



Union Nationale
du Sport Scolaire

LIVRET JEUNE ARBITRE JEUNE JUGE

23 | 24

EQUITATION

LE JEUNE JUGE / JEUNE ARBITRE



Présentation

Tout élève de collège ou de lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

Les compétences attendues se trouvent dans le livret Jeune Juge / Jeune Arbitre de chaque activité.

DEVENIR JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE C'EST :

- Apprendre à **faire des choix** et s'y tenir,
- **Prendre des décisions pertinentes** (sécurité, équité, loyauté) et **justifier ses choix**,
- **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...),
- Prendre et **assumer des responsabilités**.

LA CONSTRUCTION D'UN PARCOURS DE FORMATION :

Les compétences du Jeune Juge/Jeune Arbitre construites au sein de chaque AS et certifiées aux différents niveaux (départementale, académique, nationale, internationale) peuvent être insérées au sein du curriculum de formation renseigné dans Parcours Sup.

Il est énoncé dans le BO spécial n°1 du 22 janvier 2019 (Programme d'EPS du Lycée Général et Technologique) et le BO spécial n°5 du 11 avril 2019 (programme d'EPS des classes préparant au CAP et les classes préparant au baccalauréat professionnel) que « l'implication des élèves dans le cadre de l'AS doit être valorisée dans les bulletins et le dossier d'orientation ».

C'est pourquoi, il semble essentiel de mettre en place une cohérence et un suivi individuel des compétences acquises de ce jeune officiel au sein de parcours de formation, mais aussi qu'une fiche d'évaluation harmonise l'ensemble des activités sportives pour des raisons d'équité sur l'ensemble du territoire au niveau des attendus à chaque niveau de certification.

SOMMAIRE

LE JEUNE JUGE/ARBITRE

1. S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTRE 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 JUGE/JEUNE ARBITRE, S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister.

Ces rôles sont construits dans le cadre de l'objectif général n°3 « **Exercer sa responsabilité individuelle et au sein d'un collectif** » (*Programme d'EPS du lycée général et technologique Annexe 1 du BOEN du 22 janvier 2019*) ou de celui visant à « **Exercer sa responsabilité dans un engagement personnel et solidaire** » (Le programme d'EPS pour le CAP et pour le baccalauréat professionnel défini par l'arrêté du 3-4-2019 publié au BO spécial n° 5 du 11 avril 2019) et de l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) Compétence Générale n°3 « *Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités* ».

1.1 Le Jeune Juge/Jeune Arbitre doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Être objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

- Pour remplir sa mission, le Jeune Juge/ Jeune Arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.
- Le jeune juge/jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

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

Comité International Olympique

2. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITÉ

PRESENTATION DE L'ACTIVITE

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

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

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

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

Signes d'acceptation ou de relaxation

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

S'APPROCHER DU CHEVAL

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

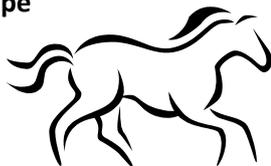
- Préviens le cheval de ton arrivée en lui parlant calmement, pour éviter de le surprendre
- Evite les gestes brusques, les cris
- Passe loin derrière le cheval (ou sous l'encolure) pour éviter de te faire botter ou te faire bousculer
- Aborde-le par le côté gauche car il en a l'habitude.

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

B - CONNAITRE QUELQUES TERMES INDISPENSABLES

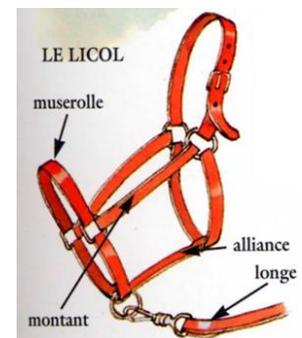
L'Encolure

La Croupe



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

Le matériel de pansage

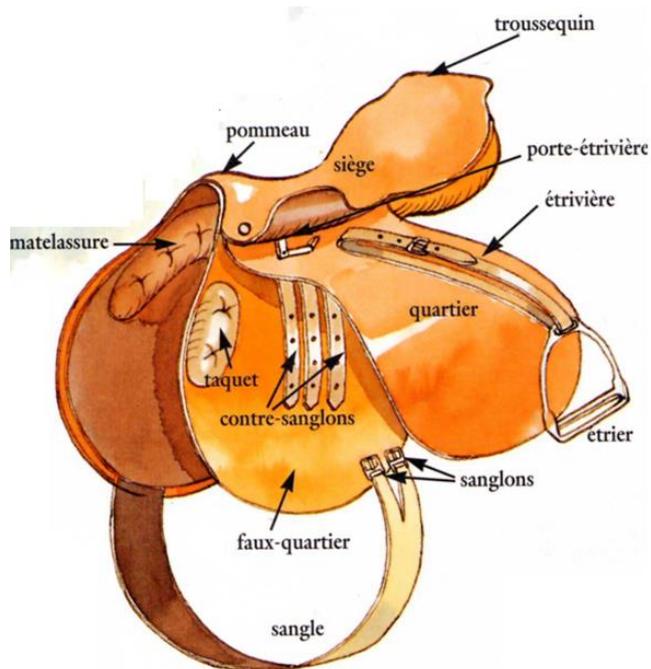


C – VERIFIER L'EQUIPEMENT

→ EQUIPEMENT DU CAVALIER ET SECURITE

- La tête des cavaliers est protégée par un casque (harnais 3 points obligatoire)
- Les cavaliers portent des chaussures permettant de libérer les pieds des étriers : Boots ou bottes d'équitation obligatoires.
Baskets ou tennis peuvent rester bloquées dans les étriers en cas de chute

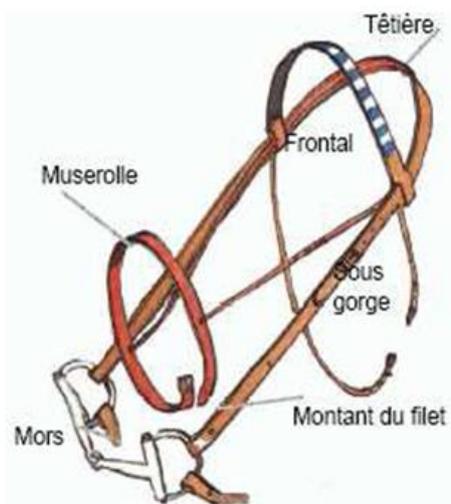
→ EQUIPEMENT DU CHEVAL ET SECURITE



LA SELLE

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

Vérifier que les couteaux soient ouverts



LE FILET

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

D – PRENDRE CONNAISSANCE

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

TENUE

- Pantalon d'équitation ou équivalent, tee-shirt aux couleurs de l'établissement.
- Boots ou bottes d'équitation obligatoires. Lacets autorisés si tour de scotch en PONY GAMES
- **Un gilet de protection (airbag déconseillé)** est autorisé en Equifun et en Pony-Games
- Les **mini chaps** pourront être autorisées en EQUIFUN mais interdites en PONY GAMES.
- Eperons et cravache sont interdits.
- Casque ou bombe sont **obligatoires** (Harnais 3 points).
- Bijoux et montre sont **interdits**.

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

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 » sera organisé en même temps que le championnat de France UNSS 2023. Il récompensera l'équipe ayant fait preuve du meilleur esprit sportif.

REGLEMENT EQUIFUN UNSS

EXTRAIT DE REGLEMENT DES COMPETITIONS EQUIFUN Fédération Française d'Équitation -
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

L'organisateur peut prévoir d'attacher l'ensemble des queues ou laisser l'initiative au cavalier de le faire

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 Jeunes coachs et les enseignants 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.

Pour le sport partagé, les cavaliers en situation de handicap peuvent être accompagnés par des coaches ou partenaires.

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 secondes par porte	
Dispositif endommagé (matériel tombé, renversé ou déplacé: barre, balle, cône, piquet, ballon, cerceau ou balle + cône...)		20 secondes + 5 secondes dans la limite de 40 secondes (pour chaque ensemble de matériel supplémentaire)	
Dispositif infranchissable (dispositif modifié)		40 secondes	20 secondes
Règles non respectées du dispositif (Erreur de tracé, sortie du dispositif, ...)		Doit retenter. Si pas retenté 40 secondes	20 secondes
Dispositif non retenté		40 secondes	
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.

