



JE SUIS

JEUNE OFFICIEL

EN

AVIRON

Programme 2004 / 2008

PRÉAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

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

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

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE
2. DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'AVIRON
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION
5. DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

1- LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité.
- être sensible à l'esprit du jeu.
- être objectif et impartial.
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

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

2- LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'AVIRON

Avant-propos

Le présent code régit les Championnats à l'Aviron disputés sous l'égide de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

Définitions

Compétiteurs, rameurs et barreurs

Le terme compétiteurs vise aussi bien les rameurs que les barreurs.

Les termes compétiteurs, rameurs et barreurs s'appliquent aussi bien aux garçons qu'aux filles.

Équipage

Le terme « Équipage » désigne les rameurs composant un bateau, y compris le barreur le cas échéant.

Équipe

Le terme « Équipe » désigne le regroupement de plusieurs Équipages appartenant au même Établissement Scolaire.

Bateau d'aviron

Un bateau d'aviron est un bateau dont tous les éléments porteurs y compris les axes des éléments mobiles doivent être fixés solidement au corps du bateau.

Le siège du rameur peut être fixe ou se déplacer dans l'axe du bateau.

Les bateaux sont armés en couple (chaque rameur a un aviron dans chaque main)¹.



¹ Par rapport à l'avancée du bateau, ou l'avant du bateau que l'on appelle l'étrave, là où est fixée la boule, « Bâbord » est à gauche et « Tribord » est à droite. Si vous avez des difficultés à mémoriser ces termes, pensez qu'autrefois les pêcheurs de baleines qui ne savaient pas toujours lire, connaissaient la « Batterie » pour harponner, elle se trouvait à l'avant du bateau. En coupant le mot batterie » vous trouvez « bat » (Bâbord à gauche) et « trie » (Tribord à droite). Voilà comment ils ont inventé ce langage.

Les barreurs

Le barreur est admis sans distinction de sexe, ni d'âge.

Son poids minimal est fixé à 40 kg.

Pour atteindre le poids minimal, le barreur peut disposer d'une surcharge de poids libre, celle-ci ne peut pas être constituée d'un liquide et doit être placée le plus près possible du barreur².

Le barreur est pesé chaque jour de compétition au plus tôt deux heures et au plus tard une heure avant la première manche à laquelle il participe.

Un barreur ne peut pas ramer, et ne peut barrer qu'un seul équipage.



Équipement des compétiteurs

Chaque équipage doit porter, d'une manière uniforme, une tenue vestimentaire aux couleurs de son Association Sportive.

Le port d'un couvre-chef est autorisé pour tout ou partie de l'équipage. Dans ce cas, ceux qui le portent doivent avoir le même. Par couvre-chef, on entend : casquette, foulard, chapeau, bandeau, etc.

Bateaux

Types de bateaux

L'UNSS accepte les bateaux suivants pour les épreuves officielles :



Collèges

4 yolette de couple avec barreur
4Yx+

² En aucun cas elle ne doit être attachée au barreur, car en cas de naufrage cette surcharge entraînerait le barreur au fond de l'eau.



Lycées

4 de couple sans barreur

4x

Obligations de construction pour les bateaux et les avirons

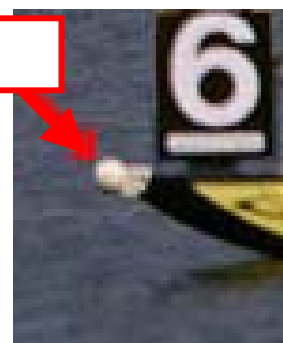
Les bateaux et les avirons doivent satisfaire aux obligations suivantes :

① L'étrave des bateaux

Elle doit être équipée :

- ☞ d'une boule blanche, pour des raisons de sécurité en cas d'abordage, et de visibilité pour aligner les bateaux au départ et juger les arrivées³.
- ☞ d'un support permettant de fixer le numéro de couloir.

Boule d'Étrave



Berlin 1936 : drame aux Jeux Olympiques.

Un rameur a eu la jambe transpercée par la pointe du skiff d'un autre compétiteur, depuis la boule blanche placée à la pointe avant du bateau est devenue obligatoire.

② Les cale-pieds ou les chaussures



Lors des chavirages, un système doit permettre au rameur de se dégager du bateau sans l'aide des mains, dans les délais les plus brefs, en libérant complètement et automatiquement ses pieds⁴.

³ Elle doit être d'un diamètre minimum de 4 cm.

⁴ Cette sécurité doit consister au moins en un lacet par chaussure reliant le talon de celle-ci au fond du bateau et limitant à 6 cm le débattement du talon.

