin officiel de l'Education Nationale du 19 septembre 2013 « L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches – animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement ».

Les orientations du MEN du 22 janvier 2015 à l'occasion de la Grande mobilisation de l'Ecole pour les valeurs de la République (mesure 3) rappellent à la valorisation de l'engagement associatif des élèves par « les formations des jeunes coaches et des jeunes arbitres seront développées ».

Ainsi l'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation de jeune coach mis en place en collaboration étroite avec les AS, les structures UNSS et les partenaires.

Le jeune coach se définit comme un élève licencié à l'UNSS qui adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne pour gérer un groupe. Il témoigne d'une bonne connaissance de l'activité et des règles qui la régissent.

Le Jeune coach ne pas être JJ/JA ou Jeune Reporter sur un même championnat

Le jeune coach appartient à l'équipe. Selon l'activité, il peut être joueur et coach. Les compositions d'équipe ne sont pas modifiées :

Pour les sports collectifs le jeune coach est obligatoire et non compétiteur. Il officie seul ou en binôme et doit être repéré. Il se rajoute donc à la composition de l'équipe.

En sport co : il doit être inscrit sur la feuille de composition d'équipe et déclaré comme tel surtout dans les activités où le règlement autorise un entraîneur-adjoint sur le banc

Pour les sports individuels, le jeune coach est obligatoire et compétiteur intégré (compétiteur ou pas) à l'équipe et doit être repéré

Pour le sport partagé, le jeune coach est obligatoire et non compétiteur. Il se rajoute donc à la composition de l'équipe et doit être repéré

Une équipe sans jeune coach sera déclassée

Le jeune coach est reconnaissable par un tee-shirt de couleur orange dans toutes les compétitions nationales de l'UNSS.

Il doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Agir de manière éthique et responsable
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

Connaître les différentes tâches liées à sa mission : compétences attendues par niveau départemental et académique selon 4 items : règles, encadrement, présence du Jeune coach, attitude



## 2. LE JEUNE JUGE/ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Le jeune coach doit connaître les règles de l'activité pour :

- assister l'animateur d'AS sous sa responsabilité et en présence de celui-ci
- être capable d'assurer l'encadrement et l'animation d'un groupe de licenciés dans une activité proposée à l'AS ou /et par l'UNSS
- perfectionner ses connaissances spécifiques dans l'activité : techniques, tactiques, règlementaires, etc.
- faire preuve d'autorité, de respect et de mise en confiance
- participer aux choix et prises de décisions du calendrier sportif
- participer à l'encadrement des entraînements et au suivi des équipes lors des déplacements
- être capable d'assister l'enseignant en compétition (coacher) ou à l'occasion de sorties.
- contribuer à la gestion du matériel sportif (suivi, renouvellement, commandes)
- être soucieux d'accompagner les nouveaux licenciés pour fidéliser leur engagement à l'AS
- être manager
- être autonome : anime une ou plusieurs séquences de travail proposées par l'animateur d'A.S
- être capitaine de vestiaire en fonction de l'activité
- faire des choix, adapter ses propositions

## A – CONNAITRE LE COMPORTEMENT DU CHEVAL / PONEY POUR ASSURER LA SECURITE DE TOUS

Le cheval est utilisé comme un moyen de se déplacer, de pratiquer un sport que l'on appelle « Equitation » mais il est avant tout un être vivant différent des humains. Il est important de prendre le temps de comprendre et de respecter la nature du cheval.

### ➤ **Le cheval/poney et l'instinct de fuite**

Les chevaux ont des caractères différents mais restent souvent craintifs. Dans la nature, le cheval est une proie dont le principal moyen de survie est la fuite. Il reste en alerte afin de pouvoir détecter et échapper à un danger éventuel. Il est capable de voir tout autour de lui. Il entend le moindre bruissement. Il réagit très vite.



### ➤ **Le cheval/poney et l'instinct grégaire**

Il a un instinct grégaire. C'est-à-dire qu'il aura tendance à rejoindre ses semblables et à adopter le même comportement....

Dans la nature il vit en troupeau.



### ➤ **Le cheval/poney et la hiérarchie**

Les chevaux établissent entre eux une hiérarchie, des règles. Attention, ils n'acceptent pas toujours qu'un autre cheval s'approche très près.

C'est pourquoi, lorsqu'un groupe de chevaux est à l'arrêt, vérifie qu'ils soient tous orientés dans le même sens et qu'ils soient séparés d'une distance à peu près égale à «un cheval».

### ➤ **Le cheval est-il gourmand ?**

Le cheval est très attiré par l'herbe, le foin etc...Il a besoin de grignoter tout au long de la journée car dans la nature le cheval passe les ¾ de son temps à brouter.



## **OBSERVER ET COMPRENDRE LES ATTITUDES DU CHEVAL**

### **Signes d'inquiétude**

- \*tête haute, encolure contractée
- \*fixité du regard sans battement de paupières
- \*oreilles couchées en arrière ou sur le côté.



*Extrait de « Les Savoirs d'équitation éthologiques, Tome 1 » La Cense ; édition le cherche midi.*

### **Signes d'acceptation ou de relaxation**

- \*mâchonnement
- \*abaissement de la tête
- \*repos d'un postérieur

## **S'APPROCHER DU CHEVAL**

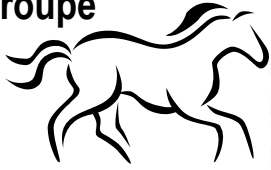
Quelle que soit la situation, des règles de sécurité sont à respecter :

- Préviens le cheval de ton arrivée en lui parlant calmement, pour éviter de le surprendre
- Evite les gestes brusques, les cris
- Passe loin derrière le cheval (ou sous l'encolure) pour éviter de te faire botter ou te faire bousculer
- Aborde-le par le côté gauche car il en a l'habitude.

(Nous avons conservé de l'époque de la chevalerie, l'habitude d'aborder le cheval par la gauche. En effet, portant l'épée à gauche, le chevalier n'avait d'autre choix que d'aborder et de monter son destrier (cheval de bataille) par la gauche, s'il ne voulait pas le blesser.)

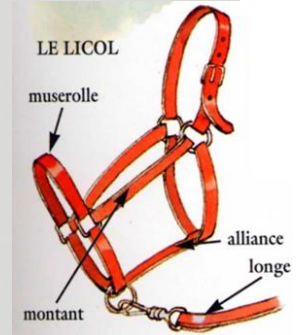
## B - CONNAITRE QUELQUES TERMES INDISPENSABLES

L'Encolure  
La Croupe



Les allures du cheval sont : Le pas, le trot et le galop

Le matériel de pansage



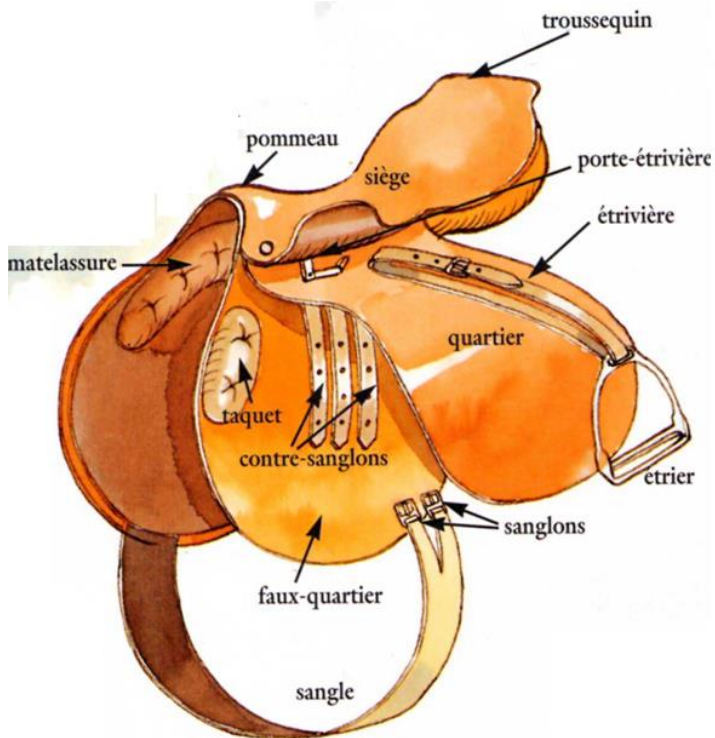
## C – VERIFIER L'EQUIPEMENT

### → EQUIPEMENT DU CAVALIER ET SECURITE

- La tête des cavaliers est protégée par un casque (harnais 3 points obligatoire)
- Les cavaliers portent des chaussures permettant de libérer les pieds des étriers : Boots ou bottes d'équitation obligatoires.

