



**JE SUIS  
JEUNE OFFICIEL  
EN**

**EQUITATION**

**Programme 2004-2008**

# 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 le mercredi.

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 œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

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

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

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. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET  
ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**

**4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**

**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 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 :

### 1) - QUELQUES TERMES INDISPENSABLES D'HYPPOLOGIE

**Le Manège :** Espace rectangulaire couvert et fermé dans lequel évoluent les cavaliers.  
Dimensions : 60 m x 20 m ou 40 m x 20 m

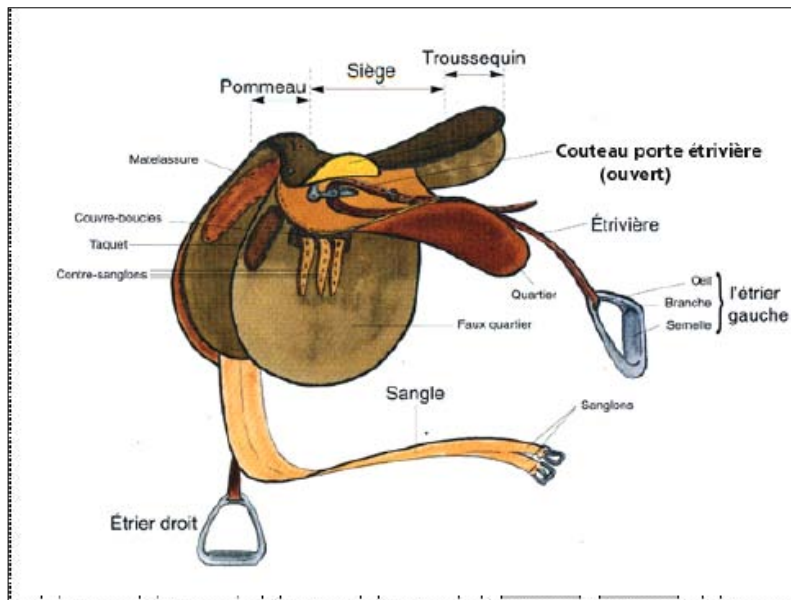
**La Carrière :** Espace rectangulaire et découvert où les cavaliers peuvent s'entraîner

**La Reprise :** Formée par un groupe de cavaliers qui montent en même temps en suivant les conseils d'un moniteur

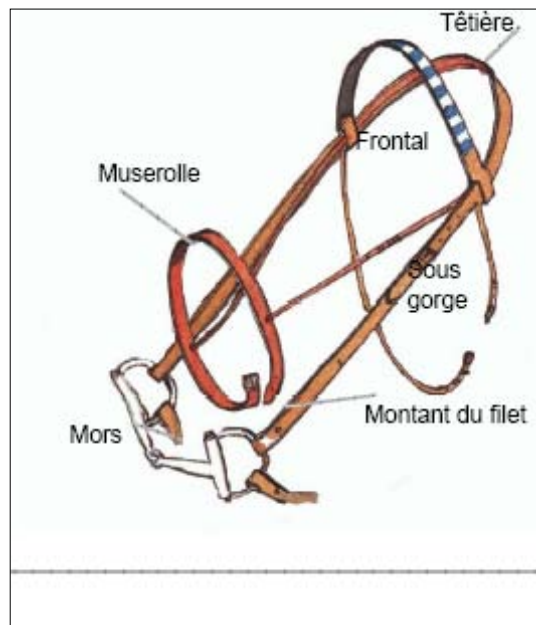
**La Piste :** Chemin que doit suivre le cheval tout autour du manège ou de la carrière

**La Bombe :** Sorte de casque maintenu par une bande appelée jugulaire

**La Selle :**



## Le Filet



## 2) – CONNAITRE LE COMPORTEMENT DU CHEVAL POUR ASSURER SA SECURITE

Les chevaux ont des caractères différents mais restent souvent craintifs. Parce que dans la nature le cheval est une proie. Il reste instinctivement en alerte afin de pouvoir fuir un danger éventuel, ou quelque chose qu'il ne comprend pas. Il est capable de voir tout autour de lui, d'entendre le moindre bruissement et de s'enfuir très vite.