③ Le poids du matériel

Le poids minimum des bateaux, sans les avirons ni les accessoires (sonorisation, capteur de vitesse, compte-cadences ...) est fixé comme suit :

☞ 4 yolette de couple avec barreur 75 kg,

☞ 4 de couple sans barreur 52 kg.

Il n'y a pas de poids minimum pour les avirons.

④ Les palettes des avirons⁵

Elles doivent être peintes d'une manière identique sur les deux faces aux couleurs du club qui met son matériel à disposition de l'Association Sportive.

Les palettes dites « Hachoir » sont interdites aux rameurs de la catégorie Collèges.

**Palettes « Mâcon »
Autorisées en Collèges**



**Palettes « Hachoir »,
Interdites en Collèges.**

⑤ La « Yolette »

« La « Yolette à quatre rameurs avec barreur » est un bateau dont la longueur hors tout, barre enlevée, est inférieure ou au plus égale à 15,5 fois sa plus grande largeur mesurée à l'extérieur à 20 centimètres au-dessus du fond, compte tenu de la saillie éventuelle d'une quille. »



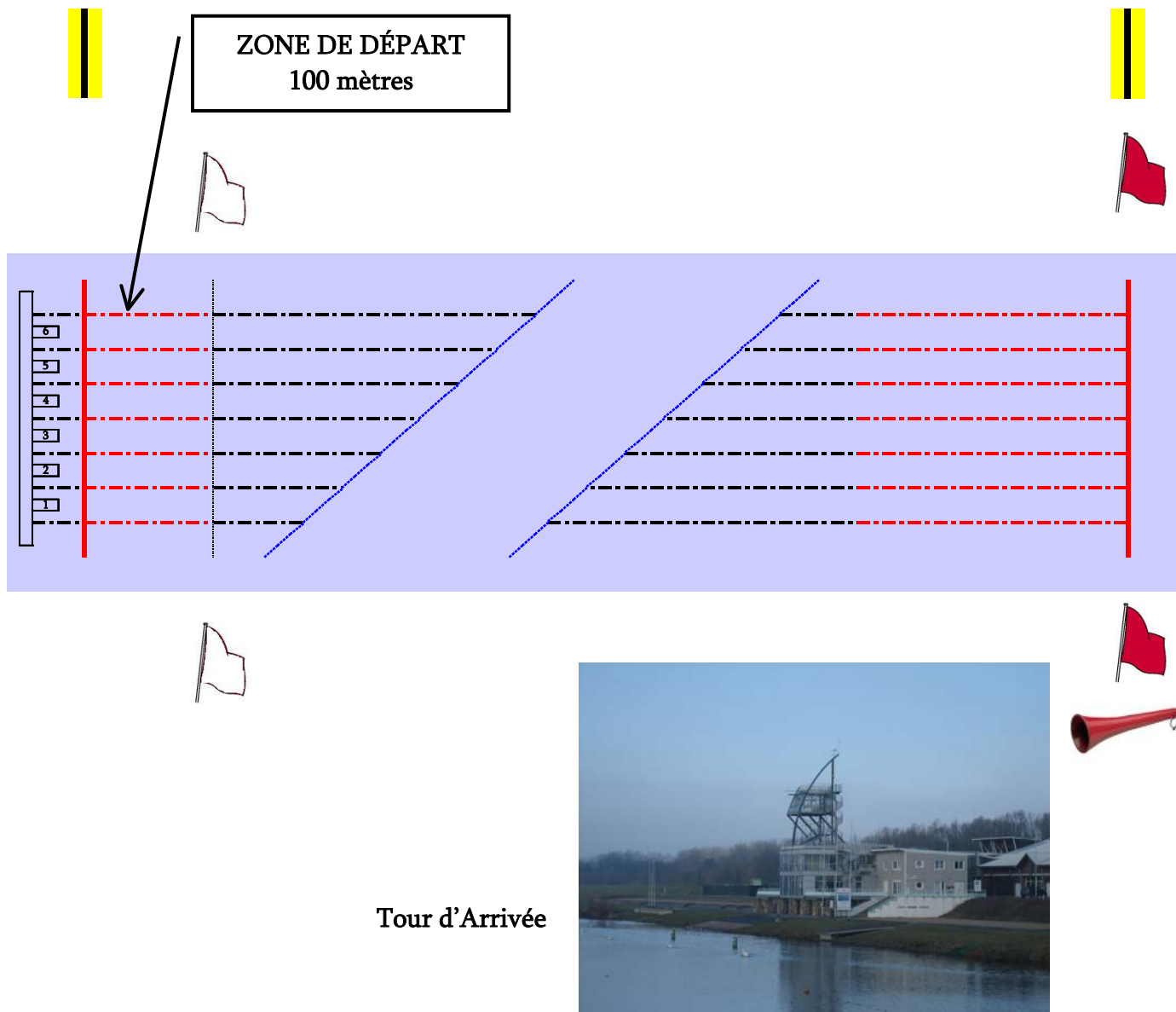
⁵ L'épaisseur des Palettes des Avirons doit être supérieure à 3 mm.