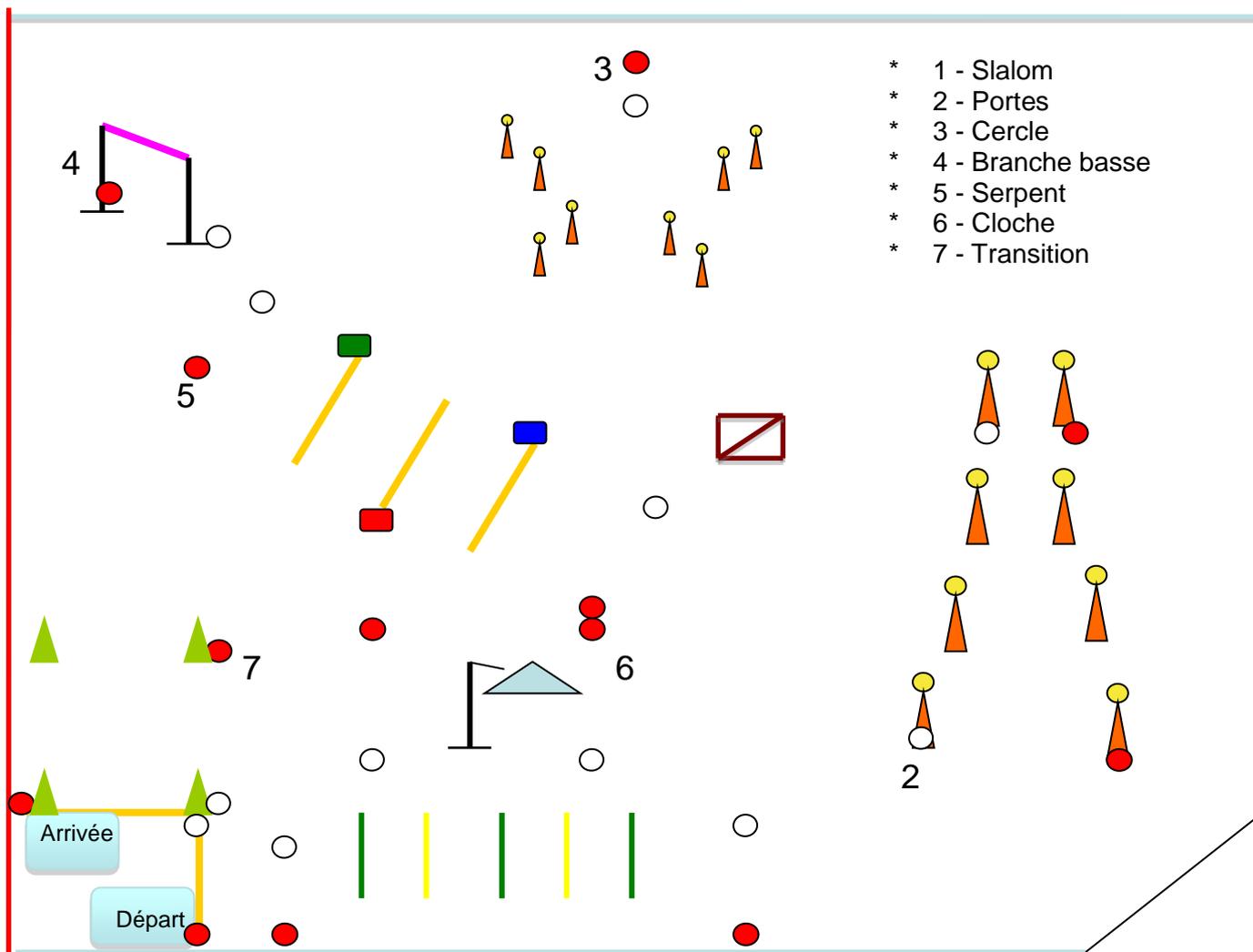
Le « dispositif est infranchissable » si la balle tombe avant d'être lancée vers la cible, si le lasso tombe lors de sa prise....

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 bar

REGLEMENT EQUIFUN UNSS suite

Exemple : Parcours EQUIFUN - Niveau Etablissement

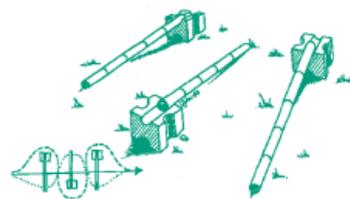


Voir les règles des différents dispositifs présentés sur le site ffe.com disciplines -> Equifun -> Dispositifs

Caractéristiques...

- 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

Ex :Le serpent



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

FEUILLE de RESULTATS EQUIFUN UNS

AS équipe observée :

Série : Etablissement ou Excellence (rayer la mention inutile)

Nom(s) jugé(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 :			

TENUE

- Pantalon d'équitation ou équivalent, tee-shirt aux couleurs de l'établissement.
- Boots ou bottes d'équitation obligatoires. Lacets autorisés si tour de scotch en PONY GAMES
- Un gilet de protection (airbag déconseillé) est autorisé en Equifun et en Pony-Games
- Les **mini chaps interdites** en PONY GAMES.
- Eperons et cravache sont interdits.
- Casque ou bombe sont **obligatoires** (Harnais 3 points).
- Bijoux et montre sont **interdits**.

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

Le 4e cavalier de l'équipe doit porter un **bandeau visible** sur son casque 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 » sera organisé en même temps que le championnat de France UNSS 2023.

Il récompensera l'équipe ayant fait preuve du meilleur esprit sportif.

REGLEMENT PONY GAMES UNSS

Application du règlement **PONY GAMES** Fédération Française d'Equitation (www.ffe.com) => https://www.ffe.com/system/files/disciplines-pony-games/reglements/REGLEMENT-PONY-GAMES-2023-avec-rectificatif-applicable-au-02.01.2023_1.pdf

PRINCIPES IMPORTANTS

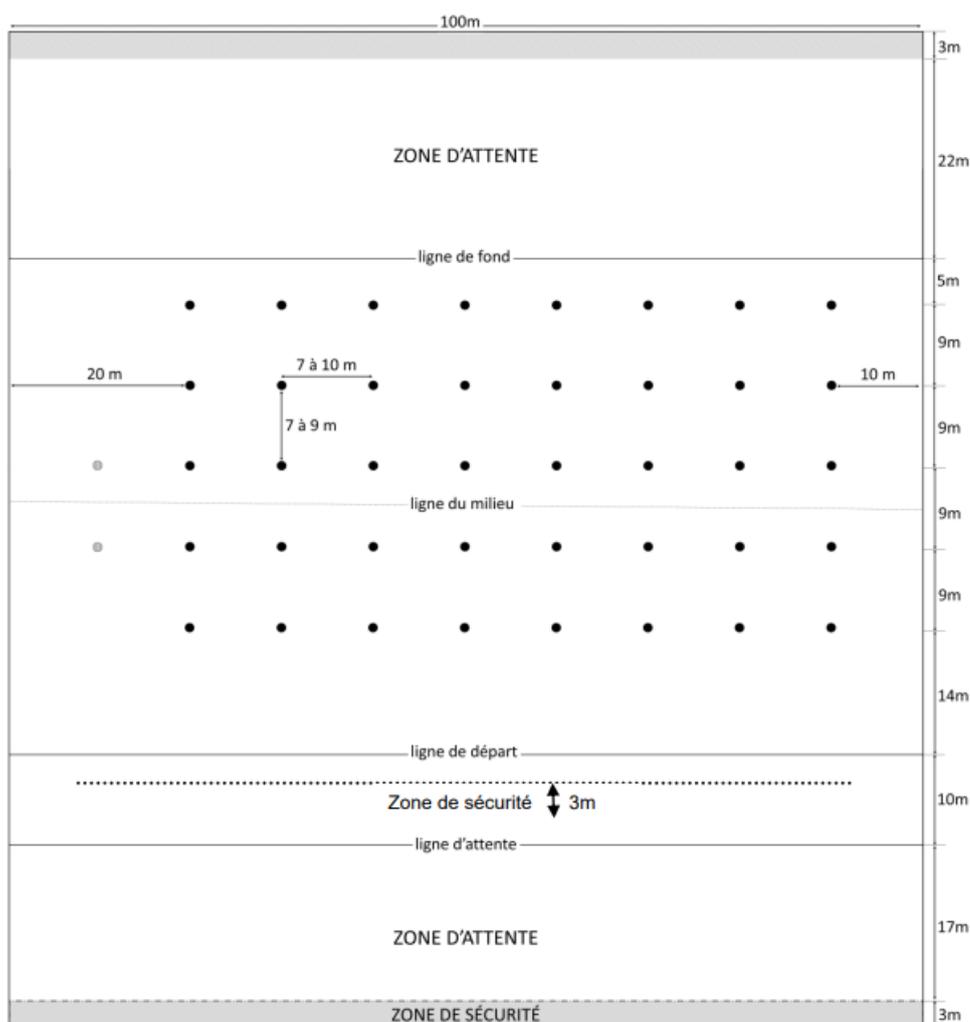
LES CAVALIERS EFFECTUENT LEUR **PARCOURS A PONEY**, SAUF QUAND LE REGLEMENT AUTORISE OU OBLIGE A DESCENDRE.

