



JE SUIS

JEUNE OFFICIEL

EN

EQUITATION

2008-2012

Version du 13 décembre 2010

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire.

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.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en oeuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre un bon déroulement de la rencontre.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL :

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. DOIT CONNAITRE LE REGLEMENT DES EPREUVES**
- 4. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 5. DOIT CONNAITRE LES CRITERES D'EVALUATION**
- 6. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 7. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 8. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1) LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

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

- A cet effet, le jeune officiel doit :

- ❖ connaître le règlement de l'activité

- ❖ être sensible à l'esprit du jeu

- ❖ être objectif et impartial

- ❖ permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

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

LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE :

A)- QUELQUES TERMES INDISPENSABLES D'HIPPOLOGIE

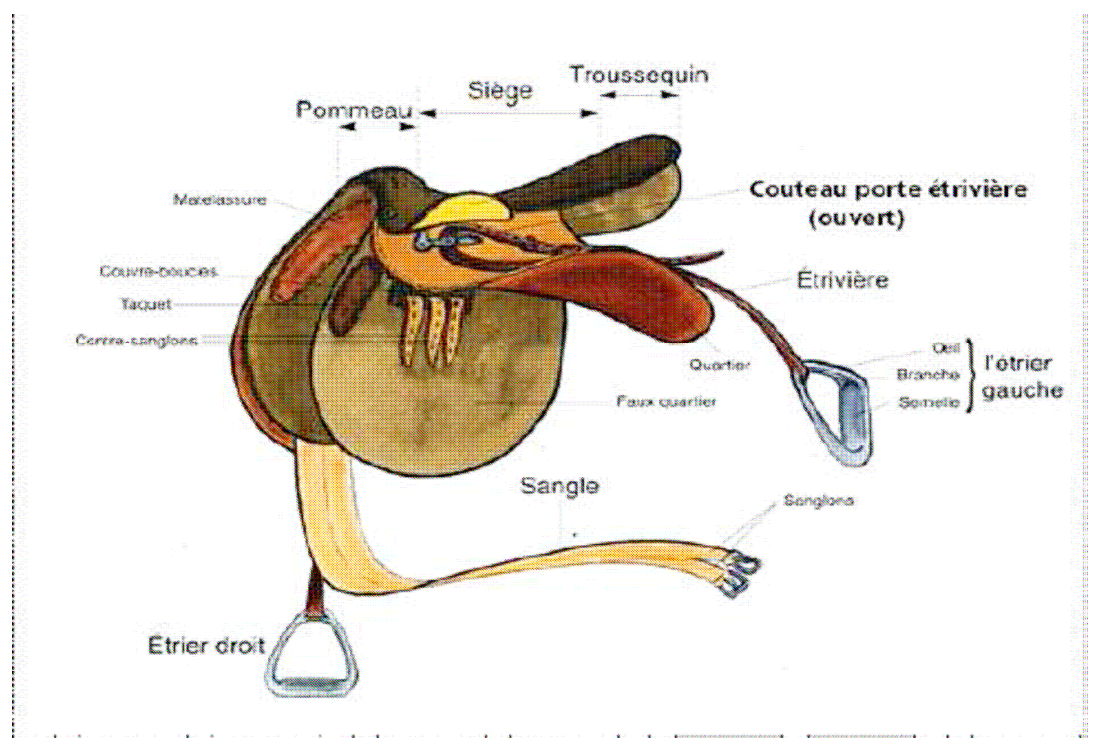
Le Manège : Espace de travail clos et couvert dont le sol est en général recouvert de sable dans lequel les cavaliers peuvent s'entraîner.

La Carrière : Espace de travail clos et à ciel ouvert dont le sol est en général recouvert de sable où les cavaliers peuvent s'entraîner.

