



**Union Nationale
du Sport Scolaire**

**LIVRET JEUNE ARBITRE. JEUNE
JUGE**

EQUITATION

1er juillet 2021

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.

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.

Dans le cadre du sport scolaire (source : l'UNSS en chiffres 2016-2017)

- L'équitation est pratiquée par 7.475 jeunes licenciés UNSS dont 91,5% de filles
- L'équitation est la 32^{ème} activité UNSS en nombre de pratiquants (7 places gagnées)
- L'équitation est encadrée dans 27 académies et 90 départements par 580 animateurs d'AS
- 260 Jeunes Juges ont obtenu une certification académique en 2018
- 24 Jeunes Juges ont obtenu une certification nationale en 2018
- 60 équipes se qualifient dans quatre catégories
 - Equipes Sport Partagé : 6 équipes
 - Equipes Collèges Etablissement
 - Equipes Collèges Excellence
 - Equipes Lycées Excellence

Les modalités de qualification sont détaillées dans la fiche sport Equitation 2022

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

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 relaxation

- *tête haute, encolure contractée
- *fixité du regard sans battement de paupières
- *oreilles couchées en arrière ou sur le côté.



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

Signes d'acceptation ou de

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

S'APPROCHER DU CHEVAL

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

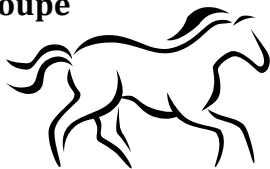
- Préviens le cheval de ton arrivée en lui parlant calmement, pour éviter de le surprendre
- Evite les gestes brusques, les cris
- Passe loin derrière le cheval (ou sous l'encolure) pour éviter de te faire botter ou te faire bousculer
- Aborde-le par le côté gauche car il en a l'habitude.

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

B - CONNAITRE QUELQUES TERMES INDISPENSABLES

L'Encolure

La Croupe



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

Le matériel de pansage



L'étrille en caoutchouc



Le Bouchon



Le Cure-Pieds



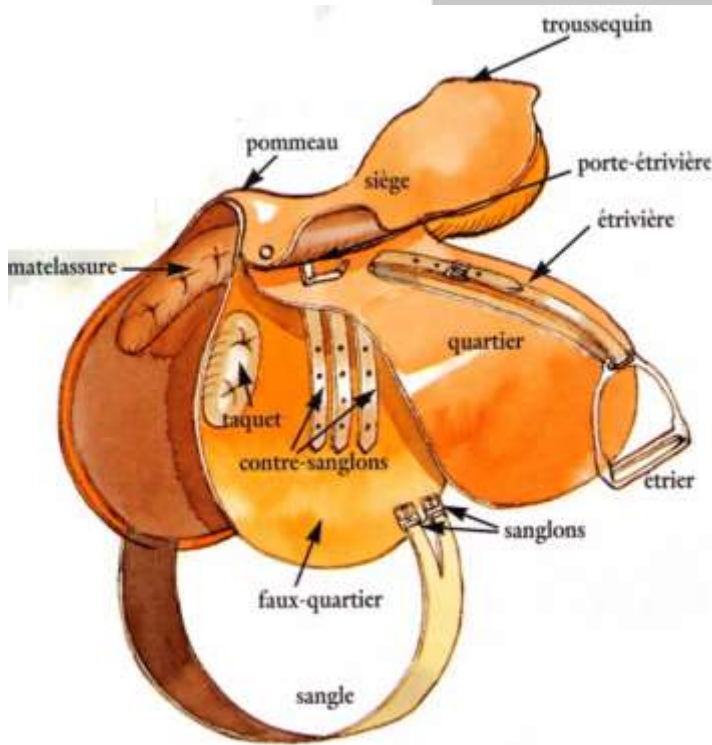
C – VERIFIER L'EQUIPEMENT

→ 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

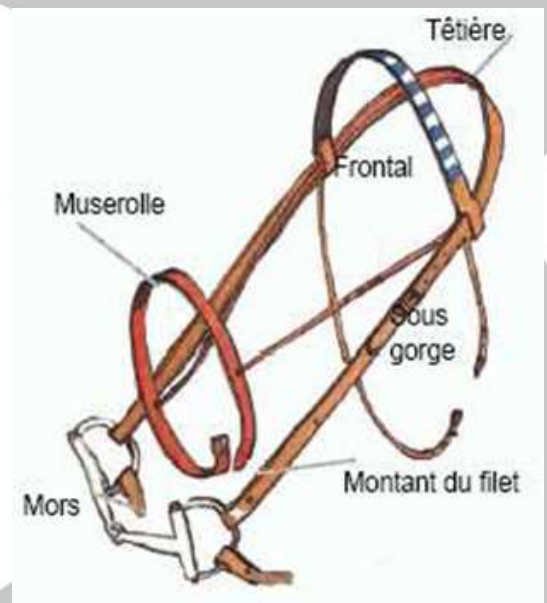
→ EQUIPEMENT DU CHEVAL ET SECURITE

LA SELLE



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

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)

EQUIFUN et PONY GAMES UNSS - REGLEMENT GENERAL

TENUE

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

Un gilet de protection (airbag interdit) 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).

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

Bijoux et montre sont **interdits**.

Le 4e cavalier de l'équipe doit porter un **bandeau blanc** sur son casque en EQUIFUN et en PONY GAMES afin d'être identifié à l'arrivée.

COMPORTEMENT

Tout comportement gênant, grossier, brutal, dangereux à l'égard des équidés ou des participants pourra entraîner la disqualification du cavalier ou de l'équipe, du jeu ou de la rencontre.