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

L'arbitre donne un coup de sifflet pour prévenir les cavaliers que le jeu est prêt à être lancé. Les cavaliers numéro 1 attendent derrière la ligne des de la zone d'attente, l'arbitre lève son drapeau, les cavaliers s'avancent vers la ligne de départ, sans la dépasser. Les cavaliers doivent alors s'arrêter et ne franchir la ligne de départ que lorsque que drapeau se baisse. Il se peut que le juge arbitre estime que les poneys soient alignés et que le départ soit ainsi équitable et lance le départ, dans ce cas l'arrêt ne sera pas exigé. Le jeu est lancé par l'abaissement du drapeau.

Si un cavalier ou un couple franchit la ligne de départ avant l'abaissement du drapeau, il sera renvoyé derrière la ligne d'attente et ne pourra franchir cette dernière qu'a 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.

Si, pour une raison quelconque, les juges ne peuvent se décider sur l'ordre d'arrivée d'un jeu, ils pourront faire appel à la vidéo. Si les équipes sont déclarées à égalité elles se partagent alors les points.

Tant qu'un jeu est en cours, aucun cavalier qu'il soit à cheval ou à pied, n'est autorisé à se trouver dans la zone de sécurité, sauf s'il est en train d'y ralentir son poney sous peine d'un avertissement. A partir du moment où un poney est sous contrôle, le cavalier doit se retirer de la zone dès que la situation est sûre pour en sortir.

Le retrait d'un point puis l'élimination de l'équipe pour le jeu en cours pourront être prononcés en cas de répétition d'avertissements.

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

FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE

Lors du passage de ligne, les cavaliers doivent être en selle, les genoux de part et d'autre du poney et en dessous du pommeau de la selle. Si cela n'est pas le cas, l'équipe sera éliminée. Pour réparer cette faute il faut repasser la ligne d'arrivée.

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

RELAIS

Les 4 pieds des poneys impliqués dans un relais doivent être derrière au moment du relais. Le passage de relais d'1 cavalier à 1 autre doit avoir lieu derrière la ligne, dans la zone de relais (8 sabots).

Le relais débute lorsqu'il y a croisement entre les poneys et que le poney en partance bouge. Les fautes au niveau des relais peuvent être prises en considération dès lors ou les deux cavaliers touchent l'objet à se transmettre.

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 en situation dangereuse est à pénaliser.

- Les drapeaux doivent être transmis verticalement ou obliquement de façon à ne pas mettre en jeu la sécurité des cavaliers lors de la transmission.

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 en partance repasse correctement la ligne de départ.**

Du matériel sur ou touchant la ligne est considérée comme étant DANS l'aire de jeu. Pour réparer cette faute le cavalier qui part doit repasser la ligne à cheval avec le matériel à la main.

Tous les relais qui impliquent de se passer une pièce de matériel d'un cavalier à un autre doit être fait de la main à la main (lancé interdit)

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 (sauf cas particulier pour les élèves en situation de handicap).

- 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.

Toute erreur commise doit être immédiatement réparée, par le cavalier en jeu. Il peut la réparer monter ou à pied. Un cavalier qui a commis une erreur pendant un jeu peut revenir la corriger, même s'il a passé la ligne de fond ou la ligne d'arrivée, sauf si le jeu est déclaré terminé.

Les erreurs doivent être réparées dans le sens inverse de ce qui a été fait, jusqu'à l'endroit de la faute, avant de pouvoir reprendre le jeu comme indiqué dans le règlement pour le cavalier en jeu.

Si une pièce de matériel est déplacée après que le dernier cavalier a passé la ligne d'arrivée, aucune élimination n'a lieu.

GENE

Il y a **Gène** si 1 cavalier ou un poney entrave ou perturbe la progression prévue par un autre cavalier.

- S'il y a une modification de la trajectoire : action d'aller à droite ou à gauche
- Si modification de la vitesse pour éviter un autre cavalier
- Gène dans la zone de relais et de transmission

JEUX AVEC SLALOM

Lorsque les règles d'un jeu requièrent que les cavaliers slaloment de part et d'autre des piquets, les erreurs suivantes entraîneront l'élimination si elles ne sont pas corrigées :

- Si le cavalier manque un piquet durant son slalom il devra revenir à la hauteur de ce piquet et le contourner.
- Si un piquet est renversé, le cavalier doit le replacer et reprendre son jeu en passant de n'importe quel côté du piquet redressé.

RENVERSEMENT DU MATERIEL

Si, un cavalier renverse un objet il doit immédiatement remettre l'ensemble de l'équipement en place.

Si le matériel d'une équipe est renversé ou utilisé par une autre équipe, l'équipe qui commet l'erreur sera éliminée et le jeu pourra être rejoué totalement, à la discrétion de l'arbitre, avec les équipes qui n'ont pas terminé le jeu et/ou qui n'ont pas commis de faute irréparable.

Tout matériel doit être remis à son emplacement initial sur / ou touchant le repère tracé au sol quand il y en a un. Si le matériel est renversé par le vent, le jeu sera arrêté et rejoué totalement. Il peut être également annulé ou remplacé.

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 (sauf carton troué)

RENVERSEMENT D'EQUIPEMENT TENUE DU PONEY A PIED LORS DU JEU

Un poney ne doit jamais être lâché. Un cavalier à pied doit tenir son poney / cheval par la ou les rêne(s), posée(s) sur l'encolure au cas où les rênes passeraient par-dessus l'encolure, le cavalier doit d'abord les remettre en place et reprendre son jeu en regagnant sa ligne à la hauteur où la faute a été commise, sans cela il recevra un avertissement.

AIDE

Le cavalier qui est en jeu ne peut pas se faire aider par le cavalier en partance.

Pour être en jeu, un cavalier doit avoir commencé mais pas encore terminé sa part du jeu.

Lorsqu'une équipe est dernière d'un jeu ou bien que la fin d'un jeu est sifflée, le coach ou chef d'équipe et/ou le juge de ligne peut aider le ou les cavaliers en difficulté présents sur le terrain, avec l'accord de l'arbitre.

RECLAMATIONS ET DECISIONS DE L'ARBITRE

Toute réclamation concernant le départ, le jugement ou l'arbitrage d'une épreuve ne sont pas admises lors des phases de jeu.

Seul le jeune coach peut demander à se faire préciser une décision. Pour cela, il lève le bras et attend d'être invité par le juge arbitre à pénétrer dans le terrain.

Toute intrusion ou interpellation non autorisée aux abords du terrain ou de la table de marque impliquera l'élimination de l'équipe pour le jeu en cours. Si toutefois l'intrusion inopinée fait suite à une élimination, l'équipe ne sera pas autorisée à disputer le jeu suivant.

Si ce cas de figure intervient lors du dernier jeu, le juge arbitre pourra prononcer l'élimination de l'équipe pour le jeu précédent, les autres équipes conservent leurs points tels qu'initialement annoncé.

Après un arrêt de jeu, le jeu est rejoué : seules les équipes n'ayant pas fait d'erreur irréparable peuvent alors participer. L'arbitre peut prendre la décision d'interrompre un jeu, de le faire rejouer ou de l'annuler, s'il estime que les conditions n'ont pas été équitables.

L'arbitre signale la fin du jeu par un coup de sifflet. L'arbitre peut à tout moment, et à sa discrétion, interroger les membres de la table afin de recueillir leur vision de la vidéo installée sur la ligne d'arrivée pour vérifier une information concernant uniquement la ligne de départ / arrivée, les relais et les gênes lors d'un relais.

En cas de doute de la table, il pourra lui-même contrôler la vidéo. La table est considérée comme arbitre et peut donc au même titre que l'arbitre du terrain valider un jeu ou éliminer une équipe. La validation est définitive lorsqu'il y a eu validation du terrain et validation de la table. La décision est actée à la fin de chaque jeu.

CAS PARTICULIERS

Etablissement =>

- Petit président : Le sens des lettres à une importance => Il faut pouvoir lire le mot « Poney ».
- Facteur : le poney doit passer les 4 sabots derrière la ligne de fond avant de prendre la lettre. Le facteur ne doit en aucun cas rentrer dans la zone de jeu. La lettre doit être totalement dans le sac lors du passage de la ligne.

Excellence =>

- 4 drapeaux : Les couleurs du socle doivent être respectées. Si le drapeau tombe au socle il faut obligatoirement le remettre à cheval.
- Basket : La balle doit obligatoirement être posée à cheval dans le panier.
- Petit président : Le sens des lettres à une importance => Il faut pouvoir lire le mot « Poney ».
- Teksab : L'essai du geste technique est important.