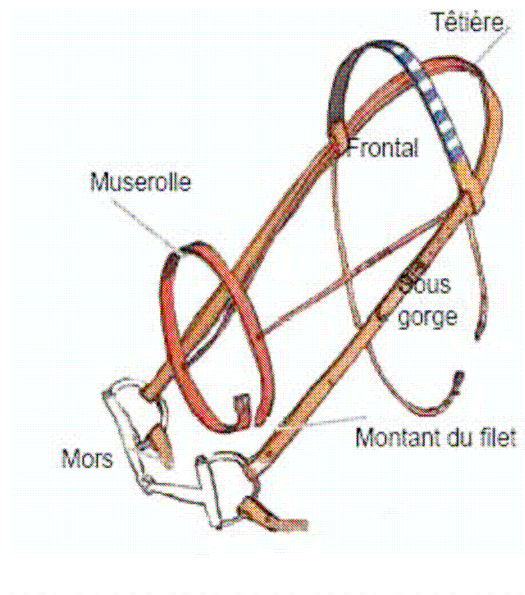
La Piste : Chemin que doit suivre le cheval tout autour du manège ou de la carrière.

La Bombe : Sorte de casque maintenu par une bande appelée jugulaire (harnais 3 points obligatoire)

La Selle :



Le Filet :



B) – CONNAITRE LE COMPORTEMENT DU CHEVAL/PONEY POUR ASSURER SA SECURITE

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 survivre 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 et préfère donc vivre en troupeau. Il cherchera de préférence à rejoindre ses congénères.

Le cheval/poney et la hiérarchie

Parce que les chevaux, entre eux, établissent une hiérarchie, ils n'acceptent pas toujours qu'un autre cheval s'approche très près.

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».

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.

Signes d'acceptation ou de relaxation

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

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

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 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.)

C – DOIT VERIFIER L'EQUIPEMENT

→ EQUIPEMENT DU CAVALIER ET SECURITE

- La tête des cavaliers est protégée

Ne jamais laisser monter un cavalier sans qu'il ait mis et attaché sa bombe ou son casque (harnais 3 points obligatoire)

- Les cavaliers portent des chaussures permettant de libérer les pieds des étriers : boots ou bottes d'équitation

Il est INTERDIT de monter avec des baskets ou tennis qui peuvent rester bloquées dans les étriers en cas de chute.

→ EQUIPEMENT DU CHEVAL ET SECURITE

- La sangle est correctement ajustée. Ni trop serrée, ni trop lâche.
- Sur le filet, 'tous les passants doivent être passés'.

Si je constate une anomalie concernant l'équipement du cheval, j'en informe l'arbitre principal.

D) - PRENDS CONNAISSANCE

- ❖ **DU REGLEMENT GENERAL UNSS EQUITATION**
- ❖ **DU REGLEMENT PONY GAMES UNSS ET DES REGLES DES DIFFERENTS JEUX**
- ❖ **DU REGLEMENT PARCOURS VARIE (EQUI FUN) UNSS ET DES REGLES DES DIFFERENTS DISPOSITIFS.**

3) REGLEMENT GENERAL DES COMPETITIONS UNSS EQUITATION

PONY GAMES et PARCOURS VARIE (EQUI FUN) UNSS

REGLEMENT GENERAL

TENUE

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

Les **minis chaps** seront autorisées en Parcours Variés mais interdites en Pony-Games.
Eperons et cravache sont interdits.

Le 4e cavalier de l'équipe doit porter un **bandeau blanc** sur son casque afin d'être identifié à l'arrivée du relais en PV et sur la ligne d'arrivée en P-G.

Bijoux et montre 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.

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 !

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 plus meilleur esprit sportif.

TENUE DU PONEY A PIED

Un cavalier à pied doit obligatoirement tenir son poney par les rênes posées sur l'encolure.
Si un cavalier lâche son poney, il doit le reprendre et repartir à l'endroit où il a lâché les rênes.

Equipement : Aucun objet ne doit être mis en bouche.

REGLEMENT DES COMPETITIONS UNSS EQUITATION

REGLEMENT PARCOURS VARIE UNSS

EXTRAIT DE REGLEMENT DES COMPETITIONS Fédération Française d'Equitation . DISPOSITIONS SPECIFIQUES EQUI FUN Septembre 2010
www.ffe.com

PRINCIPES IMPORTANTS

LES CAVALIERS D'UNE MEME EQUIPE EFFECTUENT UN **PARCOURS COMPOSE D'UNE SUCCESSION DE DISPOSITIFS NUMEROTES A EFFECTUER AU CHRONOMETRE.**

LES ERREURS COMMISES SUR LE PARCOURS DONNENT LIEU A DES **PENALITES DE TEMPS.**

NORMES TECHNIQUES

- Le parcours doit être composé de 6 à 10 ateliers (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 avoir une porte d'entrée et une porte de sortie clairement matérialisées par des fanions rouges à droite et blanc à gauche. Chaque atelier est numéroté.