### S'APPROCHER DU CHEVAL

Quelle que soit la situation :

- Prévient le cheval de ton arrivée en lui parlant calmement, pour éviter de le surprendre
- Evite les gestes brusques, les cris
- Ne reste pas derrière lui car il peut botter ou te bousculer s'il se croit agressé
- 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.*

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

- Lorsque qu'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 LES ATTITUDES DU CHEVAL

### IL PARLE AVEC SES OREILLES

- Oreilles mobiles : il est content
- Oreilles droites, dirigées vers l'avant : il est attentif, intrigué
- Oreilles légèrement tournées vers l'arrière : il est agacé
- Oreilles complètement couchées : il est méfiant ou en colère

## 3) – L'EQUIPEMENT DU CAVALIER POUR ASSURER SA SECURITE

### VERIFIER L'EQUIPEMENT DU CAVALIER

Celui-ci doit répondre à deux impératifs :

#### - Protéger la tête

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

#### - Porter des chaussures permettant de libérer les pieds des étriers :

Ne pas utiliser des chaussures totalement plates (tennis interdites)

## 4) – LE REGLEMENT GENERAL DE L'EQUITATION A L'UNSS

**Tenue :** Bijoux et montre sont interdits. Les boots ou bottes d'équitation sont seules autorisées.  
Casque ou bombe sont obligatoires (Harnais 3 points)  
Les cavaliers doivent garder leur casque attache, qu'ils soient à pied ou à poney  
Le dernier cavalier de l'équipe doit porter un bandeau blanc sur son casque  
Eperons et cravache sont interdits

**Gêne :** Les cavaliers et les poneys doivent rester dans leur couloir sous peine d'élimination.  
Si une équipe renverse l'équipement d'une autre équipe, le jeu ne sera pas rejoué mais l'équipe fautive sera éliminée pour le jeu.

**Comportement :** Les témoins, les rênes,... aucun objet ne peut être utilisé comme cravache !  
Il est demandé aux équipes de faire preuve d'esprit sportif.

**Rênes :** Un cavalier à pied doit obligatoirement tenir son poney par ses rênes posées sur l'encolure

**Equipement :** Aucun objet ne doit être mis en bouche

## 5) – LE REGLEMENT DE NOS EPREUVES UNSS

### A) – REGLEMENT PONY GAMES UNSS

Principe général : Toute erreur commise doit être corrigée sous peine d'élimination

- Cette épreuve se déroule en relais de 4 cavalier sur un terrain clos (de 40 à 90 m le longueur et de 20 à 70 m de largeur) balisé en couloir (4 à 6) de 6 à 7 m de largeur.

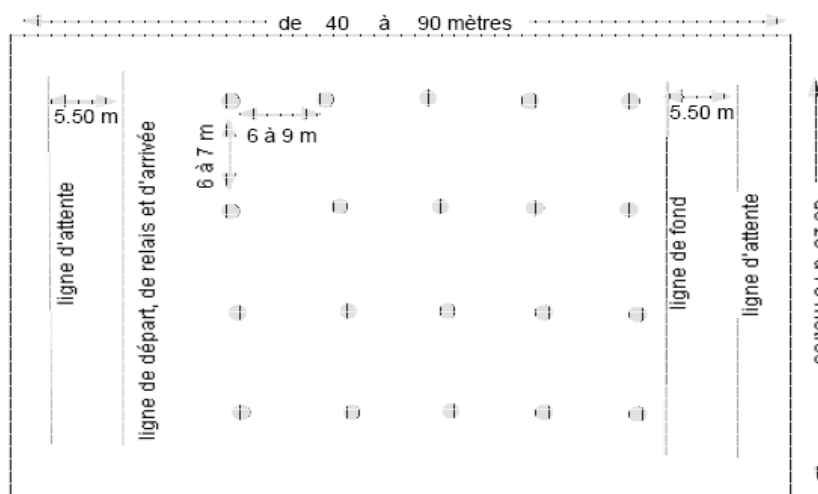
- Les 4 cavaliers à cheval se placent soit du même côté au départ, soit 2 au départ et 2 derrière la ligne de fond en fonction des jeux

- Un seul cavalier doit se trouver dans la zone de départ et de relais

**Attention** : En cas de chute d'un objet (tasse, balle...) lors d'un passage de relais, seul le cavalier qui transmet l'objet peut descendre pour le ramasser et peut le donner en restant à terre.