JEUX de PONY GAMES RETENUS
Pour les COMPETITONS UNSS du CF 2024

NIVEAU EQUIPES ETABLISSEMENT 8 JEUX (4 JEUX TIRES AU SORS)	NIVEAU EQUIPES EXCELLENCE 9 JEUX (4 JEUX TIRES AU SORS)
2 TASSES	5 DRAPEAUX (aller-retour)
2 DRAPEAUX	BALLE ET CONE
2 BOUTEILLES	4 DRAPEAUX (aller-retour)
SLALOM (aller-retour)	BOUTEILLES EXCHANGE
LE PETIT PRESIDENT (aller-retour)	SLALOM (aller-retour)
CARTON (aller-retour)	BASKET (aller-retour)
FACTEUR (aller-retour)	LE PETIT PRESIDENT (aller-retour)
5 TASSES (aller-retour)	TASSES
	TEKSAB (aller-retour)
	DRAPEAUX EXCHANGE

Jeux établissements

Les deux tasses / Mug shuffle

Equipement de chaque couloir :

- ◆ 2 tasses,
- ◆ 4 piquets.

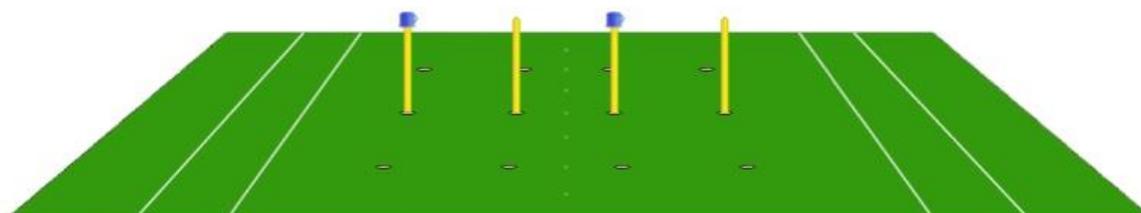
Départ : rien

Terrain : 4 piquets

une tasse est posée sur le piquet 1, une tasse sur le piquet 3

Remarque : les tasses doivent toutes être inclinées du même côté

Fond : rien



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.

Les deux drapeaux / Two flags

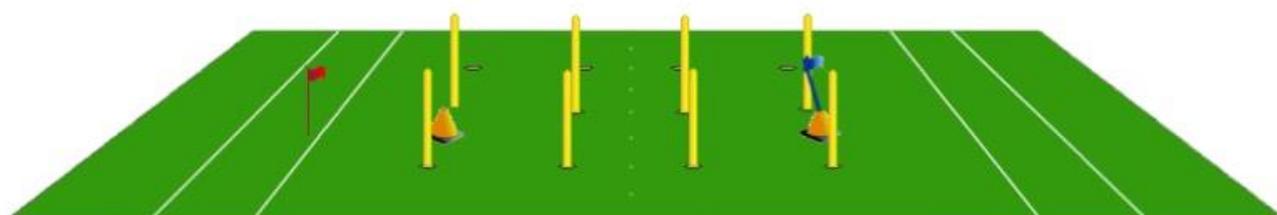
Équipement de chaque couloir :

- ◆ 2 cônes,
- ◆ 2 drapeaux.

Départ : 1 drapeau donné au cavalier n°1

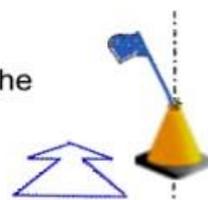
Terrain : 1 cône est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet 1
1 cône avec un drapeau est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet 4

Fond : rien



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.

Les deux bouteilles

Equipement pour chaque couloir :

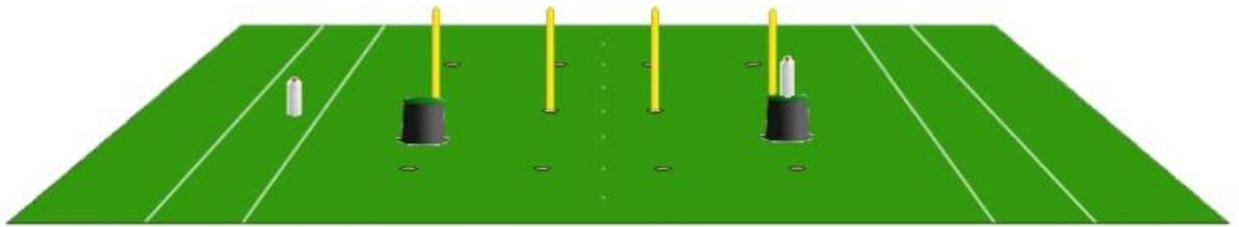
- ◆ 2 poubelles,
- ◆ 2 bouteilles.

Départ : 1 bouteille est donnée au cavalier n°1

Terrain : 1 poubelle est placée à l'envers au milieu du couloir, sur le même alignement que les premiers piquets.

1 poubelle est placée à l'envers au milieu du couloir, sur le même alignement que les quatrièmes piquets. 1 bouteille est placée sur la poubelle.
Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu.

Fond : rien.



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 2ème poubelle placée sur le même alignement que le 4ème piquet de slalom. Après avoir franchi la ligne de fond, 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.

Slalom / Speed weavers

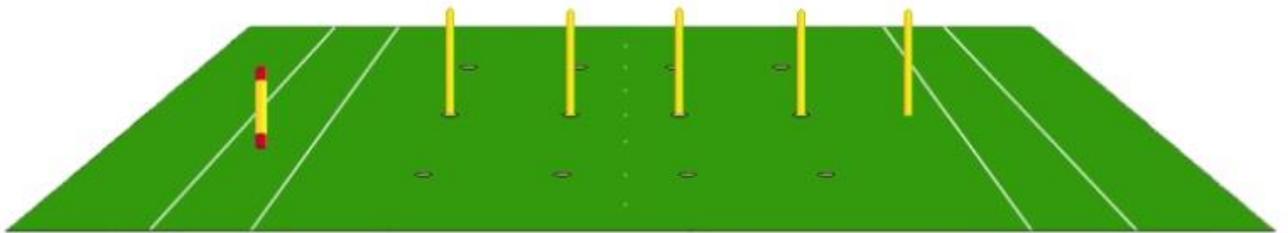
Equipement pour chaque couloir

- ◆ 1 témoin,
- ◆ 5 piquets.

Départ : 1 témoin donné au cavalier n°1

Terrain : 1 cinquième piquet placé dans le prolongement des 4 autres.

Fond : rien



Règle du jeu : au signal du départ, le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5ème piquet et revient en slalomant. Il transmet le témoin au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

Le petit président

Équipement pour chaque couloir :

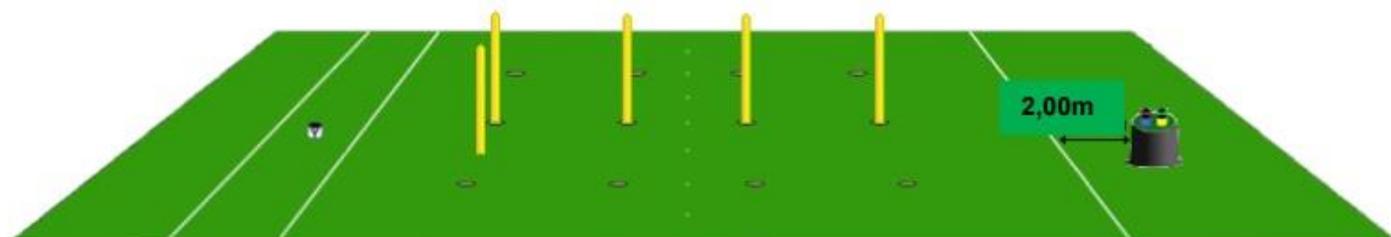
- ◆ 1 piquet,
- ◆ 1 poubelle,
- ◆ 5 tubes avec les lettres P.O.N.E.Y.

◆ Positionnement des lettres comme les 5 tasses (en carré sur la poubelle), le E devant en sortie de virage, le N au fond en sortie de virage, le O au fond en début de virage, le P devant en début de virage.

Départ : 1 lettre Y est donnée au cavalier n°1.

Terrain : 1 piquet est positionné dans le couloir sur le même alignement que les premiers piquets.

Fond : les lettres P, O, N et E sont positionnées sur une poubelle, située à 2,00m derrière la ligne de fond.



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 2 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.

Carton / Carton Race

Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 4 cartons,
- ◆ 1 seau,
- ◆ 4 piquets.

Départ : rien

Terrain : 4 piquets, 1 carton est placé sur chacun des piquets

Fond : 1 seau est placé dans l'alignement des piquets, **2,00m** derrière la ligne de changement de relais

Attention : l'anse du seau doit être placée du côté de la ligne de départ



Règle du jeu : le seau est posé sur le sol à 2 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.