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 épreuve se déroule en **relais de 4 cavaliers**.

DEPART

Les 4 cavaliers à cheval se placent tous du même côté au départ. Le chronomètre démarre lors du passage de la ligne de départ par le premier cavalier.

RELAIS

Le **passage de relais** d'1 cavalier à 1 autre doit avoir lieu derrière la ligne, dans la zone de relais lorsque le couple (cavalier/poney) qui arrive a entièrement passé la ligne (8 sabots des 2 poneys dans la zone de relais).

ARRIVEE

Le chronomètre est arrêté lorsque le dernier cavalier de l'équipe (**bandeau blanc**) franchit la ligne d'arrivée. Arrêt du chronomètre lorsque **la tête du 4e poney** coupe la ligne.

CLASSEMENT

Le classement s'établit en fonction du temps réalisé par l'équipe (**temps additionné des 4 cavaliers**) auquel on ajoute les pénalités de chaque cavalier.

ATTRIBUTION DES PENALITES

Un atelier est considéré comme **franchit** lorsque le cavalier passe la **porte d'entrée**, **respecte les règles** de l'atelier 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, sauf précisions dans le descriptif d'un dispositif.

OBLIGATION DE TENTER 2 FOIS CHAQUE ATELIER SI LA DIFFICULTE N'EST PAS REUSSIE

(suite par exemple à un refus, une dérobadie, une erreur de tracé de l'atelier, une sortie de labyrinthe...)

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

REGLEMENT DES COMPETITIONS UNSS EQUITATION REGLEMENT PARCOURS VARIE UNSS suite

- Un cavalier qui franchit la porte de sortie et passe au dispositif suivant après un seul essai « non réussi » est pénalisé de 120 secondes. (Erreur de parcours non rectifiée).

- Sauf si ce cavalier lors de sa **première** tentative modifie ou détruit et rend infranchissable le dispositif. Si aucune option n'a été mise en place, il doit obligatoirement quitter celui-ci en passant la porte de sortie. Le cavalier est 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**.

2 TENTATIVES MAXI SUR CHAQUE ATELIER

- Si lors de la **2e** tentative sur l'atelier, le cavalier ne réussit pas, il ne peut pas recommencer la difficulté.

Il doit alors **franchir la porte de sortie** avant de passer à l'atelier suivant. Il est pénalisé de 20 secondes.

- Un cavalier est **pénalisé de 120 s** si son temps 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 relais.

- 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, repasser les rênes par-dessus l'encolure...)

Dispositif infranchissable = Quille, plot, piquet, chandelier, barre... renversé(e) avant le franchissement du cavalier.

Sortir d'un dispositif = Dépasser l'axe de franchissement d'une porte, d'un obstacle, d'un plot... dans un dispositif.

TABLEAU des PENALITES

**Un atelier est jugé sans pénalité quand il est effectué dans sa totalité
suivant ses propres règles, sans matériel renversé ou modifié.**

Atelier endommagé, modifié, non respecté	20 secondes
Règle du dispositif non respectée	20 secondes
2 ^{ème} faute et suivantes sur le même atelier.....	5 secondes/faute
Faute de relais non réparée	20 secondes
Atelier endommagé lors de la première tentative et infranchissable.....	40 secondes
Atelier endommagé lors de la 2 ^{ème} tentative et infranchissable.....	20 secondes
Non franchissement des portes d'entrée et de sortie.....	40 secondes
Erreur de parcours non rectifiée.....	120 secondes
Double du temps de référence.....	120 secondes
Chute.....	Temps pour se remettre en selle

**REGLEMENT DES COMPETITIONS UNSS EQUITATION
REGLEMENT PARCOURS VARIE UNSS suite**

Exemple de FEUILLE DE JUGE D'ATELIER

Les Cavaliers doivent essayer de réparer leur faute 1 seule fois.