Organisation d'une régates

Obligations pour les plans d'eau des Courses en Ligne⁶

Au minimum, les aménagements techniques du plan d'eau sont les suivants :

- ① Chaque équipage doit disposer d'un couloir de 12,5 mètres minimum à 15 mètres maximum sur toute la longueur du parcours.
- ② La ligne de départ doit être exactement repérée afin que les embarcations soient alignées par l'étrave.



⁶ Le couloir N° 1 est celui qui se situe du côté de la Tour d'Arrivée.



Ponton de Départ

③ À l'intention des juges, les lignes de départ et d'arrivée doivent être marquées par un fil parfaitement tendu verticalement, droit devant eux et par une marque correspondante bien visible sur la rive opposée.

④ À l'intention des compétiteurs, la ligne d'arrivée doit être matérialisée et marquée par des bouées rouges ou des drapeaux rouges placés à l'extérieur des lignes d'eau.

⑤ Un signal sonore, audible par tous les compétiteurs, doit marquer le passage de la ligne d'arrivée de chaque équipage.

⑥ Après avoir franchi la ligne d'arrivée, les équipages doivent disposer d'un espace suffisant pour arrêter leur bateau.



⑦ Les plans d'utilisation du plan d'eau pour les heures d'entraînement et pour les heures de compétition doivent être affichés près des pontons d'embarquement⁷.

Sécurité des compétiteurs

La sécurité des compétiteurs doit constituer la préoccupation principale du Comité d'Organisation et du Jury durant la régata.

⁷ Pour éviter les collisions entre les bateaux se rendant au départ et ceux encore à l'entraînement, les entraînements doivent être terminés et tous les bateaux rentrés aux pontons de débarquement 30 minutes avant le départ de la première course d'une série d'épreuves et ne peuvent reprendre que 10 minutes après l'arrivée de la dernière course de cette série d'épreuves.

Les horaires d'entraînement officiels doivent être affichés avec les plans de circulation.

Le Jury

Tous les membres du Jury⁸ sont placés sous la responsabilité du Président de Jury, nommé par la FFSA⁹.

☞ COMMISSION DE CONTRÔLE.

La Commission de Contrôle a pour mission de mener tout contrôle concernant les compétiteurs et le matériel, notamment :

- le poids des barreurs et bateaux,
- la composition des équipages et l'identité des compétiteurs,
- le matériel utilisé,
- la tenue des compétiteurs,
- les règles relatives à la publicité¹⁰.

① **Pesée du barreur**

Lors de la pesée du barreur, les membres de la Commission de Contrôle :

- contrôlent l'horaire de l'épreuve concernée,
- contrôlent l'identité du barreur au vu de sa licence,
- pèsent le barreur seul,
- pèsent le barreur avec sa surcharge,
- pèsent la surcharge seule,
- renseignent la fiche du barreur.

Les pesées sont effectuées dans l'ordre d'arrivée des barreurs. Si plusieurs barreurs se présentent en même temps, l'ordre de passage est le suivant :

- par ordre des manches,
- dans la même manche, par ordre des lignes d'eau.

⁸ Lors des Championnats de France, TOUS les Jeunes Officiels sont encadrés dans leurs différentes tâches par des Arbitres Fédéraux de Niveau National.

⁹ Fédération Française des Sociétés d'Aviron.

¹⁰ Cf. Règlement Intérieur UNSS.

② Au ponton d'embarquement

Les membres de la Commission de Contrôle :

- vérifient les fiches de pesée des compétiteurs et les surcharges éventuelles des barreurs,
- vérifient la conformité de la composition de l'équipage par le contrôle des licences,
- vérifient la conformité du bateau et des avirons,
- vérifient la tenue des rameurs et barreurs,
- notent les équipages qui ont embarqué,
- autorisent l'embarquement des équipages en fonction du programme des courses.



Si un bateau n'est pas conforme, les membres de la Commission de Contrôle n'autorisent pas l'équipage à embarquer. Ils demandent alors à l'équipage de libérer le ponton d'embarquement et de retourner au parc à bateaux pour mise en conformité, à moins que celle-ci puisse être faite sur place dans un délai très court.

③ La Commission de Contrôle au ponton de débarquement¹¹ :

- vérifie les fiches de pesée et le poids des surcharges éventuelles,
- vérifie la conformité de la composition de l'équipage par le contrôle des licences,
- peut vérifier le poids du bateau,
- note les équipages qui ont débarqué.