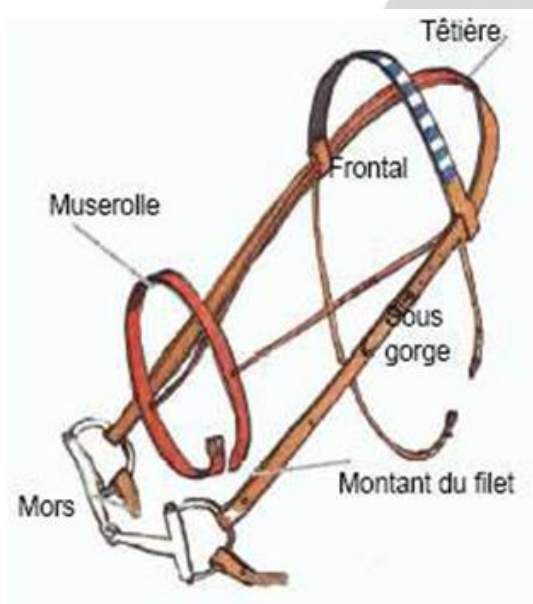
Baskets ou tennis peuvent rester bloquées dans les étriers en cas de chute

### → EQUIPEMENT DU CHEVAL ET SECURITE



### LA SELLE

La sangle est correctement ajustée.  
Ni trop serrée, ni trop lâche.



## LE FILET

**SI JE CONSTATE UNE ANOMALIE CONCERNANT L'EQUIPEMENT DU CHEVAL ou DU CAVALIER, J'EN INFORME L'ARBITRE PRINCIPAL.**

## D – PRENDRE CONNAISSANCE

- du règlement général UNSS équitation (voir pages suivantes)
- du règlement pony games UNSS et des règles des différents jeux (voir pages suivantes)
- du règlement équifun UNSS et des règles des différents dispositifs (pages suivantes)

### EQUIFUN et PONY GAMES UNSS - REGLEMENT GENERAL

## TENUE

Pantalon d'équitation ou équivalent, tee-shirt aux couleurs de l'établissement si possible.

Boots ou bottes d'équitation obligatoires.

Les **minis chaps** pourront être autorisées en EQUIFUN mais interdites en PONY GAMES.

Eperons et cravache sont interdits.

Casque ou bombe sont **obligatoires** (Harnais 3 points).

Les cavaliers doivent garder leur casque attaché, qu'ils soient à pied ou à poney.

Bijoux et montre sont **interdits**.

Le 4e cavalier de l'équipe doit porter un **bandeau blanc** sur son casque en EQUIFUN et en PONY GAMES afin d'être identifié à l'arrivée.

## COMPORTEMENT

Tout comportement gênant, grossier, brutal, dangereux à l'égard des équidés ou des participants pourra entraîner la disqualification du cavalier ou de l'équipe, du jeu ou de la rencontre. Les témoins, les rênes,... aucun objet ne peut être utilisé comme cravache !

**Aucun objet ne doit être mis en bouche.**

Il est demandé aux équipes de faire preuve d'esprit sportif (fair-play).

Un challenge du « fair-play » peut être organisé en même temps que la compétition équestre. Il récompense les équipes ayant fait preuve du meilleur esprit sportif.

## REGLEMENT EQUIFUN UNSS

EXTRAIT DE REGLEMENT DES COMPETITIONS EQUIFUN Fédération Française d'Equitation - [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

### PRINCIPES IMPORTANTS

Chaque cavalier d'une même équipe effectue un parcours composé de dispositifs numérotés. Chaque parcours est chronométré individuellement. Les erreurs commises sur le parcours donnent lieu à des pénalités de temps.

Les 3 meilleurs temps (temps parcours + pénalités) sont additionnés

### NORMES TECHNIQUES

- Le parcours doit être composé de 6 à 10 dispositifs répartis dans un espace sécurisé et clos.
- Le terrain peut être une carrière pour l'épreuve établissement et un terrain varié pour l'épreuve excellence.
- Les lignes de départ et d'arrivée doivent être matérialisées.
- Chaque dispositif doit être numéroté, avoir une porte d'entrée et une porte de sortie clairement matérialisées par des fanions rouges à droite et blanc à gauche.
- Sur un dispositif comprenant des obstacles avec sauts, une option sans saut mais plus longue, doit être prévue

### DEROULEMENT DES EPREUVES

L'organisateur prévoit un **briefing** et une **reconnaissance officielle** avant le début de l'épreuve, afin de bien expliquer chacun des dispositifs, entrée-sortie, jugement, etc. Cette reconnaissance est faite avec les coachs uniquement. Elle est suivie d'une reconnaissance des coachs avec leurs élèves.

### DEPART/ ARRIVEE

Les 4 cavaliers à cheval se placent dans la 'case départ'. Le départ est donné individuellement à chaque cavalier de l'équipe par le jury. Chaque parcours est chronométré individuellement.

### CLASSEMENT

Le classement final s'établit au chronomètre : temps du parcours + pénalités en secondes.

Le classement de l'équipe se fait par addition des 3 meilleurs temps (temps parcours + pénalités)

L'équipe qui remporte l'épreuve est celle dont le temps final est le plus faible.

## ATTRIBUTION DES PENALITES

Un dispositif est considéré « validé » lorsque le cavalier passe la **porte d'entrée**, **respecte les règles** du dispositif et termine en passant par la **porte de sortie**.  
La destruction d'une porte d'entrée ou de sortie n'entraîne pas de pénalité.

Une tentative correspond à un franchissement de la porte d'entrée.

**SI LA DIFFICULTE N'EST PAS REUSSIE, OBLIGATION DE TENTER une 2e FOIS LE DISPOSITIF sans oublier de repasser la porte d'entrée** (suite par exemple à un refus, une erreur de tracé de l'atelier, une sortie de labyrinthe...)

Après la deuxième tentative sur le dispositif, le cavalier peut l'abandonner. Il doit alors franchir la porte de sortie. Et passer au dispositif suivant. Le cavalier peut aussi retenter de franchir le dispositif autant de fois qu'il le souhaite sans encourir de pénalités s'il finit par le passer correctement. Il garde cependant les pénalités des précédentes tentatives (exemple : balle tombée)

Lorsque la porte d'entrée d'un dispositif est franchie, le cavalier ne peut pas revenir sur le dispositif précédent (il passe du dispositif 1, franchit la porte d'entrée du dispositif 3, il ne peut revenir sur le dispositif 2)

- 1 balle ou 1 barre tombée après franchissement, n'entraîne pas l'obligation d'une 2e tentative mais des pénalités.

- Un cavalier qui franchit la porte de sortie et passe au dispositif suivant après un seul essai « non réussi » est pénalisé de **40 secondes**.

- Si lors de sa **première** tentative le cavalier modifie ou détruit et rend infranchissable le dispositif et si aucune option n'a été mise en place, le cavalier doit obligatoirement quitter le dispositif en passant la porte de sortie. Il sera pénalisé de **40 secondes**.

### Deuxième tentative

- Dans le cas d'un atelier avec plusieurs options, au **2e essai** le cavalier peut prendre une **autre option**, idem si une des options est infranchissable.

- Les pénalités pour **endommagement** sont comptabilisées et **conservées lors de la 2<sup>e</sup> tentative**. Les pénalités de **sortie (s) de dispositif ou d'erreur de tracé** du dispositif sans endommagement **ne sont pas conservées lors de la 2<sup>e</sup> tentative**.

- Si le temps d'un cavalier sur le parcours atteint le double du temps de référence fixé par l'organisateur, ce cavalier sera prévenu qu'il doit revenir au départ et le cavalier suivant de l'équipe sera autorisé à prendre le départ

- Dans le cadre de son parcours, **endommager ou modifier** un dispositif que le cavalier n'est pas en train de franchir n'entraîne pas de pénalité.

- Si le dispositif n'est pas reconstruit avant le passage du cavalier, le président de jury peut arrêter le chronomètre et le faire remettre en état.

- En cas de nécessité, par décision et à la demande du président de jury, une aide de complaisance physique peut être autorisée (remettre en selle)

# REGLEMENT EQUIFUN UNSS EQUITATION

## FEUILLE DES PÉNALITÉS GÉNÉRALES

Applicable à tous les ateliers

FAUTES		Pénalités (en secondes)	
		1 <sup>ère</sup> tentative	2 <sup>ème</sup> tentative
<b>Porte (entrée ou sortie)</b>	Destruction	Pas de pénalité	
	Non franchissement	40 s par porte	
<b>Dispositif endommagé</b> (matériel tombé, renversé ou déplacé: barre, balle, cône, piquet, ballon, cerceau ou balle + cône...)		20 s + 5s (pour chaque ensemble de matériel supplémentaire)	
<b>Dispositif infranchissable</b> (dispositif modifié)		40 s	20 s
<b>Règles du dispositif non respectées</b> (Erreur de tracé, sortie du dispositif, ...)		Doit retenter	20 s
<b>Faute de relais</b>		Doit retenter	20 s
<b>Dispositif non retenté</b>		40 s	
<b>Temps de passage du cavalier égal au double du Temps de référence</b>		ELIMINATION	
<b>Deuxième chute</b>		ELIMINATION	
<b>Erreur de parcours</b>		ELIMINATION	

**Le cavalier ne doit pas descendre de cheval excepté lorsque le dispositif l'impose.**  
(Mettre pied à terre serait alors assimilé à une chute)

### Cas de dispositifs non répertoriés dans le règlement des compétitions FFE

-Dans le cas d'un lancer de balle, si une seule balle est prévue par l'organisateur, pas de 2<sup>e</sup> tentative possible.

