



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE



**ASSUREUR MILITANT.**

**JE SUIS  
JEUNE OFFICIEL  
EN**

**CANOE-KAYAK**

**Programme 2004-2008**

# PREAMBULE

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 A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 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 OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

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 en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».*

A cet effet, 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 important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires ( licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

## 2 LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

### 1. Épreuve de Slalom (Eau Vive) :

Identique pour les Collèges et Lycées. Réalisée par 2 doublettes.  
Deux manches - parcours identique.

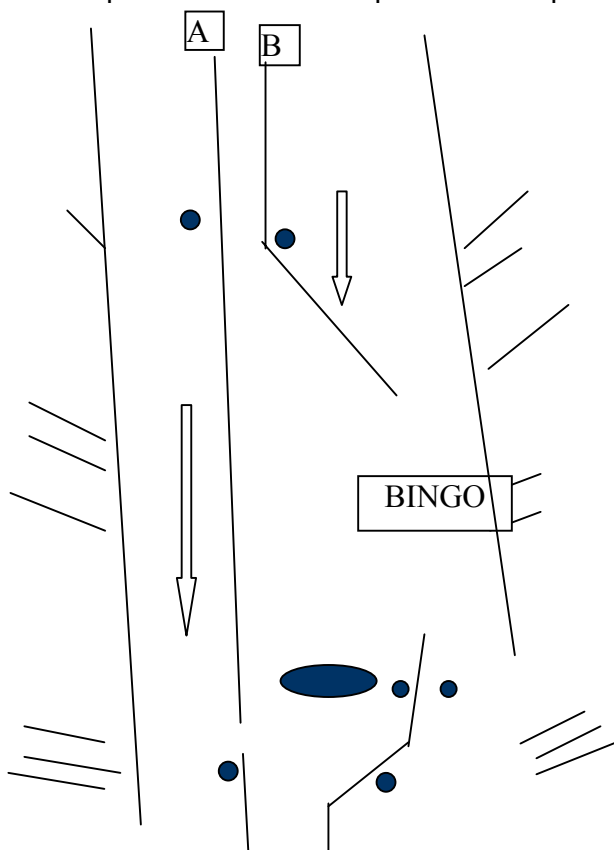
#### Équipement :

Casques, gilets et chaussures fermées obligatoires. Les gilets et les casques doivent être aux normes ministérielles (Mai 95). Le bateau doit être rendu insubmersible par des systèmes de flottabilité à l'avant et à l'arrière (15 litres à l'avant, 40 litres à l'arrière). Dans le cadre de la formation à la sécurité, le matériel et les équipements seront vérifiés.

#### Parcours :

- \* Parcours reconnu de classe II.
- \* 15 à 20 portes qui balisent un parcours symétrique, réparties régulièrement, dont 1 ou 2 portes Bingo facultatives.

**Porte Bingo** : La porte Bingo est optionnelle, elle se situe à un endroit stratégique et attractif du parcours. Le traceur prend en compte les différences de pratique.



Si la porte bingo est franchie par un ou les 2 membres de l'équipe, elle rapporte des points.

Les points gagnés par le franchissement correct sont à définir en fonction du tracé. Ils doivent être validés par le juge arbitre de l'épreuve. L'information doit être donnée lors de la réunion technique et affichée.

S'il y a touche(s) ou franchissement incorrect, le bénéfice potentiel est annulé mais aucune pénalité supplémentaire n'est attribuée, considérant que la perte de temps occasionnée est suffisante.

***Les concurrents (tes) et leurs professeurs sont confrontés à un choix stratégique intra-doublettes avant chaque manche.***

## Départ

Le compétiteur tenu au départ devra franchir la première porte en tête de la doublette.

Le temps de départ est donné sur le 1er bateau, l'arrêt du chronomètre sur le 2ème.

Tout départ anticipé a pour conséquence la disqualification de l'équipe.

A l'arrivée, l'écart entre les 2 bateaux doit être de moins de 15 secondes. Un dépassement du temps entraîne une pénalité de 50 points.

## Jugement, pénalités, éliminations, réclamations :

Toutes les portes doivent être franchies dans l'ordre de leur numérotation, (pancartes) sous peine de pénalité.

La négociation d'une porte commence quand :

le bateau, le corps ou la pagaie touche la porte,

le corps ou une partie du corps franchit le plan de la porte défini par les 2 fiches.

