



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN

AVIRON
INDOOR

Programme 2012 / 2016

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 INDOOR

Avant-propos

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

Définition

Compétiteurs, rameurs et Jeune Officiel :

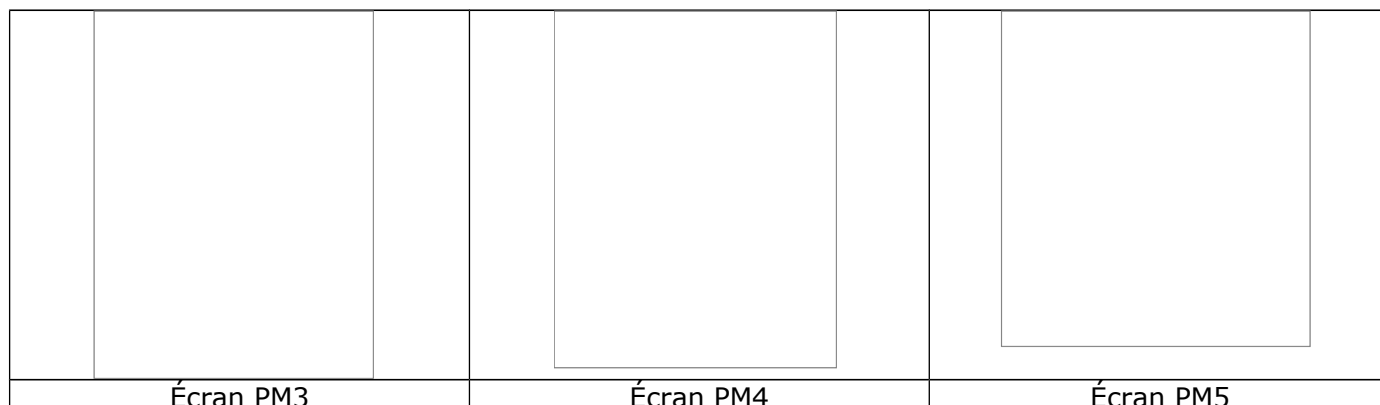
Le terme de « compétiteur » ne s'applique qu'aux rameurs. Le Jeune Officiel de l'équipe ne peut pas participer en tant que rameur.

Le terme de « compétiteur » et de « rameur » s'applique aussi bien aux garçons qu'aux filles.

Équipage : Le terme « équipage » désigne les 4 rameurs de même sexe réunis pour une épreuve (1000m à 4 et (ou) relais 4x500m).

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

Ergomètre : appareil reproduisant le mouvement de l'aviron et permettant de recueillir des informations sur la performance des rameurs. Ils peuvent être de différents types. Les ergomètres retenus par la Fédération Française d'Aviron (FFA) et l'UNSS sont ceux de la marque « Concept 2 » dans les modèles D ou E, avec des écrans de type PM3, PM4 ou PM5



Compétiteurs

Obligation de licence

Tous les compétiteurs doivent être titulaires d'une licence annuelle délivrée par l'UNSS.

Elle doit être présentée à toute demande du Jury.

Classification

L'UNSS classe les compétiteurs en catégories d'âge.

Catégories d'âge

Catégorie Collèges : B3, M, C1

Catégorie Lycées : M2, C, J

Conditions de participation

Pour les sélections aux Championnats de France et Championnats de France UNSS, tous les rameurs sont autorisés à l'exception des rameurs des Pôle Espoirs de la FFA.

Composition des équipes

	COLLÈGES	LYCÉES
LICENCIÉS AUTORISÉS	Benjamins Minimes Cadets	Cadets Juniors Seniors
COMPOSITION DES ÉQUIPES	Équipages de 4 concurrents Une équipe est composée de 2 équipages - UN équipage Garçons et - UN équipage Filles B2, B3, M1, M2, C1 Mixité interdite dans UN équipage	Équipages de 4 concurrents Une équipe est composée de 2 équipages C1, C2, J1, J2, S1 Mixité interdite dans UN équipage mais autorisée dans UNE équipe
RÈGLEMENT	UNSS	
FORMULE DE COMPÉTITION	① 1000 m à 4 rameurs ② 2000 m en Relais	
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS Excellence collèges	Champion de France UNSS Excellence lycées

En 2015, + 1 rameur membre d'un équipage ou non représentant son Établissement pour une animation d'Avi-Fit.