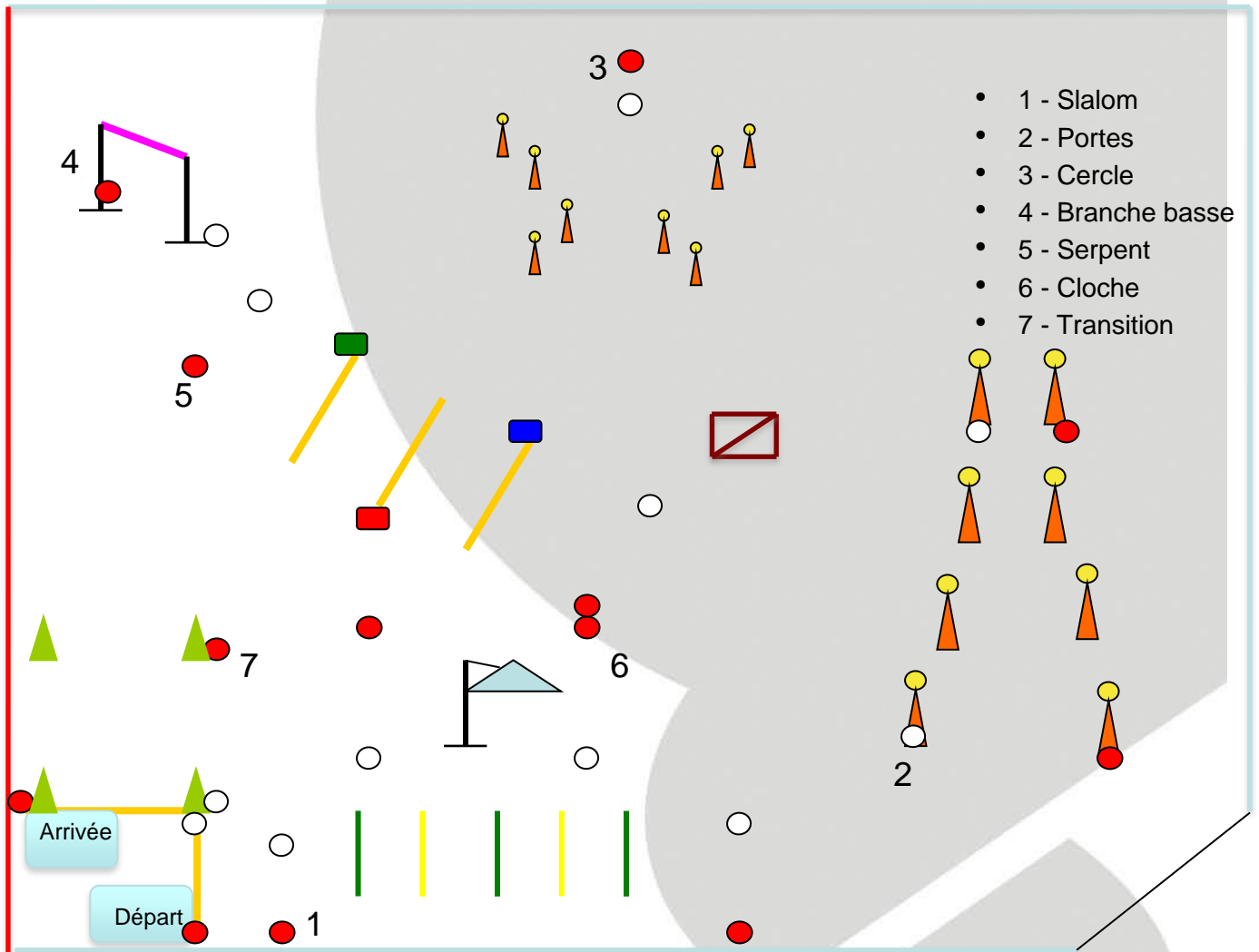
**Le « dispositif est infranchissable » si la balle tombe avant d'être lancée vers la cible, si le lasso tombe lors de sa prise.....**

Dispositif infranchissable = Plot, piquet, chandelier, barre...déplacé(e) lors du franchissement du cavalier et modifiant le dispositif. Si aucune autre alternative mise en place, le cavalier passe au dispositif suivant

**Sortir d'un dispositif** = Dépasser l'axe de franchissement d'un couloir de barres.

## REGLEMENT EQUIFUN UNSS suite

### Ex: Parcours EQUIFUN - Niveau Etablissement

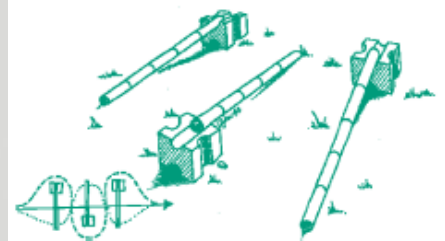


→ Voir les règles des différents dispositifs présentés sur le site [ffe.com](http://ffe.com) disciplines -> Equifun -> Dispositifs

#### Caractéristiques...

#### Ex : Le serpent (extraits)

- Chaque saut est séparé par une foulée, environ 6m
- Deux possibilités pour franchir cette ligne, avec saut ou en slalom.
- Le cavalier doit centrer ses sauts pour avoir une hauteur régulière



Ce qui peut arriver :	Comment juger :
Faire tomber une barre	- 20s pour la première. 5s pour les suivantes
Refus ou sortir au milieu du dispositif ... - et recommencer en passant la porte d'entrée - et passer au dispositif suivant après une tentative - et passer au dispositif suivant après la seconde tentative ou plus	- Aucune pénalité - 40s - 20s



## FEUILLE de RESULTATS EQUIFUN UNSS

**AS équipe observée :** .....

**Série :** Etablissement ou Excellence (rayer la mention inutile)

**Nom(s) juge(s) pénalités :** .....

**Nom secrétaire :** .....

.....

Cavalier n°1		Cavalier n° 2		Cavalier n° 3		Cavalier n° 4	
dispositifs	pénalités	dispositifs	pénalités	dispositifs	pénalités	dispositifs	pénalités
1		1		1		1	
2		2		2		2	
3		3		3		3	
4		4		4		4	
5		5		5		5	
6		6		6		6	
7		7		7		7	
8		8		8		8	
9		9		9		9	
10		10		10		10	
Total pénalités		Total pénalités		Total pénalités		Total pénalités	
Temps chrono		Temps chrono		Temps chrono		Temps chrono	
Temps global*		Temps global*		Temps global*		Temps global*	
<b>TOTAL des 3 meilleurs Temps*</b>		<b>Temps 1 + Temps 2 + Temps 3 =</b>		<b>CLASSEMENT :</b>			

# REGLEMENT PONY GAMES UNSS

Application du règlement **PONY GAMES** Fédération Française d'Equitation ([www.ffe.com](http://www.ffe.com))  
 Sauf cas particulier précisé lors des jeux (exemple : slalom en aller simple, balles et cônes niveau Etablissement, facteur).

## PRINCIPES IMPORTANTS

LES CAVALIERS EFFECTUENT LEUR **PARCOURS A PONEY**, SAUF QUAND LE REGLEMENT AUTORISE OU OBLIGE A DESCENDRE.

TOUTE **ERREUR NON REPAREE** AINSI QUE TOUTE INFRACTION AUX REGLES ENTRAINE L'**ELIMINATION** DE L'EQUIPE SUR LE JEU.

## TERRAIN

8 équipes maximum peuvent concourir en même temps sur un terrain de 100m X 100m.  
 Un terrain de 30m X 60m peut permettre à 2 équipes de concourir.