La négociation d'une porte est terminée quand :

la suivante est commencée,

la ligne d'arrivée est franchie.

Pour qu'une porte soit considérée comme correctement franchie, tout ou partie du bateau ET (la tête du compétiteur) doivent franchir le plan des deux fiches dans la direction imposée.

50 points de pénalité sont attribués pour toute porte non franchie, franchie dans le mauvais sens ou volontairement écartée.

Pour chaque concurrent(te), 2 points de pénalité sont attribués lors du toucher d'une ou de deux fiches.

Tout concurrent rejoint doit céder le passage, sous peine d'élimination en cas d'obstruction volontaire.

En cas de gêne, le responsable de l'épreuve peut autoriser la doublette lésée à recourir.

Les réclamations devront être déposées **par écrit** dès le constat de l'incident auprès du Juge - arbitre, et au plus tard ½ heure après l'affichage des résultats.

## Classement du slalom :

- \* Chaque doublette effectue 2 manches. La meilleure des 2 manches est prise en compte.
- \* Un classement doublette garçon est réalisé à la place obtenue (ex: 4<sup>ème</sup> place sur 27 = 4pts).
- \* Un classement doublette mixte et fille est réalisé à la place obtenue (ex: 17<sup>ème</sup> place sur 32 = 17pts)
- \* En cas d'égalité entre deux doublettes, prendre en considération l'autre manche.
- \* Le classement de l'équipe est réalisé par addition des pts obtenus par les deux doublettes (ex :  $4 + 17 = 21$  pts)
- \* La place de l'équipe est établie selon l'ordre décroissant des points obtenus par les équipes.
- \* En cas d'égalité, c'est le temps total des 2 manches qui départage.
- \* Lorsqu' une (ou deux) doublettes est (sont) non arrivée(ées) sur aucune des deux manches, celle(s)-ci est(sont) classée(ées) dernière(s), elle marque les points du nombre de doublettes au départ de sa catégorie garçons ou mixte/fille.

## 2. Épreuve Vitesse /Relais (Eau Calme) :

a) **Équipement** : Bateaux monotypes proposés par l'organisation sur l'épreuve

b) **Parcours** :

Eau calme.

Distance de 200m (4x200). Course réalisée en couloir (largeur minimum 4 mètres). Départ tenu si possible.

Mise en affrontement **direct de 3 à 6 équipes.**

Attribution d'un bonus en distance :

Ne peuvent bénéficier du bonus que les équipes ayant au moins une fille ou un canoë en plus dans l'équipe type.

### **RELAIS / VITESSE**

*Composition d'équipe possible pour bénéficier d'une remise de distance.*

	<i>COLLEGE</i>	<i>LYCEE</i>
<i>BONUS 30 mètres</i>	<i>2 KF - 2 KH 1 KF - 1 CH - 2 KH</i>	<i>1 KF - 3 KH 1 CH - 3 KH</i>
<i>BONUS 50 mètres</i>	<i>3 KF - 1 KH 2 KF - 1 CH - 1 KH 1 KF - 2 CH - 1 KH 1 KF - 3 CH</i>	<i>2 KF - 2 KH 1 KF - 1 CH - 2 KH 2 CH - 2 KH 3 CH - 1 KH 4 CH</i>

*KF : Kayak Fille / CH : Canoë Homme / KH : Kayak Homme*

L'élève qui fait bénéficier son équipe du bonus part en premier.

*Le départ se juge à la pointe avant du bateau. Tout départ ou relais anticipé entraîne une pénalité de 10 secondes.*

Les relais se font sur la ligne, **de corps à corps, bateau à l'arrêt.** L'arrivée se juge sur la pointe avant du bateau.

La touche ou le franchissement de la ligne d'eau entraînent une pénalité de 10 secondes

### **CLASSEMENT VITESSE RELAIS :**

\* S'effectue à la place.

*Même si toutes les courses sont chronométrées (pénalités), seul le temps chronométré de la 1<sup>ère</sup> course servira pour permettre l'organisation des séries et pour un éventuel départage en cas d'égalité de points au combiné.*

### **CLASSEMENT DU COMBINÉ :**

\* Se fait par addition des places obtenues par l'équipe sur chacune des deux épreuves (ordre décroissant)

\* En cas d'égalité, les équipes sont départagées par l'addition du temps de la 1<sup>ère</sup> course de relais et des meilleures performances des deux doublettes en slalom, en secondes et dixièmes.

