

CAHIER DES CHARGES

23|24

EQUITATION

Programme

Le championnat porte sur 4 demi-journées de compétition hors accueil.

		ETABLISSEMENT	EXCELLENCE	SPORT PARTAGE
1 ^{er} jour	Après-midi	10h : Réunion CMN avec comité d'organisation Accueil à partir de 14h	10h : Réunion CMN avec comité d'organisation Accueil à partir de 14h	10h : Réunion CMN avec comité d'organisation Accueil à partir de 14h
	16h-18h			Testing sport partagé
	18h-18h30	Réunion technique avec Jeunes Coachs	Réunion technique avec Jeunes Coachs	Réunion technique avec Jeunes Coachs
	18h30-19h	Réunion des Jeunes Juges et Jeunes Coachs	Réunion des Jeunes Juges et Jeunes Coachs	Réunion des Jeunes Juges et Jeunes Coachs
2 ^e jour	Matin 8h	EQUIFUN	EQUIFUN	EQUIFUN
	Après-midi 18h : fin	EQUIFUN	EQUIFUN	EQUIFUN
3 ^e jour	Matin 8h	PONY GAMES	PONY GAMES	PONY GAMES
	Après-midi 15h30 maxi : fin	PONY GAMES	PONY GAMES	PONY GAMES
		Protocole	Protocole	Protocole

Organisation générale

Infrastructures administratives

2 Salles de réunion adaptée au nombre. :

- 120 places pour réunion technique : professeur et J COACHES
- 60 places pour réunion J JUGES
- Un lieu pour le jury technique (lieu des rencontres), permettant les réunions de jury et de la commission de réclamation,
- Un lieu pour le secrétariat du Championnat sur le lieu des rencontres¹,
- Un lieu pour réunir les jeunes juges/arbitres.

- Temps d'accueil : activités pour les jeunes non concernés par les commissions
- Affichage régulier : planning sur les trois jours + résultats en continu + application de suivi du CF ; **grand écran de télévision pour diffuser géré par l'organisation**
- Penser au prix du fairplay avec vote par les Jeunes Coaches

- Une vérification en amont des licences FFE pour les galops sera effectuée par un membre CMN
- Vérifier listing licenciés ou licence individuelle sur papier ou sur support numérique avec photos.
- Vérifier le listing des JO inscrits et enregistrer les modifications éventuelles. Le membre de la CMN en charge des JO sera présent.

Infrastructures sportives

JOUR 1 : 2 carrières **sonorisées** ou 2 espaces **sonorisés** pour l'EQUIFUN entièrement clos

JOUR 2 : 1 carrière pour le PONY GAMES / 80 sur 60 mètres au minimum

Cavalerie

Un référent technique local en charge du recrutement et de l'attribution des lots de PONEYS

Mise à disposition de 3 lots de 4 poneys (catégorie B/C/D) sur chaque terrain d'EQUIFUN (Si possible, avoir une petite réserve de PONEYS, voir un lot.)

Mise à disposition d'un minimum de 11 lots de 4 poneys en PONY GAMES (Si possible, Nécessité d'avoir une petite réserve de PONEYS, voir un lot.)

¹ Un logiciel informatique UNSS de gestion du Championnat est disponible sur OPUSS.

Ce logiciel très pratique nécessite cependant une prise en main avant la compétition par les responsables locaux. Il permet d'assurer la Gestion des compositions d'équipes, l'ordre des matches, l'édition des feuilles de matches, les résultats et classements, les cas d'égalité et le palmarès. La gestion informatique est assurée par l'organisateur.

Prévoir une fiche 'références' pour chaque lot précisant le nom du poney et caractéristique morphologique + Robe + caractère.

Répartition des tailles dans un même lot (chaque lot est attribué indifféremment aux collèges et lycées)

Poneys avec une pratique de club

Exigences matérielles

Rétroprojecteur. Imprimantes à disposition de la CMN ou photocopieuse : séries, résultats partiels, ...
Prévoir des feuilles en grand nombre

Chaises, bancs et tables pour les tests des JO

Dix chronomètres pour l'EQUIFUN.

