

U²⁰¹⁶NSS

**Je SUIS JEUNE JUGE
en EQUITATION**



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

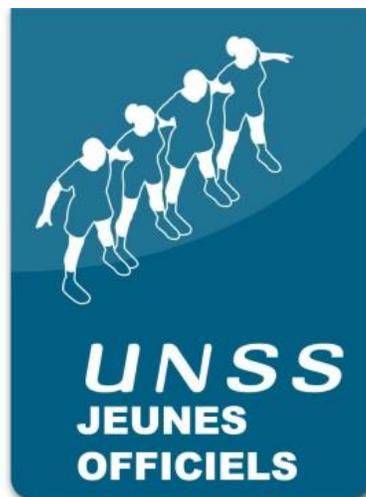
PROGRAMME 2016-2020

Actualisé le 22 juin 2016

On a tout à gagner à se faire confiance.



assureur militant



PRÉAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officialier 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 artistiquesdans 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.

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

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

Dans le bulletin Officiel spécial n°5 du 19 juillet 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)».

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.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS
2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans arbitre, juge, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 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... »

➤ Le jeune officiel doit :

- Connaître le règlement 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 officiel 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 officiel UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

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 $\frac{3}{4}$ 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 :

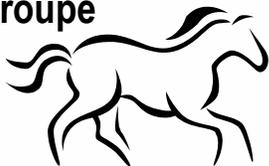
- Préviens le cheval de ton arrivée en lui parlant calmement, pour éviter de le surprendre
- Evite les gestes brusques, les cris
- Passe loin derrière le cheval (ou sous l'encolure) pour éviter de te faire botter ou te faire bousculer
- Aborde-le par le côté gauche car il en a l'habitude.

(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



L'etrille en caoutchouc



Le Bouchon



Le Cure-Pieds



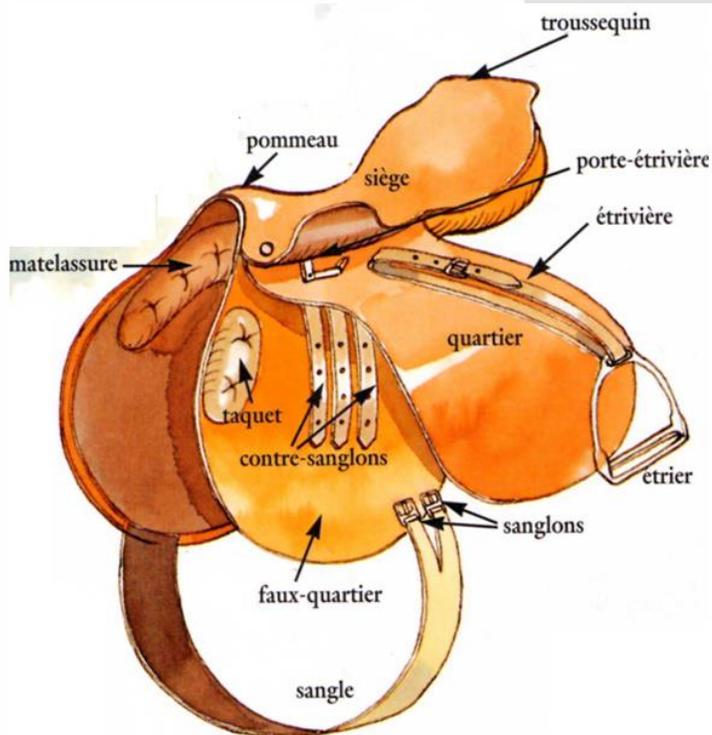
C – LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER L'EQUIPEMENT