Dans le cas ou un cavalier ayant franchi la ligne d'arrivée et transmis son relais au suivant, s'aperçoit qu'un équipement est tombé, il doit reprendre son relais avant de revenir sur l'aire de jeu pour réparer sa faute.

exemple : 4 couloirs Pony Games sur Terrain clos officiel



6

## **PRENDS CONNAISSANCE DES REGLES DES DIFFERENTS JEUX :**

**Voir les règles des différents jeux :**

**2 tasses, 2 drapeaux, balles et cônes, slalom, 2 bouteilles, cartons, 5 drapeaux, cordes.**

### **JEUX PONY-GAMES**

#### **SLALOM (BENDING)**

**Equipement pour chaque couloir :**

- 1 témoin (matériel officiel)
- 5 piquets de slalom (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7m30 à 9m15 selon la longueur du terrain

**Règle du Jeu :**

Au signal du départ, le cavalier n° 1 tenant un témoin, slalome autour des piquets à l'aller comme au retour et, ayant franchi entièrement la ligne d'arrivée, transmet le témoin au cavalier n° 2. Les cavaliers n° 2, n° 3 et n° 4 agissent de même, successivement. L'équipe gagnante sera celle dont le cavalier n° 4 franchit le premier la ligne d'arrivée sur son poney en tenant le témoin.

**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. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé (voir règle 13). Les juges de ligne signaleront à l'Arbitre Officiel l'oubli d'un piquet, la chute d'un piquet, un piquet cassé ou un passage de relais incorrect (ou tout autre manquement aux règles générales .Art. 14 - 01.01.95).

#### **BALLE ET CONE (BALL & CONE)**

**Equipement pour chaque couloir :**

- 2 cônes (matériel officiel)
- 2 balles (matériel officiel)

**Règle du Jeu :**

Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n° 1 tenant une balle, s'élance pour poser celle-ci sur le premier cône (dépourvu de balle) placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la balle posée sur le deuxième cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom. Il transmet la balle collectée au cavalier n° 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers n° 3 et n° 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 du poney (articles 9 et 10)  
Il lui faudra cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter la balle.

#### **LES DEUX TASSES (TWO MUGS)**

**Equipement pour chaque couloir :**

- 2 tasses (matériel officiel) posées sur le premier et le troisième piquet
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7m30 à 9m15 selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

**Règles du Jeu :**

Le cavalier n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier n° 2 et n° 4 attendent sur la ligne de fond. Le cavalier n° 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 n° 2 s'élance alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les deux tasses de la même façon. Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :**

Les tasses tombées peuvent être ramassées et remises en place par le cavalier à terre qui devra remonter à poney pour continuer le Jeu.  
Règle 13 : piquet tombé ou cassé.

## LES DEUX DRAPEAUX (TWO FLAGS)

### Equipement de chaque couloir :

- 2 cônes (matériel officiel)
- 2 drapeaux (matériel officiel)

### Règle du Jeu :

Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ le cavalier n° 1 tenant un drapeau, s'élanche 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 n° 2 qui effectue le même parcours en sens inverse. Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

### Erreurs :

Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter son drapeau. Toutes les erreurs possibles : un cône renversé, un drapeau lâché ou la prise de plusieurs drapeaux, doivent être corrigées dès qu'elles apparaissent par le cavalier concerné. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur. La perte du tissu du drapeau ne peut être considérée comme une erreur. En cas de vent fort, les tissus des drapeaux peuvent être enroulés avec des élastiques.

## LES BOUTEILLES

### Equipement pour chaque couloir :

- 2 tables (matériel officiel)
- 2 bouteilles en plastique souple, d'une hauteur minimum de 20 cm et de maximum 30 cm (type NetNet), à moitié lestées de sable

### Règles du Jeu :

Les cavaliers n° 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1 tenant une bouteille va poser sa bouteille debout sur la table vide située sur la ligne du milieu. Il va ensuite collecter la bouteille qui est posée sur la table située à 2m70 derrière la ligne de fond et revient pour la transmettre au cavalier n° 2. Le cavalier n° 2 galope jusqu'à la table située 2m70 derrière la ligne de fond et y dépose la bouteille debout. En revenant, il prend la bouteille sur la table située sur la ligne du milieu et la transmet au cavalier n° 3. Le cavalier n° 3 agit comme le cavalier n° 1 et le cavalier n° 4 effectue le même parcours que le cavalier n° 2.

### Erreur :

Si une table est renversée, si une bouteille tombe par terre ou si une bouteille se renverse sur la table, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant du poney. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille debout sur la table.