## DEPART

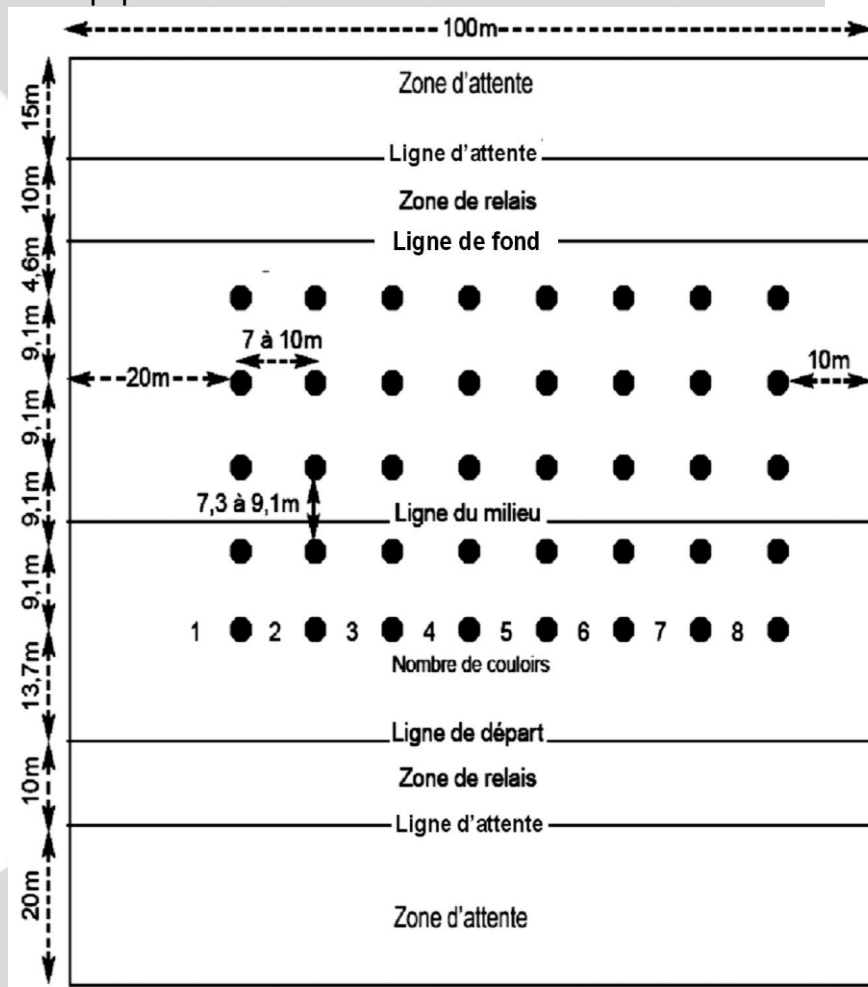
Tous les poneys des 1ers cavaliers au départ sont à l'arrêt dans la zone de relais (départ).

Le départ est donné par l'abaissement du drapeau.

## ARRIVEE

Ordre dans lequel les têtes des poneys (dont le cavalier porte le bandeau blanc) coupent la ligne d'arrivée.  
 Tête du 2<sup>e</sup> poney quand ils arrivent par paire.

La fin du jeu est signalée par un coup de sifflet du juge arbitre



## FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE

Dans les jeux montés, lorsqu'il franchit la ligne de départ, la ligne de fond ou d'arrivée, chaque cavalier doit impérativement être à califourchon sur sa selle, face vers l'avant, avec ou sans étriers les pieds tombant de chaque côté de la selle, avec les fesses au-dessus du siège.

Le poney doit avoir franchi entièrement la ligne avant le passage de relais.

## RELAIS

Le passage de relais d'1 cavalier à 1 autre doit avoir lieu derrière la ligne, dans la zone de relais (8 sabots).

**Seul** le cavalier en partance doit se trouver dans la **zone de relais**. Il ne doit pas en sortir avant la transmission.

- Si l'objet à transmettre tombe dans la zone de relais, l'un ou l'autre des deux cavaliers concernés peut le ramasser.
- Si l'objet à transmettre tombe derrière la ligne d'attente au moment du passage de relais, c'est le cavalier qui arrive qui doit le ramasser et peut le donner à pied, obligatoirement dans la zone de relais.
- La transmission d'un objet ne peut se faire qu'à une seule main.
- Le passage du relais de main droite/main gauche ou bien les bras croisés est interdit au galop sous peine d'élimination.
- Le passage du relais les bras croisés est interdit au galop sous peine d'élimination.
- Les drapeaux doivent être transmis verticalement ou obliquement de façon à ne pas mettre en jeu la sécurité des cavaliers lors de la transmission. Les cavaliers ne peuvent pas se lancer les objets.

## FAUTE DE RELAIS avec transmission

Dans le cas où le cavalier en partance passe la ligne avant que le cavalier qui arrive n'ait entièrement franchi celle-ci, l'équipe sera éliminée, sauf si le cavalier qui arrive reprend son objet et que les 2 cavaliers se replacent correctement pour refaire leur transmission

## REPARATION DE L'ERREUR

- Le cavalier peut réparer son erreur à pied s'il a tenté un geste technique (sinon antijeu). Il ne peut donc en aucun cas poser son objet à pied sans avoir essayé à poney.
  - Dans le cas où un cavalier ayant franchi la ligne d'arrivée et transmis son OBJET au suivant, s'apercevrait qu'un équipement est tombé, il doit reprendre son OBJET avant de revenir sur l'aire de jeu pour réparer sa faute.
- S'il ne corrige pas son erreur et que le 2ème, voire le 3ème, voire le 4ème cavalier partent, ces cavaliers devront refaire chacun le jeu à l'envers.

## GENE

Il y a **Gêne** si 1 poney est ralenti ou dévié. L'équipe responsable de la gêne sera alors éliminée.

## RENVERSEMENT D'EQUIPEMENT

- Si une équipe renverse l'équipement d'une autre équipe, elle est éliminée pour le jeu. Le jeu sera rejoué sans elle.
- Un piquet est considéré comme tombé quand l'extrémité supérieure est au sol.
- Tout matériel de jeu cassé entraîne l'élimination de l'équipe concernée.

## JEUX de PONY GAMES RETENUS Pour les COMPETITONS UNSS

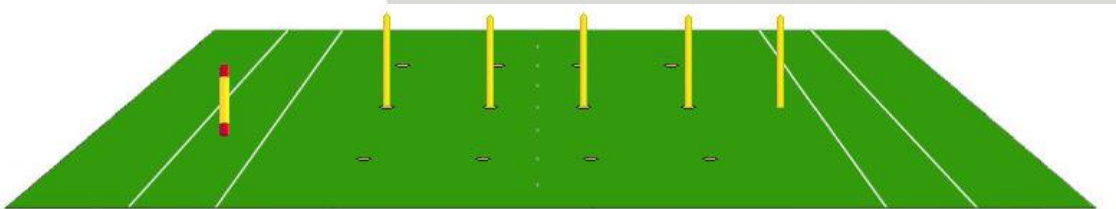
NIVEAU EQUIPES <b>ETABLISSEMENT</b> 6 JEUX	NIVEAU EQUIPES <b>EXCELLENCE</b> 9 JEUX
2 TASSES 2 DRAPEAUX 2 BOUTEILLES SLALOM (aller simple) BALLE ET CONE (grands plots) LE PETIT PRESIDENT	5 DRAPEAUX BALLE ET CONE LE CARTON 2 BOUTEILLES SLALOM FACTEUR LE PETIT PRESIDENT 5 TASSES <b>LA CORDE</b>

# REGLES DES JEUX DE PONY – GAMES UNSS

Les schémas sont extraits du « mémento du placement des jeux Pony Games – Mounted Games 2009 ». Mounted Games Association Grenoble

## SLALOM (ALLER-RETOUR)

→ Equipement pour chaque couloir : 1 témoin - 5 piquets



**Règle du jeu :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, Le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5<sup>ème</sup> piquet et revient en slalomant. Il transmet le témoin au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** si un cavalier manque un piquet, il doit revenir en arrière et reprendre son slalom à l'endroit même où il a commis sa faute.

Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné.

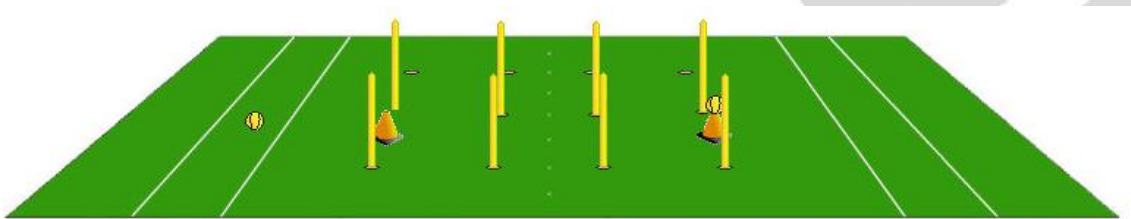
Celui-ci doit réparer son erreur et repartir du côté qu'il veut, à condition d'avoir repassé la porte (la porte étant le passage entre 2 piquets). Si le cavalier renverse le dernier piquet, il devra repasser la porte comprise entre le 4<sup>ème</sup> et le 5<sup>ème</sup> piquet.

L'équipe est éliminée si un piquet est cassé.

## BALLE ET CONE

→ Equipement pour chaque couloir : 2 cônes - 2 balles

**De grands cônes peuvent être utilisés pour les épreuves « établissement ».**



**Règle du jeu :** les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant une balle, s'élance pour poser celle-ci sur le premier cône, dépourvu de balle, placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom.

Il va ensuite collecter la balle posée sur le deuxième cône placé sur le même alignement que le 4<sup>ème</sup> piquet de slalom.