→ 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

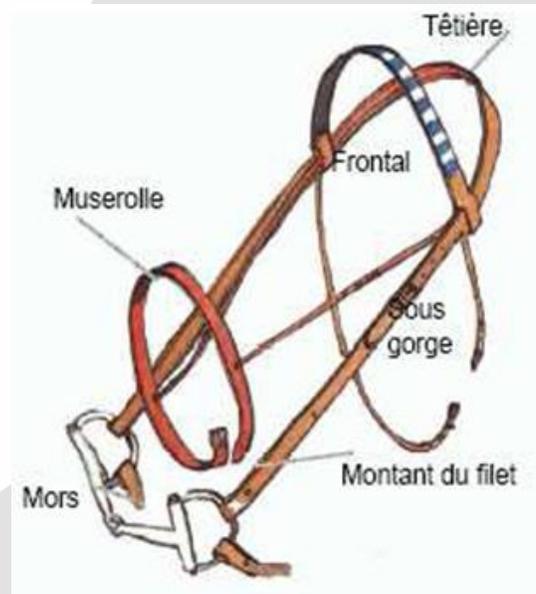
→ EQUIPEMENT DU CHEVAL ET SECURITE



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 – LE JEUNE OFFICIEL DOIT PRENDRE CONNAISSANCE

-DU REGLEMENT GENERAL UNSS EQUITATION (voir pages suivantes)

-DU REGLEMENT PONY GAMES UNSS ET DES REGLES DES DIFFERENTS JEUX (voir pages suivantes)

-DU REGLEMENT EQUIFUN UNSS ET DES REGLES DES DIFFERENTS 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

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

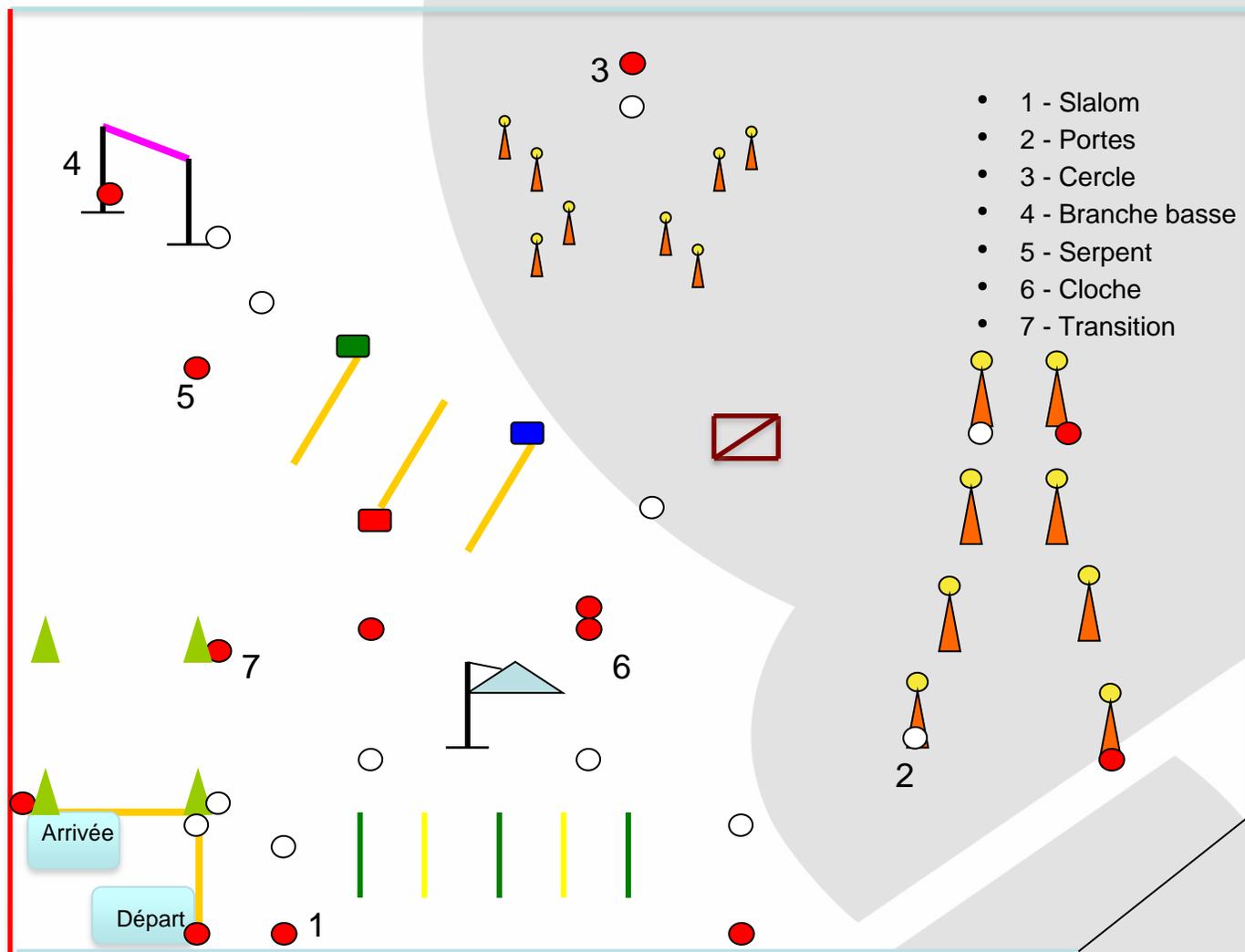
Le « dispositif est infranchissable » si la balle tombe avant d'être lancée vers la cible, si le lasso tombe lors de sa prise.....