## LES DEUX BOUTEILLES

Equipement pour chaque couloir

Matériel identique au jeu des bouteilles

### Règle du Jeu :

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

Au signal du départ, le n° 1 tenant une bouteille à la main s'élanche pour poser celle-ci sur la table placée sur le même alignement que le premier piquet de slalom.

Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la 2<sup>e</sup> table posée sur le même alignement que le 4<sup>e</sup> piquet de slalom. Il transmet la bouteille collectée au n° 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

### Erreurs :

Si une table est renversée, si une bouteille tombe ou si une bouteille se renverse sur la table, 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 table.

## LES CINQ DRAPEAUX (F/VE FLAG)

### Equipement pour chaque couloir :

- 2 cônes (matériel officiel)
- 5 drapeaux (matériel officiel)

### Règles du Jeu :

Le cavalier n° 1 tenant un drapeau va le déposer dans le cône vide situé à 2,70 m 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 n° 2. Les cavaliers n° 2,3,4, agissent successivement de même.

L'équipe gagnante sera celle dont le cavalier n° 4 franchit la ligne d'arrivée tenant un drapeau. Les quatre autres étant placés dans le cône situé derrière la ligne de fond.

### Erreurs :

Toutes les erreurs possibles – un cône renversé, un drapeau lâché ou la prise de plusieurs drapeaux - doivent être corrigées dès qu'elles apparaissent par le cavalier concerné. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur. La perte du tissu du drapeau ne peut être considérée comme une erreur. En cas de vent fort les tissus des drapeaux peuvent être enroulés avec des élastiques.

## CARTON

### Equipement pour chaque couloir :

- 4 bouteilles rondes en plastique souple de 7 à 9 cms de diamètre, de 20 cm de long après en avoir coupé le goulot appelées cartons
- 1 seau d'une contenance de 15 litres
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite espacés de 7,30 m à 9,15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

### Règle du Jeu :

Le seau est posé sur le sol à 2,70 m derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. Chaque carton est posé retourné sur un piquet. Les cavaliers n° 1,2,3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ le cavalier n° 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. Le n° 2 s'élance alors, les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

### Erreurs :

Si 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. Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur. Si un cavalier manque un carton sans ce celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre

## LA CORDE

### Equipement pour chaque couloir

- 1 corde (matériel officiel)
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond)

### Règles du Jeu :

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

Le cavalier n° 1, tenant la corde, effectue le slalom. Derrière la ligne de fond, le cavalier n° 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 n° 1 lâche la corde. Le cavalier n° 3 attrape celle-ci et repart avec le cavalier n° 2 en slalomant vers la ligne de fond. Derrière celle-ci le cavalier n° 2 lâche la corde et laisse sa place au cavalier n° 4 qui attrape la corde et revient avec le cavalier n° 3 en slalomant jusqu'à la ligne d'arrivée.

### 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 derrière la ligne.

Les deux derniers cavaliers doivent impérativement franchir totalement la ligne d'arrivée en tenant les deux extrémités de la corde.

Les cavaliers doivent tenir la corde chacun à une extrémité. Celle-ci ne doit pas être enroulée autour des mains des cavaliers. Les mains des cavaliers ne doivent pas se toucher ni se croiser.

## B) – REGLEMENT PARCOURS VARIE UNSS

Le parcours varié comprend un enchaînement d'ateliers à franchir sans commettre de fautes

Principe Général : Faute = pénalité de temps

Cette épreuve se déroule en relais de 4 cavaliers

Les 4 cavaliers à cheval se placent du même côté au départ  
Un seul cavalier doit se trouver dans la zone de départ et de relais

L'entrée de la zone de relais (ainsi que le franchissement de la ligne d'arrivée par le dernier cavalier de l'équipe) sera effective lorsque les 4 sabots du poney auront franchi la ligne  
Le cavalier suivant à cheval pourra démarrer alors son parcours

Chaque difficulté doit être franchie dans le sens indiqué par un repère rouge à droite et un repère blanc à gauche.

Les fautes seront pénalisées en secondes supplémentaires ajoutées au temps total de l'équipe.

- 30 secondes pour 1 atelier délibérément évité,
- 20 secondes pour 1 atelier franchi incorrectement
- 5 secondes pour chaque objet renversé (cône, balle, piquet) ou barre au sol touchée.

Certains ateliers comportent des difficultés qui si elles ne sont pas franchies du premier coup pourront (sans obligation) être retentées (1 seule fois maximum) sans être pénalisées (si ce n'est par le temps perdu à repasser la difficulté).