Rameurs Handi

Un Championnat de France Handi est organisé et est ouvert tout type de Handicap.

Jeunes Officiels

Le JO n'est pas un compétiteur, mais fait partie de l'équipe.

- Compétitions Départementales ou Académique : Obligation d'avoir 1 JO par équipe pour les qualifications au Championnats de France UNSS.
- Championnats de France
 - 1 Jeune Officiel par académie qualifiée, si possible le meilleur de l'académie
 - Niveau académique minimum (pastille jaune)
 - Il peut être d'une autre association sportive
 - Il ne peut pas être compétiteur
 - En cas d'absence, l'association sportive ou les associations sportives concernées ne pourront participer aux Championnats de France

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.

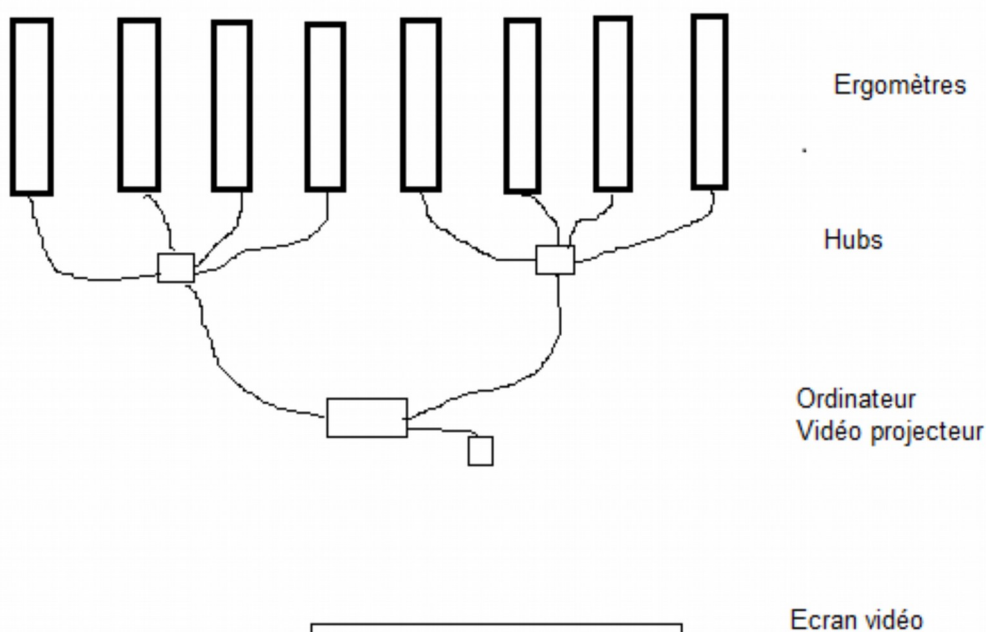
Matériel

Les ergomètres sont fournis (ou collectés) par l'organisateur. Ils doivent tous être du même type et peuvent être équipés indifféremment des écrans PM3, PM4 ou PM5, à condition que les microgiciels soient remis à jour à des fins de compatibilités entre eux.

La course est dirigée par un **ordinateur** équipé du **logiciel de course « Venue Race »**