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

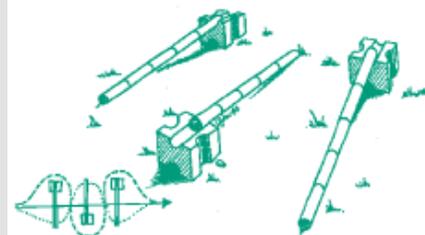


→ Voir les règles des différents dispositifs présentés sur le site ffe.com disciplines -> Equifun -> Dispositifs

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 ...	- Aucune pénalité
- et recommencer en passant la porte d'entrée	- 40s
- et passer au dispositif suivant après une tentative	- 20s
- et passer au dispositif suivant après la seconde tentative ou plus	

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*	
TOTAL des 3 meilleurs Temps*		Temps 1 + Temps 2 + Temps 3 =		CLASSEMENT :			

REGLEMENT PONY GAMES UNSS

Application du règlement **PONY GAMES** Fédération Française d'Equitation (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 REPARÉE** 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

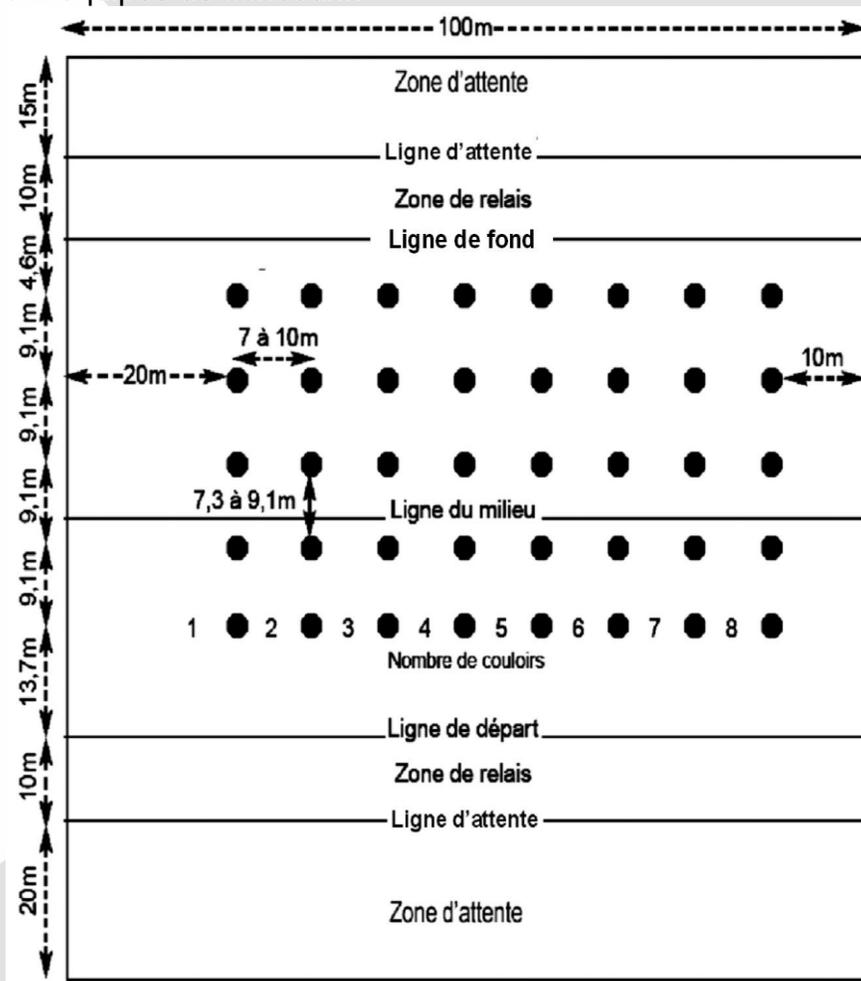
Tous les poneys des 1ers cavaliers au départ sont à l'arrêt dans la zone de relais (départ).