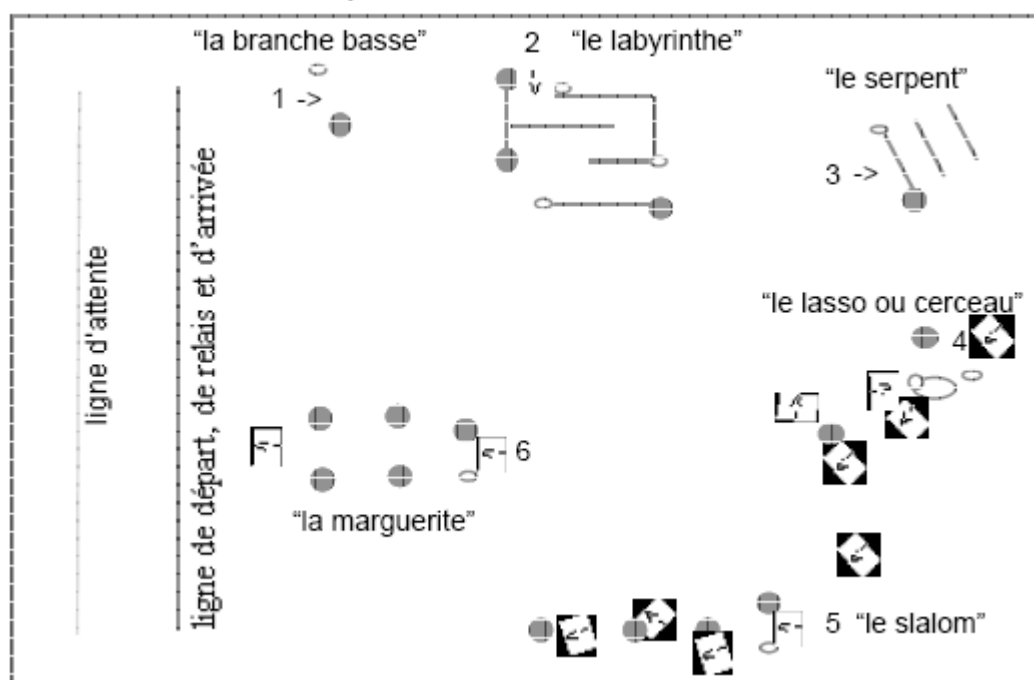
Si la difficulté n'est pas correctement franchie = pénalité de temps.

Au delà d'un temps maximum (évalué en fonction du parcours), le cavalier sera amené à sortir du parcours et le cavalier suivant sera autorisé à prendre le relais.

Le temps définitif de l'équipe sera celui du chrono (temps mis par les 4 cavaliers à la suite) + addition des éventuelles pénalités des 4 cavaliers de l'équipe.

L'équipe gagnante sera celle qui totalisera le meilleurs temps définitif.

Exemple d'enchaînement de 6 ateliers de difficulté variable.



## PRENDS CONNAISSANCE DES ATELIERS SUIVANTS :

### LA MARGUERITE

#### Matériel :

- 8 chandeliers ou cubes pour poser 4 à 8 barres d'obstacle de 3 à 3,50 m de largeur

#### Conseils de disposition :

3 m à 3,50 m à chaque entrée ou sortie. Hauteur en tenant compte des distances d'abord qui sont réduites par les trajectoires arrondies. Cette difficulté prend de la place. La choisir de préférence sur un espace supérieur à 60 m x 20 m.

#### Règle :

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

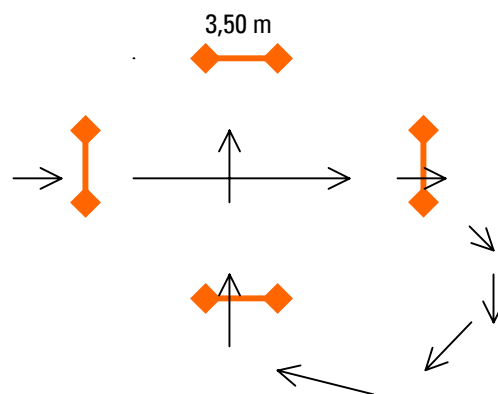
#### Pénalités :

Elles porteront sur les dommages (barres tombées ou tracé mal effectué)

#### 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

#### Matériel :

- 3 à 4 barres, 3 ou 4 cubes, 3 ou 4 chandeliers en fonction de la place.