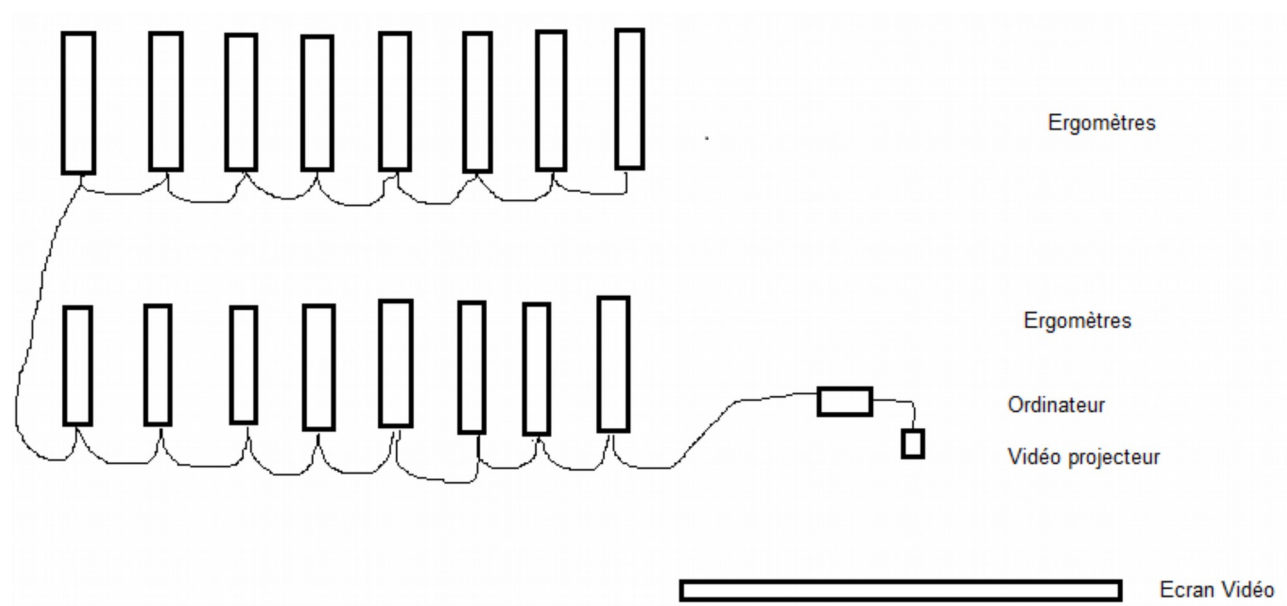
Matériel de projection vidéo ou **grand écran** pour la retransmission des courses.

Les ergomètres sont connectés avec l'ordinateur avec des **câbles de liaison**. Il existe deux types de connexion :



- par câblage USB : facile à mettre en œuvre avec un (ou des) hub(s), mais la forme du réseau limite le nombre de connexions

- par Ethernet : plus compliqué dans la mise en œuvre, ce système permet de connecter jusqu'à 20 machines en même temps. Les batteries des écrans des ergomètres doivent avoir une charge supérieure à 40 %, sinon il y a blocage de la course.



Formules de Compétition :

Aux Championnats de France

- 1000m à 4 rameurs. L'équipage rame en même temps sur 4 ergomètres couplés par le logiciel de course et doit réaliser la meilleure performance possible.
- Relais 4x500m. L'équipage se relaye avec changement de rameur tous les 500m par transmission d'un témoin. Les équipiers ne peuvent pas tenir les pieds du rameur.

L'équipe Championne de France UNSS est celle qui obtient le meilleur score par addition des points obtenus par chaque équipage pour les 2 courses selon le barème en page ...

Une course Handi est organisée sur 500m. Selon les engagés, un calcul de handicap est effectué pour obtenir un classement.

Aux Championnats départementaux, Académiques ou Inter-Académiques

L'un ou l'autre ou les 2 types de course peut être programmé pour déterminer l'équipe qualifiée pour l'étape supérieure.

Organisation d'une compétition d'Avion Indoor

L'organisateur doit disposer le dispositif de course de manière à ce que chaque compétiteur évolue en toute sécurité et avec la place suffisante pour réaliser ses performances. Il faut laisser entre 1 et 2 mètres entre chaque ergomètre (selon la taille des câbles de liaison) et un dégagement suffisant entre les compétiteurs et les spectateurs.

L'organisateur doit délimiter des zones séparées d'échauffement, d'appel, de compétition et de récupération.

Sécurité et équité

La sécurité et l'équité entre les compétiteurs doivent constituer la préoccupation principale du Comité d'Organisation et du jury durant la compétition.