# 3 LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

## A – Etre Jeune Juge

### 1 – Le starter

#### **Documents nécessaires : liste officielle de départ**

Il donne le départ à chaque compétiteur. Il doit donc respecter la même procédure pour chacun. Les procédures sont dépendantes du mode de chronométrage choisi par l'organisation.

Le starter ne déclenche son compte à rebours qu'après accord de l'arrivée. Globalement les départs sont donnés entre 40s et 1 Mn entre chaque compétiteur.

En mode électronique : Le chronomètre est géré par informatique. Le starter doit annoncer le départ imminent en donnant les repères à chaque compétiteur.

### 2 - Le chronométrateur

Il a un rôle très important. Il doit fixer les temps d'arrivée de chaque compétiteur, il est donc impartial.

On dissocie deux rôles :

Celui qui déclenche le chrono au top du starter, et note sur un papier accompagnant le chronomètre, le numéro du dossard correspondant.

Celui qui arrête le chronomètre, lors du passage du compétiteur dans la ligne de mire correspondant à l'arrivée.

### 3 - Le juge de porte

Il peut juger une ou plusieurs portes et doit présenter les mêmes conditions de jugement pour tous les compétiteurs d'une même catégorie. Son placement doit lui permettre de voir parfaitement le franchissement d'une porte.

Le juge de porte possède des fiches(annexe) où il doit indiquer la porte qu'il juge et le dossard du compétiteur qui l'a franchit. Son rôle sera ensuite d'indiquer la qualité du franchissement de la porte. Il peut mettre des pénalités. Il reporte les pénalités sur une fiche où sont répertoriés généralement 10 dossards. Les informations seront ensuite transmises au secrétariat pour traitement.

Toutes les pénalités doivent pouvoir être justifiées en cas de réclamation. Le juge doit donc noter, soit sur la fiche type de jugement soit sur un petit cahier, les conditions de passage du compétiteur qui vient d'être sanctionné.

Une fois la fiche remplie, le juge la conserve. Il transmet par code gestuel les pénalités toujours avec une seule main :

Poing fermé au cœur=0

Bras levé, un doigt en extension=2 pts

Bras levé, 5 doigts en extension=50 pts

## **B – Etre Jeune Organisateur**

### **1 - Le commissaire à la sécurité : il vérifie le matériel du compétiteur.**

On doit vérifier d'une part, le bateau et son équipement (éléments de sécurité obligatoires) et d'autre part, le matériel personnel du compétiteur.

La validation de la conformité du matériel est faite par la pose d'un autocollant ou d'un pochoir de peinture sur le bateau.

Le kayakiste doit lui aussi posséder un matériel spécifique répondant à des normes de sécurité.

Toutes ces règles doivent être respectées sous peine de disqualification. Le bateau est vérifié avant et après la course.

Le matériel personnel du kayakiste est vérifié à la fin des manches. Par ailleurs, un compétiteur ne possédant pas de chaussures alors qu'il se déplace sur le site, peut être disqualifié sur le champ (la sécurité avant tout).

### **2 - Le commissaire à l'embarquement**

#### **- Le contrôle des départs :**

##### **Documents nécessaires : liste officielle des départs**

Pour cette tâche, on peut différencier trois actions différentes :

- \*Appel des compétiteurs (prévenir à l'avance du départ imminent, 5 dossards en préparation).
- \*vérification de l'identité et contrôle de l'autocollant de sécurité.
- \*Tenue des bateaux au départ (le bateau ne peut partir qu'au top du starter ou au bip du compte à rebours).
- \*Cocher les compétiteurs partis.

Ces 3 actions peuvent être combinées par une ou plusieurs personnes.

### **3 - Le secrétaire**

C'est un poste stratégique pour la délivrance rapide des résultats. Il est dépendant des liaisons avec les différents secteurs de jugement et avec

#### **1 – secrétaire sur secteur de jugement :**

**Documents nécessaires : liste officielle, classeur avec fiches récapitulatives du secteur, dossard par dossard.**

Il reporte sur une fiche les pénalités de chaque compétiteur concernant les portes de son secteur (3 à 5 portes maxi) une gestuelle précise est utilisée par les juges pour transmettre leurs pénalités au secrétaire.