#### Conseils de disposition :

Une foulée entre chaque cavaletti

#### Règle :

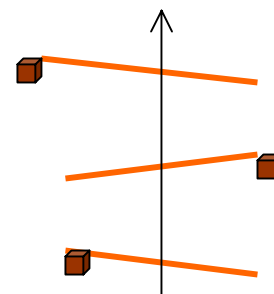
Passage des barres au sol au pas ou au trot, saut au galop ou slalomer entre les cavalettis

#### Pénalités :

Ne pas renverser les cubes ou les barres

#### Habilité équestre recherchée :

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



### LA LIGNE

#### Matériel :

- 3 barres croisillons, 6 chandeliers ou cubes

#### Conseils de disposition :

1 foulée entre chaque saut le profil des obstacles est au choix de l'organisateur. La hauteur : conserver des hauteurs de travail, aucun piège avec les foulées.

#### Règle :

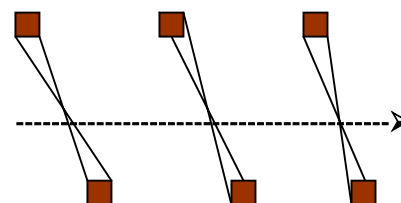
La ligne doit être intégralement franchie en effectuant 3 sauts.

#### Pénalités :

Faire tomber une barre

#### Habilité équestre recherchée :

Enchaînement de franchissement d'obstacles



### LE LABYRINTHE

#### Matériel

- 1 jeu de barres de longueur différente ( 8 à 10)

- 3 cônes + 3 balles

#### Conseils de disposition :

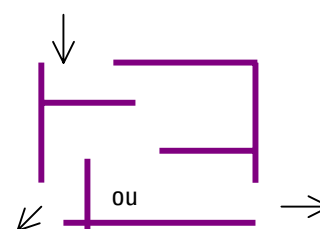
De 1 m à 1,50 m entre les barres. Le choix de cette distance a une influence sur les allures.

#### Règle

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

#### Pénalités :

Toucher une barre ou l'enjamber, faire tomber les balles posées sur les cônes



### **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**

#### **Matériel :**

- 6 piquets + 4 cônes avec balles

#### **Conseils de disposition**

Espace entre les piquets : 3 m dans le sens de la longueur. Espace en largeur : de 1,50 m entre les piquets, progressivement diminuer jusqu'à 0,80 m.

#### **Règle :**

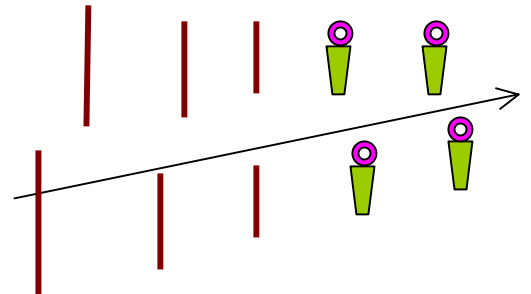
Franchir la ligne

#### **Pénalités :**

Rater une porte, faire tomber les piquets ou les balles

#### **Habilité équestre recherchée :**

Gérer la rectitude dans le mouvement en avant.



### **LE SLALOM**

#### **Matériel :**

- 4 piquets enfilés dans 4 cônes ou dans l'alignement de 4 arbres si en extérieur.

Idée matériel : « frites » de piscine à enfiler dans les cônes coupés, matériel en polystyrène, léger et de couleur.

#### **Conseils de disposition :**

De 4 m minimum à 6 m maximum. Installer les piquets solidement dans le même alignement.

#### **Règle :**

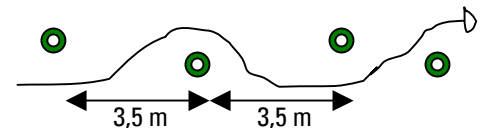
Effectuer le slalom.

#### **Pénalités :**

Se tromper, rater une porte

#### **Habilité équestre recherchée :**

Maniabilité et rapidité



### **LE TREFLE A 4 FEUILLES**

#### **Matériel :**

- 4 tonneaux sur lesquels vous pouvez poser 4 filets à foin.