Déroulement des courses

1- Échauffement

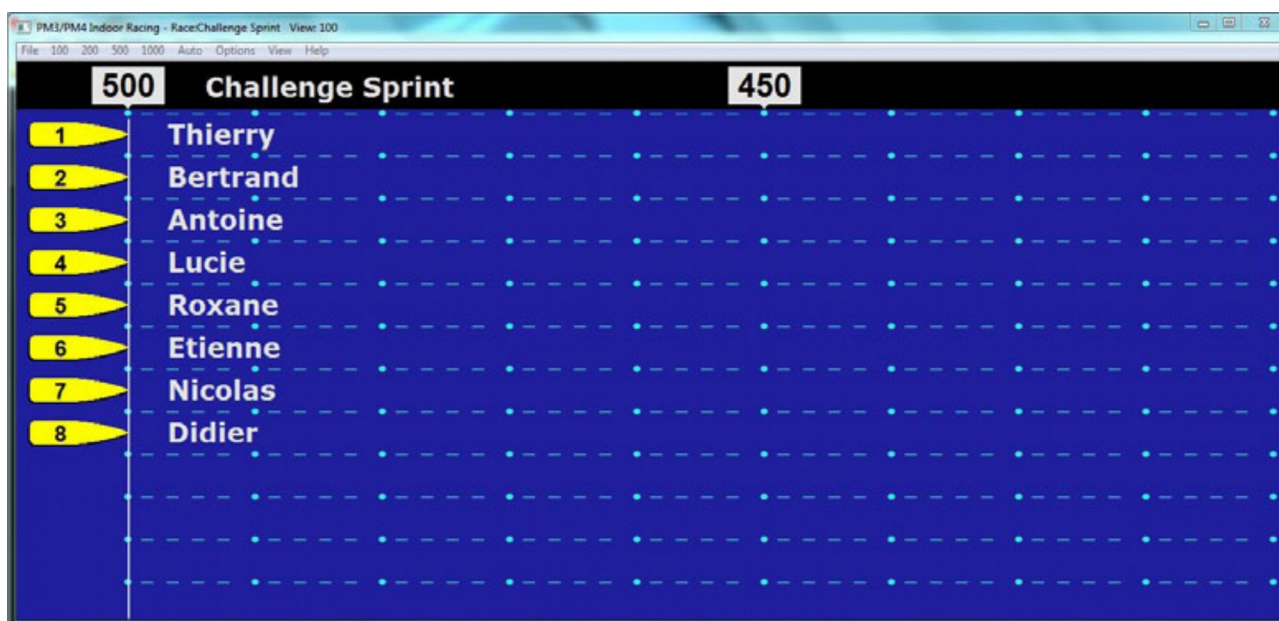
L'échauffement se fait dans une zone réservée à cet fonction. Des machines sont mises à disposition rameurs 20 minutes avant l'heure de course

2- Appel des équipages

L'appel se fait 10 minutes avant la course dans un « sas » de transition entre la zone d'échauffement et la zone de course. Les équipages doivent être complets pour que les JO donnent les dernières instructions : contrôle des équipages avec la fiche de course, contrôle des tenues, emplacements des ergomètres dans la salle, le rappel des règles spécifiques de chaque course (1000m à 4 ou relais 4x500m).

3- Mise en place sur les machines

Lors de l'arrivée dans la salle, les équipages sont guidés vers leur(s) ergomètre(s). Le grand écran de la salle indique aussi les numéros de machine de chacun.



Le chef d'équipage pose sa fiche de course à côté de son ergomètre.

Affichage à l'écran lors de l'installation du compétiteur sur l'ergomètre

Vérifiez les Informations de l'écran

- (1) La catégorie de la course est indiquée sous "Prochaine course"
- (2) Le nom de l'Établissement est affiché sous "Compétiteur"
- (3) Votre numéro de rameur ou d'équipage est affiché sous "Ergo num"



Vous devez informer le responsable de ligne si les détails de la course sont incorrects.

4- La course :

Le 1000m à 4 :

Les 4 rameurs de l'équipage sont en place l'un à côté de l'autre. Chaque écran indique la distance de course (1000m) et le nom de l'établissement.

Au signal de départ, les 4 rameurs démarrent en même temps. La vitesse moyenne de l'équipage fait défiler le décompte de la distance restant à effectuer. *La distance réelle parcourue par chaque équipier est variable et fonction de sa vitesse de déplacement comparée à ses autres équipiers (pour la distance moyenne de 1000m, un rameur peut parcourir 1100m pendant qu'un autre, moins fort n'en fait que 900, le 3^{ème} en fait 1025 et le 4^{ème} en fait 975).*

L'arrivée de la course se fait à 4 en même temps.