PENALITES VALABLES POUR TOUS LES ATELIERS

TYPE DE FAUTES IDENTIFIEES	PENALITE ATTRIBUEE
Atelier endommagé, modifié : matériel déplacé, tombé ou renversé après le passage du cavalier (barre, balle, cône, piquet, ballon ou cerceau tombé...)	20 SECONDES et 5 SEC / 2 ^e , 3 ^e , ... Faute
Règle du dispositif non respectée	20 SECONDES et 5 SEC
Atelier endommagé et infranchissable lors de la 2 ^{ème} tentative	20 SECONDES
Faute de relais – Départ vole	20 SECONDES
Non franchissement de la porte d'entrée ou de sortie	40 SECONDES
Atelier endommagé et infranchissable à la 1 ^{ère} tentative	40 SECONDES
Erreur de parcours (Atelier franchi en sens inverse, tracé non-conforme, atelier non retenté)	120 SECONDES
Si temps d'1 cavalier > 2 fois le temps de référence. (ex : temps > 3 min)	120 SECONDES

PENALITES SPECIFIQUES A CES ATELIERS

LE LANCER DE BALLE DANS LA POUBELLE

FAUTE IDENTIFIEE	PENALITE ATTRIBUEE
Ballon tombé avant le lancer	20 sec + 5 s but manqué
But manqué	20 secondes ou 5 s
Chandelier renversé	20 secondes ou 5 s
Poubelle renversée	20 secondes ou 5 s
Lancer au-delà de la limite autorisée	20 secondes ou 5 s

LA BORDURE MARAICHERE

FAUTE IDENTIFIEE	PENALITE ATTRIBUEE
Sabot en dehors des barres	20 secondes ou 5 s

LA LIGNE (saut) ou LE SERPENT (saut ou maniabilité)

FAUTE IDENTIFIEE	PENALITE ATTRIBUEE
Barre renversée après franchissement	20 secondes ou 5 s
Chandelier ou cube renversé	20 secondes ou 5 s
Tracé non-conforme (serpent)	20 secondes ou 5 s
Barre renversée avant franchissement	40 secondes

LE HUIT

FAUTE IDENTIFIEE	PENALITE ATTRIBUEE
Balle renversée	20 secondes ou 5 s
Cône renversé	20 secondes ou 5 s
Tracé non-conforme, boucles non inversées	20 secondes ou 5 s

LE CERCEAU

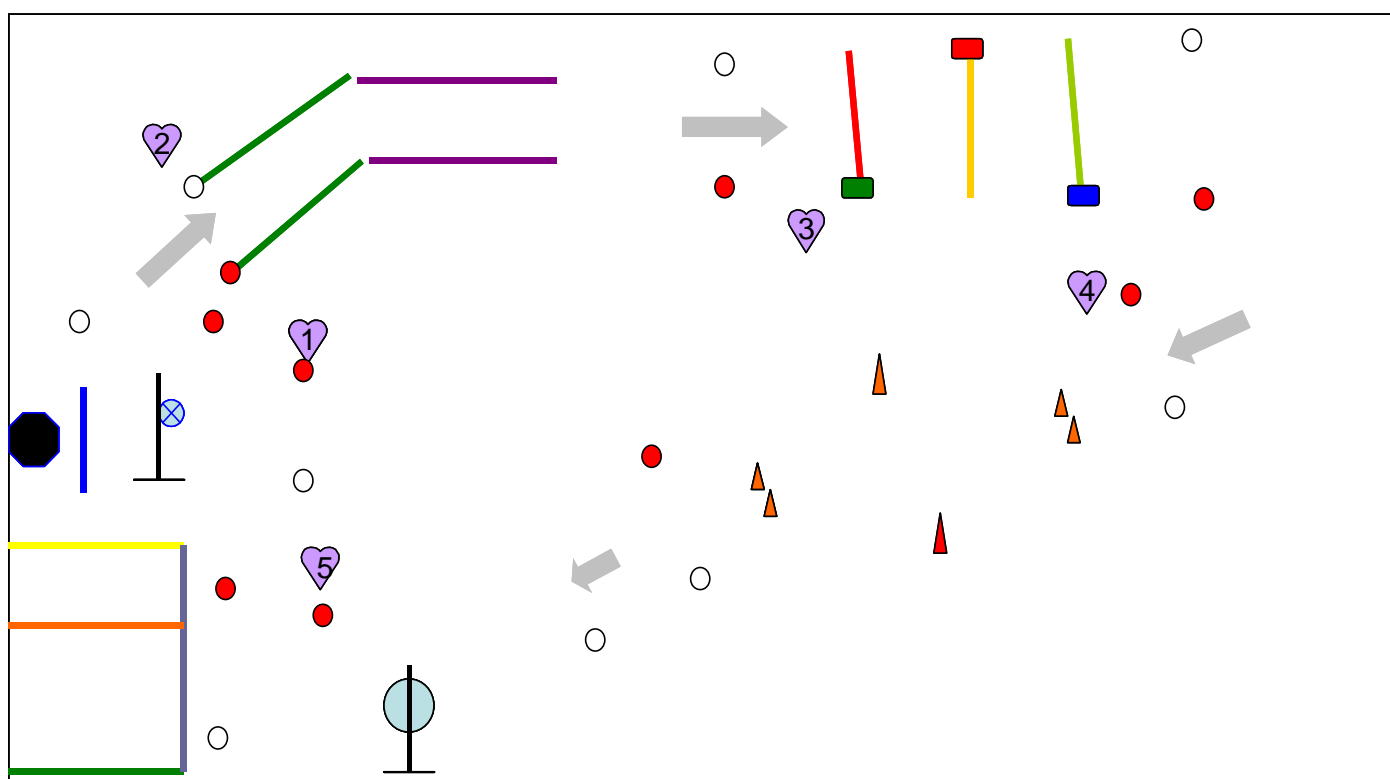
FAUTE IDENTIFIEE	PENALITE ATTRIBUEE
Cerceau tombant à terre avant ou après le passage	20 secondes ou 5 s
Chandelier renversé	20 secondes ou 5 s
Passage du cerceau incomplet	20 secondes ou 5 s
Poney lâché	Selon règlement