¹¹ Lors des Finales, la Commission de Contrôle effectue les deux premiers contrôles sur le ponton d'arrivée avant la remise des prix.

🚣 ALIGNEUR.

L'Aligneur dirige les manœuvres d'alignement des bateaux.

Il aligne les bateaux. Il vérifie que les boules d'étraves sont parfaitement alignées sur la ligne de départ.

Après l'annonce « deux minutes », l'Aligneur procède à l'alignement des bateaux soit en donnant des indications aux teneurs de bateaux¹², soit à voix haute directement avec les équipages. Il continue l'alignement même lorsque l'appel a commencé.

🚣 JUGE AU DÉPART.

Après l'annonce « deux minutes », le Juge au Départ informe le Starter de l'alignement des bateaux au moyen d'un drapeau blanc.

Tant que les bateaux ne sont pas alignés, il cache le drapeau blanc.

Quand les bateaux sont exactement alignés, il montre le drapeau blanc.



Si après cela, les bateaux ne sont plus alignés, il cache de nouveau le drapeau blanc et ainsi de suite.

Pendant l'appel, le Juge de Départ doit observer l'alignement des bateaux et le cas échéant, cacher le drapeau blanc si les bateaux ne sont plus alignés.

Au moment du départ, il doit observer si un ou plusieurs équipages réalisent un faux départ.

Si le départ est jugé correct, il laisse le drapeau blanc visible pendant au moins 15 secondes.

S'il estime qu'un équipage a provoqué un faux départ, il cache rapidement le drapeau blanc et montre le drapeau rouge.

Le Juge de Départ est le seul membre du Jury habilité à décider de la régularité ou non d'un départ.

Le Juge de Départ fait connaître sa décision au Starter en précisant le nom et le numéro d'étrave du ou des équipages fautifs.

¹² Les teneurs de bateaux sont des Jeunes Officiels chargés, sous les directives de l'Aligneur, d'avancer ou de reculer les bateaux.

☛ STARTER.

Le Starter est placé en amont de la Ligne de Départ dans une tour.

① Avant l'appel « deux minutes »

Si l'écart de temps entre les courses est suffisant, le Starter annonce le temps restant avant le départ toutes les minutes à partir de cinq minutes avant le départ.



Lorsque les équipages se présentent, il doit vérifier leur numéro d'étrave et éventuellement le faire changer s'il est incorrect.

Si le champ de courses est libre, il autorise les équipages à y pénétrer en leur précisant leur couloir.

Le Starter doit adresser un avertissement à l'équipage qui se présente en retard au départ (après l'annonce « deux minutes »),

sauf en cas de raison valable dont il aurait été averti préalablement. Il peut également le disqualifier.

Les équipages doivent se trouver accrochés à leur ponton de départ ou sous les ordres du starter en cas de départ non tenu, deux minutes avant l'heure fixée pour le départ.

Le starter annonce cette heure limite par les mots « **deux minutes** ».

② Après l'appel « deux minutes »

Après l'annonce « deux minutes », les équipages se trouvent officiellement sous les ordres du Starter.

Cette annonce constitue une instruction pour les compétiteurs afin de se préparer à la course (enlever les vêtements superflus, contrôler l'équipement, etc...).

Les équipages doivent être prêts à prendre le départ dans cette période de deux minutes.

Les compétiteurs doivent s'assurer de l'alignement de leur bateau dans l'axe du couloir.

Chaque équipage est responsable à la fois d'avoir son bateau aligné et d'être prêt à prendre le départ à la fin de l'appel.

Teneur de
Bateau



Après l'annonce des « deux minutes », le Starter observe les équipages et fait les remarques qui s'imposent concernant leur tenue si nécessaire.

Il informe les équipages qui auraient reçu un avertissement pour quelque raison que ce soit en les appelant par leur nom, en leur donnant les motifs de l'avertissement et en veillant à ce que le teneur de bateau installe une marque d'avertissement près du bateau concerné.

Il doit être attentif au signal visuel du Juge de Départ.