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^e 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.

REGLEMENT PONY GAMES UNSS suite EXTRAIT DE REGLEMENTS PONY-GAMES FFE. - 2012 -

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.
- Les drapeaux doivent être transmis verticalement. 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 ETABLISSEMENT 6 JEUX	NIVEAU EQUIPES EXCELLENCE 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 LA CORDE



REGLEMENT PONY GAMES UNSS suite

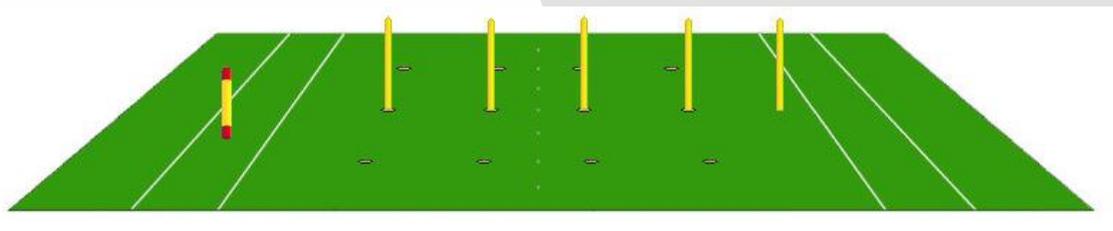
EXTRAIT DE REGLEMENTS PONY-GAMES FFE. - 2012 -

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^{ème} 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^{ème} et le 5^{ème} piquet.

L'équipe est éliminée si un piquet est cassé.

SLALOM (ALLER SIMPLE) - niveau établissement

→ Equipement pour chaque couloir : 1 témoin - 4 PIQUETS

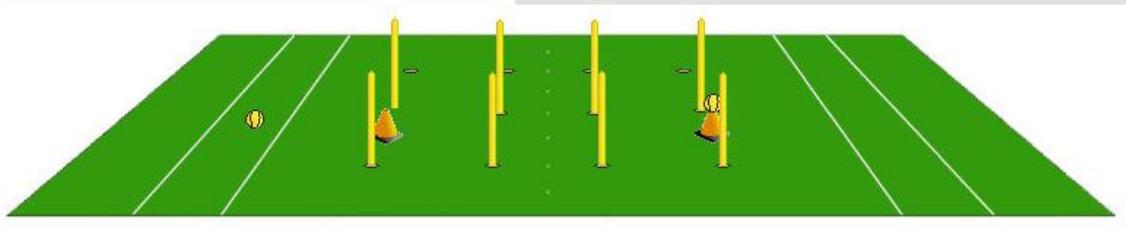
Règle du jeu : idem mais 4 piquets.