Il transmet la balle collectée au cavalier 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse.

Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** si la balle tombe du cône, ou si le cône est renversé, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter la balle. Si un cône est renversé avant d'avoir effectué le geste de ramasser ou de poser la balle, le cavalier devra remettre le cône en place et obligatoirement remonter pour aller poser ou prendre la balle

## SLALOM (ALLER SIMPLE) - niveau établissement

→ Equipement pour chaque couloir : 1 témoin - **4 PIQUETS**

**Règle du jeu** : idem mais 4 piquets.

Les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond.

## LES CINQ DRAPEAUX

→ Equipement pour chaque couloir : 2 cônes - 5 drapeaux

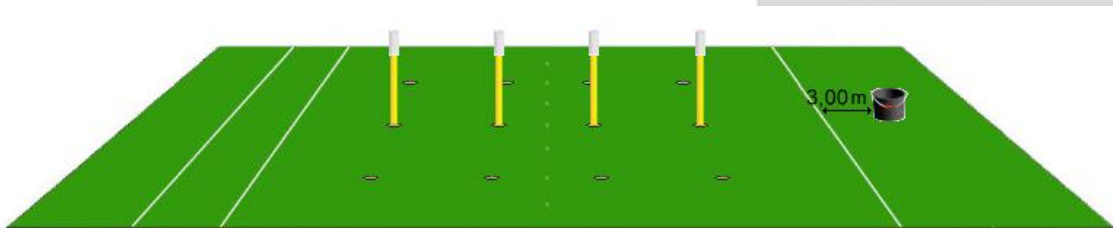


**Règle du jeu** : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1, tenant un drapeau, va le déposer dans le cône vide situé à 3 mètres derrière la ligne de fond. En revenant, il prend un des quatre drapeaux du cône placé sur la ligne du milieu et le transmet au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs** : Elles doivent être corrigées par le cavalier concerné dès qu'elles apparaissent. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur. Lors d'une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre n'importe quel drapeau.

## CARTON

→ Equipement pour chaque couloir : 4 cartons - 1 seau - 4 piquets



**Règle du jeu** : le seau est posé sur le sol à 3 mètres derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom.

Chaque carton est posé retourné sur un piquet. Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ.

Au signal du départ, le cavalier 1 s'élance, prend l'un des cartons sur un piquet de son choix et va le déposer dans le seau. Il revient ensuite franchir la ligne d'arrivée. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

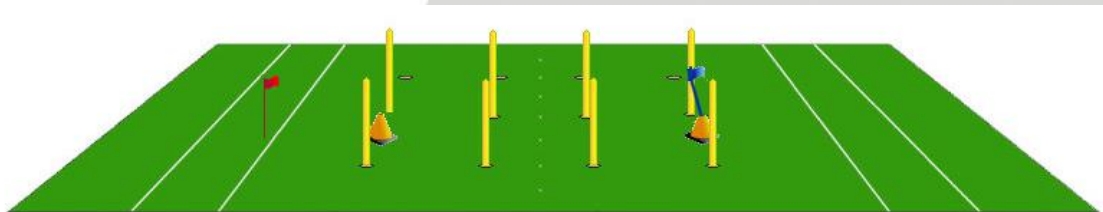
**Erreurs** : quand un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Si un carton tombe, le cavalier peut descendre mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller poser son carton dans le seau. Après une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre le carton de son choix.

Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur.

Si un cavalier manque un carton, sans que celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre.

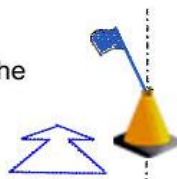
## LES DEUX DRAPEAUX

→ Equipement de chaque couloir : 2 cônes - 2 drapeaux



Remarques pour le placement :

- le drapeau, vu de la ligne de départ, doit être incliné vers la gauche
- la base des cônes doit être disposées en losange par rapport à l'axe du couloir de jeu



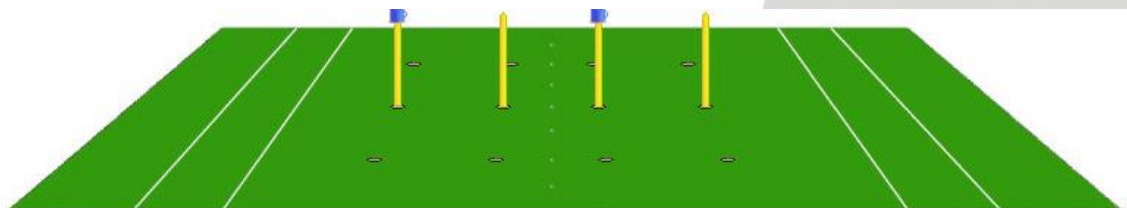
**Règle du jeu :** les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond.

Au signal du départ, le cavalier 1 tenant un drapeau, s'élançait vers le cône vide placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il franchit la ligne de fond et transmet son drapeau au cavalier 2 qui exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** idem que le jeu des Cinq drapeaux. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur, mais il lui faut cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter son drapeau

## LES DEUX TASSES

→ Equipement de chaque couloir : 2 tasses - 4 piquets



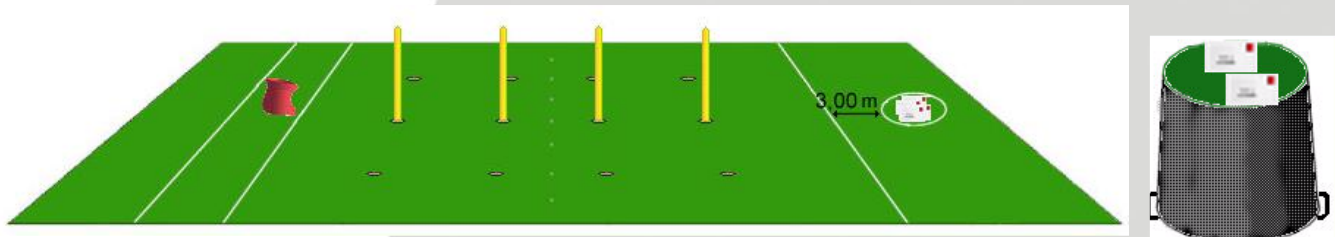
**Règle du jeu :** les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond.

Le cavalier 1 s'élançait, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième.

Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élançait alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les deux tasses de la même façon. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** lorsque le cavalier prend une tasse, si elle tombe, il peut descendre pour la ramasser, mais il devra impérativement remonter pour la poser. Par contre, lorsque le cavalier pose la tasse, si elle tombe, il pourra la remettre à pied.

**FACTEUR** → Equipement de chaque couloir : 1 sac - 4 lettres - 4 piquets - 1 poubelle



Remarque : Les lettres sont posées sur une poubelle renversée.

**Règle du jeu** : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ.

**Les 4 lettres sont posées sur une poubelle renversée, à 3 mètres derrière la ligne de fond.**

Le cavalier 1, tenant le sac, s'élanche, effectue le slalom, prend une lettre posée sur la poubelle et la met dans le sac, tout en slalomant vers la ligne d'arrivée. Il transmet le sac au cavalier 2 qui s'élanche à son tour. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs** : chaque cavalier doit avoir mis sa lettre au fond du sac avant de franchir la ligne d'arrivée et de le transmettre au suivant.

Si le cavalier fait tomber la lettre, il doit la ramasser.

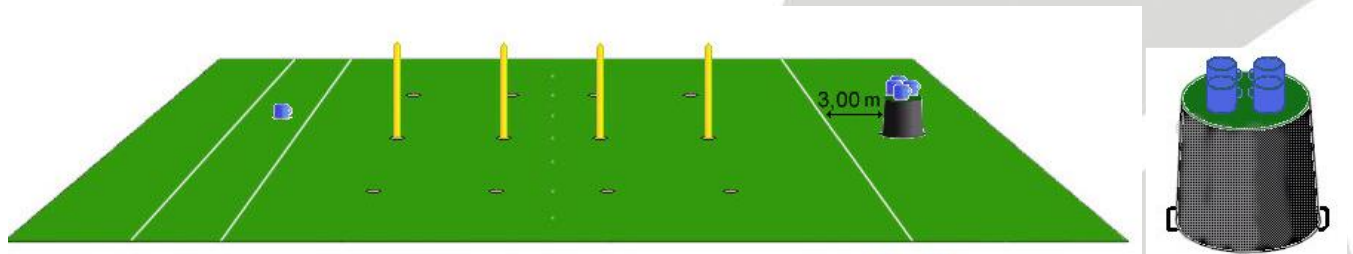
Si le sac échappe au cavalier sur sa monture, il doit le ramasser.

Dans tous les autres cas, le sac et les lettres tombées peuvent être ramassées par le cavalier à poney qui peut descendre mais qui devra remonter à poney pour continuer le jeu.

Le bord du sac ne peut pas être roulé volontairement.