- le relais 4x 500m

Le 1^{er} rameur se place sur son ergomètre et pose le témoin de l'équipage à côté de lui. Les 3 relayeurs se mettent dans l'ordre de passage derrière une ligne de transmission du témoin matérialisée au sol.

L'écran indique le nom de l'établissement et la distance totale de course (2000m).

Au signal de départ, le 1^{er} rameur démarre et le décompte de la distance restant à parcourir commence.

Arrivé dans sa distance de transmission, le rameur quitte l'ergomètre, prend le témoin et le donne à son relayeur qui pose son témoin à côté de lui avant de commencer à ramer. L'opération se déroule ainsi jusqu'à l'arrivée.

Les distances de transmission sont :

RAMEUR 1	RAMEUR 2	RAMEUR 3	RAMEUR 4
	Relais 1	Relais 2	Relais 4
2000m	Entre 1530 et 1470m	Entre 1030 et 970m	0m

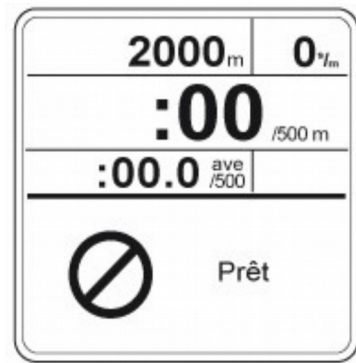
Affichages à l'écran de l'ergomètre pendant la procédure de départ

Les ordres de départ de la course sont les suivants :

Ce premier écran indique le début de la procédure de départ.
Posez vos poignées immédiatement.



Les rameurs prennent la poignée sans tirer.
Cette étape peut durer de 1 à 20 secondes.



Cet écran dure de 1 à 2 secondes.
Il y aura un faux départ si quelqu'un commence à ramer.



Quand « PARTEZ » s'affiche, le départ est donné et le chrono est lancé pour tous les rameurs. Le décompte de la distance restant à parcourir commence dès que le rameur tire sur la poignée.



5- la fin de course :

Avant de quitter son ergomètre ou la zone de course, le chef d'équipage fait contrôler le temps indiqué à l'écran, le fait inscrire sur la fiche de course et la signe. Les fiches sont récupérées par le jury qui les transmet à l'organisateur.

6- La sortie :

L'équipage au complet quitte la zone de course par le passage indiqué. Il peut y avoir une zone de récupération avec ou sans machines.

Attribution des points

Quand toutes les manches d'une même course sont passées, les points correspondant à la place sont attribués à chaque équipage selon le barème suivant :

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

Sanctions

En cas de non-respect des règles du code des compétitions d'aviron indoor, le jury prend les sanctions appropriées parmi les mesures suivantes :

a) Réprimande

La réprimande est une remarque verbale sans incidence directe ou financière. La non-observation de cette réprimande entraîne la disqualification.

b) Avertissement

L'avertissement court du moment où il a été notifié à l'équipage jusqu'à son prochain passage d'arrivée.

Un deuxième avertissement durant cette période entraîne la disqualification du compétiteur et de l'équipage.

c) Exclusion

L'exclusion d'un compétiteur consiste en l'interdiction de participer à toutes les courses de l'épreuve concernée. Elle entraîne l'exclusion de l'équipage.

d) Disqualification

La disqualification d'un compétiteur entraîne la disqualification de son équipage. Elle consiste en l'interdiction de participer à toutes les épreuves où il est engagé. Un compétiteur peut être disqualifié pour les raisons suivantes :

- Engagement sans licence UNSS (licence falsifiée ou manquante)
- Engagement sans certificat médical
- Engagement dans une catégorie d'âge non autorisé au compétiteur
- Non présentation de la licence ou d'une pièce d'identité en cours de validité
- Fraude ou tentative de fraude lors de l'épreuve
- Toute autre raison de nature à perturber la compétition de manière significative

En cas de faute grave, l'arbitre peut saisir les instances de l'UNSS.

Règles générales

1) Incident en course

Un compétiteur ne peut se prévaloir d'un incident pour demander la remise à plus tard ou l'annulation de la course, exception faite dans les 20 premières secondes de la course.