Les témoins, les rênes, aucun objet ne peut être utilisé comme cravache !

Aucun objet ne doit être mis en bouche.

Il est demandé aux équipes de faire preuve d'esprit sportif (fair-play).

Un challenge du « fair-play » peut être organisé en même temps que la compétition équestre. Il récompense les équipes ayant fait preuve du meilleur esprit sportif.

REGLEMENT EQUIFUN UNSS

EXTRAIT DE REGLEMENT DES COMPETITIONS EQUIFUN Fédération Française d'Equitation - www.ffe.com

PRINCIPES IMPORTANTS

Chaque cavalier d'une même équipe effectue un parcours composé de dispositifs numérotés. Chaque parcours est chronométré individuellement. Les erreurs commises sur le parcours donnent lieu à des pénalités de temps.

Les 3 meilleurs temps (temps parcours + pénalités) sont additionnés

NORMES TECHNIQUES

- Le parcours doit être composé de 6 à 10 dispositifs répartis dans un espace sécurisé et clos.
- Le terrain peut être une carrière pour l'épreuve établissement et un terrain varié pour l'épreuve excellence.
- Les lignes de départ et d'arrivée doivent être matérialisées.
- Chaque dispositif doit être numéroté, avoir une porte d'entrée et une porte de sortie clairement matérialisées par des fanions rouges à droite et blanc à gauche.
- Sur un dispositif comprenant des obstacles avec sauts, une option sans saut mais plus longue, doit être prévue

DEROULEMENT DES EPREUVES

L'organisateur prévoit un **briefing** et une **reconnaissance officielle** avant le début de l'épreuve, afin de bien expliquer chacun des dispositifs, entrée-sortie, jugement, etc. Cette reconnaissance est faite avec les 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 franchi 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 2e tentative**. Les pénalités de **sortie (s) de dispositif ou d'erreur de tracé** du dispositif sans endommagement **ne sont pas conservées lors de la 2e tentative**.
- Si le temps d'un cavalier sur le parcours atteint le double du temps de référence fixé par l'organisateur, ce cavalier sera prévenu qu'il doit revenir au départ et le cavalier suivant de l'équipe sera autorisé à prendre le départ
- Dans le cadre de son parcours, **endommager ou modifier** un dispositif que le cavalier n'est pas en train de franchir n'entraîne pas de pénalité.
- Si le dispositif n'est pas reconstruit avant le passage du cavalier, le président de jury peut arrêter le chronomètre et le faire remettre en état.
- En cas de nécessité, par décision et à la demande du président de jury, une aide de complaisance physique peut être autorisée (remettre en selle)

REGLEMENT EQUIFUN UNSS EQUITATION

FEUILLE DES PÉNALITÉS GÉNÉRALES

Applicable à tous les ateliers

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

Le cavalier ne doit pas descendre de cheval excepté lorsque le dispositif l'impose.

(Mettre pied à terre serait alors assimilé à une chute)

Cas de dispositifs non répertoriés dans le règlement des compétitions FFE

-Dans le cas d'un lancer de balle, si une seule balle est prévue par l'organisateur, pas de 2^e tentative possible.

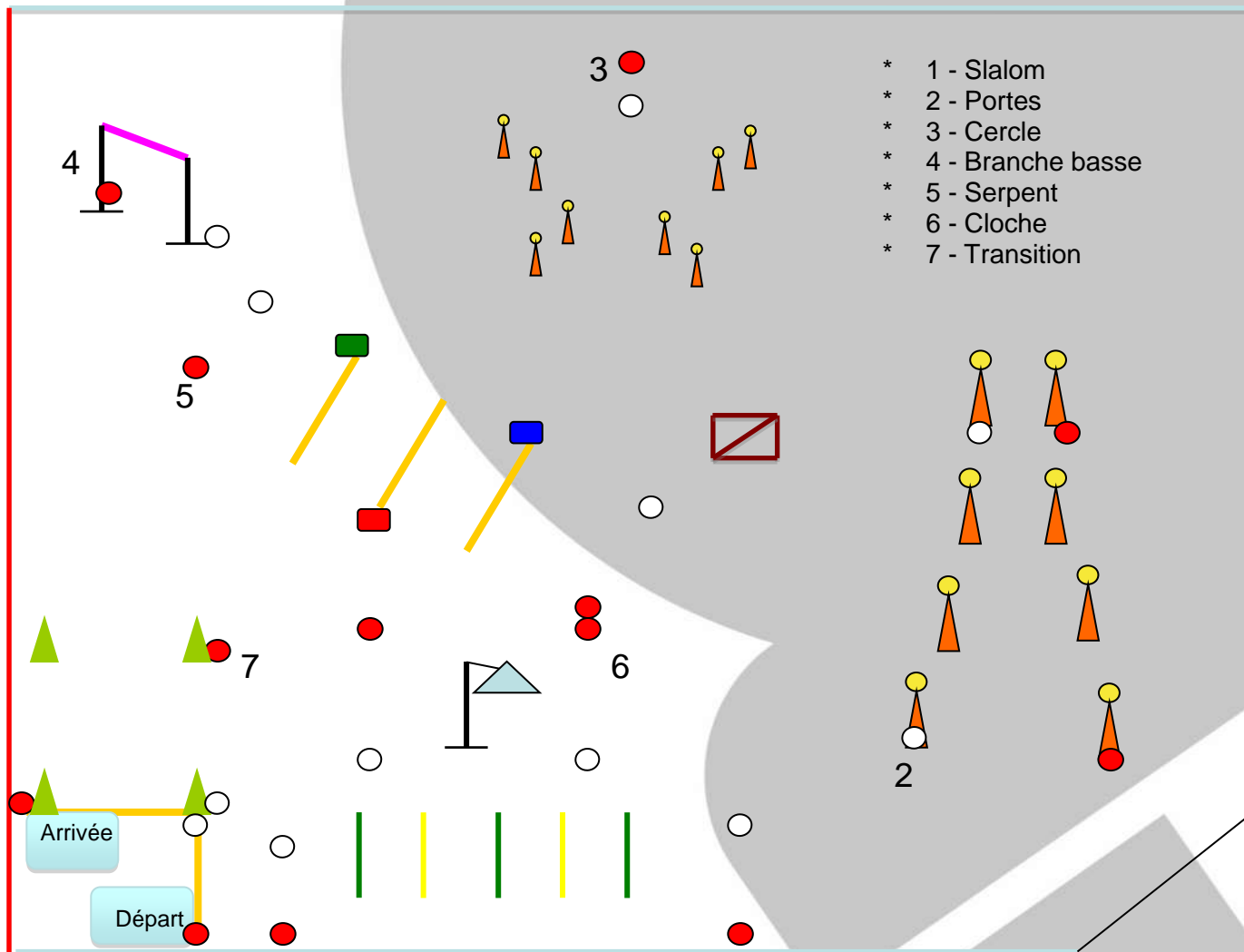
Le « dispositif est infranchissable » si la balle tombe avant d'être lancée vers la cible, si le lasso tombe lors de sa prise....