③ Commandement de départ - Procédure de départ normal

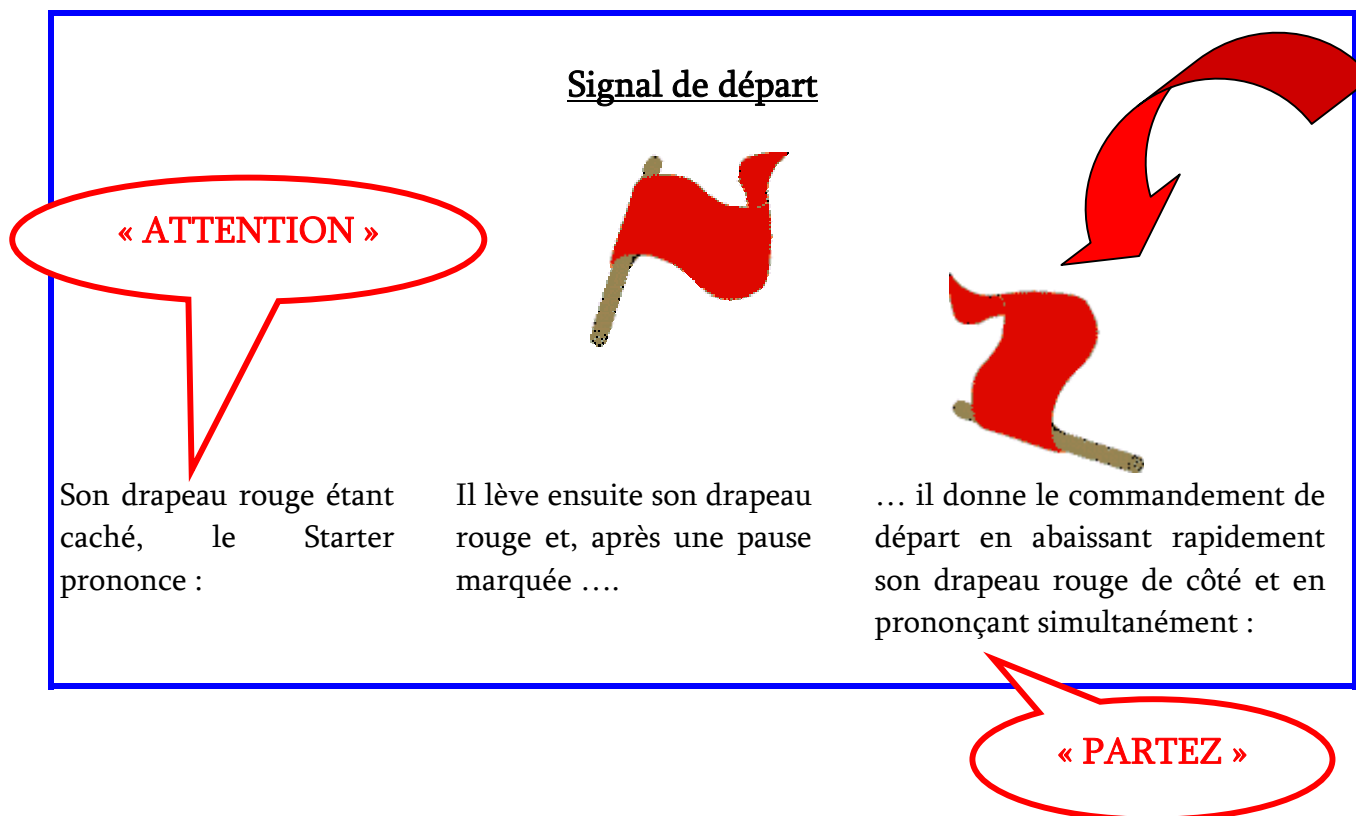
Lorsque le Juge de Départ a montré le drapeau blanc, le Starter procède à un appel en annonçant, dans l'ordre des couloirs, le nom de chacune des Associations Sportives.

Il continue l'appel, même si le drapeau blanc du Juge de Départ est caché.

Il ne se préoccupe pas des équipages qui indiqueraient par une main levée qu'ils ne sont pas prêts ou que leur bateau n'est pas en ligne.

Après avoir procédé à l'appel du dernier équipage, et s'être assuré que le Juge au Départ montre son drapeau blanc, le Starter donne le commandement de départ.

Si le drapeau blanc du Juge au Départ n'est pas visible, le Starter attend avant de donner le départ que le Juge de Départ montre de nouveau le drapeau blanc. Si l'attente est trop longue, il reprend la procédure au début de l'appel.



Dès qu'il a donné le commandement de départ, le Starter doit regarder le Juge de Départ pour connaître sa décision concernant la régularité du départ.

→ Si, une fois le départ donné, le Juge de Départ montre un drapeau rouge, le Starter :

- arrête la course,
- rappelle les équipages à leur ponton de départ ou sous ses ordres en arrière de la ligne de départ s'il n'y a pas de départ tenu,
- s'informe des décisions du Juge de Départ,
- informe les équipages fautifs en les appelant par leur nom et en leur indiquant qu'ils reçoivent un avertissement,
- disqualifie un équipage qui a reçu un deuxième avertissement et lui demande de quitter le champ de course en lui indiquant quand et comment rejoindre le parc à bateaux.

Faux départ

Un équipage commet un faux départ quand il franchit la ligne de départ avant que le départ ait été donné.