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

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'élançe 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^{ème} 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

LES CINQ DRAPEAUX

→ Equipement pour chaque couloir : 2 cônes - 5 drapeaux

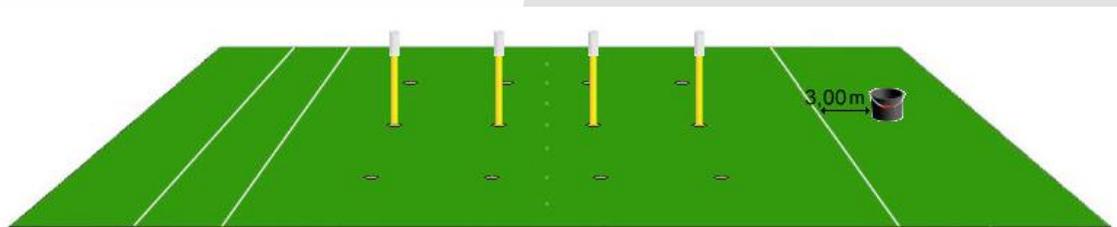


Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1, tenant un drapeau, va le déposer dans le cône vide situé à 3 mètres derrière la ligne de fond. En revenant, il prend un des quatre drapeaux du cône placé sur la ligne du milieu et le transmet au cavalier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

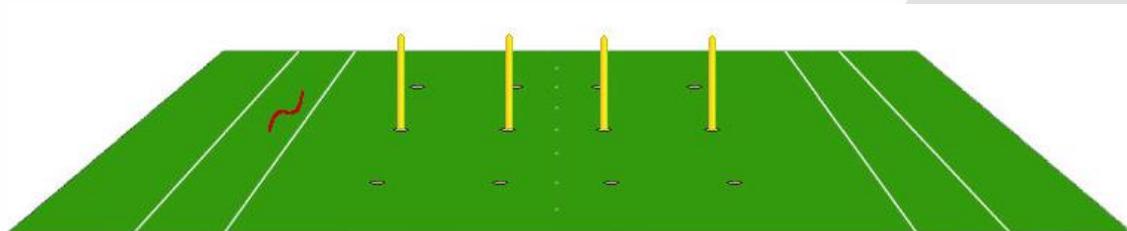
Erreurs : quand un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Si un carton tombe, le cavalier peut descendre mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller poser son carton dans le seau. Après une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre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

LA CORDE

→ Equipement pour chaque couloir : 1 corde - 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.

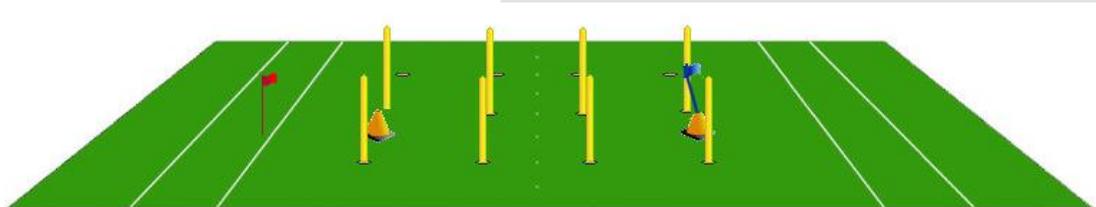
Le cavalier 1, tenant la corde, effectue le slalom. Derrière la ligne de fond, le cavalier 2 attrape l'autre extrémité de la corde et, ensemble, en tenant chacun une extrémité, ils reviennent en slalomant jusqu'à la ligne de départ. Derrière celle-ci, le cavalier 1 lâche la corde. Le cavalier 3 attrape celle-ci et repart avec le cavalier 2 en slalomant vers la ligne de fond. Derrière celle-ci, le cavalier 2 lâche la corde et laisse sa place au cavalier 4 qui attrape la corde et revient avec le cavalier 3 en slalomant jusqu'à la ligne d'arrivée. Les cavaliers peuvent tenir la corde de la main qu'ils veulent, changer de main si nécessaire, à condition de ne jamais lâcher.

Erreurs : Si un cavalier lâche la corde, manque ou fait tomber un piquet, les deux cavaliers doivent revenir réparer l'erreur à l'endroit où elle a été commise. Lorsque la corde est lâchée pendant le franchissement d'une porte, les cavaliers devront refranchir entièrement la porte après avoir repris la corde.

