

JE SUIS JEUNE OFFICIEL EN SURF/ BODYBOARD

PRÉAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union du Sport Scolaire Polynésien (USSP). La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune officiel par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'USSP.

Sans arbitre, juge, chronométrateur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner... »

Ainsi, 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.***
- ***acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométrateur, starter, table de marque...)***
- ***devenir responsable.***

L'évaluation rendra compte des compétences acquises du jeune officiel aux différents niveaux de certification (district, territoriale, fédéral). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.

LE JEUNE OFFICIEL

1 - LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTRE DE L'USSP

a) **Le jeune officiel doit :**

- **Connaître le règlement l'activité**
- **Etre objectif et impartial**
- **Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.**
- **Connaître les différentes tâches liées à sa mission.**

Pour remplir sa mission, le jeune officiel doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence USSP, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

b) **Le jeune officiel USSP doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :**

« Au nom de tous les jeunes 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 CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

-a) LA ZONE DE COMPETITION :

Avant le début de la compétition le chef juge, en collaboration avec le directeur de compétition, détermine la ou les zones de compétitions. La zone de compétition est délimitée sur le bord par des repères rapportés (drapeaux) ou fixes (dignes, avancée rocheuse, jetée...). Elle se situe à l'aplomb de ces repères. En fonction de la marée ou de l'évolution des conditions de mer, la zone pourra être modifiée ou déplacée. On évitera cependant de le faire pendant une série en cours.

-b) LA COMPOSITION D'EQUIPE :

Il s'agit d'équipe d'établissement composée de 4 compétiteurs (dont un capitaine, un « power surfeur »), **accompagnée d'un jeune officiel non compétiteur**. Cette équipe peut-être mixte, mais ce n'est pas une obligation.

-c) L'EQUIPEMENT :

Chaque compétiteur devra avoir à sa disposition une planche (surf bodyboard), un leash et une paire de palmes pour les bodyboarders.

-d) LES OFFICIELS :

Pour qu'une compétition se déroule sans le moindre problème, on doit retrouver:

1- Un directeur de compétition : choix du spot et les limites de la zone de compétition, fonctionnement des signaux, durée des série, nombre de vagues comptabilisées, nombre de vagues pouvant être surfées, système de départ (du bord, du large...), programme journalier et les modifications de ce programme.

2-Un chef-juge : organiser une réunion des juges officiels lors du premier jour, mettre à l'écart les juges dont la qualification ou l'impartialité sont sujette à caution, organiser un tableau de rotation des juges, donner le départ des séries, exiger d'un juge une éventuelle modification d'une note, s'assurer que les règles d'interférences sont appliquées, s'assurer du décompte des vagues, reconstituer une note manquante .

3-Des juges : noter les compétiteurs en respectant les critères suivant : *«le surfeur devra exécuter des manœuvres radicales contrôlées, dans la section la plus critique de la vague avec vitesse, puissance et flow (fluidité) pour optimiser au maximum son potentiel de points. Le surf innovant et évolutif, tout comme la variabilité du répertoire technique (manœuvres), devra être pris en compte au moment de récompenser les vagues surfées. Le surfeur qui respecte ces critères, en affichant le plus haut degré de difficulté et d'engagement, sera gratifié des scores les plus élevés.»*

4-Juge comptable : s'assurer que toutes les feuilles ont été rendues, le nombre exact de vagues bien noté sur chaque feuille, prise en compte des éventuelles interférences ou pénalités.

5-Le spoter : annonce aux juges la couleur du maillot des compétiteurs et leur facilite la tâche en anticipant et en précisant la position des concurrents.

6- Le beach-marshall : appelle les concurrents pour chaque série, attribue aux compétiteurs les couleurs des lycras prévus pour la compétition.

7- Le juge de box : vérifier l'ordre de passage des relayeurs, le passage du relais doit se faire obligatoirement dans le box, les relayeurs doivent regagner leur box avec leur planche, le dernier relayeur avec sa planche passe la ligne de son box avant la fin du temps imparti pour la manche.

e)-LES SANCTIONS :

1- Les pénalités attribuées:

- Un compétiteur ne respecte pas l'ordre des passages pré- établis : - 2 points
- Un compétiteur dépasse le nombre de vagues autorisées : - 2 points par vague supplémentaire
- Un compétiteur regagne son box sans sa planche : - 2 points
- Une équipe regagne le box en retard : - 3 points

2- Les règles de priorités et d'interférence : La règle de base ne tolère qu'un seul compétiteur par vague à moins que deux compétiteurs n'empruntent sans se gêner de directions radicalement opposées. Une sanction d'interférence viendra frapper un compétiteur si sur une vague donnée, la majorité des juges estiment qu'il a gêné un autre concurrent, ayant préalablement acquis un droit de priorité, en dévaluant de quelque manière que ce soit le potentiel de points du surfeur prioritaire. Un concurrent qui démarre devant un compétiteur prioritaire peut échapper à l'interférence si en sortant immédiatement de la vague, la majorité des juges estime qu'il n'a en aucune façon dévalué son potentiel de points.