Facteur / Pony express

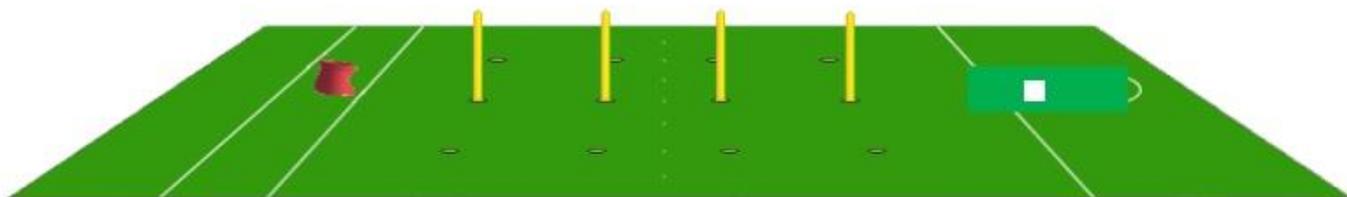
Equipement de chaque couloir :

- ◆ 1 sac,
- ◆ 4 lettres,
- ◆ 4 piquets.

Départ : 1 sac postal donné au cavalier n°1

Terrain : 4 piquets

Fond : 4 lettres sont données au facteur qui se place derrière la ligne de changement de relais.



Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 5, à pied, avec chaussures fermées et avec son casque attaché, est positionné derrière la ligne de fond. Il tient les 4 lettres. Le cavalier 1, tenant le sac, s'élance, 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'élance à son tour. Les lettres doivent impérativement être au fond du sac avant que le cavalier ne franchisse la ligne d'arrivée et de transmettre le sac au suivant. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même. Si l'équipe comporte 5 cavaliers, ce sera obligatoirement le 5ème 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. Le cavalier n°5 n'est pas tenu de se maintenir au même endroit pour transmettre la lettre mais le cavalier en selle doit avoir passé entièrement la ligne de fond avant de collecter la lettre. Le facteur doit rester derrière la ligne de fond en tout temps. Le facteur peut poser les lettres par terre, il peut également ramasser la lettre qu'un cavalier fait tomber tant qu'elle n'est pas en jeu MAIS ne peut pas ramasser un sac qui tombe. Le facteur ne peut pas agiter les lettres pour faire repartir l'équidé. Le bord du sac ne peut pas être roulé volontairement

Les cinq tasses / Hug a mug

Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 5 tasses,
- ◆ 1 poubelle,
- ◆ 4 piquets.

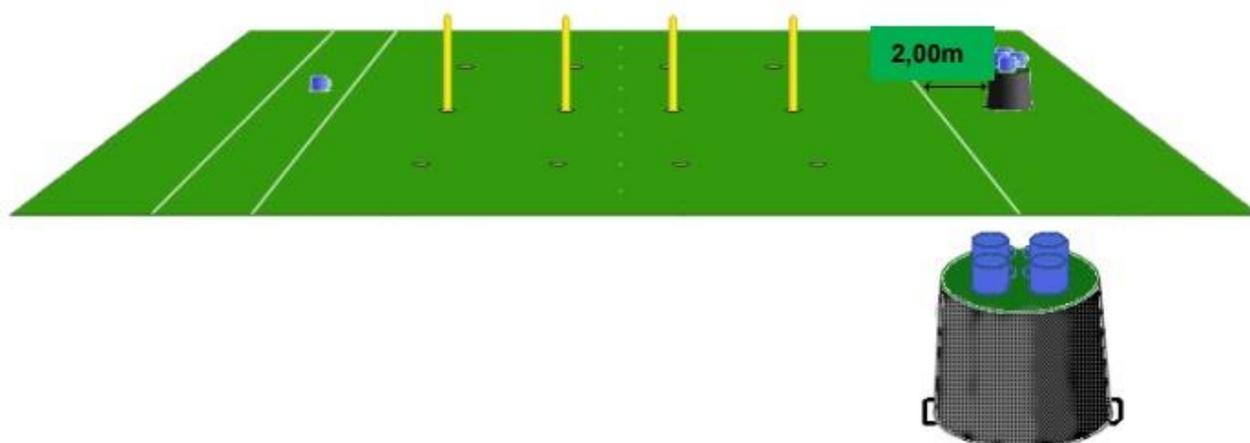
Départ : 1 tasse est donnée au cavalier n°1.

Terrain : 4 piquets.

Fond : 1 poubelle est placée à l'envers dans l'alignement des piquets, 2,00m derrière la ligne de changement de relais.

Mettre les anses de la poubelle dans l'axe du jeu.

Les 4 tasses sont placées en carré sur la poubelle avec les anses à l'intérieur.



Règle du jeu : la poubelle est située à 2 m 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.

Jeux excellence

Les cinq drapeaux / Flag fliers

Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 cônes,
- ◆ 5 drapeaux.

Départ : 1 drapeau est donné au cavalier n°1

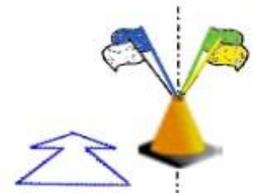
Terrain : 1 cône est placé au milieu du terrain sur la ligne centrale. Dans ce cône, sont placés 4 drapeaux.

Fond : 1 cône est placé au milieu du couloir, à 2,00m de la ligne de changement de relais



Remarques pour le placement :

- les drapeaux doivent être disposés en "X" : deux drapeaux inclinés vers la droite, deux drapeaux inclinés 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, 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 2 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.

Balle et cône

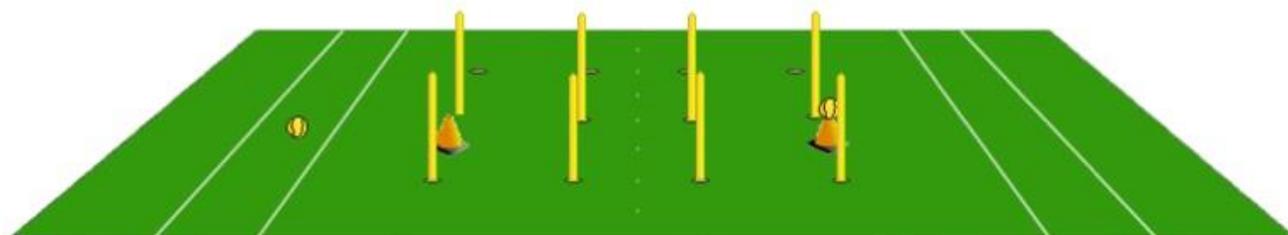
Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 cônes,
- ◆ 2 balles.

Départ : 1 balle de tennis est donnée au cavalier n°1

Terrain : 1 cône est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet 1
1 cône surmonté d'une balle de tennis est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet 4
La base du cône doit être disposée en losange par rapport à l'axe du couloir de jeu

Fond : rien

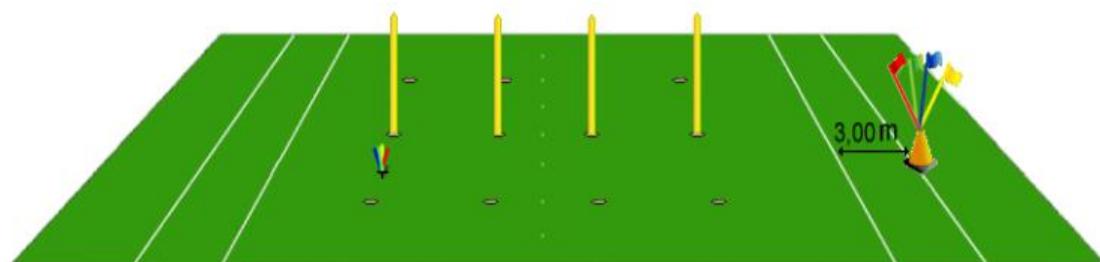


Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant une balle, s'élançe pour poser celle-ci sur le premier cône, dépourvu de balle, placé sur le même alignement que le premier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

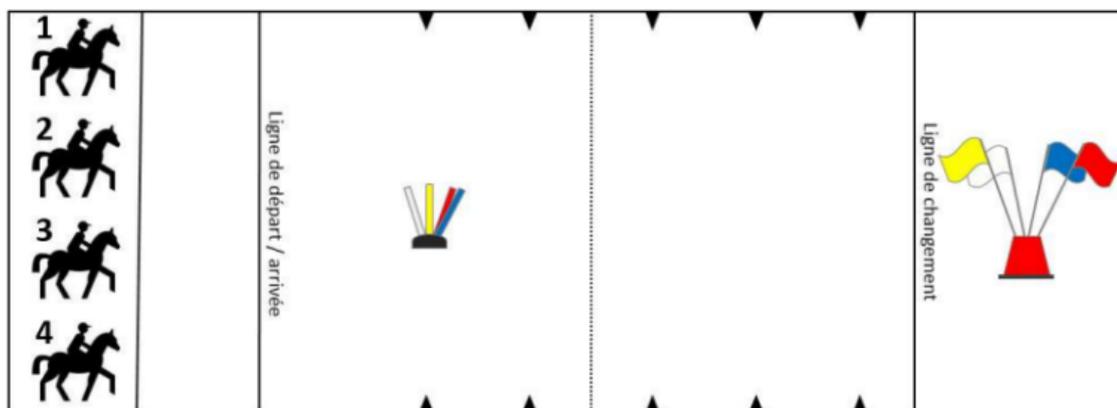
4 Drapeaux / Four Flag Race

Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 4 drapeaux de couleurs différentes,
- ◆ 1 porte-drapeau,
- ◆ 1 cône à drapeau