Le compétiteur dont l'ergomètre tombe en panne après la période des 20 premières secondes peut recommencer son parcours à une heure fixée par l'arbitre.

2) Heures d'entraînement

Les horaires d'entraînement officiels doivent être affichés. Ils sont déterminés à l'issue des engagements afin que tous les compétiteurs puissent disposer de périodes d'échauffement et de récupération.

Autour des ergomètres d'échauffement, une zone peut être identifiée à l'intérieur de laquelle il est interdit de donner des indications ou conseils aux compétiteurs en course.

3) Procédures principales

a) Avant le départ

Une personne désignée par le jury doit s'assurer que tous les ergomètres sont correctement réglés (distance de course).

b) Signal de départ

S'il n'y a pas de départ automatique, l'arbitre ou une ou plusieurs personnes désignées par lui donne le départ par tout moyen approprié (dont drapeau, signal sonore ...)

c) Arrêt d'une course dans les 20 premières secondes

En cas d'incident matériel sur un ergomètre, le jury peut arrêter la course en utilisant tout moyen approprié.

Il informe les compétiteurs des motifs de l'arrêt et la procédure à suivre.

d) Validation d'une course

Dans le cas où il n'y a pas de système automatique ou panne informatique, à la fin de chaque course la ou les personnes désignées par le jury relèvent le temps mesuré sur les ergomètres dont ils sont responsables en utilisant un formulaire préparé pour cet usage. Le compétiteur doit signer ce formulaire.

Lorsque tous les formulaires ont été ramenés au jury, celui-ci peut valider la course.

En cas de système automatique cette procédure peut ne pas être appliquée.

Règles de déroulement d'une course :

1) Avant la course

a) Les compétiteurs

Les compétiteurs doivent se présenter à l'ergomètre qui leur est attribué 5 minutes avant l'heure de leur course. Ils peuvent disposer jusqu'à 3 minutes pour essayer leur ergomètre et doivent être prêts à prendre le départ dans la période de 2 minutes avant l'heure de la course.

b) Le jury (JO)

Le jury adresse un avertissement au compétiteur qui se présente en retard au départ (après les cinq minutes) sauf en cas de raison valable dont il aurait été averti préalablement.

Dans les cinq minutes, il observe les compétiteurs et fait si nécessaire les remarques qui s'imposent concernant leur tenue. Il informe les compétiteurs qui auraient reçu un avertissement et leur en donnent les motifs

La ou les personnes désignées par le jury disposent de 2 minutes avant le départ pour vérifier les ergomètres.

2) Le départ

Lorsque le jury constate que tous les compétiteurs sont prêts, il autorise le départ selon une procédure définie préalablement.

3) Faux départ

Un compétiteur commet un faux départ quand il commence à ramer avant que le départ ait été donné.

Le jury doit observer si les compétiteurs sont responsables d'un faux départ. Il désigne le ou les compétiteurs auteurs du faux départ.

Un compétiteur qui commet un faux départ est sanctionné d'un avertissement. S'il a reçu deux avertissements, le compétiteur et son équipage est disqualifié. Il doit alors quitter son ergomètre.

4) Incident matériel dans la période de départ

a) Définition

Est considéré comme incident dans la période de départ tout incident matériel de l'ergomètre constaté dans les 20 premières secondes de la course.

b) Les compétiteurs

S'ils subissent une avarie de matériel dans la période de départ, les compétiteurs peuvent demander l'arrêt de la course en s'arrêtant de ramer et en levant bien visiblement le bras pour alerter le jury.

c) Le parcours

Après l'arrêt de la course, le jury doit immédiatement vérifier le bien-fondé de la demande du compétiteur et faire réparer ou remplacer l'ergomètre défaillant.

Si le compétiteur a demandé l'arrêt de la course sans motif valable, le jury décide de la sanction à appliquer (disqualification ou avertissement) selon les circonstances.

5) Cas particulier des relais

La phase de transmission du témoin est particulièrement délicate et les équipages doivent rester vigilants afin de ne pas commettre de faute.