PLAN DE PARCOURS VARIE correspondant au tableau des pénalités ci-dessus mentionnées :

CHAMPIONNAT UNSS EQUITATION

Parcours Varie (Exemple)

Série Etablissement (1)



REGLEMENT DES COMPETITIONS UNSS EQUITATION
REGLEMENT PARCOURS VARIE UNSS suite
EXEMPLES D'ATELIERS (ou DISPOSITIFS) POUVANT COMPOSER UN PARCOURS VARIE UNSS

→ **VOIR exemples de dispositifs dans REGLEMENT DES COMPETITIONS FFE. EQUI FUN**
Lien sur le Site : www.ffe.com → « disciplines équestres » → « Equi Fun » → « dispositifs »

LA MARGUERITE

Règle :

Franchir à l'allure de son choix les sauts en effectuant le nombre de sauts du contrat proposé.

Habilité équestre :

Centrer son saut à la sortie d'un tournant
Gérer l'allure et l'alternance dans l'emploi de ses aides.

LE SERPENT

Règle :

Passage des barres au sol au pas ou au trot, saut au galop ou slalomer entre les cavalettis

Habilité équestre recherchée :

Franchissement d'une barre, approche du saut d'obstacle

Règle :

La ligne doit être intégralement franchie en effectuant 3 sauts.

Habilité équestre recherchée :

Enchaînement de franchissement d'obstacles

LE LABYRINTHE

Règle :

Entrer et sortir le plus rapidement en respectant les couleurs des fanions rouges à droite, blancs à gauche

Habilité équestre recherchée :

- La disponibilité du cheval dans un espace étroit.
- La gestion de la vitesse avec l'alternance de l'emploi des aides
- Le choix de l'allure ne dépendra que du niveau de dressage et de maniabilité du poney

LES PORTES

Règle : Franchir la ligne

Habilité équestre recherchée :

Gérer la rectitude dans le mouvement en avant.

LE SLALOM

Règle : Effectuer le slalom.

Habilité équestre recherchée :

Maniabilité et rapidité

LE TREFLE A 4 FEUILLES

Règle : Effectuer le circuit en 8 de chiffre, en respectant l'alternance des tournants à droite de ceux de gauche.

Habilité équestre :

Effectuer 4 tournants dans un environnement tentant 3,5 m 3,5 m.

LE LASSO

Règle : S'approcher du chandelier sur lequel est accroché le cerceau,

Le prendre et passer derrière le cône pour revenir l'accrocher. Le cavalier choisit son tracé.

Habilité équestre recherchée :

Avancer et conduire les 2 rênes dans une main.

REGLEMENT PONY GAMES UNSS

PONY GAMES : Application du règlement pony-games Fédération Française d'Equitation (www.ffe.com) sauf cas particulier précisé lors des jeux (exemple : slalom en aller simple).