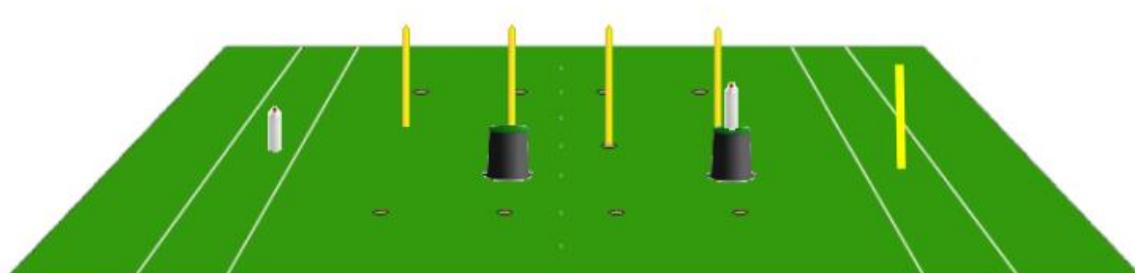
Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Le cavalier 1 va collecter le drapeau de son choix dans un cône situé 3 mètres derrière la ligne de fond, il le dépose ensuite dans le tube de même couleur du porte-drapeau situé sur l'alignement du premier piquet de slalom. Les 3 autres cavaliers agissent successivement de même, et peuvent prendre le drapeau de leur choix, mais doivent le déposer dans le tube de même couleur. Le cavalier doit obligatoirement être à poney pour déposer le drapeau.



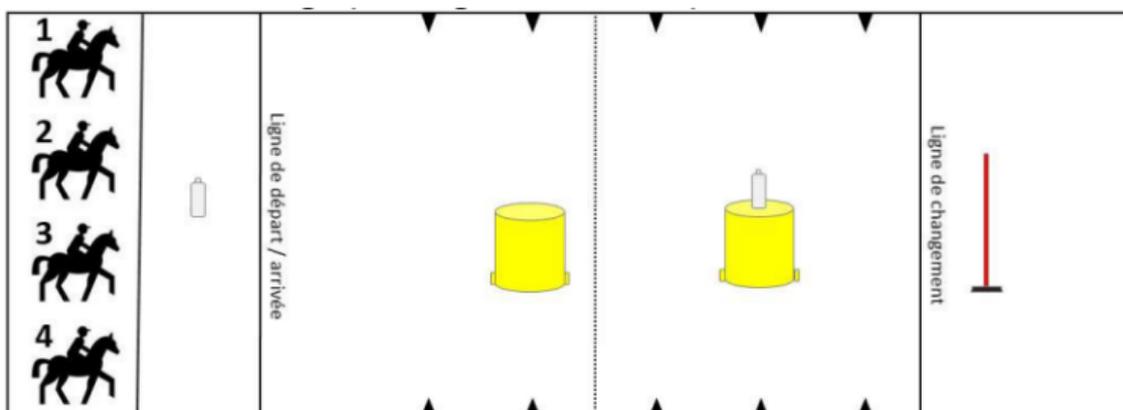
Bottle Exchange

Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 Poubelles
- ◆ 2 Bouteilles
- ◆ 1 Piquet



Règle du jeu : Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle alignée sur les piquets 2, place sa bouteille, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 4, y prend la bouteille qui s'y trouve, va tourner derrière le piquet au fond du terrain, revient vers la poubelle alignée sur les piquets 4, y pose sa bouteille, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 2, y prend la bouteille qui s'y trouve et revient la donner au cavalier 2. Les cavaliers 2 et 3 exécutent le jeu comme le cavalier 1. Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers et termine en portant la bouteille.



Slalom / Speed weavers

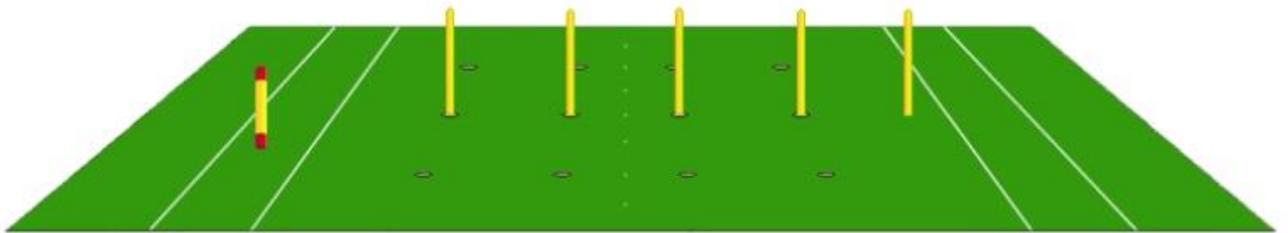
Equipement pour chaque couloir

- ◆ 1 témoin,
- ◆ 5 piquets.

Départ : 1 témoin donné au cavalier n°1

Terrain : 1 cinquième piquet placé dans le prolongement des 4 autres.

Fond : rien

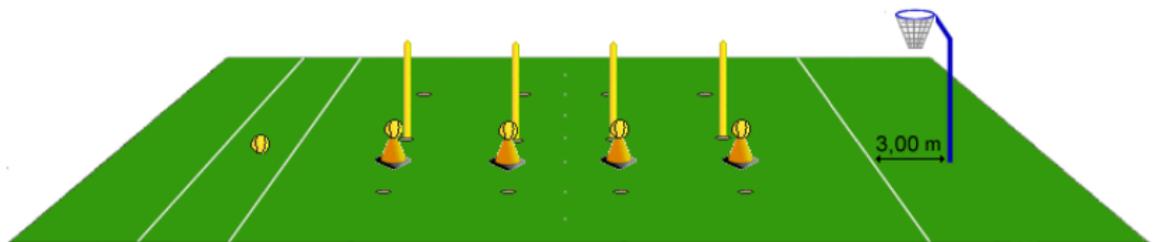


Règle du jeu : au signal du départ, le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5ème piquet et revient en slalomant. Il transmet le témoin au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

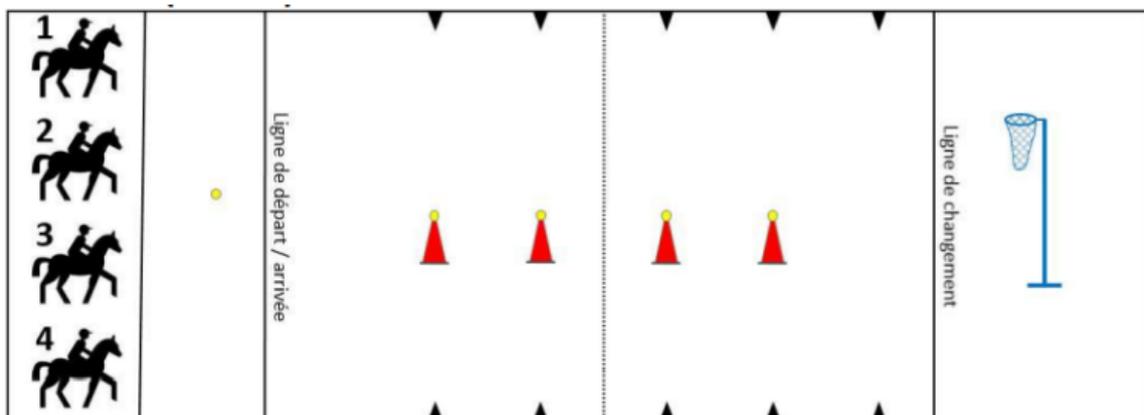
Basket / Hilo

Equipement de chaque couloir :

- ◆ 4 cônes
- ◆ 5 balles
- ◆ Un panier de basket, hauteur indice établissement : 1m70 , indice excellence : 2m10



Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Les cônes sont placés sur le même alignement que les 4 premiers piquets de slalom. Sur chacun, est posée une balle. Le cavalier 1, tenant une balle, va la déposer dans le panier situé à 3 mètres derrière la ligne de fond. En revenant, il prend une balle sur le cône de son choix 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 balle à la main.