Punaises et scotch en grand nombre. Classeurs (pochettes de classement)

Tablettes en bois ou plastique pour les Jeunes Juges : 60

4 jeux de 10 chasubles de couleurs différentes pour identifier les jeunes juges dans les rotations

10 Bombes de traçage de chantier. Pulvérisateur pour les lignes + peinture à eau

Prévoir une tablette avec trépied pour filmer la ligne d'arrivée lors des PONY GAMES

Bandeaux de 5 couleurs différentes et repérables

Moyens humains

Réunion de calage entre la CMN et le comité d'organisation à 11h le jour de l'accueil.

Deux professeurs locaux spécialistes par carrière (également chef de piste)

EQUIFUN : le comité d'organisation doit prévoir 2 suiveurs adultes (spécialistes de l'activité) de Jeunes Juges par terrain afin d'assurer un suivi (conseils, analyse, ...) sans intervenir sur les décisions prises par les jeunes. Un superviseur membre de la CMN par terrain.

PONY-GAMES : le comité d'organisation doit prévoir 1 suiveur adulte (spécialiste de l'activité) de Jeunes Juges par terrain afin d'assurer un suivi (conseils, analyse, ...) sans intervenir sur les décisions prises par les jeunes. Un superviseur membre de la CMN par terrain.

Résultats : le comité d'organisation doit prévoir une structure ressource pour la gestion des résultats. Au moins un spécialiste informatique. Un superviseur membre de la CMN sera présent

Tous les soirs, l'organisateur doit prévoir un temps de réunion avec le DT et/ou la CMN, les JA et les suiveurs.

COMMISSION DE RECLAMATION

Elle sera composée d'un membre CMN, de la déléguée technique et deux enseignants de l'organisation spécialiste de l'activité.

TRIBUNE et ABRI

Prévoir un abri sur le lieu des rencontres sous forme de tribune, de salle ou de tentes pour les délégations avant et après les rencontres.

Tribunes du jury : prévoir une cabine (ou tente sur chaque terrain d'EQUIFUN) et prévoir une cabine niveau ligne d'arrivée PONY GAMES **non accessible aux participants et public.**

Infrastructure médicale

Il convient d'informer le SAMU et les pompiers de l'importance de la compétition.

Une antenne médicale de première urgence doit être présente (Croix-Rouge/sauveteurs pompiers), en fonction des possibilités et des conditions locales prévoir à l'avance un médecin ou un kinésithérapeute pour envisager une consultation rapide des blessés ou des malades.

Championnat COLLEGES ÉTABLISSEMENT

- Demander les agréments des accompagnateurs non professeur EPS
- Récupérer la charte UNSS signée
- Vérifier la « validité physique = non blessé » des cavaliers et du jeunes juges/arbitres.

Championnat EXCELLENCE

- Demander les agréments des accompagnateurs non prof EPS
- Récupérer la charte UNSS signée
- Vérifier la « validité physique = non blessé » des joueurs et du Jeune Juge/Arbitre.
- Vérifier les galops ou niveau attesté des cavaliers
-

Avoir en sa possession (Listes fournies par la CMN)

- **La liste des cavaliers appartenant ou ayant appartenu à un groupe France PONY GAMES**

Championnat SPORT PARTAGE

- Demander les agréments des accompagnateurs non prof EPS
- Récupérer la charte UNSS signée
- Vérifier les compensations, testing des jeunes en situation de handicap

Organisation sportive

Jeunes Juges/Arbitres
<p>1 Superviseur Général « JO (Professeur d'EPS, membre de la CMN) »</p> <p>Si possible, 1 Responsable FFE « Arbitrage » (Ligue ou Comité Départemental FFE)</p>

Plateau sportif EQUIFUN et PONY GAMES		
<p>1 Responsable Organisation Sportive (Professeur d'EPS)</p> <p>Si possible 1 Responsable FFE « Technique » (Ligue ou Comité Départemental FFE)</p>		
Carrière 1 : EQUIFUN	Carrière 2 : EQUIFUN	Carrière 3 : PONY GAMES
<p>2 superviseurs membres de la CMN</p> <p>1 Référent Professeur d'EPS</p>	<p>2 superviseurs membres de la CMN</p> <p>1 Référent Professeur d'EPS</p>	<p>2 superviseurs membres de la CMN</p> <p>1 Référent Professeur d'EPS</p>
Table de marque Carrière 1	Table de marque Carrière 2	Table de marque Carrière 3
<p>3 jeunes juges :</p> <p>1 juge pénalités,</p> <p>1 juge secrétaire,</p> <p>1 juge au chronomètre</p>	<p>3 jeunes juges :</p> <p>1 juge pénalités,</p> <p>1 juge secrétaire,</p> <p>1 juge au chronomètre</p>	<p>2 jeunes juges :</p> <p>2 jeunes juges arrivée</p> <p>1 juge pour la feuille de résultats</p>

