



équitation

Préambule

Les établissements scolaires se sont ouverts petit à petit à la pratique de l'équitation. La politique conventionnelle entre clubs et associations sportives rend accessible cette pratique dans le respect de la nature de l'animal.

Orientations générales

L'équitation s'inscrit résolument dans la philosophie des APPN : esprit d'équipe, épreuves équestres ludiques, différenciation des niveaux, mise à disposition des montures et polyvalence du cavalier.

Organisation générale

A/ Pôle développement

Au delà des pony-games, bien d'autres pratiques équestres peuvent coexister, comme la voltige, le saut d'obstacles, les raids équestres, le hunter, le horse-ball ou le carroussel, et faire l'objet de rencontres départementales ou académiques.

Championnat de France UNSS Équipe d'Établissement

Conditions de participation

Ouvert aux cavaliers débutants et aux niveaux Galops 1, 2 et 3 (ou niveaux équivalents certifiés) collèges et lycées confondus (voir dispositions particulières dans la Lettre Circulaire annuelle).

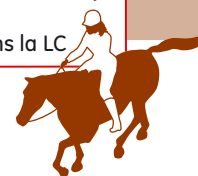
	COLLÈGES	LYCÉES
LICENCIÉ(E)S / AUTORISÉ(E)S	BF – MF – CF / BG – MG – CG	MF – CF – JF – SF / MG – CG – JG – SG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	4 à 5 compétiteurs / Mixité autorisée	
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe Niveau académique minimum (pastille jaune) Il est de l'association sportive qualifiée ou peut être d'une autre association sportive de l'académie Il peut être compétiteur uniquement si il est de l'AS qualifiée En cas d'absence, l'association sportive concernée devra s'acquitter du montant des frais de son remplacement	
RÈGLEMENT	UNSS adapté dans le respect des règlements fédéraux	
FORMULE DE COMPÉTITION	Combiné de 2 épreuves : parcours varié simple + 4 jeux Pony-Games Classement par addition des points obtenus dans chacune des 2 épreuves du combiné, séparément pour les collèges et pour les lycées	
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Niveau académique (collèges et lycées confondus) + quotas selon le nombre d'établissements engagés par académie	
NOMBRE D'ÉQUIPES	26 à 32 maximum (collèges et lycées confondus)	
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS collèges (cf dispositions particulières dans la LC)	Champion de France UNSS lycées (cf dispositions particulières dans la LC)

Championnat de France UNSS Excellence

Conditions de participation

Cavaliers ayant obtenu les Galops 3 à 7 (ou niveaux équivalents certifiés) ainsi que les cavaliers ressortissant des sections sportives scolaires labellisées par le Ministère de l'Éducation Nationale et de l'Agriculture, collèges et lycées confondus.

	COLLÈGES	LYCÉES
LICENCIÉ(E)S / AUTORISÉ(E)S	BF – MF – CF / BG – MG – CG	MF – CF – JF – SF / MG – CG – JG – SG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	4 à 5 compétiteurs / Mixité autorisée	
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe Niveau académique minimum (pastille jaune) Il est de l'association sportive qualifiée ou peut être d'une autre association sportive de l'académie Il peut être compétiteur uniquement si il est de l'AS qualifiée En cas d'absence, l'association sportive concernée devra s'acquitter du montant des frais de son remplacement	
RÈGLEMENT	UNSS adapté dans le respect des règlements fédéraux	
FORMULE DE COMPÉTITION	Combiné de 2 épreuves : parcours varié avec saut d'obstacles + 4 jeux Pony-Games Classement par addition des points obtenus par chaque équipe dans chacune des 2 épreuves du combiné, séparément pour les collèges et pour les lycées, quand le nombre d'équipes le permet	
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Niveau académique (collèges et lycées confondus) + quotas selon le nombre d'établissements engagés par académie	
NOMBRE D'ÉQUIPES	20 à 26 maximum (collèges et lycées confondus)	
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS Excellence collèges (cf. dispositions particulières dans la LC)	Champion de France UNSS Excellence lycées (cf. dispositions particulières dans la LC)



C/ Pôle responsabilisation

Se référer au livret « Je suis Jeune Officiel en équitation » disponible sur le site de l'UNSS nationale.