Le transfert de la corde d'un cavalier à un autre doit avoir lieu dans la zone de relais. Les deux derniers cavaliers doivent impérativement franchir totalement la ligne d'arrivée en tenant les deux extrémités de la corde. La corde ne doit pas être enroulée autour des mains des cavaliers. Les mains des cavaliers ne doivent pas se croiser. Le premier cavalier ne peut pas tenir les deux extrémités de la corde.

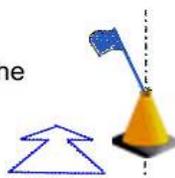
LES DEUX DRAPEAUX

→ 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



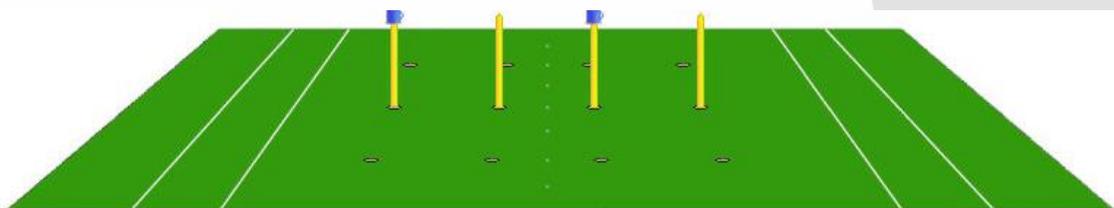
Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond.

Au signal du départ, le cavalier 1 tenant un drapeau, s'élance 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



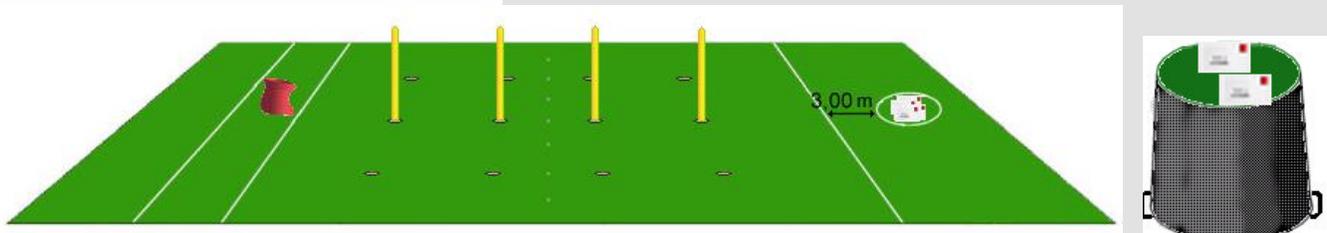
Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 s'élance, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième.

Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élance 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'élance, 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'élance 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.

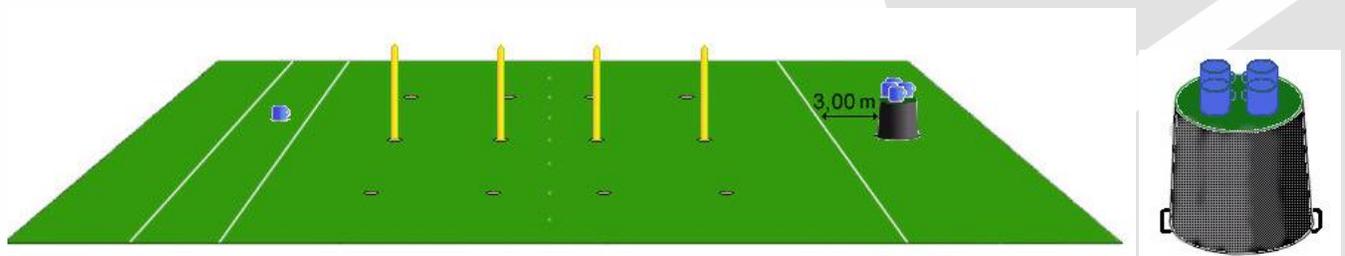
Si le sac échappe au cavalier sur sa monture, il doit le ramasser.