1^{ère} phase : EQUIFUN

Epreuve Equifun

Le parcours d'équifun : il s'agit de réaliser, par équipes de 4 cavaliers, un parcours composé d'une succession de dispositifs à effectuer au chrono. Ces dispositifs alternent maniabilité, saut, adresse et comportent des options de franchissement de difficulté variable.

Equipe : 4 cavaliers. Le départ est donné individuellement à chaque cavalier par le jury

Le parcours de chaque cavalier est chronométré individuellement

2 parcours différents : **Etablissement** **Excellence**

Terrain : surface recommandée est au minimum de 60x20

Le terrain ne doit pas forcément être plat mais entièrement clos : niveau série établissement.

Le terrain ne doit pas être obligatoirement plat et entièrement clos au niveau excellence.

Possibilité d'utiliser une carrière et un spring garden attenant par exemple

Matériel : utilisation du matériel pédagogique présent dans un club : plots (pony games, attelage, plots 'EPS'...), piquets pony games, barres obstacles de 1,50m /3/ 4m, chandeliers, cubes, tonneaux, poubelles (pony games), cloche...

A noter : les portes d'entrées et sorties doivent être identifiables par rapport au matériel utilisé pour les dispositifs (ex: fanions rouge et blanc)

Cavalerie : mise à disposition d'un minimum de 3 lots de 4 poneys (B/C/D) sur chaque terrain d'équifun

A noter: les parcours d'équifun seront envoyés à la DT et aux membres de la CMN référent équifun pour validation, 3 semaines avant le championnat.

Classement final Equifun

Le classement final s'établit au chrono : temps parcours + pénalités en secondes.

Seuls les résultats (temps parcours + pénalités en secondes) des trois meilleurs cavaliers sont pris en compte.

L'équipe qui remporte l'épreuve est celle dont le temps final est le plus faible

Chaque temps est converti en points

Le classement final détermine les poules de pony games (système du serpent)

2^{ème} phase : PONY GAMES

Epreuve Pony Games

4 jeux sous forme de relais. Poules de 3 à 6 équipes (3 à 6 lignes de jeu)

Terrain : carrière de 80x60 m clos

Matériel : matériel propre aux pony games suivant jeux retenus

Cavalerie : mis à disposition d'un minimum de 11 lots de poneys (B/C/D)

Classement final Pony Games

Chaque jeu donne un nombre de points suivant la place à l'arrivée.

L'addition des points attribués après les 4 jeux est convertie en points

A noter :

- Si 2 équipes sont à égalité, c'est le temps du parcours équifun qui est déterminant (meilleur temps global : chrono += pénalités)

Classement final

Le classement final correspond à l'addition des points obtenus en Equifun et en Pony Games.

En cas d'égalité, le temps du parcours Equifun est déterminant (meilleur temps global : chronomètre + pénalités)

Règlements

Cf livrets EQUITATION 2024 UNSS à consulter sur OPUSS

Nombre de participants

Championnat par équipes d'établissement et excellence

54 équipes

- 4 cavaliers sont qualifiés (dont le jeune coach qui est cavalier)
- **324 à 378 au maximum**
- Cavaliers + Jeunes Juges des équipes + accompagnateurs,
- Meilleurs Jeunes Juges académiques + Pool local Jeunes Juges

Championnat par équipes sport Partagé

6 équipes de 4 cavaliers (dont au moins 2 cavaliers par équipe en situation de handicap, dont le jeune coach qui est cavalier)

- **42 participants**
- Cavaliers + Jeunes juges des équipes + + accompagnateurs

NOMBRE GLOBAL : 360 à 420 maxi de personnes



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 :