Dispositif infranchissable = Plot, piquet, chandelier, barre...déplacé(e) lors du franchissement du cavalier et modifiant le dispositif. Si aucune autre alternative mise en place, le cavalier passe au dispositif suivant

Sortir d'un dispositif = Dépasser l'axe de franchissement d'un couloir de barres

REGLEMENT EQUIFUN UNSS suite

Exemple : Parcours EQUIFUN - Niveau Etablissement

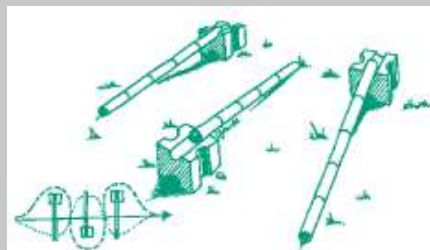


→ Voir les règles des différents dispositifs présentés sur le site ffe.com disciplines -> Equifun -> Dispositifs

Caractéristiques...

Ex : Le serpent

- Chaque saut est séparé par une foulée, environ 6m
- Deux possibilités pour franchir cette ligne, avec saut ou en slalom.
- Le cavalier doit centrer ses sauts pour avoir une hauteur régulière



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

1^{er} juillet 2021

FEUILLE de RESULTATS EQUIFUN UNSS

AS équipe observée : Série : Etablissement ou Excellence (rayer la mention inutile)

Nom(s) Juge(s) pénalités : Nom secrétaire :

Cavalier n°1		Cavalier n°2		Cavalier n°3		Cavalier n°4	
dispositifs	pénalités	dispositifs	pénalités	dispositifs	pénalités	dispositifs	pénalités
1		1		1		1	
2		2		2		2	
3		3		3		3	
4		4		4		4	
5		5		5		5	
6		6		6		6	
7		7		7		7	
8		8		8		8	
9		9		9		9	
10		10		10		10	
Total pénalités		Total pénalités		Total pénalités		Total pénalités	
Temps chrono		Temps chrono		Temps chrono		Temps chrono	
Temps global*		Temps global*		Temps global*		Temps global*	
TOTAL des 3 meilleurs Temps*		Temps 1 + Temps 2 + Temps 3 =		CLASSEMENT :			

REGLEMENT PONY GAMES UNSS

Application du règlement **PONY GAMES** Fédération Française d'Equitation (www.ffe.com)
Sauf cas particulier précisé lors des jeux (exemple : slalom en aller simple, balles et cônes niveau Etablissement, facteur).

PRINCIPES IMPORTANTS

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

TOUTE **ERREUR NON REPAREE** AINSI QUE TOUTE INFRACTION AUX REGLES ENTRAINE L'**ELIMINATION** DE L'EQUIPE SUR LE JEU.

TERRAIN

8 équipes maximum peuvent concourir en même temps sur un terrain de 100m X 100m.
Un terrain de 30m X 60m peut permettre à 2 équipes de concourir.