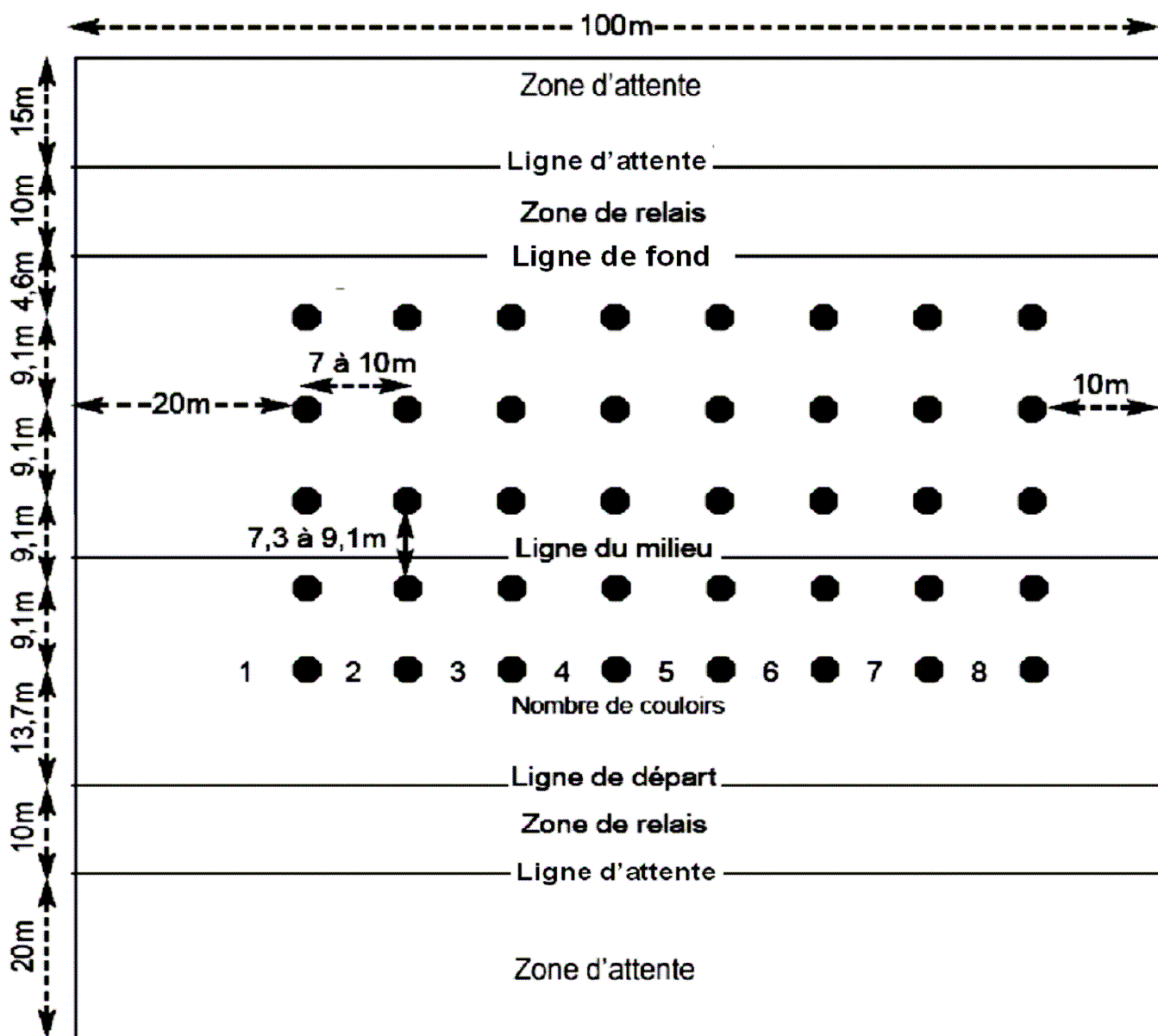
PRINCIPES IMPORTANTS

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.



REGLEMENT DES COMPETITIONS UNSS EQUITATION

REGLEMENT PONY GAMES UNSS suite

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.

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.
- Les drapeaux doivent être transmis verticalement. Les cavaliers ne peuvent pas se lancer les objets.