#### **Conseils de disposition :**

De 6 m minimum à 9 maximum entre 2 éléments diagonalement opposés

#### **Règle :**

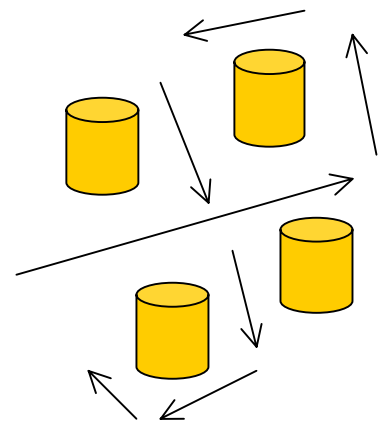
Effectuer le circuit en 8 de chiffre, en respectant l'alternance des tournants à droite de ceux de gauche.

#### **Pénalités :**

Les pénalités porteront sur les erreurs au niveau du circuit et sur les dommages matériels (poubelles tonneaux déplacés ou renversés /filets à foin renversés)

#### **Habilité équestre :**

Effectuer 4 tournants dans un environnement tentant





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

## JEUNES ORGANISATEURS:

- **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.
- **Secrétaire**
  - ✓ Inscrit les équipes et les scores sur le tableau des résultats
  - ✓ Calcule les points
  - ✓ Etablit 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

## JEUNES JUGES EN PONY-GAMES

- **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 jeu.
- **Starter**
  - ✓ Donne un signal précis, audible après accord du juge arbitre
  - ✓ Réagit rapidement en cas de faux départ identifié
- **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 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
- **Juge de Relais**
  - ✓ Identifie une faute lorsque le poney qui arrive n'ont pas franchi des 4 sabots la ligne alors que le poney suivant a déjà franchi avec 1 sabot

## JEUNES JUGES EN PARCOURS VARIE

Les rôles se complètent avec ceux du Pony Games

- **Juge d'Atelier**

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

- **Chronométreur**

- ✓ Déclenche et arrête son chronomètre correctement
- ✓ Note le temps réalisé par son équipe

- **Juge de Relais**

- ✓ Identifie une faute lorsque le poney anticipe son départ.

- **Secrétaire d'Atelier**

- ✓ Il cumule le temps du relais plus les pénalités

# 4 LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

## NIVEAU DEPARTEMENTAL

ROLES	COMPETENCES - TACHES	PRECISIONS - ATTENDUS	EVALUATION
Juge de ligne (1,2,3) h. De terrain (1,2,4) Starter (1,2,5) J D'arrivée (1,2,6) Secrétaire (2,7) Organisateur (1,2,4,6,8)	1 - Se place en fonction de son rôle sur le terrain : → ne pas gêner pas, → assurer sa sécurité, → bien voir. 2 - Reste actif et concentré durant le déroulement du jeu. 3 - Relève la (ou les) faute(s) et en réfère au Juge-Arbitre dès la fin du jeu 4 - Met en place et vérifie le matériel de jeu. (h. Terrain) 5 - Donne 1 signal précis, visible, après accord du juge organisateur (starter) 6 - Identifie le bon ordre d'arrivée. (J. Arrivée) 7 - Inscrit les équipes et les scores sur le tableau des résultats. (Secrétaire) 8 - S'assure de la mise en place de tous les juges et donne son accord pour le départ. (organisateur)	a - Connaît les règles générales (rôle du jeune officiel, sécurité). b - Connaît les règles des 4 jeux (slalom, 2 drapeaux, 2 tasses, balle et cône). c - Connaît le rôle et la place des différents postes de juges (J. De ligne, homme de terrain, starter, juge d'arrivée, secrétaire, organisateur). d - Connaît l'emplacement du matériel  * Si 1 seule journée de formation, inclure les connaissances suivantes dans le test théorique départemental.	Journée de formation Départementale ou Académique  <b>Evaluation :</b> Professeur E.P.S. + responsable juges  <b>Test théorique</b> QCM « Je suis Jeune Officiel en Equitation »  <b>Note minimum 12/20.</b>

## NIVEAU ACADEMIQUE

Juge de ligne (1,2,3) h. De terrain (1,2,5) Starter (1,2,5) Juge d'arrivée (1,2,6) Secrétaire (2,7) Organisateur (1,2,4,6,8)	1 - Idem Niveau Départemental 2 - Idem Niv. Départemental + Réagit rapidement lorsqu'il identifie une faute. Reste impartial. 3 - Idem Niv. Départemental + identifie les « incidents de jeu » ex: gêne, brutalité, etc... et en fait le rapport à l'arbitre officiel à la fin du jeu. 4 ) 5 ) Idem Niveau Départemental 6 ) 7 - Niveau Départemental. + connaît les points à attribuer 8 - Idem Niveau Départemental + vérifie la tenue des cavaliers	a - Idem b - Connaît les règles et la mise en place des jeux de la 2ème série. et le règlement du parcours varié  c - Connaît le rôle des différents postes de juges départementaux à nationaux.	Championnat Académique ou Championnat de France  <b>Evaluation</b> Professeur E.P.S. + responsable juges sur fiche de suivi.  <b>Test théorique</b> QCM « Je suis Jeune Officiel en Equitation »  <b>Note minimum : 14/20</b>
---	---	---	---