Si plusieurs équipages franchissent la ligne de départ avant que le départ ait été donné, le Juge de Départ détermine lesquels ont effectivement commis le faux départ.

Un équipage qui commet un faux départ est sanctionné d'un avertissement.

INCIDENT DANS LA « ZONE DE DÉPART »

Définition

Est considéré comme incident dans la « Zone de Départ » tout incident signalé par un équipage dans les cent premiers mètres du parcours. Seul l'Arbitre de Parcours est habilité à déterminer si l'incident a eu lieu dans la « Zone de Départ ».

Ce type d'incident permet de « redonner » un nouveau départ.

Le Starter

Le Starter doit impérativement arrêter la course s'il voit un équipage qui s'arrête et qui lève bien visiblement le bras pour demander l'arrêt de course dans la « Zone de Départ ».

L'Arbitre de Parcours

Si le Starter tarde à arrêter la course, l'Arbitre de Parcours doit impérativement le faire.

Après l'arrêt de course, l'Arbitre de Parcours doit immédiatement demander aux autres équipages de rejoindre leur ponton de départ, puis, après s'être rendu auprès de l'équipage concerné par l'incident, il décide alors des mesures et des éventuelles sanctions à prendre.

🚣 ARBITRE DE PARCOURS.

① Sur le chemin du départ

Sur le chemin du départ, l'Arbitre de Parcours doit :

- surveiller le trafic des équipages et éventuellement intervenir pour faire respecter les règles de circulation,
- porter assistance à tout équipage en difficulté, sur le champ de course ou en dehors du champ de courses,
- respecter les consignes de circulation et veiller particulièrement à ne pas créer de vagues qui pourraient perturber les équipages en course.

② Pendant la course

L'Arbitre de Parcours apprécie la régularité de la progression des embarcations.

Il ne doit pas diriger les équipages. Il décide néanmoins des indications qu'il doit éventuellement donner aux concurrents en fonction des situations créées par le déroulement de la course et l'équipement du plan d'eau. Il doit veiller à la sécurité des compétiteurs et s'efforcer d'éviter des dégâts matériels.

En principe, l'Arbitre de Parcours ne peut donner des indications à un équipage que si un obstacle se trouve dans son couloir, ou si, étant sorti de son couloir, il est sur le point de gêner un autre équipage ou de provoquer un accident.

Il peut arrêter, avec son drapeau rouge, la course à tout moment, s'il le juge nécessaire.

③ À l'Arrivée

🚣 Validation d'une course

Pour valider une course, l'Arbitre de Parcours :

- attend que tous les équipages aient franchi la ligne d'arrivée¹³,
- observe s'il n'y a pas de réclamation de la part d'un équipage,
- observe les équipages pour s'assurer qu'ils n'ont pas de problèmes de santé,
- montre son drapeau blanc aux Juges à l'Arrivée,
- s'assure qu'ils ont reçu le signal en attendant leur réponse par un signal identique.



¹³ Pour être classé :

- un équipage doit franchir la ligne d'arrivée dans le champ visuel des juges à l'arrivée,
- le barreur doit être à son poste si c'est un équipage avec barreur.

Le résultat est valide même s'il manque des rameurs dans le bateau.



☞ Non-validation d'une course

S'il y a eu un problème pendant la course et qu'il ne désire pas que le résultat soit entériné, l'Arbitre de Parcours montre son drapeau rouge aux Juges à l'Arrivée.

☞ JUGES À L'ARRIVÉE.

Les Juges à l'Arrivée sont installés les uns derrière les autres exactement sur la ligne d'arrivée.

Les Juges à l'Arrivée établissent le classement et s'assurent que la course s'est déroulée correctement.

Les Juges à l'Arrivée :

- relèvent l'ordre d'arrivée des bateaux en notant leur numéro d'étrave,
- s'assurent que la course s'est déroulée correctement en regardant le drapeau blanc de l'Arbitre de Parcours,
- confirment à l'Arbitre de Parcours que son signal a été reçu en montrant un drapeau blanc,
- écoutent le cas échéant les décisions et les explications de l'Arbitre de Parcours si celui-ci a montré son drapeau rouge et en tiennent compte pour l'établissement de la feuille de résultats,
- vérifient la feuille de résultats et le tirage des manches ultérieures le cas échéant.



☞ CHRONOMÉTREURS.

Ils chronomètrent le temps de passage et le temps final de chaque équipage.



Particularités des Championnats UNSS



☞ Les Championnats UNSS d'Aviron sont des Championnats par Équipes d'Établissement.

☞ Deux titres de « Champions de France » sont décernés :

- Champion de France des Collèges,
- Champion de France des Lycées¹⁴.