#### **2 – secrétaire au secrétariat général :**

**Documents nécessaires : liste officielle, fiche bilan (chrono, pénalités, bingo) par dossard**

- Chronos : Il reporte sur une fiche bilan par dossard le chrono en minutes, secondes, centièmes après chaque manche et la donne aux secrétaires pénalités.

- Pénalités : Il reporte sur la fiche bilan par dossard les pénalités en interrogeant les transmetteurs de secteurs dans l'ordre (secteur 1, puis secteur 2, puis secteur 3...) 3 à 5 dossards à la suite.

### **4 – L'affichage des résultats :**

**Documents nécessaires : liste officielle, photocopies des fiches bilan , scotch...**

Il doit se faire régulièrement pour que les compétiteurs soient informés de leurs performances et de celles de leurs adversaires. S'assurer du bon enregistrement des feuilles de course et de leur photocopie avant l'affichage dans l'ordre des dossards (l'original est conservé pour la seconde manche).

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

<b>Niveau 1</b>		
<b>ROLE</b>	<b>COMPETENCES – TACHES</b>	<b>CERTIFICATION</b>
<b>Vérification du matériel (contrôleur technique/)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- connaît les éléments essentiels du règlement</li> <li>- accueille les concurrents et leur matériel</li> <li>- possède un listing des concurrents</li> <li>- s'assure de la fiabilité générale du matériel :               <ul style="list-style-type: none"> <li>slalom : pagayeur : gilet casque aux normes CE, chaussures</li> <li>bateau : flottabilité, bosses avant et arrière, cale pieds</li> <li>relais/vitesse : bateau monotype : ludocks</li> <li>pagayeur : gilet, chaussures</li> </ul> </li> <li>- identifie le bateau par apposition d'un autocollant ou autre signe distinctif.</li> <li>- est chargé de vérifier de façon stricte la conformité du matériel en regard des normes fixées par le cahier des charges de l'épreuve nationale.</li> </ul>	Formation par l'enseignant
<b>Commissaire à l'embarquement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fait l'appel des concurrents au départ et informe les suivants = gère la zone de départ</li> <li>- vérifie la sécurité passive et signale toute anomalie</li> <li>- en slalom, départ tenu à la main pour les 2 équipiers (bosse arrière) si pas de cellule.</li> <li>- refuse le départ si anomalie et fait appeler le juge arbitre</li> </ul>	au
<b>Secrétaire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- navette : ramasse les fiches de jugement tous les 10 dossards ainsi que les chronos d'arrivée et les amène au secrétariat gestion de course (slalom)</li> <li>- agrafe verticalement les fiches de jugement des différents secteurs et les temps réels d'arrivée</li> <li>- fait l'addition des pénalités réalisées pour chaque doublette et convertit les temps d'arrivée en secondes</li> <li>- calcule le bonus de la porte BINGO</li> <li>- dicte les résultats (temps d'arrivée, pénalités, bonus BINGO) au responsable informatique.</li> <li>- affiche les résultats</li> </ul>	cours de l'A.S
<b>Niveaux 2 et 3</b>		
<b>Starter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- connaître la procédure de départ en slalom et relais/vitesse la faire respecter de façon identique à chaque concurrent.</li> <li>- faire respecter la position de départ</li> <li>Les compétences sont les mêmes qu'aux niveaux 1 et 2 mais le jeune juge doit faire preuve d'aisance, de rapidité de prise de décision et de vigilance continue :</li> <li>- donne le départ et note simultanément la minute de départ</li> <li>- sait utiliser du matériel radio (talkie-walkie)</li> </ul>	Certification par membre
<b>Slalom</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- liaison départ / arrivée</li> <li>- si départ toutes les minutes, noter la minute de départ pour chaque dossard</li> <li>- arrivée : arrête le chrono au signal du "Topeur" et le noter sur la fiche prévue (temps réalisé = temps d'arrivée – temps départ)</li> <li>- signale toute anomalie</li> <li>- Le Topeur : signale l'arrivée de la doublette (sur le 2<sup>ème</sup> concurrent) et transmet le numéro du concurrent arrivé</li> </ul>	de suivi CMR Canoë-Kayak
<b>Chronométrateur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- en cas d'anomalie au départ ou sur le parcours (retard d'une équipe, dessalage), il fait appeler le juge arbitre et demande un arrêt de course.</li> </ul>	ou
<b>Relais/vitesse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>"Topeur" : juge l'arrivée sur le 2<sup>ème</sup> concurrent + la règle des 15" maximum entre les 2 équipiers.</li> <li>- déclenche le chrono sur le départ du starter, l'arrête quand la pointe avant du bateau du dernier relayeur coupe la ligne d'arrivée</li> </ul>	organisateur
<b>Juge relais/vitesse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- juge les faux départs (départs anticipés) et les signale.</li> <li>- juge le passage correct du relais (départ corps à la bouée lorsque son équipier franchit la ligne) et noter tous les passages non réglementaires.</li> <li>- pour chaque équipe, vérifie les observations sur les passages des relais + départ et pénalise si faute.</li> <li>- sait parfaitement utilisé le matériel radio</li> <li>- en cas d'anomalie, prévient le juge arbitre pour différer le départ</li> </ul>	du Championnat d'Académie
<b>Slalom Juge de porte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il fonctionne par doublette pour juger et remplir la fiche, en alternant les tâches :</li> <li>- prépare les fiches de jugement (n° dossards, portes jugées, nom du jeune juge...)</li> <li>- observe le franchissement des 2 équipiers pour chaque porte jugée</li> <li>- identifie les fautes</li> <li>- annonce les pénalités par porte et fait les gestes correspondant</li> <li>- note les pénalités des 2 équipiers en les justifiant</li> <li>- juge les bonus de la porte BINGO</li> <li>- note toute anomalie : une équipe gênée, une porte mal réglée et le signale au juge arbitre</li> <li>- se place le plus judicieusement pour juger la /les porte(s) attribuée(s)</li> <li>- ne tient pas compte des réactions du public ou des seconds.</li> <li>- peut juger en zone difficile</li> <li>- peut prendre une décision différente de celle du juge de porte</li> </ul>	ou du Championnat de France