## LES CINQ TASSES

→ Equipement pour chaque couloir : 5 tasses - 1 poubelle - 4 piquets



**Règle du jeu** : la poubelle est située à 3m derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. 4 tasses y sont posées retournées. Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ.

Le cavalier 1 tenant une tasse s'élanche, pose sa tasse sur le piquet de son choix, va collecter une tasse sur la poubelle et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 4 franchissant la ligne d'arrivée une tasse à la main.

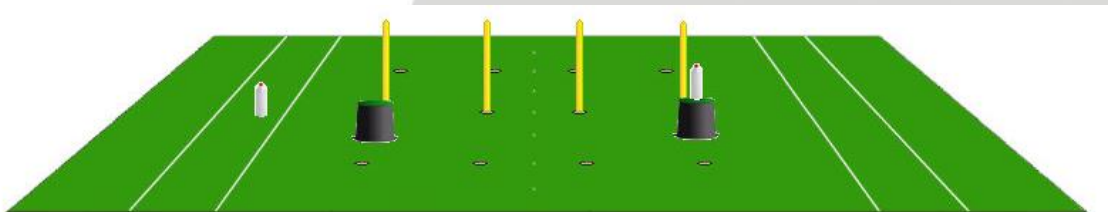
**Erreur** : si une tasse ou un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la tasse. Si la poubelle est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre.

Le cavalier peut partir à droite ou à gauche des piquets. Il peut passer devant ou derrière la poubelle.



## LES DEUX BOUTEILLES

→ Equipement pour chaque couloir : 2 poubelles - 2 bouteilles



**Règle du jeu :** les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ.

Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond.

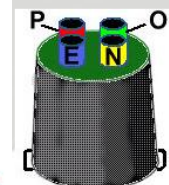
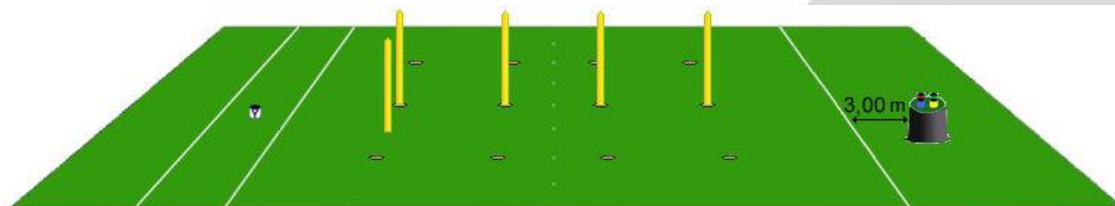
Au signal du départ, le cavalier 1, tenant une bouteille à la main, s'élance pour poser celle-ci sur la poubelle placée sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la 2<sup>ème</sup> poubelle placée sur le même alignement que le 4<sup>ème</sup> piquet de slalom.

Il transmet la bouteille collectée au cavalier 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** Si une poubelle est renversée, si une bouteille tombe ou si une bouteille se renverse sur la poubelle, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant.

Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter sa bouteille. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille, debout, sur la poubelle.

**LE PETIT PRESIDENT** → Equipement pour chaque couloir : 1 piquet - 1 poubelle - 5 tubes avec les lettres P.O.N.E.Y.



**Règle du jeu :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se tiennent derrière la ligne de départ.

Une poubelle contenant les 4 tubes P, O, N et E est située à 3 mètres derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 part avec le tube Y

et va l'enfiler sur le piquet situé sur le même alignement que le premier piquet de slalom.

Il va ensuite au fond collecter le tube E sur la poubelle et vient l'enfiler sur le piquet avant de passer la ligne d'arrivée.

Le cavalier 2 va collecter le tube N avant de l'enfiler sur le piquet au retour.

Le cavalier 3 fera de même avec le tube O et le cavalier 4 avec le tube P de façon à constituer le mot P.O.N.E.Y. sur le piquet à la fin du jeu.

**Erreurs :** Si un tube ou un piquet tombe, le cavalier peut corriger son erreur à pied ou à poney.

Si la poubelle est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre mais doit remonter pour enfiler le tube.

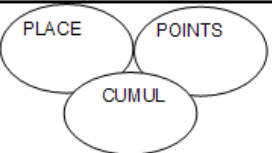
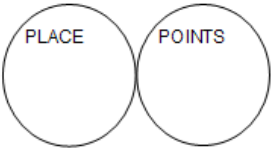
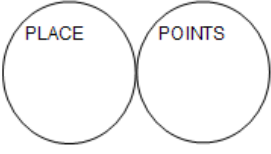
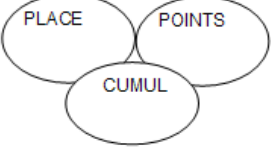
Si les lettres ne sont pas collectées dans le bon ordre et ne forment pas le mot PONEY, les cavaliers devront refaire le jeu à l'envers et reprendre chacun la lettre correspondante.

Voir également sur le site [ffe.com](http://ffe.com) : « normes pour le matériel de compétition » - autres jeux de pony games

Voir également sur le site [unss.org](http://unss.org) : placement du matériel et des cavaliers

## FEUILLE DE SCORE PONY GAMES **SERIE ETABLISSEMENT ou EXCELLENCE**

-> INSCRIRE la PLACE et les POINTS pour CHAQUE JEU au fur et à mesure.  
-> ATTRIBUER POUR CHAQUE JEU : Nb équ + 1 POINTS au 1er, etc... 2 PTS au Dernier, ELIMINE = 1 PT  
CALCULER le TOTAL pour chaque équipe.

COLLEGES / LYCEES EQUIPE (nom, couleur)	JEU	JEU	JEU	JEU	CUMUL TOTAL DES POINTS DES 4 JEUX
COULOIR 1					
COULOIR 2					
COULOIR 3					
COULOIR 4					
COULOIR 5					
COULOIR 6					

### 3. LE JEUNE JUGE/ARBITRE ET LE JEUNE COACH S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

#### JUGES EQUIFUN

---

##### **Juge de dispositifs :**

- ♦ Identifie la ou les faute(s) et les pénalités correspondantes.
- ♦ Se replace rapidement
- ♦ Reste actif et concentré durant le déroulement de la compétition
- ♦ Note les pénalités de temps de son atelier pour chaque cavalier sur la fiche correspondante.

##### **Chronométrateur :**

- ♦ Déclenche et arrête son chronomètre au bon moment.
- ♦ Note le temps réalisé par son équipe

##### **Juge de Relais :**

- ♦ Identifie une faute lorsque le poney qui arrive n'a pas franchi des 4 sabots la ligne alors que le poney suivant l'a déjà franchie avec 1 sabot.
- ♦ Met en place et vérifie le matériel de jeu
- ♦ Réagit rapidement si besoin
- ♦ Reste actif et concentré durant le déroulement de la compétition
- ♦ Remet en place le matériel renversé entre chaque cavalier.

#### JUGES PONY-GAMES

---

##### **Juge de Ligne :**

- ♦ Identifie les fautes et les « incidents de jeu » (gêne, brutalité)
- ♦ Se replace rapidement
- ♦ Reste actif et concentré durant le déroulement de la compétition
- ♦ Prend des décisions rapides et se faire respecter
- ♦ Identifie les faux départs, les mauvaises transmissions
- ♦ Fait un rapport à l'arbitre officiel à la fin du jeu
- ♦ Reste impartial.

##### **Juge de Relais :**

- ♦ Identifie une faute lorsque le poney qui arrive n'a pas franchi des 4 sabots la ligne alors que le poney suivant l'a déjà franchie avec 1 sabot.

##### **Placeur de matériel :**

- ♦ Met en place et vérifie le matériel de jeu
- ♦ Réagit rapidement si besoin
- ♦ Reste actif et concentré durant le déroulement de la compétition
- ♦ Remet en place le matériel à la fin du jeu.

Un Jeune Officiel Juge Equitation UNSS de niveau National doit également être capable de tenir les rôles de Jeune Organisateur lors des championnats de France

Un Jeune Officiel Juge Equitation UNSS de niveau Académique doit être capable de tenir les rôles de Jeune Organisateur lors des championnats Départementaux

Un Jeune Officiel Equitation UNSS de niveau Départemental doit être capable d'aider les nouveaux jeunes officiels en formation.

## **JEUNES ORGANISATEURS**

---

### **Jeune organisateur secrétaire :**

- ◆ Inscrit les équipes et les scores sur le tableau des résultats
- ◆ Calcule les points
- ◆ Aide à établir le classement.

### **Jeune organisateur liaison paddock :**

- ◆ Coordonne la place des équipes à la sortie du paddock
- ◆ Vérifie la tenue des cavaliers avant leur entrée sur la carrière de jeu.

### **Jeune organisateur principal :**

- ◆ S'assure de la mise en place de tous les juges et donne son accord pour le départ
- ◆ Contrôle les conditions générales de sécurité
- ◆ Réunit les juges si besoin après chaque épreuve.