3 - LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

Arbitre/Juge/Autres rôles à définir en fonction de la spécificité de l'activité

Avant, il doit : prendre connaissance des séries qu'il juge, de l'heure, du podium où il doit intervenir. Se renseigner sur les conditions maritimes du jour.

Pendant, il doit : être attentif à ce qu'il se passe dans la zone de compétition, poser sa note rapidement, s'appuyer sur le chef juge en cas de litige.

Après, il doit : donner ses résultats au chef juge, se préparer pour son prochain tour de jugement.

4 - LE JEUNE OFFICIEL DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
BEACH MARSHAL	<ul style="list-style-type: none"> • Connaitre les règles générales de l'activité • Connaitre les différents postes et attributions 	<ul style="list-style-type: none"> • Appeler les séries • Distribuer les lycras • Rappeler les règles générales de compétitions aux compétiteurs • Gérer les temps des séries • Gérer les signaux visuel et sonore 	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation Jeune Officiel
SPOTER	<ul style="list-style-type: none"> • Connaitre les règles générales de l'activité • Connaitre les différents postes et attributions 	<ul style="list-style-type: none"> • Annoncer la couleur des compétiteurs aux juges • Annoncer la position des compétiteurs sur le plan d'eau • Vérifier qu'aucun intrus ne soit dans la zone de compétition • Veiller qu'aucun compétiteur ne soit en difficulté • Alerter la sécurité en cas de problème 	
ASSISTANT JUGE	<ul style="list-style-type: none"> • Connaitre les critères de jugements • Connaitre les règles de l'interférence • Etre capable d'utiliser la feuille de juge 	Evaluer les prestations des compétiteurs sur une échelle de 0 à 10	
JUGE DE BOX	<ul style="list-style-type: none"> • Connaitre les règles du format de la compétition • Connaitre la composition de l'équipe et l'ordre de passage des compétiteurs 	Veiller à respecter les règles et attribuer des pénalités si nécessaire	
JUGE AFFICHAGE	<ul style="list-style-type: none"> • Connaitre les règles générales de l'activité • Connaitre les différents postes et attributions 	<ul style="list-style-type: none"> • S'informer des règles générales de compétition auprès du directeur de compétition et les afficher proprement. Récupérer les résultats de la comptabilité et tenir à jour le panneau d'affichage • Transmettre toute information utile au Beach Marshall 	
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Le jeune officiel, s'il est certifié, reçoit sa carte de JO niveau 1 district délivrée par l'USSP		

ÊTRE JEUNES OFFICIELS « JUGES »

1- CONSEILS POUR LA NOTATION DES JUGES

3 mots clés :

EVALUER de 1 à 10 points

COMPARER chaque vague d'une série voire des séries précédentes.

SEPARER / CLASSER les vagues et donc les notes.

Les qualités requises :

CONCENTRATION (ne pas se laisser distraire par les éléments extérieurs).

MEMORISATION retenir les meilleures vagues ainsi que les scores attribués afin de les COMPARER

ACQUERIR DE L'EXPERIENCE par la pratique assidue du jugement

2- Les critères de notation sont tirés de cette phrase clé :

3-

«le surfeur devra exécuter des manœuvres radicales contrôlées, dans la section la plus critique de la vague avec vitesse, puissance et flow (fluidité) pour optimiser au maximum son potentiel de points.

Le surf innovant et évolutif, tout comme la variabilité du répertoire technique (manœuvres), devra être pris en compte au moment de récompenser les vagues surfées.

Le surfeur qui respecte ces critères, en affichant le plus haut degré de difficulté et d'engagement, sera gratifié des scores les plus élevés.»

ON RETIENDRA 6 CRITERES DE NOTATIONS

Manœuvres radicales contrôlées

- Une manœuvre est un changement de direction important et maîtrisée de la planche sur la vague.
- Une manœuvre radicale se différencie d'une manœuvre qui ne l'est pas par son degré d'engagement (le niveau de sa prise de risque / son degré de difficulté / l'endroit où elle est exécutée).
- Le contrôle précise les limites de la radicalité. Il doit exclure les déséquilibres, gommer les mouvements parasites.

Vitesse, puissance et fluidité

- Le point critique de déferlement de la vague est l'endroit où l'énergie est la plus concentrée, et donc à même de fournir la vitesse et la puissance nécessaire pour l'exécution de la manœuvre.
- La fluidité montrera l'aptitude du surfeur à faire corps avec la vague, et à quel point la manœuvre est fonctionnelle au regard de l'endroit où elle est exécutée.