# 5 LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

## CANOE KAYAK - SLALOM

- 1 – Toutes les portes doivent être négociées dans l'ordre croissant de leur numérotation :  
vrai  faux
- 2 – Les portes qui se franchissent dans le sens du courant sont :  
rouges et blanches  vertes et blanches
- 3 – Un concurrent touche une fiche de la porte 10. Il a une pénalité de :  
5 secondes  50 secondes  2 secondes
- 4 – En doublette, l'ordre des deux équipiers à l'arrivée doit être le même que celui du départ :  
oui  non
- 5 – Une touche d'une fiche avec le corps n'est pas pénalisée :  
vrai  faux
- 6 – A-t-on le droit de passer plusieurs fois une même porte ?  
oui  non
- 7 – Un concurrent touche les deux fiches de la porte 10. Il a une pénalité de :  
2 secondes  10 secondes  4 secondes
- 8 – Un concurrent n'a pas franchi la porte 10 dans son parcours. Sa pénalité est de :  
2 secondes  50 secondes
- 9 – Une porte BINGO est : obligatoire   
rapporte un bonus si elle est correctement franchie   
doit obligatoirement être franchie par les 2 équipiers pour bénéficier du bonus
- 10 – Le juge de porte doit-il justifier les pénalités qu'il inscrit :  
oui  non
- 11 – Les deux compétiteurs de la doublette 10 touchent tous les deux la porte 4. Que juges-tu ?  
2 secondes de pénalité  4 secondes de pénalité
- 12 – Les chaussures et le gilet sont toujours obligatoires en kayak slalom ?  
oui  non
- 13 – Les 2 compétiteurs de la doublette touchent tous les 2 la porte 4. Que juges-tu ?  
2 points de pénalité  4 points de pénalité
- 14 – Pour franchir correctement une porte,  
la tête du pagayeur  ou le corps du pagayeur   
ou le bateau du pagayeur  ou la tête du pagayeur et une parti de bateau   
doivent passer dans le plan de porte ?
- 15 – Le compétiteur a franchi la porte n°7 dans son embarcation retournée (tête sous l'eau).  
Il « esquimaute », remonte et franchit correctement la porte n°7. Que juges-tu ?  
0 point de pénalité  50 points de pénalité
- 16 – En cas de vent, le plan de porte reste :  
la surface entre les deux fiches   
la surface imaginaire de l'emplacement de la porte sans vent
- 17 – Les deux équipiers de la doublette 10 ont pris la porte BINGO (dont le bonus est de 10 secondes). L'un d'eux l'a touché. Quel est le bonus total pour cette doublette ?  
20 secondes  10 secondes  8 secondes
- 18 – Pour pouvoir répondre aux exigences de sécurité, un bateau slalom doit :  
avoir des cale pieds   
avoir des anneaux de bosses à l'avant et à l'arrière   
être insubmersible
- 19 - Les bateaux utilisés sont les mêmes pour tous :  
vrai  faux