- Les relayeurs doivent rester derrière leur ligne jusqu'à réception du témoin.
- Le témoin doit être donné de la main du relayé à la main du relayeur sans être lancé
- en cas de chute du témoin, le relayé doit le reprendre pour le donner au relayeur
- Lors de la transmission du témoin, les coureurs doivent veiller à ne pas gêner d'autres équipages

En cas d'infraction à ces règles, l'équipage se voit attribué un avertissement et une marque jaune est posée au pied de l'ergomètre.

- La fourchette distance de course pour relayer doit être respectée.

En cas d'infraction à cette règle, l'équipage se voit attribué une disqualification et une marque rouge est posée au pied de l'ergomètre.

En cas de faute, l'arbitre lève la main avec la marque de la couleur qui convient, désigne l'équipage fautif, annonce le motif et pose la marque au pied de l'ergomètre. L'équipage fautif termine sa course.

6) Ex aequo

a) Temps de courses identiques

Les équipages marquent le même nombre de points attribués par le barème.

Les places suivantes sont laissées vacantes.

b) Totaux de points identiques au classement général des équipes

Les équipes sont départagées à la différence d'âge :

- le plus grand nombre d'équipages féminins (seulement pour les Lycées)
- l'équipe la plus jeune prend la meilleure place.

6) Réclamation

a) Définition

Une réclamation est la contestation du résultat par un compétiteur qui s'estime lésé par des conditions irrégulières de course.

b) Modalités de dépôt de la réclamation

Les réclamations sont annoncées verbalement par le chef de l'équipage concerné au jury au maximum trente secondes après l'arrivée du dernier compétiteur de la course.

La réclamation est confirmée par écrit par le chef de l'équipage concerné dans le délai de vingt minutes après la fin de la course, auprès du jury.

c) Suspension du résultat

En cas de réclamation, l'annonce du résultat, et la remise des prix s'il y a lieu, sont retardées jusqu'à la décision du jury.

d) Étude de la réclamation

Le jury étudie la réclamation. Il fait connaître sa décision dans le délai de soixante minutes après la confirmation par écrit du dépôt de la réclamation.

Sa décision est applicable immédiatement.

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 fonctions des arbitres en Aviron Indoor :

Rôles	Compétences
Commission de contrôle (aux CF : 4 JO : 2 en sas d'appel + 2 en sas d'appel et photos de fin de manche)	<p><u>Dans le sas d'appel</u> (10mn avant l'heure du départ de course) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - appel des équipages - vérification des fiches d'équipage (composition, n° de série, N° des machines) - vérification des tenues (uniformité et pas de tenue de club) - rappel de la formule de course (1000m à 4 ou relais 4x500m) et des consignes particulières - guidage vers les ergomètres <p><u>À la fin de chaque manche :</u> détachement 2 JO pour photographier les grands écrans afin de conserver les résultats affichés</p>
Arbitres de parcours du 1000m à 4 (aux CF : 11 JO de parcours répartis dans les 4 travées de course + 1 JO de parcours responsable de la collecte des fiches de course en fin de manche)	<ul style="list-style-type: none"> - guidage des équipages vers leurs machines - vérification de l'affichage et du bon fonctionnement des machines pendant l'installation des rameurs - Si le départ ne se fait pas automatiquement, un arbitre de départ le donne à l'aide d'un drapeau rouge - vérification la conformité de la course - attribution d'un avertissement à (aux) équipes fautive(s) en cas de faux départ - vérification du fonctionnement des machines dans les 20 premières secondes de course - appel des secours en cas de malaise pendant le parcours ou en fin de course - vérification du chrono de l'équipage et inscription sur la fiche de course - faire signer la fiche de course par le "chef d'équipage" - rapporter les fiches de course à un JO responsable de les collecter - guidage vers la sortie de la salle
Arbitres de parcours du relais 4x500m (aux CF : 11 JO de parcours répartis dans les 2 travées de course + 1 JO de parcours responsable de la collecte des fiches de course en fin de manche)	<ul style="list-style-type: none"> - guidage des équipages vers leurs machines - vérification de l'affichage et du bon fonctionnement des machines pendant l'installation du 1er rameur - vérification du placement des relayeurs derrière leur ligne - Si le départ ne se fait pas automatiquement, un arbitre de départ le donne à l'aide d'un drapeau rouge - attribution d'un avertissement à (aux) équipes fautive(s) en cas de faux départ - vérification de la conformité de la course : <ul style="list-style-type: none"> - contrôle de la transmission du témoin derrière la ligne - contrôle aléatoire la distance de transmission sur l'écran de la machine - appel des secours en cas de malaise pendant le parcours ou en fin de course - vérification du chrono de l'équipage et inscription sur la fiche de course - faire signer la fiche de course par le "chef d'équipage" - rapporter les fiches de course à un JO responsable de les collecter - guidage vers la sortie de la salle

NIVEAU DÉPARTEMENTAL

Toute AS ayant inscrit l'AVIRON INDOOR 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.