DEPART

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

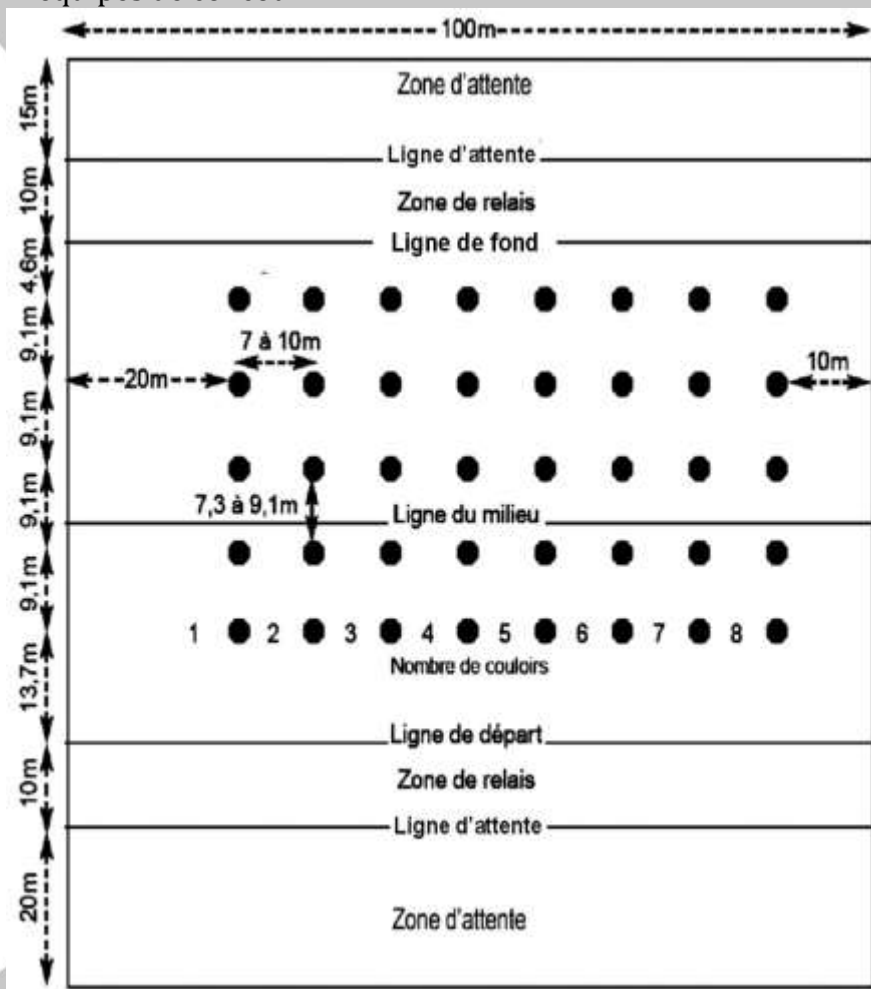
Le départ est donné par l'abaissement du drapeau.

ARRIVEE

Ordre dans lequel les têtes des poneys (dont le cavalier porte le bandeau blanc) coupent la ligne d'arrivée.

Tête du 2^e poney quand ils arrivent par paire.

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



FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE

Dans les jeux montés, lorsqu'il franchit la ligne de départ, la ligne de fond ou d'arrivée, chaque cavalier doit impérativement être à califourchon sur sa selle, face vers l'avant, avec ou sans étriers les pieds tombant de chaque côté de la selle, avec les fesses au-dessus du siège.

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

RELAIS

Le passage de relais d'1 cavalier à 1 autre doit avoir lieu derrière la ligne, dans la zone de relais (8 sabots).

Seul le cavalier en partance doit se trouver dans la **zone de relais**. Il ne doit pas en sortir avant la transmission.

- Si l'objet à transmettre tombe dans la zone de relais, l'un ou l'autre des deux cavaliers concernés peut le ramasser.
- Si l'objet à transmettre tombe derrière la ligne d'attente au moment du passage de relais, c'est le cavalier qui arrive qui doit le ramasser et peut le donner à pied, obligatoirement dans la zone de relais.
- La transmission d'un objet ne peut se faire qu'à une seule main.
- **Le passage du relais 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. Les cavaliers ne peuvent pas se lancer les objets.

FAUTE DE RELAIS avec transmission

Dans le cas où le cavalier en partance passe la ligne avant que le cavalier qui arrive n'ait entièrement franchi celle-ci, l'équipe sera éliminée, sauf si le cavalier qui arrive reprend son objet et que les 2 cavaliers se replacent correctement pour refaire leur transmission

REPARATION DE L'ERREUR

- Le cavalier peut réparer son erreur à pied s'il a tenté un geste technique (sinon antijeu). Il ne peut donc en aucun cas poser son objet à pied sans avoir essayé à poney (**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.

GENE

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

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**)

JEUX de PONY GAMES RETENUS Pour les COMPETITONS UNSS

NIVEAU EQUIPES ETABLISSEMENT 6 JEUX	NIVEAU EQUIPES EXCELLENCE 9 JEUX
2 TASSES 2 DRAPEAUX 2 BOUTEILLES SLALOM (aller simple) BALLE ET CONE (grands plots) LE PETIT PRESIDENT	5 DRAPEAUX BALLE ET CONE LE CARTON 2 BOUTEILLES SLALOM FACTEUR LE PETIT PRESIDENT 5 TASSES

REGLEMENT PONY GAMES UNSS

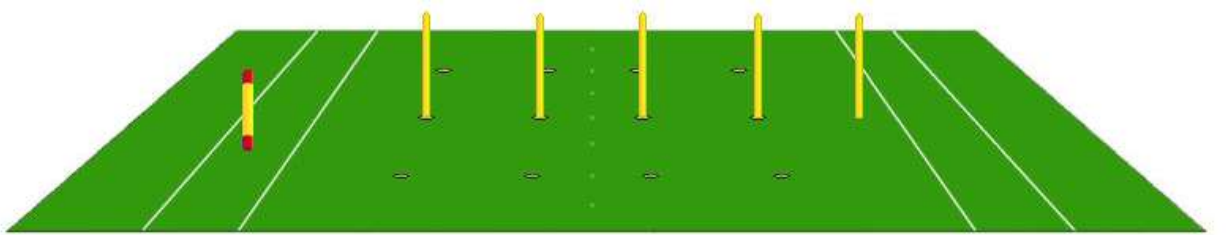
EXTRAIT DE REGLEMENTS PONY-GAMES FFE.

REGLES DES JEUX DE PONY – GAMES UNSS

Les schémas sont extraits du « mémento du placement des jeux Pony Games – Mounted Games 2009 ». Mounted Games Association Grenoble

SLALOM (ALLER- RETOUR)

→ Equipement pour chaque couloir : 1 témoin - 5 piquets



Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, Le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5^{ème} piquet et revient en slalomant. Il transmet le témoin au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : si un cavalier manque un piquet, il doit revenir en arrière et reprendre son slalom à l'endroit même où il a commis sa faute **et dans le sens initialement prévu.**

Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné.