Niveau départemental

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
Juge de ligne (1,2,3) Starter (1,2,4) Juge d'arrivée (1,2,5)	1- Se placer en fonction de son rôle sur le terrain : - ne pas gêner - assurer sa sécurité - bien voir 2- Rester attentif pendant le jeu et ne pas se laisser distraire 3- Relever la (ou les) faute(s) et en référer au juge-arbitre dès la fin du jeu - Donner 1 signal précis (visuel), visible, après accord du juge arbitre 5- Identifier le bon ordre d'arrivée pour 2 ou 3 couloirs	Connaître les règles générales de l'activité et le rôle du jeune officiel dans les compétitions UNSS Connaître les règles des jeux retenus Connaître le rôle et la place des différents postes de juges (juge de ligne, starter, juge d'arrivée, juge arbitre) Connaître l'emplacement du matériel	Le JO doit être en possession de son passeport Test lors d'une journée de formation départementale ou académique ou lors d'une compétition départementale Évaluation : par professeur EPS + responsable juges Test théorique QCM « Je suis Jeune Officiel en équitation » Note minimum 12/20. S'il est certifié, le JO reçoit la carte de JO avec la pastille bleue

Niveau académique

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
Juge de ligne (1,2,3) Starter (1,2,4) Juge d'arrivée (1,2,5) Juge arbitre (1,2,4,6)	1- Se placer en fonction de son rôle sur le terrain 2- Rester actif et concentré durant le déroulement des jeux, réagir rapidement lorsqu'une faute est identifiée 3- Identifier les fautes et les « incidents de jeu » (gêne, brutalité, etc...) et en faire le rapport à l'arbitre officiel à la fin du jeu 4- S'assurer de la position réglementaire de départ des cavaliers et donner le départ 5- Identifier le bon ordre d'arrivée des cavaliers pour 3 ou 4 couloirs 6- Vérifier la tenue des cavaliers	Connaître les règles générales de l'activité (en particulier celles de la sécurité) Connaître les règles et la mise en place des jeux de la 2ème série et le règlement du parcours varié Connaître le rôle des différents postes de juges départementaux à nationaux S'essayer au rôle de juge arbitre pendant une partie de la compétition, en parcours varié ou en Pony-Games	Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille bleue Test lors du championnat académique ou du championnat de France Évaluation : sur fiche de suivi par professeur EPS. + responsable juges Test théorique QCM « Je suis Jeune Officiel en équitation » Note minimum : 14/20 S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte

Niveau national

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
Juge de ligne (1,2,3) Starter (1,2,4) Juge d'arrivée (1,2,5) Juge arbitre (1,4,6,7)	1- Se placer en fonction de son rôle sur le terrain et se replacer rapidement 2- Rester concentré et actif durant le déroulement de l'ensemble de la compétition 3- Prendre des décisions rapides et se faire respecter ; identifier faux départ, mauvaise transmission 4- Vérifier la validité du matériel de jeu et la bonne mise en place par les hommes de terrain, s'assurer de la position réglementaire de départ des cavaliers et donner le départ 5- Identifier le bon ordre d'arrivée des équipes dans 5 à 6 couloirs 6- S'assurer de la mise en place de tous les juges et donner son accord pour le départ 7- Contrôler les conditions générales de sécurité et réunir les juges si besoin	Maîtriser complètement le règlement Identifier toutes les situations de jeux Être apte à prendre tous les postes en parcours varié et en Pony-Games Vérifier le matériel et sa mise en place Assumer le rôle de juge arbitre sur 1 des 2 championnats Être capable d'organiser les jurys JO et coordonner les rotations	Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille jaune Évaluation : sur fiche de suivi lors du championnat de France par 1 personne ressource de la CMN + juge national Pony -Games Test théorique QCM « Je suis Jeune Officiel en équitation » Note minimum : 16/20 S'il est certifié, le JO reçoit la pastille rouge sur sa carte