Le petit président

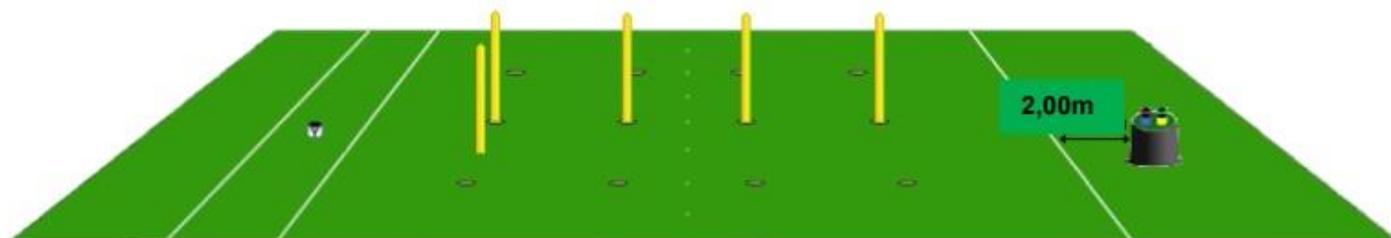
Équipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 piquet,
- ◆ 1 poubelle,
- ◆ 5 tubes avec les lettres P.O.N.E.Y.
- ◆ Positionnement des lettres comme les 5 tasses (en carré sur la poubelle), le E devant en sortie de virage, le N au fond en sortie de virage, le O au fond en début de virage, le P devant en début de virage.

Départ : 1 lettre Y est donnée au cavalier n°1.

Terrain : 1 piquet est positionné dans le couloir sur le même alignement que les premiers piquets.

Fond : les lettres P, O, N et E sont positionnées sur une poubelle, située à 2,00m derrière la ligne de fond.



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 2 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.

Tasses / Mugs

Équipement de chaque couloir :

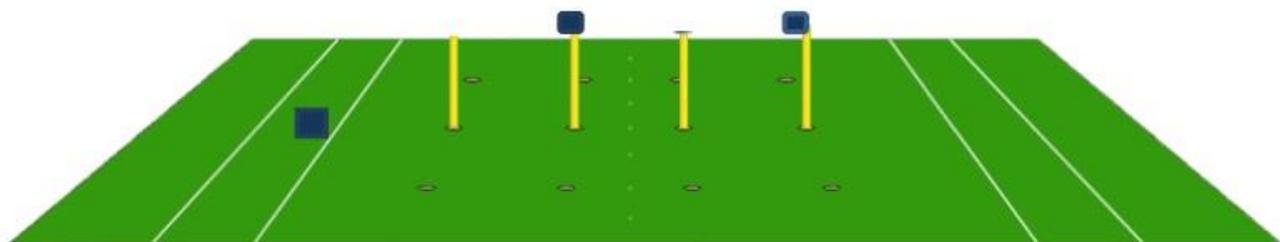
- ◆ 3 tasses,
- ◆ 4 piquets.

Départ : rien

Terrain : 4 piquets

Une tasse est donnée au premier cavalier, une tasse est posée sur le 2^{ème} piquet et une tasse est posée sur le 4^{ème} piquet

Fond : rien



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 avec une tasse, la pose sur le premier piquet, collecte la tasse posée sur le deuxième piquet et la pose sur le troisième, puis prend la tasse posée sur le quatrième piquet pour la donner, après avoir passé la ligne de fond, au cavalier 2. Le cavalier 2 s'élance alors à son tour vers la ligne d'arrivée en posant et déplaçant les tasses de la même façon. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Teksab

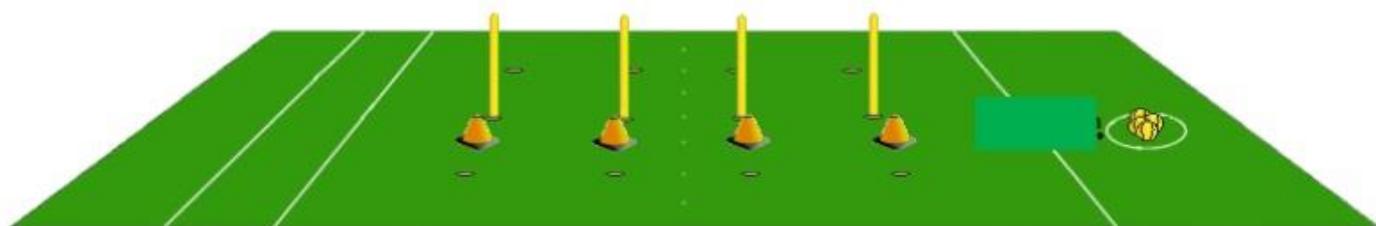
Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 4 cônes,
- ◆ 4 balles.

Départ : Rien

Terrain : 4 cônes sont placés au milieu du couloir à hauteur de chaque piqué

Fond : 4 balles de tennis sont données à la personne qui va se placer derrière la ligne de fond.

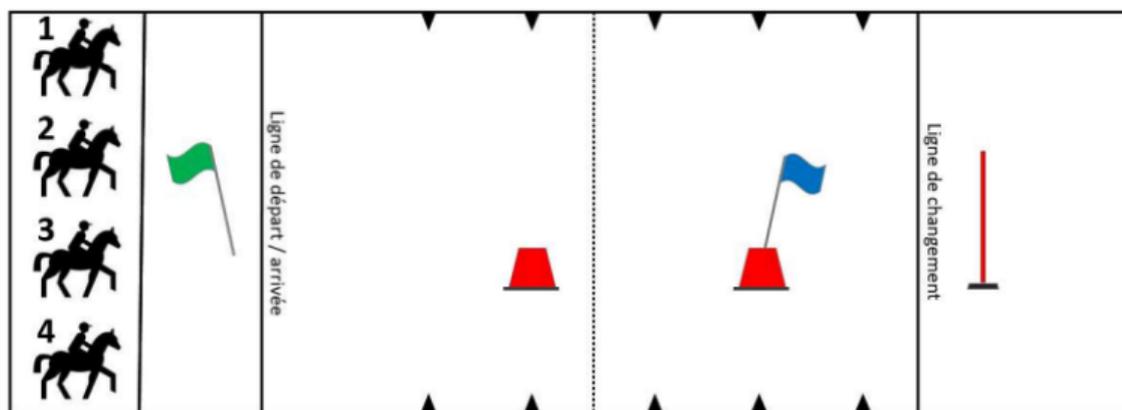


Règle du jeu : Les cavaliers 1, 2, 3, 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 5 est à pied avec son casque attaché. Il est situé derrière la ligne de fond au milieu du couloir délimité par 2 lignes de piquets et tient les 4 balles dans ses mains ou les pose à terre. Les cônes sont placés sur le même alignement que les 4 premiers piquets de slalom. Le cavalier 1 s'élance, prend la balle que lui tend le cavalier 5 et, au retour, la pose sur le cône de son choix puis revient franchir la ligne d'arrivée. Les cavaliers 2, 3, 4, agissent successivement de même. Les mêmes règles que le jeu du facteur s'appliquent pour la personne derrière la ligne de fond et la transmission des balles.

Drapeaux échange - Flag Exchange

Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 Drapeaux
- ◆ 2 Cônes
- ◆ 1 Piquet



Règle du jeu : Le cavalier 1 avec un drapeau en main se dirige vers le cône aligné sur les piquets 2, place son drapeau dedans, continue vers le cône aligné sur les piquets 4, y prend le drapeau qui s'y trouve, va tourner derrière le piquet au fond du terrain, revient vers le cône aligné sur les piquets 4, y met son drapeau, continue vers le cône aligné sur les piquets 2, y prend le drapeau qui s'y trouve et revient le donner au cavalier 2. Les cavaliers 2 et 3 exécutent le jeu comme le cavalier 1. Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers et termine en rapportant le dernier drapeau.

4. LE JEUNE JUGE EST IDENTIFIÉ

Tenue vestimentaire

Au niveau des différentes organisations nationales et championnats de France, le Jeune Juge est identifié par un

[polo de couleur verte.](#)

Le reste de sa tenue doit correspondre aux standards usuels de l'arbitrage ou du jugement de la discipline sportive concernée.

5. LE JEUNE JUGE SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Évaluation et harmonisation des Certifications

Un Jeune Juge acquiert le niveau 5 (national) de la compétence à partir d'une note de 16/20 lors de son évaluation.

Prérequis minimaux niveau 1/2 : niveau départemental	Prérequis minimaux niveau 3/4 : niveau académique	Prérequis minimaux niveau 5 : niveau national
12/20	14/20	16/20

L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique** : vidéos à privilégier, QCM, oraux (notamment pour les élèves en difficulté, par exemple 1/3 temps, dyslexie prononcée/repérée etc.). Un élève qui a une mauvaise note à l'écrit et qui se fait repérer comme « performant » dès les premiers arbitrages / jugements doit pouvoir repasser la théorie sous forme d'oral afin de ne pas être éliminé pour une possible obtention de la certification, et ce, à tous les niveaux.
- **Pratique** : mise en situation lors d'un championnat de France, déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer (2 rôles souhaités si possible).

Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Juge.

<i>Partie théorique</i>	1 à 1.5 point	2 à 2.5 points	3 à 4 points
Sur 4 points	<i>À consolider</i>	<i>Satisfaisant à Bien</i>	<i>Très bien à Excellent</i>

Il est possible de modifier le nombre de rôles.

Selon la spécificité de l'activité, si le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut être confronté à 2 rôles différents, son évaluation pratique sera alors la moyenne (sur 16 points) de ses 2 prestations :

(Moyenne des 2 prestations pratiques sur 16 points) + note théorique sur 4 points

= note globale sur 20 points

Si par l'essence même de l'activité un seul rôle peut être tenu, c'est la note de ce rôle unique qui sera prise en compte :

Note pratique sur 16 points + note théorique sur 4 points

= note globale sur 20 points

➤ Conseils de la CNJO pour l'élaboration de la grille d'évaluation pratique

Le tableau suivant est un guide d'évaluation pratique.

Les propositions de contenus qui vous y sont proposées le sont à titre d'exemple ; elles s'ajustent en fonction des activités

Nous cherchons à **valider et valoriser** les compétences des Jeunes Juges / Arbitres. Dans la mesure du possible, le champ lexical utilisé est donc résolument positif. Définir un niveau de compétence d'un officiel en référence à ce qu'il ne sait pas faire nous semblerait paradoxal. Dès lors, nous vous proposons de **définir la compétence dont il aura fait preuve** pour le niveau que vous validerez.

Évaluation et Harmonisation des Certifications

Un Jeune juge/jeune arbitre acquiert le niveau 5 (national) de la compétence à partir d'une note de 16/20 lors de son évaluation.

Exigences minimales requis niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20	Exigences minimales requises niveau 3/4 : Niveau académique 14/20	Exigences minimales requis niveau 5 : Niveau national 16/20
---	--	--

L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique** : vidéos à privilégier, QCM, oraux (notamment pour les élèves en difficulté, par exemple 1/3 temps, dyslexie prononcée/repérée etc) Un élève qui a une mauvaise note à l'écrit mais qui se fait repérer comme « performant » dès les premiers jugements/arbitrages doit pouvoir repasser la théorie sous forme d'oral afin de ne pas être éliminé pour une possible obtention de la certification, et ce, à tous les niveaux.
- **Pratique** : mise en situation lors d'un Championnat de France, déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer (2 rôles souhaités si possible)

Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Juge

<u>Partie théorique</u>	1 à 1.5 point	2 à 2.5 points	3 à 4 points
Sur 4 points	<i>A consolider</i>	<i>Satisfaisant à Bien</i>	<i>Très bien à Excellent</i>

Il est possible de modifier le nombre de rôles.

Selon la spécificité de l'activité, si le Jeune juge peut être confronté à 2 rôles différents, son évaluation pratique sera alors la moyenne (sur 16 points) de ses 2 prestations :

(Moyenne des 2 prestations pratiques sur 16 points) + note théorique sur 4 points = note globale sur 20 points Si par l'essence même de l'activité un seul rôle peut être tenu, c'est la note de ce rôle unique qui sera prise en compte :

Note pratique sur 16 points + note théorique sur 4 points = note globale sur 20 points

➤ **Conseils de la CNJO pour l'élaboration de la grille d'évaluation pratique**

Le tableau suivant est un guide d'évaluation pratique.

Les propositions de contenus qui vous y sont proposées le sont à titre d'exemple ; elles s'ajustent en fonction des activités.

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

ROLES TENUS	COMPETENCES REQUISES	CONDITIONS D’EVALUATION
Juge de ligne	Sur le Terrain :	Formation départementale
Juge de dispositifs EQUIFUN	- Actif, concentré, bien orienté - Connaît l’application du règlement général et particulier.	Test théorique (QCM) : lors de la formation départementale. Note théorique minimum : 12 / 20
Placeurs de matériel	- Identifie toutes les fautes dont il a la responsabilité	Test pratique : lors du championnat Départemental
Juge de relais	- Connaissance du règlement général UNSS et des règlements Equifun et Pony Games.	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'ÉVALUATION
<p>Juge de ligne</p> <p>Juge de dispositifs EQUIFUN</p> <p>Placeurs de matériel</p> <p>Juge de relais</p>	<p>Sur le Terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>- Test théorique (QCM) : lors de la formation départementale.</p> <p>Note théorique minimum : 14 / 20</p> <p>- Test pratique : lors du championnat Académique</p> <p>Note pratique minimum : 14 / 20</p> <p>Evaluation par professeur EPS responsable académique Jeunes Officiels.</p>

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	Sur le Terrain : - Très concentré, réactif, disponible.	- Test théorique (QCM) : durant le championnat de France
Juge de dispositifs EQUIFUN	- Connaît bien le règlement général et particulier. - Identifie toutes les fautes et incidents de jeu.	Note théorique minimum : 16 / 20
Placeurs de matériel	- Apte à prendre tous les postes.	- Test pratique : lors du championnat de France
Juge de relais	- Connaît l'emplacement du matériel. - Prend des décisions opportunes, des responsabilités. - Connaissance approfondie des règlements	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

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

Nom & Prénom du Jeune Juge :

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

6. LE JEUNE JUGE VALORISE SON PARCOURS

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

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

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

Exemple de Test théorique JEUNE JUGE Equitation

REGLES GENERALES 6 points 2 points par question

1	le juge signale 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 point 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 à la fin du jeu .	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 tant que l'arbitre n'a pas sifflé la fin du jeu.	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 point par question

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

La remise d'un diplôme attestant de l'investissement et du niveau de formation du Jeune Juge UNSS sera effectuée par le service UNSS responsable de l'organisation (Service Départemental ou Régional UNSS selon les événements) ou par l'encadrant responsable de l'établissement (sous couvert du Service UNSS référent).

La valorisation du Jeune Juge peut également être faite par l'établissement scolaire (hors d'un championnat ou d'une organisation) avec l'accompagnement et sous la délégation du service UNSS concerné.

L'engagement du Jeune Juge

Hors du strict cadre de l'UNSS, l'investissement citoyen et le cursus de formation du Jeune Arbitre / Jeune Juge constituent une véritable démonstration du don de soi et des valeurs civiques.

L'expérience du Jeune Juge

De par son rôle opérationnel dans les différentes manifestations dans lesquelles il a pu intervenir, le Jeune Arbitre / Jeune Juge a pu mettre en pratique ses savoirs et connaissances, développant ainsi une expérience de terrain réelle.

Les compétences du Jeune Juge

Les différents niveaux d'implications, de formations et de certifications du Jeune Arbitre / Jeune Juge sont une reconnaissance des compétences exprimées par celui-ci lors de ses interventions multimodales.

7. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES

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

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

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

Suivi de sa formation

Dès que possible, l'UNSS proposera à tout Jeune Arbitre / Jeune Juge certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS : www.unss.org

En parallèle du parcours de formation à la citoyenneté mis en place par l'UNSS, le Jeune Secouriste peut se rapprocher des différentes formations mises en place dans son établissement pour l'éco-délégué, le délégué de classe, le Conseil de Vie Collégienne (CVC) ou le Conseil de Vie Lycéenne (CVL).



LE GUIDE DE L'ÉCO-DÉLÉGUÉ

Les fiches de formations des Délégués Lycéens ou au sein du Conseil de Vie Lycéenne sont accessibles sur internet. Nous vous proposons de suivre les liens suivants en cliquant dessus :



S'ENGAGER AU LYCÉE

(fiche officielle)

Au lycée, une organisation repose sur la solidarité entre lycéens et permet de constituer des réseaux de coopération : la Fédération des Maisons des Lycéens.

Celle-ci met en place des formations adaptées notamment via un réseau de partenaires.

Les lycéens sont sensibilisés à l'engagement sous toutes ses formes dans et hors l'établissement lors des **Semaines de l'Engagement** :



CONSEIL DE VIE LYCÉENNE

(fiche officielle)



FÉDÉRATION DES MAISONS DES LYCÉENS



LES SEMAINES DE L'ENGAGEMENT

(fiche officielle)

Ils prennent connaissance de leurs droits et devoirs, découvrent le fonctionnement des instances lycéennes et la vie de l'établissement, rencontrent et échangent avec leurs représentants lycéens, etc. Les Semaines de l'Engagement précèdent la semaine de la démocratie scolaire.



Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org

Et sur nos réseaux sociaux :