☞ Une équipe se compose de 2 équipages minimum et de 3 équipages maximum.

☞ Il est interdit de ramer dans deux bateaux.

☞ La mixité est interdite dans un même bateau (à l'exception du barreur).

☞ Un barreur ne peut pas ramer, et ne peut barrer qu'un seul équipage.

☞ L'équipe présente aux Championnats de France doit être constituée du même nombre d'équipages que lors de la phase qualificative, et la moitié, au moins de chaque équipage doit être identique,

☞ ATTENTION : un bateau incomplet ne sera pas autorisé à concourir.

☞ Chaque équipage marque un nombre de points¹⁵ correspondant à son classement dans sa catégorie : 4 Yollette Filles ou 4 Yollette Garçons pour les Collèges et 4 de Couple Garçons ou Filles pour les Lycées.

☞ LE CLASSEMENT PAR ÉQUIPE SE FAIT PAR ADDITION DES POINTS OBTENUS PAR CHAQUE ÉQUIPAGE.

FORFAITS

☞ Lorsque la compétition est commencée, (à compter du départ de la première course UNSS), si le médecin de la compétition constate l'impossibilité pour un équipier de participer pour cause de maladie ou blessure, (et que l'équipe n'a pas de remplaçant sur place), l'équipage auquel ce concurrent appartient est déclaré FORFAIT.

- si cet équipage appartient à une équipe composée initialement de trois équipages, cette équipe peut poursuivre la compétition avec deux équipages.
- si cet équipage appartient à une équipe composée initialement de deux équipages, cette équipe ne peut poursuivre la compétition à un équipage et est déclarée FORFAIT.

¹⁴ Les lycéens sont autorisés à concourir en « 4Yx+ » ou en « 4x+ ». Une seule compétition en 4 Garçons et une seule compétition en 4 Filles sont organisées.

¹⁵ Voir Barème.

☞ Tout équipage incomplet, à cause d'un « forfait non médical » d'un équipier, est déclaré FORFAIT, entraînant le FORFAIT de son ÉQUIPE (nombre d'équipages différent entre la phase qualificative et les Championnats de France).

BARÈME

1°	100
2°	90
3°	85
4°	80
5°	75
6°	70
7°	56
8°	53
9°	50
10°	47
11°	43
12°	40
13°	30
14°	28
15°	26
16°	24
17°	22
18°	20
19°	18
20°	17
21°	16
22°	15
23°	14
24°	13
25°	12
26°	11
27°	10
28°	9
29°	8
30°	7
31°	6
32°	5
33°	4
34°	3
35°	2
36°	1

Par addition des points obtenus par l'ensemble des équipages selon la grille ci contre.

L'équipe déclarée « Championne de France » est celle qui totalisera le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité, on utilise successivement les critères suivants :

- ① le plus grand nombre d'équipiers (barreur compris),
- ② le plus grand nombre d'équipages féminins,
- ③ le plus jeune équipage du bateau le moins bien classé de l'équipe.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

A – Arbitre/ Juge

- Avant : il se conforme au Cahier des Charges de l'arbitre
- Pendant : il fait appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des rameurs
- Après : il analyse sa prestation et corrige

B – Organisateur

- Avant : il consulte le Cahier des Charges de la compétition
- Pendant : il respecte le programme et anticipe
- Après : il établit le bilan et boucle le dossier

C – Reporter

- Avant : il établit un scénario et contacte les médias
- Pendant : il couvre l'évènement
- Après : il réalise un dossier de presse

D – Autres Tâches

- Avant : il fait l'inventaire du matériel et l'installe
- Pendant : il assure le bon usage des installations
- Après : il range et remet en état