Celui-ci doit réparer son erreur et repartir du côté qu'il veut, à condition d'avoir repassé la porte (la porte étant le passage entre 2 piquets). Si le cavalier renverse le dernier piquet, il devra repasser la porte comprise entre le 4^{ème} et le 5^{ème} piquet.

L'équipe est éliminée si un piquet est cassé.

SLALOM (ALLER SIMPLE) - niveau établissement

→ Equipement pour chaque couloir : 1 témoin - **4 PIQUETS**

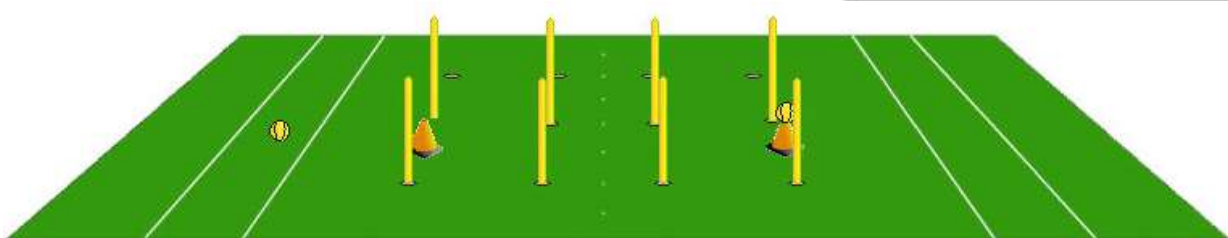
Règle du jeu : idem mais 4 piquets.

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

BALLE ET CONE

→ Equipement pour chaque couloir : 2 cônes - 2 balles

De grands cônes peuvent être utilisés pour les épreuves « établissement ».



Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant une balle, s'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 4^{ème} piquet de slalom.

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

Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : si la balle tombe du cône, ou si le cône est renversé, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter la balle. Si un cône est renversé avant d'avoir effectué le geste de ramasser ou de poser la balle, le cavalier devra remettre le cône en place et obligatoirement remonter pour aller poser ou prendre la ball

LES CINQ DRAPEAUX

→ Equipement pour chaque couloir : 2 cônes - 5 drapeaux

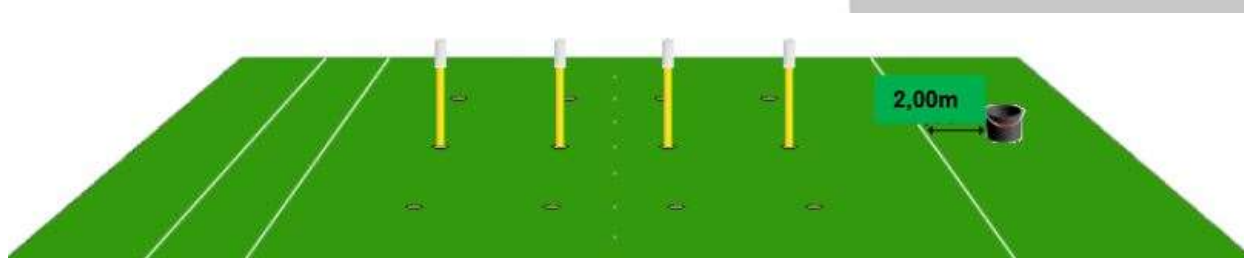


Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1, tenant un drapeau, va le déposer dans le cône vide situé à 2 mètres derrière la ligne de fond. En revenant, il prend un des quatre drapeaux du cône placé sur la ligne du milieu et le transmet au cavalier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

Erreurs : Elles doivent être corrigées par le cavalier concerné dès qu'elles apparaissent. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur. Lors d'une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre n'importe quel drapeau.

CARTON

→ Equipement pour chaque couloir : 4 cartons - 1 seau - 4 piquets



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

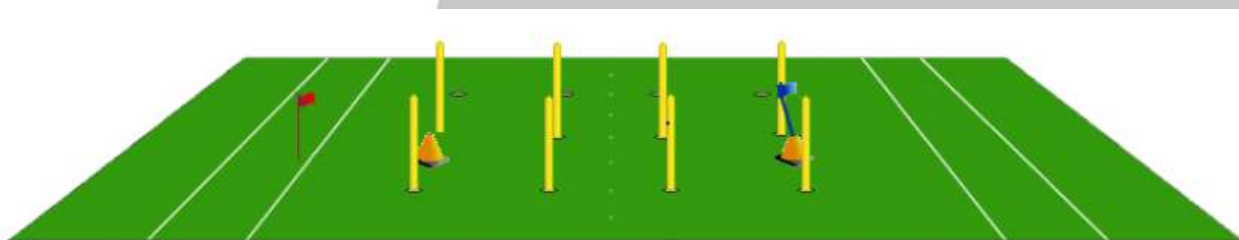
Erreurs : quand un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Si un carton tombe, le cavalier peut descendre mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller poser son carton dans le seau. Après une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre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

Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur.

Si un cavalier manque un carton, sans que celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre.