FAUTE DE RELAIS : 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 les deux cavaliers reviennent dans la zone d'attente effectuer leur passage de relais.

REPARATION DE L'ERREUR

- Le cavalier peut réparer son erreur à pied s'il a tenté un geste technique (sinon anti-jeu). 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 relais au suivant, s'apercevrait qu'un équipement est tombé, il doit reprendre son relais avant de revenir sur l'aire de jeu pour réparer sa faute.
- S'il ne corrige pas son erreur et que le 2^{ème}, voire le 3^{ème}, voire le 4^{ème} 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.

REGLEMENT DES COMPETITIONS UNSS EQUITATION

REGLEMENT PONY GAMES UNSS suite

REGLES DES JEUX DE PONY-GAMES UNSS (suite)

EXTRAIT DE REGLEMENT DES COMPETITIONS FFE. DISPOSITIONS SPECIFIQUES PONY-GAMES - Juin 2009 -

N°3 - Les cinq drapeaux / Flag fliers

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.

N°4 - Carton / Carton race

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.

N°5 - La corde / Pony pairs

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 concernés doivent revenir réparer l'erreur à l'endroit où elle a été commise. 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.

N°6 - Les deux drapeaux / Two flags

Equipement de chaque couloir :

2 cônes

2 drapeaux

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 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.

REGLEMENT DES COMPETITIONS UNSS EQUITATION
REGLEMENT PONY GAMES UNSS suite
REGLES DES JEUX DE PONY-GAMES UNSS (suite)

EXTRAIT DE REGLEMENT DES COMPETITIONS FFE. DISPOSITIONS SPECIFIQUES PONY-GAMES - Juin 2009 -

N°7 - Les deux tasses / Mug shuffle

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'élanche, 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'élanche 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.

N°8 - Facteur / Pony express

Equipement de chaque couloir :

1 sac

4 lettres

4 piquets

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 la lettre que lui tend le facteur 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.

Le facteur peut tourner en donnant sa lettre. Si l'équipe comporte 5 cavaliers, ce sera obligatoirement le 5^{ème} cavalier qui devra être le facteur. Un moustique, un poussin ou un benjamin ne faisant pas partie de l'équipe ne peut pas être facteur dans une catégorie supérieure.

Dans les épreuves Elite, le cavalier n°5 n'est pas tenu de se maintenir dans le cercle mais le cavalier en selle doit avoir passé entièrement la ligne de fond avant de collecter la lettre.

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.

Lors du passage de relais entre le cavalier et le facteur, si la lettre tombe, le facteur peut la ramasser à condition que celui-ci ne soit pas obligé de sortir de son cercle (sauf en indice Elite). Si par contre le cavalier qui est en possession de la lettre, la fait tomber à côté du facteur, c'est au cavalier de la récupérer.

Cependant, si c'est le sac qui échappe au cavalier sur sa monture, c'est le cavalier à poney qui doit le ramasser.

Le facteur ne doit pas tenir la monture de son équipier mais peut lui parler. Il ne doit pas se déplacer ni agiter les lettres pour faire repartir l'équidé. Il doit rester à son poste jusqu'à ce que le jeu ait été déclaré terminé.

Si un poney bouscule le facteur en le déséquilibrant en dehors de son cercle, c'est éliminatoire.

Si un facteur sort malencontreusement de son cercle, il devra impérativement y revenir pour donner sa lettre.

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.

N°10 - Les cinq tasses / Hug a mug

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.

REGLEMENT DES COMPETITIONS UNSS EQUITATION

REGLEMENT PONY GAMES UNSS suite

REGLES DES JEUX DE PONY-GAMES UNSS (suite)

EXTRAIT DE REGLEMENT DES COMPETITIONS FFE. DISPOSITIONS SPECIFIQUES PONY-GAMES - Juin 2009 -

N°13 - 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^{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.

N°16 - Le petit président

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.

4) LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

Un jeune Officiel Equitation UNSS doit être capable de tenir les rôles de Juge de Parcours Varié et de Pony Games.

JEUNES JUGES EN PARCOURS VARIE

- Juge d'Atelier :

- ◆ 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 a déjà franchi avec 1 sabot.

- Homme de terrain :

- ◆ 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.

JEUNES JUGES EN 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 faux départ, mauvaise transmission
- ◆ 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 a déjà franchi avec 1 sabot.