## NIVEAU NATIONAL

<p>Juge de ligne (1,2,3)</p> <p>h. De terrain (1,2,4)</p>	<p>1 - Idem Niveau. Départemental. + se replace rapidement</p> <p>2 - Reste concentré et actif durant le déroulement de l'ensemble de la compétition</p> <p>3 - Prend des décisions rapides et se fait respecter. Identifie faux départ, mauvaise transmission</p> <p>4 - Idem Niveau Départemental</p> <p>5 - Idem Niveau Départemental</p> <p>6 - Idem Niveau Départemental</p> <p>7 - Idem Niv. Académique. + établit le classement</p> <p>8 - Idem Niv. Académique + contrôle les conditions générales de sécurité. Réunit les juges si besoin</p>	<p>a - Maîtrise complètement le règlement</p> <p>b - Identifie toutes les situations de jeux</p> <p>c - Est apte à prendre tous les postes</p> <p>d - Prépare et vérifie le matériel</p>	<p>Championnat de France</p> <p><b>Évaluation :</b> Personne Ressource + Juge National Poney Games sur fiche de suivi</p> <p><b>Test théorique</b> QCM « Je suis Jeune Officiel en Equitation »</p> <p><b>Note minimum :</b> 16/20</p>
---	--	--	--

# 5 LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

## Exemple de test théorique.

NOM Prénom: ..... Col/Lyc: .....

----> **ENTOURER LA BONNE RÉPONSE.**

### RÈGLES GÉNÉRALES

1- Le juge de relais doit signaler une faute 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- Indique d'une flèche le ou les juges qui arbitre(nt) en Pony Games ou en Parcours Varié.

- Juge de ligne Pony Games
- Chronomètreur
- Juge d'arrivée Parcours Varié
- Juge d'atelier

### PNY GAMES

3- Si 1 équipe renverse l'équipement d'1 autre équipe, le jeu ne sera pas rejoué, l'équipe fautive est éliminée. VRAI - FAUX

4- Le cavalier à pied doit tenir son poney; rênes posées sur l'encolure du poney. VRAI - FAUX

5- Lorsqu'une erreur n'est pas réparée, le juge de ligne doit le signaler au juge organisateur (avec son drapeau ou à la fin du jeu selon les consignes). VRAI - FAUX

6- Lorsqu'il constate une anomalie ou un incident de jeu, le juge de ligne doit attendre la fin du jeu en cours pour signaler l'incident au juge organisateur. VRAI - FAUX

Entourer les incidents de jeu ? - brutalité - cône renversé - balle tombée - gêne

7- Il faut 4 piquets pour le jeu du slalom. VRAI - FAUX

8- Entourez les jeux pour lesquels: "les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ et les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de fond".  
- slalom - 2 tasses - 2 drapeaux - balle et cône - 5 drapeaux - carton - bouteilles - 2 bouteilles

9- Un drapeau cassé élimine l'équipe pour le jeu en cours. VRAI - FAUX

10- « Carton »: Chaque cavalier prend 1 carton sur le piquet de son choix et va le déposer dans le seau avant de franchir la ligne. . VRAI - FAUX

### PARCOUR VARIE

11- Chaque cavalier dispose du temps qu'il veut pour effectuer son parcours. VRAI - FAUX

12- Pour chaque faute commise par un cavalier de l'équipe, le jury donne une pénalité c'est-à-dire; il enlève des points à l'équipe. 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- L'équipe gagnante sera celle qui aura le moins de pénalités. VRAI - FAUX

15- Sur certains ateliers les cavaliers sont autorisés à retenter une difficulté non réussie autant de fois que nécessaire. VRAI - FAUX

## 6 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](http://www.unss.org)

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

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

Site Fédération Française d'Equitation : [www.ffe.gatel@cheval.fr](http://www.ffe.gatel@cheval.fr)

Site Equifun : [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

- *Infos*
- *Dossier ffe club*
- *Equifun*
-