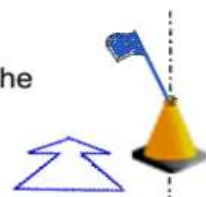
LES DEUX DRAPEAUX

→ Equipement de chaque couloir : 2 cônes - 2 drapeaux



Remarques pour le placement :

- le drapeau, vu de la ligne de départ, doit être incliné vers la gauche
- la base des cônes doit être disposées en losange par rapport à l'axe du couloir de jeu



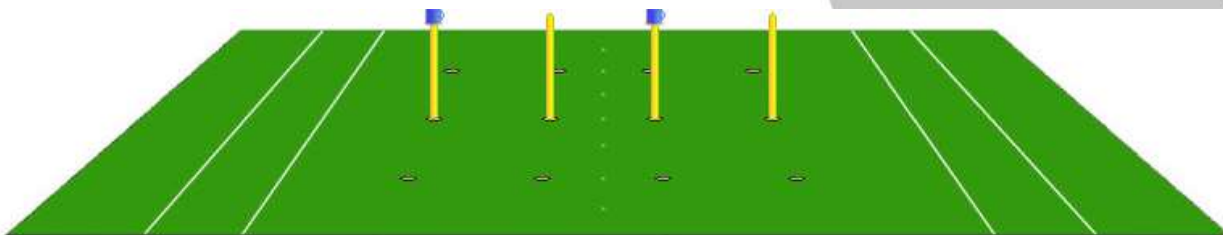
Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond.

Au signal du départ, le cavalier 1 tenant un drapeau, s'élance vers le cône vide placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il franchit la ligne de fond et transmet son drapeau au cavalier 2 qui exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : idem que le jeu des Cinq drapeaux. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur, mais il lui faut cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter son drapeau

LES DEUX TASSES

→ Equipement de chaque couloir : 2 tasses - 4 piquets



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

Le cavalier 1 s'élance, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième.

Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élance alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les deux tasses de la même façon. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : lorsque le cavalier prend une tasse, si elle tombe, il peut descendre pour la ramasser, mais il devra impérativement remonter pour la poser. Par contre, lorsque le cavalier pose la tasse, si elle tombe, il pourra la remettre à pied.

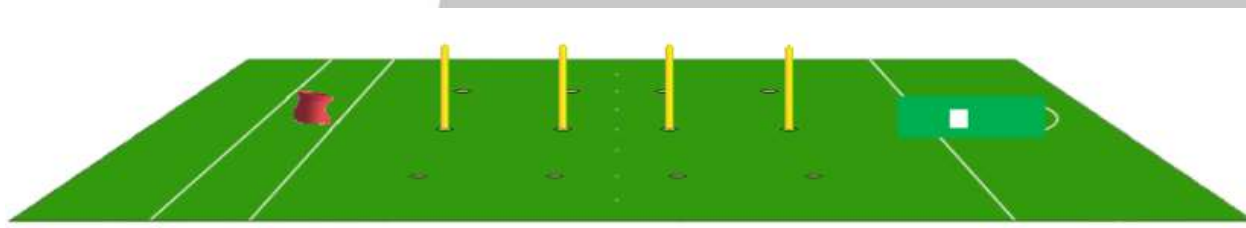
FACTEUR

→ Equipement de chaque couloir : 1 sac - 4 lettres - 4 piquets - 1 poubelle

1^{er} juillet 2021

Page 21 sur 33

Remarque : Les lettres sont posées sur une poubelle renversée.



Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ.

Les 4 lettres sont posées sur une poubelle renversée, à 2 mètres derrière la ligne de fond.

Le cavalier 1, tenant le sac, s'élance, effectue le slalom, prend une lettre posée sur la poubelle et la met dans le sac, tout en slalomant vers la ligne d'arrivée. Il transmet le sac au cavalier 2 qui s'élance à son tour. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : chaque cavalier doit avoir mis sa lettre au fond du sac avant de franchir la ligne d'arrivée et de le transmettre au suivant.

Si le cavalier fait tomber la lettre, il doit la ramasser.

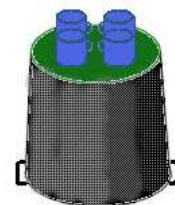
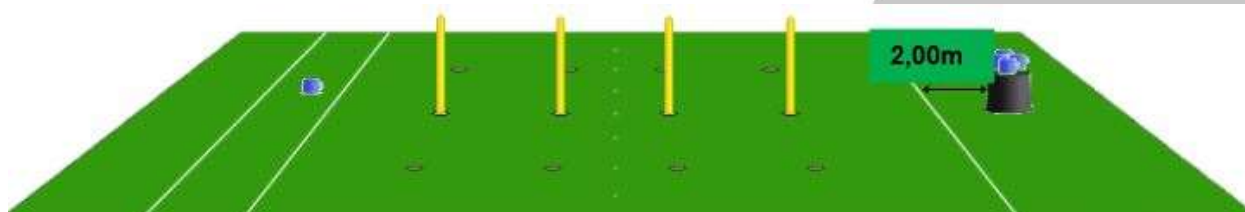
Si le sac échappe au cavalier sur sa monture, il doit le ramasser.

Dans tous les autres cas, le sac et les lettres tombées peuvent être ramassées par le cavalier à poney qui peut descendre mais qui devra remonter à poney pour continuer le jeu.

Le bord du sac ne peut pas être roulé volontairement.

LES CINQ TASSES

→ **Equipement pour chaque couloir :** 5 tasses - 1 poubelle - 4 piquets



Règle du jeu : la poubelle est située à 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.