### **Jeune organisateur starter :**

- ◆ Donne un signal précis, visible après accord du juge arbitre
- ◆ Réagit rapidement en cas de faux départ identifié.

### **Jeune organisateur d'arrivée :**

- ◆ Identifie le bon ordre d'arrivée des différents couloirs
- ◆ Réagit rapidement si besoin
- ◆ Note ou annonce éventuellement les couleurs de dossards des équipes dans l'ordre d'arrivée.

Voir documents complémentaires sur le site [unss.org](http://unss.org)  
« Pour réussir mes tests pratiques de Jeune Officiel »

## **JEUNES COACHS**

---

Le jeune coach assiste à la réunion technique au même titre que les enseignants d'EPS

Une réunion spécifique jeune coach peut être mise en place par l'organisateur et chapoté par un membre de CMN et/ou par le référent jeune officiel de l'organisation

Il est évalué sur les connaissances théoriques en référence à l'activité et au correspondant aux compétences à acquérir mentionnées dans le livret Jeune juge/jeune arbitre en fonction du niveau de certification

Règles, encadrement, présence du Jeune coach, attitude (membres de CMN)

Ces tâches, toujours sous le contrôle de l'enseignant responsable, sont effectuées avec plus ou moins d'autonomie selon le niveau du jeune.

- **Avant, il doit :** participer avec l'enseignant responsable aux obligations administratives, inscrire les jeunes aux compétitions, remplir les feuilles de rencontres, contrôler les listings des licences et gérer l'échauffement et la préparation des membres de son équipe. Participer au respect du protocole d'avant rencontre.
- **Pendant, il doit :** participer à la gestion des remplacements, au suivi de l'équipe, respecter les biens, les personnes et les animaux
- **Lors d'un temps mort, il doit :** prendre la parole si nécessaire pour rassurer, encourager, remobiliser ou modérer le comportement de son équipe. Il peut participer aux choix stratégiques.
- **Après, il doit :** participer au respect du protocole d'après rencontre, notamment en relation avec l'éthique sportive (serrer la main des autres concurrents), participer au respect des biens, des personnes et des animaux.

HORS RENCONTRE/COMPETITION			PENDANT RENCONTRE/COMPETITION		
Co anime	Anime	Dirige	Assiste	Conseille	Dirige
L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève est seul face au groupe mais applique les consignes du professeur	L'élève décide et assume	L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève gère la rencontre en respectant les choix du professeur	L'élève est en autonomie complète

Le jeune coach en COLLÈGE	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;Participation aux obligations administratives</li> <li>-inscriptions aux compétitions, -feuilles de matchs, -contrôle des licences ou listings</li> <li>&gt;participation à la gestion de l'échauffement avec l'enseignant</li> <li>&gt;participation à la gestion des remplacements</li> <li>&gt;participation au respect des protocoles d'avant et d'après rencontre</li> <li>&gt;participation au respect des biens, des personnes et des animaux</li> </ul>
Le jeune coach en LYCÉE	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;Gestion des obligations administratives</li> <li>-inscriptions aux compétitions, -feuilles de matchs, -contrôle des licences ou listings</li> <li>&gt;gestion de l'échauffement</li> <li>&gt;gestion des remplacements</li> <li>&gt;participation à la gestion des temps morts (choix du moment et prise de parole éventuelle)</li> <li>-participation aux choix stratégiques</li> <li>-participation à la modération des comportements des joueurs</li> <li>-veille au respect des protocoles d'avant et d'après rencontre</li> <li>-veille au respect des biens, des personnes et des animaux</li> </ul>

## 4. LE JEUNE JUGE/ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

### Niveau Départemental

- Pré requis : le Jeune Officiel doit être investi au niveau de son district

ROLES TENUS	COMPETENCES REQUISES	CONDITIONS D'EVALUATION
Juge de ligne Juge de dispositifs EQUIFUN Placeurs de matériel Juge de relais	Sur le Terrain : - Actif, concentré, bien orienté - Connaît l'application du règlement général et particulier.  - Identifie toutes les fautes dont il a la responsabilité  - Connaissance du règlement général UNSS et des règlements Equifun et Pony Games.	Formation départementale  Test théorique (QCM) : lors de la formation départementale. <b>Note théorique minimum : 12 / 20</b>  Test pratique : lors du championnat Départemental <b>Note pratique minimum : 12 / 20</b>  Evaluation par professeur EPS responsable départemental Jeunes Officiels.

#### Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet bleu et d'un diplôme par le service départemental

## Niveau Académique

- Pré requis : Le Jeune Officiel doit :
  - être investi au niveau de son département.
  - justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ROLES TENUS	COMPETENCES REQUISES	CONDITIONS D'EVALUATION
Juge de ligne  Juge de dispositifs EQUIFUN  Placeurs de matériel  Juge de relais	Sur le Terrain : - Réactif, très concentré, orienté - Connaît bien le règlement général et particulier - Identifie toutes les fautes dont il a la responsabilité - Est capable de voir, en plus, d'autres fautes et incidents de jeu - Connaît l'emplacement du matériel. - Connaissance du règlement général UNSS et des règlements Equifun et Pony Games.	- Test théorique (QCM) : lors de la formation départementale.  <b>Note théorique minimum : 14 / 20</b> - Test pratique : lors du championnat Académique  <b>Note pratique minimum : 14 / 20</b>  Evaluation par professeur EPS responsable académique Jeunes Officiels.

### Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet jaune et d'un diplôme par le service régional

## Niveau National

- Pré requis : le Jeune Officiel doit :
  - être investi au niveau de son académie.
  - justifier de l'acquisition de son niveau académique et participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

ROLES TENUS	COMPETENCES REQUISES	CONDITIONS D'EVALUATION
Juge de ligne  Juge de dispositifs EQUIFUN  Placeurs de matériel  Juge de relais	Sur le Terrain : - Très concentré, réactif, disponible. - Connaît bien le règlement général et particulier. - Identifie toutes les fautes et incidents de jeu. - Apte à prendre tous les postes. - Connaît l'emplacement du matériel. - Prend des décisions opportunes, des responsabilités. - Connaissance approfondie des règlements	- Test théorique (QCM) : durant le championnat de France  <b>Note théorique minimum : 16 / 20</b> - Test pratique : lors du championnat de France  <b>Note pratique minimum : 16 / 20</b> Evaluation par professeur EPS responsable National

### Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet rouge et d'un diplôme (ou attestation pour les lycées) lors du protocole du championnat de France



**Compétences pratiques attendues à tous les niveaux pour le Jeune Juge/Arbitre : EQUITATION**

**Nom & Prénom du Jeune Juge : .....**

Compétences à tous les niveaux Jeune Officiel UNSS EQUITATION			Principe d'élaboration de l'épreuve	
<p><u>Juger</u> : tenir les rôles de juge de ligne, juge de dispositifs Equifun, juge de relais, placeurs de matériel dans le cadre d'un championnat de France UNSS pour le niveau national (lycée : option facultative EPS) avec application des règlements, pertinence des décisions, efficacité par une autorité affirmée, avec un niveau d'engagement émotionnel maîtrisé</p>			<p>L'évaluation se déroulera en deux parties :                      - théorique : QCM                      - pratique : mise en situation en tant que juge sur l'épreuve d'équifun et l'épreuve de pony games lors d'un championnat de France UNSS pour le niveau national (lycée : option facultative EPS)</p>	
<p>Note à Obtenir</p> <p><b>16/20</b></p> <p><b>Partie pratique</b></p>	<p>Éléments à évaluer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juge de ligne</li> <li>- Juge de dispositifs Equifun</li> <li>- Juge de relais</li> <li>- Placeurs de matériel</li> </ul>	<p><b>Exigences minimales requises niveau 1/2 :</b></p> <p><b>Niveau départemental</b></p> <p><b>12/20</b></p> <p>Concentré, correctement orienté, parfois hésitant, qui commet plusieurs erreurs d'appréciation</p> <p>la connaissance et l'application des règlements équifun et ponygames correspondent aux critères du niveau départemental</p>	<p><b>Exigences minimales requises niveau 3/4 :</b></p> <p><b>Niveau académique</b></p> <p><b>14/20</b></p> <p>Réactif, très concentré, bien orienté mais qui commet quelques erreurs d'appréciation</p> <p>la connaissance et l'application des règlements équifun et ponygames correspondent aux critères du niveau académique</p>	<p><b>Exigences minimales requises niveau 5 <sup>(1)</sup> :</b></p> <p><b>Niveau national (lycées : option facultative EPS)</b></p> <p><b>16/20</b></p> <p>Très concentré, réactif, disponible intervient avec opportunité et autorité, sans erreur d'appréciation</p> <p>la connaissance et l'application des règlements équifun et ponygames correspondent aux critères du niveau national</p>
<p><b>04/20</b></p> <p><b>Partie théorique</b></p>	<p>Evaluation des connaissances par un QCM</p>	<p><b>1 à 2</b></p> <p>A consolider</p>	<p><b>2 à 3</b></p> <p>Satisfaisant à bien</p>	<p><b>3 à 4</b></p> <p><b>Très bien à excellent</b></p>