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'élance, 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.

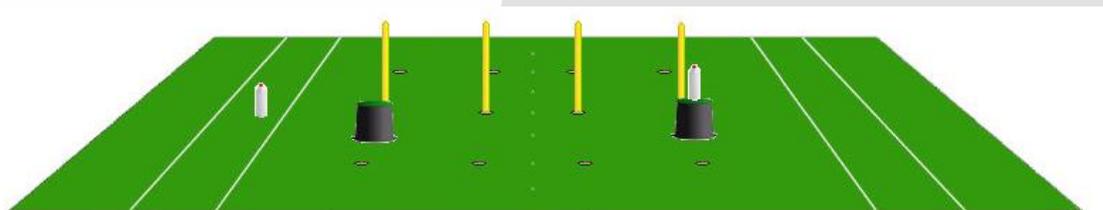
Erreur : si une tasse ou un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant.

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'élanche 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^{ème} poubelle placée sur le même alignement que le 4^{ème} piquet de slalom.

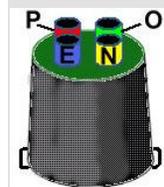
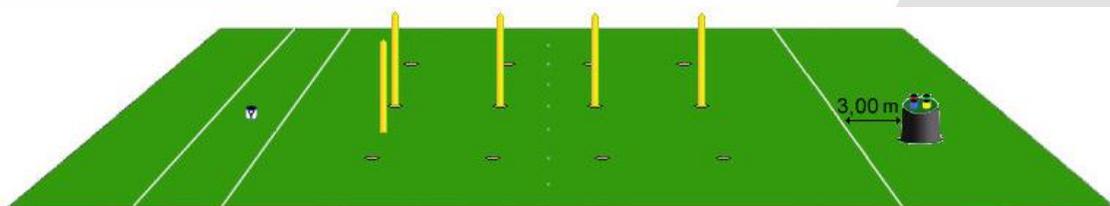
Il transmet la bouteille collectée au cavalier 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse.

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.

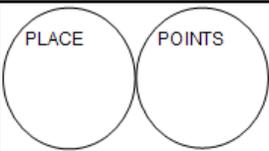
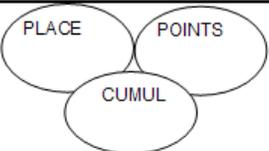
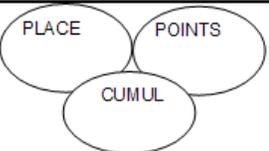
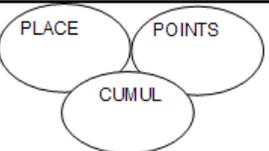
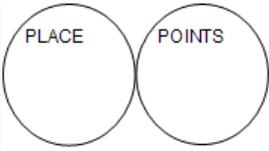
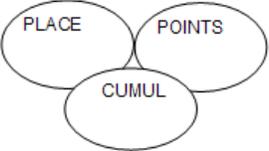
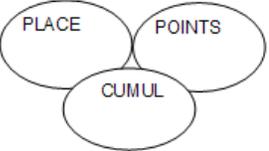
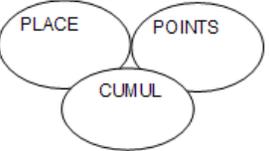
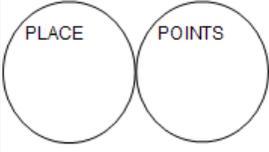
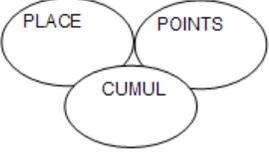
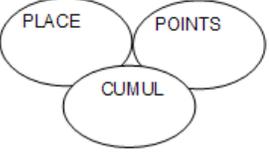
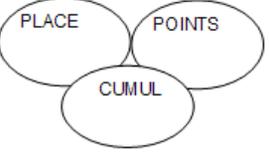
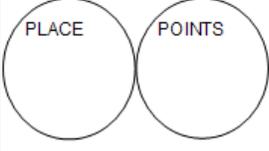
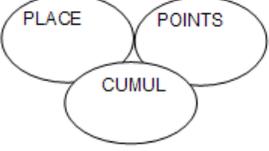
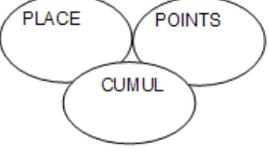
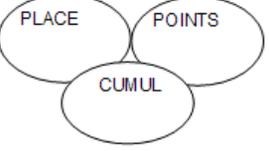
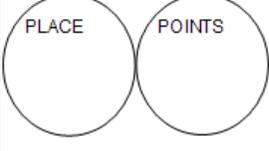
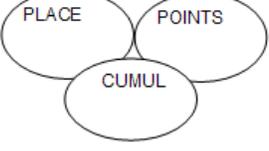
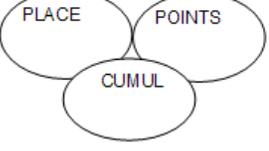
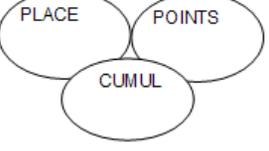
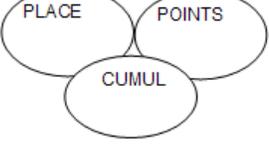
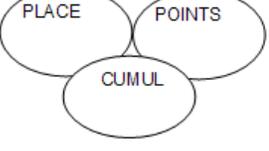
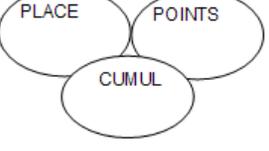
Voir également sur le site ffe.com : - « normes pour le matériel de compétition » - autres jeux de pony games