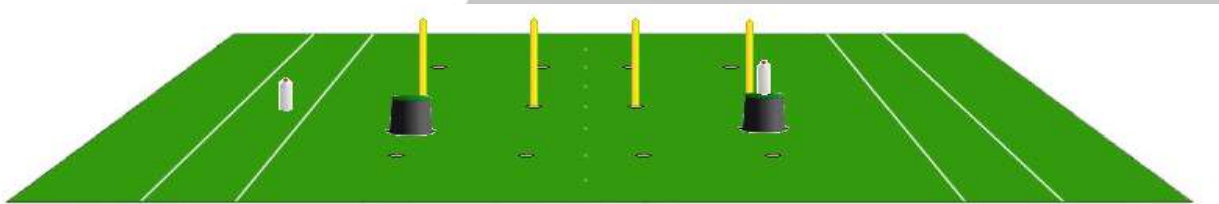
Erreur : si une tasse ou un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant.

Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la tasse. Si la poubelle est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre.

Le cavalier peut partir à droite ou à gauche des piquets. Il peut passer devant ou derrière la poubelle.

LES DEUX BOUTEILLES

→ **Equipement pour chaque couloir :** 2 poubelles - 2 bouteilles



Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ.

Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond.

Au signal du départ, le cavalier 1, tenant une bouteille à la main, s'élance pour poser celle-ci sur la poubelle placée sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la 2^{ème} poubelle placée sur le même alignement que le 4^{ème} piquet de slalom.

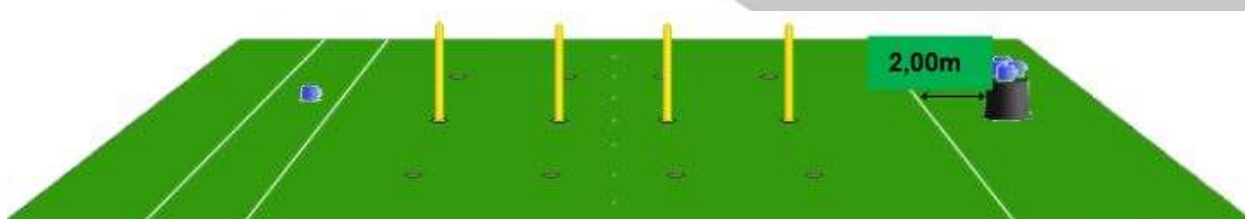
Il transmet la bouteille collectée au cavalier 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse.

Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : Si une poubelle est renversée, si une bouteille tombe ou si une bouteille se renverse sur la poubelle, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant.

Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter sa bouteille. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille, debout, sur la poubelle.

LE PETIT PRESIDENT → Equipement pour chaque couloir : 1 piquet - 1 poubelle - 5 tubes avec les lettres P.O.N.E.Y.



Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se tiennent derrière la ligne de départ.

Une poubelle contenant les 4 tubes P, O, N et E est située à 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.

Erreurs : Si un tube ou un piquet tombe, le cavalier peut corriger son erreur à pied ou à poney.

Si la poubelle est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre mais doit remonter pour enfiler le tube.

Si les lettres ne sont pas collectées dans le bon ordre et ne forment pas le mot PONEY, les cavaliers devront refaire le jeu à l'envers et reprendre chacun la lettre correspondante.

FEUILLE DE SCORE Pony-Games									
SERIE ETABLISSEMENT OU EXCELLENCE									
Inscrire la place et les points pour chaque jeu au fur et à mesure									
attribuer pour chaque jeu: Nbre de points=nbre d'équipes pour le 1er ; le dernier a 1 point ; éliminé a 0 point.									
	jeu:		jeu:		jeu:		jeu:		total des points
	place	points	place	points	place	points	place	points	
Equipe : Nom: Couleur:									
			cumul:		cumul:		cumul:		
Equipe : Nom: Couleur:									
			cumul:		cumul:		cumul:		
Equipe : Nom: Couleur:									
			cumul:		cumul:		cumul:		
Equipe : Nom: Couleur:									
			cumul:		cumul:		cumul:		
Equipe : Nom: Couleur:									
			cumul:		cumul:		cumul:		
Equipe : Nom: Couleur:									
			cumul:		cumul:		cumul:		

3. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES

LORS D'UNE MANIFESTATION

3.1 JUGES EQUIFUN

Juge de dispositifs :

- Remet en place le matériel renversé entre chaque cavalier et vérifie le tracé du dispositif
- Identifie-la ou les faute(s) et les pénalités correspondantes.
- Se replace rapidement
- Reste actif et concentré durant le déroulement de la compétition
- Note les pénalités de temps de son atelier pour chaque cavalier sur la fiche correspondante.

Chronométrateur :

- Déclenche et arrête son chronomètre au bon moment.
- Note le temps réalisé par son équipe

Juge d'arrivée :

- Identifie une faute lorsque le poney qui arrive n'a pas franchi des 4 sabots la ligne
- Réagit rapidement si besoin
- Reste actif et concentré durant le déroulement de la compétition

3.2 JUGES PONY-GAMES

Juge de Ligne :

- Identifie les fautes et les « incidents de jeu » (gêne, brutalité)
- Reste immobile pendant le jeu
- Reste actif et concentré durant le déroulement de la compétition
- Prend des décisions rapides et se fait respecter
- Fait un rapport à l'arbitre officiel à la fin du jeu
- Reste impartial.

Juge de Relais :

- Identifie une faute lorsque le poney qui arrive n'a pas franchi des 4 sabots la ligne alors que le poney suivant l'a déjà franchie avec 1 sabot.
- Identifie les faux départs, les mauvaises transmissions

Juge à l'arrivée :

- Définit les arrivées
- Annonce les résultats après validation de l'arbitre

Placeur de matériel :

- Met en place et vérifie le matériel de jeu
- Récupère le matériel après le jeu
- Réagit rapidement si besoin
- Reste actif et concentré durant le déroulement de la compétition

- ◆ Doit connaître le placement du matériel en fonction des jeux

Un Jeune Officiel Juge Equitation UNSS de niveau National doit également être capable de tenir les rôles de Jeune Organisateur lors des championnats de France

Un Jeune Officiel Juge Equitation UNSS de niveau Académique doit être capable de tenir les rôles de Jeune Organisateur lors des championnats Départementaux

Un Jeune Officiel Equitation UNSS de niveau Départemental doit être capable d'aider les nouveaux jeunes officiels en formation.