## 5. L'ÉVALUATION DU JEUNE COACH

Cadre général des tâches essentielles :

Connaître l'activité - Se former - Entraîner - Manager - Diriger – Evaluer - Choisir - Organiser- Intervenir posément, de façon bienveillante et positive

- Le jeune coach est membre de l'équipe en EQUITATION donc compétiteur
- Il est obligatoire

### CONTROLE DES CONNAISSANCES ET VALIDATION DE L'ENGAGEMENT

- le Jeune coach peut être en binôme avec l'enseignant d'EPS, animateurs d'AS
- Sur un championnat de France : soit il continue à assumer sa fonction de jeune coach en binôme (sport collectif uniquement), soit il en assume seul le rôle sur le banc de touche
- Le jeune coach assiste à la réunion technique du CF
- Contrôle des connaissances :
  - Certification départementale : identique à l'évaluation théorique demandée au JJ certifié départemental
  - Certification académique : identique à l'évaluation théorique demandée au JJ certifié académique
  - Au Championnat de France, l'évaluation théorique se fait en même temps que les jeunes juges
- Validations :
  - Acquis ou non acquis sur le niveau du championnat auquel il officie
  - Championnat de France : un diplôme national lui sera délivré mais la certification est académique

HORS RENCONTRE/COMPETITION			PENDANT RENCONTRE/COMPETITION		
Co anime	Anime	Dirige	Assiste	Conseille	Dirige
L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève est seul face au groupe mais applique les consignes du professeur	L'élève décide et assume	L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève gère la rencontre en respectant les choix du professeur	L'élève est en autonomie complète

<p><i>Le jeune coach en</i> <b>COLLÈGE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;Participation aux obligations administratives</li> <li>-inscriptions aux compétitions, -feuilles de matchs, -contrôle des licences ou listings</li> <li>&gt;participation à la gestion de l'échauffement avec l'enseignant</li> <li>&gt;participation à la gestion des remplacements</li> <li>&gt;participation au respect des protocoles d'avant et d'après match</li> <li>&gt;participation au respect des biens, des personnes et des animaux</li> </ul>
<p><i>Le jeune coach en</i> <b>LYCÉE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;Gestion des obligations administratives</li> <li>-inscriptions aux compétitions, -feuilles de matchs, -contrôle des licences ou listings</li> <li>&gt;gestion de l'échauffement</li> <li>&gt;gestion des remplacements</li> <li>&gt;participation à la gestion des temps morts (choix du moment et prise de parole éventuelle)</li> <li>-participation aux choix stratégiques</li> <li>-participation à la modération des comportements des joueurs</li> <li>-veille au respect des protocoles d'avant et d'après match</li> <li>-veille au respect des biens, des personnes et des animaux</li> </ul>

<b>ROLE</b>	<b>COMPETENCES</b>	<b>ACQUISITIONS ATTENDUES</b>	<b>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</b>
<b>JEUNE COACH</b>	<b>1. REGLEMENTAIRES</b>	<i>- Le jeune coach est exemplaire vis à vis de l'interprétation des règles du jeu</i>	Evaluation théorique identique au Jeune Juge  Evaluation pratique à tester
	<b>2. ENCADREMENT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il s'adresse à toute son équipe</li> <li>- Il encadre l'échauffement sans trop le diriger. Il recherche l'autonomie de son équipe.</li> <li>- Il propose des objectifs réalistes à ses coéquipiers</li> <li>- Il est juste et franc sans être blessant</li> <li>- Il donne des feedbacks adaptés à son équipe</li> </ul>	
	<b>3. D'ATTITUDE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il adopte un comportement toujours positif en encourageant et en étant à l'écoute de ses coéquipiers</li> <li>- Il est rassurant, patient, bienveillant et adopte un langage adapté et respectueux</li> </ul>	
	<b>4. PRESENCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il repère les lieux de rencontre</li> <li>- Il crée par sa présence une atmosphère chaleureuse et motivante en montrant à ses coéquipiers qu'ils peuvent compter sur lui</li> </ul>	
	<b>5. AUTRE</b>	<i>- Il se positionne en leader (pas en chef) autant dans la victoire que dans la défaite</i>	

## **6. LE JEUNE JUGE/ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT VERIFIER LEURS CONNAISSANCES**

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM, oral ...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Juge/Arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune juge/arbitre sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant que Juge/Arbitre sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Un collégien déjà certifié au niveau national doit officier à l'occasion d'un Championnat de France durant son cursus lycée (en classes de seconde et de première) s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

### **Exemple de TEST THEORIQUE JEUNE JUGE Départemental & Académique**

En page suivante

## Test théorique JEUNE JUGE Equitation Départemental & Académique

NOM - Prénom : ..... Col/ Lyc : .....

**Résultat du test théorique : NOTE : ... / 20**

NON ADMIS DEPART - ADMIS DEPARTEMENTAL - ADMIS ACADEMIQUE

Entourer la bonne réponse VRAI ou FAUX et Faire la correction à l'aide du document « je suis jeune juge »

### REGLES GENERALES 6 points 2 pts par question

1	Le juge de relais doit signaler une faute de Relais lorsque le cavalier n°3 franchit la ligne de départ avant que le cavalier n°2 ne l'ait lui-même franchie (4 sabots) ?	VRAI- FAUX
2	Cravache et éperons étant interdits, je peux utiliser les rênes pour faire avancer mon poney	VRAI- FAUX
3	Le cavalier à pied doit tenir son poney, rênes posées sur l'encolure du poney.	VRAI- FAUX

### PONY GAMES 7 points 1 pt par question

4	Lorsqu'une erreur n'est pas réparée, ou n'est pas réparable, le juge de ligne doit le signaler au juge organisateur (avec son drapeau ou à la fin du jeu selon les consignes).	VRAI- FAUX
5	Il ne doit y avoir qu'un seul cavalier en zone de relais.	VRAI- FAUX
6	Il faut 4 piquets pour le jeu des 5 tasses.	VRAI- FAUX
7	Si l'objet tombe dans la zone de relais, le cavalier qui prend le départ ne peut pas ramasser l'objet	VRAI- FAUX
8	Alors qu'il a fini son parcours, le cavalier s'aperçoit qu'il a renversé un équipement. Il peut revenir en arrière remettre en place l'équipement.	VRAI- FAUX
9	Dans le jeu du facteur, « les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ et les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de fond ».	VRAI- FAUX
10	Dans le jeu des 2 bouteilles, les cavaliers font un aller simple	VRAI- FAUX

### EQUIFUN 7 points 1 pt par question

11	Chaque cavalier dispose du temps qu'il veut pour effectuer son parcours.	VRAI- FAUX
12	Le temps définitif de l'équipe sera celui du chrono de l'équipe + addition éventuelle des pénalités obtenues par les 4 cavaliers de l'équipe	VRAI- FAUX
13	Pour chaque faute commise par un cavalier de l'équipe, le jury donne une pénalité (retrait de points à l'équipe).	VRAI- FAUX
14	Un cavalier qui fait tomber une balle doit obligatoirement la ramasser	VRAI- FAUX
15	L'équipe gagnante sera celle qui aura le moins de pénalités.	VRAI- FAUX
16	Lorsqu'il franchit une difficulté en ayant 1 repère rouge à droite et 1 repère blanc à gauche, le cavalier n'est pas pénalisé.	VRAI- FAUX
17	La destruction d'une porte d'entrée n'entraîne pas de pénalité	VRAI- FAUX

## 7. LE JEUNE JUGE/ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION EN LIEN AVEC LA F F EQUITATION

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune juge/arbitre certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

**Passerelle entre l'UNSS et la fédération française d'équitation** : une certification nationale UNSS permet l'accès à la responsabilité de juge EQUIFUN au niveau fédéral, sous réserve d'être licencié(e) FFE.

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son **serveur Intranet**.

Pour accéder au serveur, il devra **demandeur à son professeur d'EPS ses codes d'accès** :

- **Son identifiant** (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- **Son mot de passe**.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est : [www.unss.org](http://www.unss.org)

## 8. LE JEUNE JUGE/ARBITRE ET LE JEUNE COACH PEUVENT PARFAIRE LEUR FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

Services régionaux UNSS,

Services départementaux UNSS

Stages mis en place :

Site de la fédération française d'équitation : [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

Equifun et Pony Games

Rubrique : « **Documents complémentaires Equitation** »

« **Connaissance et comportement du cheval-éthologie** »

**Pony Games : Fiches de placement du matériel et des cavaliers.**

Formation Jeunes Officiels :

- « Pour réussir mes tests pratiques de JO Equitation »
- « Pour réussir mes tests théoriques de JO Equitation » Questions-Réponses

Dossier professeur :

- Constituer une équipe – Former des cavaliers – Former des jeunes juges