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

LES NIVEAUX DE CERTIFICATION EN UNSS

RÔLES	COMPÉTENCES EXIGÉES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
COMMISSION DE CONTRÔLE	Sur le ponton d'embarquement : • Vérifie la conformité des bateaux : boule, chaussures fixées par des lanières de sécurité, présence du N° de couloir, l'absence de matériel de transmission. • Vérifie la tenue des rameurs. • Vérifie la composition de l'équipe : nom, catégorie d'âge. • Interdit l'embarquement pour l'entraînement. • Contrôle de poids des barreaux. • Intervient sur instruction du Président de Jury.	NIVEAU DÉPARTEMENTAL Toute A.S ayant inscrit l'AVIRON à son programme doit sensibiliser et préparer des élèves à la fonction de « Jeune Officiel ». Les élèves formés, à ce premier niveau, accompagnent les équipes participant aux Championnats d'Académie.
ALIGNEUR	Sur la berge au départ : • Aligne les étraves sur la ligne de départ.	NIVEAU ACADÉMIQUE
STARTER	En amont du départ sur une tour : • Organise le départ. • Procède au départ des équipes suivant les commandements spécifiques. • Il a un drapeau rouge et une cloche. • En cas de faux départ signalé par le Juge au Départ, il arrête la course.	Les « Jeunes Officiels » opèrent au niveau académique sous la responsabilité et le contrôle du jury d'organisation, à partir des compétences acquises et reconnues lors de tests simples passés avant la régates.
JUGE AU DÉPART	Sur la berge : • Vérifie l'alignement des étraves de bateaux. • Décide de la validité du départ et attribue les faux départs. Il a un drapeau rouge et un drapeau blanc.	À l'issue de la compétition, le jury délivre les certifications de Niveau Académique et sélectionne le Jeune ou les « Jeunes Officiels » capables de se présenter au Niveau National
ARBITRES DE PARCOURS	Au nombre de 4, sur un bateau moteur : • Jugent de la régularité du parcours : gêne d'un équipage. • Vérifient l'intervention de l'équipe de secours en cas de chavirage. • Arrêtent la course si un incident peut nuire au résultat de l'épreuve (suivant les instructions du code). • Prennent les mesures appropriées pour éviter tout incident. • Valident l'épreuve avec un signal par un drapeau blanc après l'arrivée. • Reçoivent la réclamation éventuelle d'un équipage. • Surveillent le plan d'eau pendant la remontée au départ. • Ils ont un drapeau blanc, un drapeau rouge, une cloche.	NIVEAU NATIONAL Lors du Championnat de France, la Commission d'Arbitrage (un membre du corps arbitral fédéral et un membre UNSS de la CMN) met les « Jeunes Officiels » en situation après avoir préalablement procédé à une vérification des compétences et, si nécessaire, à une mise à niveau (épreuves de contrôles, tests...).
JUGES À L'ARRIVÉE	• Procèdent au classement des équipes. • Valident le chronométrage.	À l'issue de la compétition, la commission d'arbitrage délivre les certifications de Niveau National.
CHRONOMÉTREURS	• Chronomètrent le temps de passage et le temps final de chaque équipage.	

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

Pour chaque niveau de certification, le Jeune Arbitre Officiel peut vérifier ses connaissances en remplissant les questionnaires ci-dessous.

QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU ACADÉMIQUE

		VRAI	FAUX
1	Sur le ponton, on pèse les bateaux		
2	Le Starter aligne les bateaux à partir de la boule		
3	Après l'arrivée, la course est validée avec un drapeau rouge		
4	Les rameurs doivent avoir la même tenue		
5	Le Juge à l'Arrivée classe les bateaux		
6	Sur le ponton, on vérifie les numéros		
7	Tous les arbitres participent à la constitution des courses		
8	L'Aligneur attribue les faux départs		
9	Le Juge à l'Arrivée contrôle les licences		
10	Le Juge de Parcours peut arrêter la course à tout moment		

QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU NATIONAL

		VRAI	FAUX
1	Sur le ponton, on pèse les bateaux		
2	Le Starter aligne les bateaux à partir de la boule		
3	Après l'arrivée, la course est validée avec un drapeau rouge		
4	Les rameurs doivent avoir la même tenue		
5	Le Juge à l'Arrivée classe les bateaux		
6	Sur le ponton, on vérifie les numéros		
7	Tous les arbitres participent à la constitution des courses		
8	L'Aligneur attribue les faux départs		
9	Le Juge à l'Arrivée contrôle les licences		
10	Le Juge de Parcours peut arrêter la course à tout moment		
11	Un barreur doit peser 50 kg au minimum		
12	Un bateau incomplet peut prendre le départ		
13	En bateau le Juge de Parcours donne ses indications avec le drapeau rouge		
14	Le Juge de Départ arrête la course avec un drapeau rouge		
15	Les yolettes sont de construction libre		
16	Le titre de Champion de France est attribué à un bateau		
17	Un bateau peut être totalement différent entre les Championnats d'Académie et les Championnats de France		
18	Le changement de ligne d'eau est disqualificatif		
19	Le barreur peut être de sexe différent des rameurs		
20	Le Président du Jury est élu par les juges avant la compétition		

J'ai arbitré les Régates suivantes :

DATES	NIVEAU DE COMPÉTITION	RÔLE TENU	Signature & Remarques éventuelles de l'Enseignant EPS

Ce livret appartient à :

NOM

PRÉNOM

ÉTABLISSEMENT

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

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

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

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

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

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

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

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

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

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

UNSS

23 rue Saint Lazare
75009 PARIS
www.unss.org

FFSA

17 boulevard de la Marne
94736 NOGENT sur MARNE cedex
www.avironfrance.asso.fr



Championnats de France
Bordeaux - 2005