- 20 - Des normes ministérielles sont exigées pour les gilets et les casques :  
vrai  faux
- 21 - La porte BINGO peut entraîner une pénalité de 2 secondes en cas de touche :  
vrai  faux
- 22 - En cas de départ anticipé, l'équipe :  
reçoit un avertissement   
reçoit une pénalité de 10 secondes  reçoit une pénalité de 20 secondes   
est disqualifiée
- 23 - L'équipier 1 franchit la ligne d'arrivée avec 20 secondes d'avance sur l'équipier 2 :  
20 secondes de pénalité  50 secondes de pénalité  disqualification
- 24 - L'équipier 2 passe dans le plan de la porte mais touche la fiche balancée par l'équipier 1. Il n'aurait pas touché cette fiche si elle avait été immobile : Que juges-tu ?  
0 point de pénalité  2 points de pénalité  50 points de pénalité
- 25 - Un concurrent peut franchir une porte rouge en marche arrière :  
vrai  faux
- 26 - L'équipier 1 touche la porte n° 12 avant de franchir la porte n° 11., Puis il passe correctement la porte n° 11 ainsi que la porte n° 12. Que juges-tu ?  
A la porte n° 11  A la porte n° 12
- 27 - Si une doublette est gênée par celle qui la précède, le juge-arbitre peut décider :  
de disqualifier la doublette qui a gêné   
de donner 50 secondes de pénalités à la doublette qui a gêné   
de faire recourir la doublette qui a été gênée
- 28 - Tout concurrent rejoint doit céder le passage sous peine d'élimination en cas d'obstruction volontaire :  
vrai  faux
- 29 - Le franchissement d'une porte est terminée quand la suivante est commencée :  
vrai  faux
- 30 - L'équipier 2 qui part derrière l'équipier 1 a-t-il le droit de franchir la porte n°1 en premier ?  
oui  non
- 31 - Un équipier qui a dessalé peut-il rembarquer sans aide extérieure et continuer son parcours ?  
oui  non
- 32- Les bateaux sont rendus insubmersibles par des systèmes de flottabilité :  
à l'avant  à l'arrière  à l'avant et à l'arrière
- 33- A l'arrivée, le chronomètre s'arrête quand :  
la pointe avant du bateau franchit la ligne d'arrivée   
le buste du pagayer franchit la ligne d'arrivée   
la pointe arrière du bateau franchit la ligne d'arrivée
- 34- L'équipier 1 franchit la porte rouge n°10 correctement puis la repasse dans l'autre sens. Que juges-tu ?  
0 point de pénalités  50 points de pénalités
- 35- On peut franchir les portes rouges en remontant en marche arrière.  
vrai  faux
- 36- On ne chronomètre pas un concurrent qui franchit la ligne d'arrivée en nageant à côté de son bateau.  
vrai  faux
- 37- Un concurrent qui est pieds nus dans son bateau à l'arrivée est disqualifié.  
vrai  faux
- 38- Une fiche bouge. Tu n'es pas capable d'en donner la raison. Que juges-tu ?  
0 point de pénalités  2 points de pénalités
- 39- Un concurrent écarte volontairement une fiche avec sa pagaie pour y passer dedans. Que juges-tu ?  
0 point de pénalités  50 points de pénalités
- 40- L'équipier 1 passe la porte Bingo en la touchant. Que juges-tu ?  
0 point de pénalités  2 points de pénalités  il a le bonus