Sections critiques

- Ce critère décrit l'endroit sur la vague où devra être exécutée la manœuvre.
- La partie la plus critique de la vague est la plus proche du déferlement et de la lèvre.
- La première section de la vague est considérée comme ayant le plus haut potentiels de points, si elle est critique et exploitée convenablement par le compétiteur

L'ENGAGEMENT

- *Le surfeur devra faire preuve d'engagement en réalisant des manœuvres à « hauts risques » dans la section la plus critique avec contrôle.*

EVALUER / COMPARER / CLASSER

NOTER la prestation / 10 points

Combinaison et variété des manœuvres

La difficulté à varier est plus importante que d'enchaîner la même manœuvre plusieurs fois car les changements et variations de trajectoire sont plus prononcés. Le mode de transition entre chaque manœuvre est crucial.

Surf innovant

Ce critère laisse la place aux manœuvres futuristes et à l'innovation.

UN JEUNE OFFICIEL «JUGES » SERIEUX doit...

1 Arriver au moins 5mn avant le début de la série à juger
2 Etudier les conditions de vagues avant de juger
3 Eviter toute conversation pouvant perturber la qualité du jugement
4 Etre concentré durant l'intégralité de la série jugée
5 Etre sensible aux interventions du chef juge
6 Adapter l'échelle de notation aux conditions de surf
7 Poser rapidement vos notes
8 Essayer d'avoir un écart d'1 point entre les deux premières vagues
9 N'utiliser que les points entiers ou les demi-points.
10 Noter l'interférence dans un triangle + flèche vers la note du lésé

ATTENTION : ERREURS A EVITER

-Il est important pour les juges de récompenser la prestation du surfeur sur la vague et pas la qualité de la vague.

-Le choix de vague n'est pas un critère de notation mais peut avoir une incidence sur le score.

-Certains critères seront plus mis en avant selon les conditions de vagues. Ils peuvent aussi évoluer selon les changements de conditions lors d'une journée de compétition mais aussi suivant la catégorie d'âge des compétiteurs.

Il est important que les juges donnent une « note de base ». Une fois la première vague décente surfée, il est préférable que les juges partent sur un score quasi identique de façon à avoir la même échelle de notation pour l'ensemble de la série.

EVALUATION THEORIQUE NIVEAU DISTRICT

Date :...../...../ 201 N° Licence

Total...../20

Nom :..... Prénom :..... Date de Naissance... /...../..... Etablissement :.....

A. CRITERES DE JUGEMENTS:

1. Pour marquer le plus de points, le surfeur devra exécuter des manœuvres et
(Trouver 2 adjectifs)

2. En règle général, la manœuvre la plus cotée est celle (Entourer la bonne réponse):
Juste après le take off *en milieu de vague* *en fin de vague*

3. Qu'est ce que le «Flow»?

4. La notation de la vague est en rapport avec le temps de glisse Oui Non

5. Le Take off est un moment privilégié pour repérer une manœuvre radicale Vrai Faux

6. Une vague à 2 manœuvres est forcément mieux notée qu'une vague à 1 manœuvre Vrai Faux

7. Une vague creuse et courte offre plus de potentiel qu'un vague longue et molle Vrai Faux

B. NOTATION:

1. Doit-on comptabiliser une manœuvre partiellement réalisée Oui Non

2. Une bonne vague doit-être notée entre et points

3. Une vague à 3 points est considérée comme une vague (Entourer la bonne réponse):

Mauvaise *Moyenne* *Satisfaisante* *Bonne* *Excellente*

4. Comment signaler une interférence sur la feuille de juge:
.....

5. Mieux vaut prendre son temps plutôt que poser rapidement ses notes Vrai Faux

C. REGLEMENT:

1. Donner deux exemples de pénalités pour l'équipe
.....

2. 2 surfeurs partent sur une même vague, il y a forcément une interférence Vrai Faux

3. 2 surfeurs partent sur une même vague, qui est prioritaire?

4. Quelle est la pénalité pour une interférence?

5. Une fille verra sa meilleure vague doublée dans une limite de 15 points Vrai Faux

EPREUVE PRATIQUE:	POINTS
Se rapproche régulièrement des notes du Chef Juge	/5 Pts
Evite toute conversation pouvant perturber la qualité du jugement	/ 5 Pts
Pose rapidement ses notes	/ 5 Pts
Reste concentré durant l'intégralité de la série	/ 5 Pts
TOTAL: /20	/20 Pts

Jeune officiel certifié niveau district avec 12pts minimum