Voir également sur le site 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 OFFICIEL 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.

Placeurs 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.



LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES...

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
« Pour réussir mes tests pratiques de Jeune Officiel »



4. LE JEUNE OFFICIEL 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. Note théorique minimum : 12 / 20 Test pratique : lors du championnat Départemental Note pratique minimum : 12 / 20 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. Note théorique minimum : 14 / 20 - Test pratique : lors du championnat Académique Note pratique minimum : 14 / 20 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 Note théorique minimum : 16 / 20 - Test pratique : lors du championnat de France Note pratique minimum : 16 / 20 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



Fiche évaluation facultative BAC

Compétences à tous les niveaux Jeune Officiel UNSS EQUITATION		Principe d'élaboration de l'épreuve		
<p><u>Juger / arbitrer</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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - théorique : QCM - pratique : mise en situation en tant que juge sur l'épreuve d'équifun et l'épreuve de pony games <u>lors d'un championnat de France UNSS pour le niveau national (lycée : option facultative EPS)</u> 		
Note à obtenir	Éléments à évaluer	Exigences minimales requises niveau 1/2 : Niveau départemental	Exigences minimales requises niveau 3/4 : Niveau académique	Exigences minimales requises niveau 5 ⁽¹⁾ : Niveau national (lycées : option facultative EPS)
		10/20	12/20	14/20
<p>14/20</p> <p>Partie pratique (Coef 2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juge de ligne - Juge de dispositifs Equifun - Juge de relais - Placeurs de matériel 	<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>Se référer au document : 'je suis JO en équitation'</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>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>Se référer au document : 'je suis JO en équitation'</p>
<p>06/20</p> <p>Partie théorique (Coef 1)</p>	<p>évaluation des connaissances par un QCM</p>	<p>3 à 6</p>	<p>4 à 6</p>	<p>4 à 6</p>



5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

(cf. également les documents complémentaires questions-réponses)

Exemple de TEST THEORIQUE JEUNE JUGE Départemental & Académique

NOM - Prénom : Col/ Lyc :

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

NON ADMIS DEPART - ADMIS DEPARTEMENTAL - ADMIS REGIONAL

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 c'est-à-dire qu'il enlève des 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



6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION /PASSERELLES FEDERALES

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 **demander 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

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

-Site UNSS www.unss.org

-Site FFE : www.ffe.com « Disciplines Equestres » : Equiifun 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**