## CANOE-KAYAK- RELAIS / VITESSE

- 1- Tous les concurrents partent de la même ligne de départ :  
vrai  faux
- 2- Quelle est la distance maximum effectuée par un compétiteur de chaque équipe :  
200m  300m  400m
- 3- La largeur des couloirs est au minimum de :  
4m  6m  8m
- 4- Combien d'équipes se confrontent sur une série :  
3  4  5
- 5- Toutes les courses sont chronométrées :  
vrai  faux
- 6- Le départ se fait à la bouée de départ avec l'alignement :  
du corps  de la pointe avant
- 7- Le relais se fait :  
lancé  immobile
- 8- Le relais se fait :  
à la pointe  corps à corps
- 9- Le 2<sup>e</sup> relayeur démarre lorsque la pointe du bateau du 1<sup>er</sup> relayeur franchit la ligne de bouées :  
vrai  faux
- 10- Le départ en 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> ou 4<sup>e</sup> relais peut se faire lancé :  
vrai  faux
- 11- Les bateaux utilisés sont les mêmes pour tous :  
vrai  faux
- 12- Pour l'épreuve du relais-vitesse, il est obligatoire d'avoir :  
un gilet de sauvetage   
un casque de protection   
des chaussures   
un dossard
- 13- En lycée le bonus maximum pour trois filles dans l'équipe est de :  
20 mètres  30 mètres  50 mètres  80 mètres
- 14- En collège une fille dans l'équipe donne droit à un bonus de 30 mètres :  
Vrai  faux
- 15- L'équipe Collège peut être composée de ? :  
4 kayaks garçons   
1 kayak fille et 3 kayaks garçons   
1 canoë et 3 kayaks garçons   
1 canoë et 3 kayaks filles
- 16- Le classement de l'épreuve de vitesse-relais s'effectue :  
au temps  à la place
- 17- Le bateau qui fait bénéficier à son équipe d'un bonus part :  
en premier  en dernier
- 18- Le départ se fait :  
au compte à rebours (5,4,3,2,1, top)  au coup de pistolet
- 19- L'élève qui fait bénéficier son équipe d'un bonus part :  
en 1<sup>er</sup> relayeur  en 2<sup>e</sup> relayeur  en 3<sup>e</sup> relayeur
- 20- Le chrono de la première série sert à :  
établir les séries suivantes   
départager les équipes en cas d'égalité au relais   
départager les équipes en cas d'égalité au combiné

- 21- Les juges de ligne sont placés :  
le long des lignes d'eau  dans l'axe des lignes
- 22- Les juges de relais observent :  
la position au départ  le relais corps à corps
- 23- En cas de deux faux départ, l'équipe concernée :  
est éliminée   
reçoit un avertissement   
est pénalisée de 10 secondes   
est pénalisée de 20 secondes
- 24- La touche ou le franchissement de la ligne d'eau entraîne une pénalité de :  
10 secondes  15 secondes  20 secondes
- 25- Le classement à l'issue des premières séries se fait :  
au temps  à la place
- 26- Une équipe peut utiliser n'importe quel bateau :  
vrai  faux
- 27- La pratique du canoë est autorisée au relais :  
vrai  faux
- 28- Le relais vitesse se fait en eaux-vives :  
vrai  faux
- 29- Les 4 relayeurs se positionnent du même côté :  
vrai  faux
- 30- Le topeur autorise le départ du relayeur :  
vrai  faux
- 31- Les équipes excellences sont classées avec les équipes d'établissements :  
vrai  faux
- 32- Le kayak-polo et le relais composent les 2 épreuves du combiné :  
vrai  faux
- 33- L'organisateur peut choisir le bateau monotype qu'il veut :  
vrai  faux
- 34- Pour l'épreuve du relais, le bateau monotype doit être :  
un bateau de slalom  un bateau directeur
- 35- Le gilet n'est pas obligatoire au relais :  
vrai  faux
- 36- Le bateau du relais peut ne pas être insubmersible :  
vrai  faux
- 37- L'identité des compétiteurs n'est pas vérifiées :  
vrai  faux
- 38- L'appel des séries se fait :  
juste avant le départ  avec une série d'avance   
vrai  faux
- 39- les relayeurs doivent se positionner dans l'ordre de leur dossards :  
vrai  faux

## 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](http://www.unss.org)

## **7 LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

**Consulter :**

- le site UNSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

- Règlement et Guide « Je suis Jeune Officiel en Canoë-Kayak »

et

- le site FFCK : [www.ffcanoe.asso.fr](http://www.ffcanoe.asso.fr)

FEDERATION FRANCAISE DE CANOE-KAYAK  
87, Quai de la Marne – 94344 JOINVILLE LE PONT  
Tél. 01.45.11.08.50