NIVEAU ACADÉMIQUE

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 régata.

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

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

Cas particulier de l'Aviron Indoor : les Jeunes Arbitres UNSS qui officient aux Championnats de France ne bénéficient pas de la certification « JO de niveau National ». Les lycéens de classes de 2^{nde} et 1^{ère} ne peuvent donc pas valider un enseignement facultatif ponctuel pour le Baccalauréat.

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

QCM Jeune Arbitre UNSS de niveau Académique :

		VRAI	FAUX
1	Un équipage UNSS d'Aviron Indoor est composée de 2 équipes et d'un Jeune Officiel		
2	Les ergomètres sont des machines reproduisant le mouvement de l'Aviron		
3	Les Jeunes Officiels doivent être licenciés à l'UNSS		
4	Les équipages mixtes sont autorisés aux Championnats d'Académie		
5	Une équipe « Lycée » peut être composée de 2 équipages féminins		
6	Pour donner un départ « automatique », les ergomètres doivent être connectés à un ordinateur		
7	Les rameurs peuvent s'échauffer 10 minutes avant leur course sur les machines destinées à la compétition		
8	Les ordres de départ sont « à vos marques », « prêts », « partez ! »		
9	Il existe 2 types de courses en Aviron Indoor UNSS : le 1000m à 4 et le relais 4x500m		
10	Les rameurs doivent justifier de leur identité à n'importe quel moment de la compétition		

QCM Jeune Arbitre UNSS de niveau National :

		VRAI	FAUX
1	Un équipage UNSS d'Aviron Indoor est composée de 2 équipes et d'un Jeune Officiel Académique		
2	Les rameurs des Pôles Espoir de la FFA ne peuvent pas participer aux Championnat de France UNSS d'Aviron Indoor		
3	Les Jeunes Officiels doivent être licenciés à l'UNSS		
4	Une équipe « Collège » peut être composé de 2 équipages masculins		
5	Une équipe « Lycée » peut être composée d'un équipages mixte et d'un équipage unisexe.		
6	Les ergomètres utilisés pour la compétition peuvent être de modèles différents		
7	La salle de compétition est composée de différentes zones (échauffement, appel, course)		
8	Le Championnat de France UNSS d'Aviron Indoor se joue sur deux courses de formules différentes		
9	La commission de contrôle est répartie dans la zone de course		
10	Chaque équipage possède 2 fiches de course		
11	Dans le « 1000m à 4 », le temps obtenu par l'équipage est la somme des 4 temps réalisés par les 4 rameurs		
12	En cas de faux départ dans le « 1000m à 4 », c'est le rameur fautif qui est sanctionné		
13	Dans le « relais 4x500m », les équipiers peuvent tenir les pieds du rameur		
14	En cas de bousculade entre 2 équipages dans une transmission de témoin du « relais 4x500m », l'équipage fautif est averti et reçoit un carton jaune		
15	Dans le « relais 4x500m », un rameur qui quitte sa machine hors « fourchette de distance de transmission » reçoit un avertissement et un carton jaune		
16	Un équipage disqualifié termine quand même sa course		
17	Un équipage disqualifié lors de la 1ère épreuve ne l'est pas pour la 2ème		
18	Les rameur « Handi » ont un barème de handicap qui permet de les mettre au même niveau dans la compétition		
19	Le titre de Champion de France est attribué à l'Établissement qui a obtenu le moins de points.		
20	En cas d'égalité de points au classement général, c'est l'équipe la plus jeune qui prend la meilleure place		

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

13 rue Saint Lazare
75009 PARIS
www.unss.org

FFSA

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