3.3 JEUNES ORGANISATEURS

Jeune organisateur secrétaire :

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

Jeune organisateur liaison paddock :

- Coordonne la place des équipes à la sortie du paddock
- Vérifie la tenue des cavaliers avant leur entrée sur la carrière de jeu.

Jeune organisateur principal :

- S'assure de la mise en place de tous les juges et donne son accord pour le départ
- Contrôle les conditions générales de sécurité
- Réunit les juges si besoin après chaque épreuve.

Jeune organisateur starter :

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

Jeune organisateur d'arrivée :

- Identifie le bon ordre d'arrivée des différents couloirs
- Réagit rapidement si besoin
- Note ou annonce éventuellement les couleurs de dossards des équipes dans l'ordre d'arrivée.

Voir documents complémentaires sur le site unss.org

« Pour réussir mes tests pratiques de Jeune Officiel »

3.4 JEUNES REPORTERS

Avant :

- Il contacte les médias, il établit un projet

Pendant :

- Il couvre l'événement

Après :

- Il réalise un dossier précis et ou un article pour la revue « Equilibre »

4. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Evaluation 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 requises niveau 1/2 : Niveau départemental	Exigences minimales requises niveau 3/4 : Niveau académique	Exigences minimales requises 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 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/Arbitre.

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

Il est possible de modifier le nombre de rôles.

Selon la spécificité de l'activité, si le Jeune juge/jeune arbitre 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

Niveau Départemental

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

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

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet bleu et d'un diplôme par le service départemental

Niveau Académique

- Pré requis : Le Jeune Officiel doit :
- Être investi au niveau de son département.
 - Justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ROLES TENUS	COMPETENCES REQUISES	CONDITIONS D'EVALUATION
Juge de ligne Juge de dispositifs EQUIFUN Placeurs de matériel Juge de relais	<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 Juge de dispositifs EQUIFUN Placeurs de matériel Juge de relais	<p>Sur le Terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Très concentré, réactif, disponible. - Connaît bien le règlement général et particulier. - Identifie toutes les fautes et incidents de jeu. - Apte à prendre tous les postes. - Connaît l'emplacement du matériel. - Prend des décisions opportunes, des responsabilités. - Connaissance approfondie des règlements 	<p>- Test théorique (QCM) : durant le championnat de France</p> <p>Note théorique minimum : 16 / 20</p> <p>- Test pratique : lors du championnat de France</p> <p>Note pratique minimum : 16 / 20</p> <p>Evaluation par professeur EPS responsable National</p>

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/Arbitre : 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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) 	
Note à Obtenir	Éléments à évaluer	Exigences minimales requises niveau 1/2 :	Exigences minimales requises Niveau 3/4 :	Exigences minimales requises Niveau 5 ⁽¹⁾ :
16/20	- Juge de ligne - Juge de dispositifs Equifun - Juge de relais - Placeurs de matériel	Niveau départemental	Niveau académique	Niveau national
		12/20	14/20	16/20
Partie pratique		Concentré, correctement orienté, parfois hésitant, qui commet plusieurs erreurs d'appréciation la connaissance et l'application des règlements Equifun et Pony-Games correspondent aux critères du niveau départemental	Réactif, très concentré, bien orienté mais qui commet quelques erreurs d'appréciation la connaissance et l'application des règlements Equifun et Pony-Games correspondent aux critères du niveau académique	Très concentré, réactif, disponible Intervient avec opportunité et autorité, sans erreur d'appréciation La connaissance et l'application des règlements Equifun et Pony-Games correspondent aux critères du niveau national
04/20	Evaluation des connaissances par un QCM	1 à 2 A consolider	2 à 3 Satisfaisant à bien	3 à 4 Très bien à excellent
Partie théorique				

5. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

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/jeune arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune juge/jeune arbitre 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/Arbitre 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

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

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

Passerelle entre l'UNSS et la fédération française d'équitation : une certification nationale UNSS permet l'accès à la responsabilité de juge EQUIFUN au niveau fédéral, sous réserve d'être licencié(e) FFE.

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra demander à son professeur d'EPS ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est : www.unss.org

7. LE JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Le jeune officiel peut trouver des informations complémentaires en consultant :

- le site Union Nationale du Sport Scolaire : www.unss.org
- le Ministère de l'Education Nationale : www.education.gouv.fr
- le Ministère de l'Agriculture, de l'Agro-alimentaire et de la Forêt : www.educagri.fr
- le Ministère des Sports, de la Jeunesse, de l'Education Populaire et de la Vie Associative : www.sports.gouv.fr
- le Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF) : www.franceolympique.com
- la [Direction](#) de la jeunesse , de l'Education Populaire et de la Vie Populaire :

www.associations.gouv.fr/ddva
www.associations.gouv.fr/cec

Site de la fédération française d'équitation : www.ffe.com

Equifun et Pony Games

Rubrique : « **Documents complémentaires Equitation** »

« **Connaissance et comportement du cheval-éthologie** »

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

Formation Jeunes Officiels :

- « Pour réussir mes tests pratiques de JO Equitation»
- « Pour réussir mes tests théoriques de JO Equitation» Questions-Réponses

Dossier professeur :

- Constituer une équipe – Former des cavaliers – Former des jeunes juges