- Homme de terrain :

- ◆ 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 à la fin du jeu.

Un jeune Officiel Equitation UNSS de niveau National doit être capable de tenir également les rôles de Juge Organisateur lors des championnats départementaux et académiques.

JEUNES ORGANISATEURS

- Secrétaire :

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

- 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.

- Juge Arbitre :

- ◆ 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.

- Starter :

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

- Juge 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



« Pour réussir mes tests pratiques de Jeune Officiel »

5) CRITERES D'EVALUATION DES JEUNES OFFICIELS

NIVEAU DISTRICT

ROLES TENUS	COMPETENCES REQUISES	CONDITIONS D'EVALUATION
	Prendre connaissance du document UNSS: « Je suis jeune Officiel en Equitation » - Connaissance du règlement général UNSS et des règlements Parcours Varié et Pony Games.	- Formation district - Test théorique district (QCM) Note pratique minimum : 10 / 20 Note théorique minimum : 10 / 20 Evaluation par mon professeur EPS.

NIVEAU DEPARTEMENTAL

ROLES TENUS	COMPETENCES REQUISES	CONDITIONS D'EVALUATION
* Juge de ligne * Juge d'atelier * Homme de terrain * 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 Parcours Varié 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. S'il est certifié, le JO reçoit sa carte de JO et obtient la pastille bleue sur sa carte

NIVEAU ACADEMIQUE

ROLES TENUS	COMPETENCES REQUISES	CONDITIONS D'EVALUATION
* Juge de ligne * Juge d'atelier * Homme de terrain * 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 Parcours Varié 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. S'il est certifié, le JO reçoit sa carte de JO et obtient la pastille jaune sur sa carte

NIVEAU NATIONAL

ROLES TENUS	COMPETENCES REQUISES	CONDITIONS D'EVALUATION
* Juge de ligne * Juge d'atelier * Homme de terrain * 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 du règlement	- 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 S'il est certifié, le JO reçoit sa carte de JO et obtient la pastille rouge sur sa carte Jeunes

6) LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES (voir documents complémentaires questions- réponses)

Exemple de TEST THEORIQUE JEUNE OFFICIEL DEPARTEMENTAL ET REGIONAL (2008- 2012)

NOM - Prénom : Col/ Lyc :

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

NON ADMIS DEPART - ADMIS DEPARTEMENTAL - ADMIS REGIONAL

(entourer la bonne réponse VRAI ou FAUX)

REGLES GENERALES 6 pts □ 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 – Au cours de la compétition, si je suis à pied et que je tiens mon poney, je peux détacher mon casque. **VRAI- FAUX**

PONY GAMES 8 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- Le cavalier à pied doit tenir son poney, rênes posées sur l'encolure du poney. **VRAI-FAUX**
- 7- Il faut 4 piquets pour le jeu du slalom. **VRAI- FAUX**
- 8- Si l'objet tombe dans la zone de relais, le cavalier qui prend le départ ne peut pas ramasser l'objet. **VRAI- FAUX**
- 9- Le cavalier ayant fini son parcours, lorsqu'il s'aperçoit qu'il a renversé un équipement peut revenir en arrière remettre en place l'équipement. **VRAI- FAUX**
- 10- Dans le jeu des bouteilles, « 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**
- 11- Dans le jeu des 2 bouteilles « les cavaliers font un aller simple **VRAI- FAUX**

PARCOURS VARIE 6 pts □ 1 pt par question

- 12- Chaque cavalier dispose du temps qu'il veut pour effectuer son parcours. **VRAI- FAUX**
- 13- 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**
- 14- 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**
- 15- Un cavalier qui fait tomber une balle doit obligatoirement la ramasser **VRAI- FAUX**
- 16- L'équipe gagnante sera celle qui aura le moins de pénalités. **VRAI- FAUX**
- 17- 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**

7) LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

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

8) LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

-Site UNSS www.unss.org

-Site Fédération Française d'Equitation : www.ffe.com Aller à « Disciplines Equestres » : Equi Fun et Pony Games

rubrique : [« Documents complémentaires Equitation »](#)

* **Feuille de Résultats Parcours Varié**

* **Feuille de score Pony Games**

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

* **Parcours Varié : Plans de Parcours Varié utilisés en championnat.**

* **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 officiels**