

**JE SUIS JEUNE ARBITRE  
JE SUIS JEUNE COACH  
EN ESCRIME**



**2022-23**

## 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 Nationale du Sport Scolaire (UNSS). 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'UNSS.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « ...Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques .....dans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... »

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, chronométreur, tenue de feuille de match, organisateur...)
- devenir responsable.

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.



## PRESENTATION DE L'ACTIVITE

L'Escrime c'est un sport de combat dans un espace délimité où le but du jeu est de toucher avec son arme sans se faire toucher. La rencontre se déroule sous la direction d'un arbitre, garant des règles et de la sécurité.

Sans arbitre, chronométreur, jeune organisateur, 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... »

Le jeune arbitre 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 arbitre doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

# SOMMAIRE

## LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE
2. DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'ESCRIME
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 ARBITRE, LE JEUNE COACH S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

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... »

- Le jeune arbitre doit :
  - Connaître le règlement de 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 arbitre doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

Le jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

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

## ➤ Le jeune coach

En référence au bulletin officiel de l'Education Nationale du 19 septembre 2013 « L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches – animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement ».

Les orientations du MEN du 22 janvier 2015 à l'occasion de la Grande mobilisation de l'Ecole pour les valeurs de la République (mesure 3) rappellent à la valorisation de l'engagement associatif des élèves par « les formations des jeunes coaches et des jeunes arbitres seront développées ».

Ainsi l'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation de jeune coach mis en place en collaboration étroite avec les AS, les structures UNSS et les partenaires.

Le jeune coach se définit comme un élève licencié à l'UNSS qui connaît l'activité et qui adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne. Il appartient à

l'équipe. Selon l'activité, il peut être joueur et coach. Les compositions d'équipe ne sont pas modifiées.

Le jeune coach est reconnaissable par un tee-shirt de couleur orange dans toutes les compétitions nationales de l'UNSS.

Il doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Agir de manière éthique et responsable
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission

## 2- LE JEUNE OFFICIEL, LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'ESCRIME

Je respecte et fais respecter l'esprit sportif

Je contrôle et j'applique les règles de sécurité

Je dirige le match

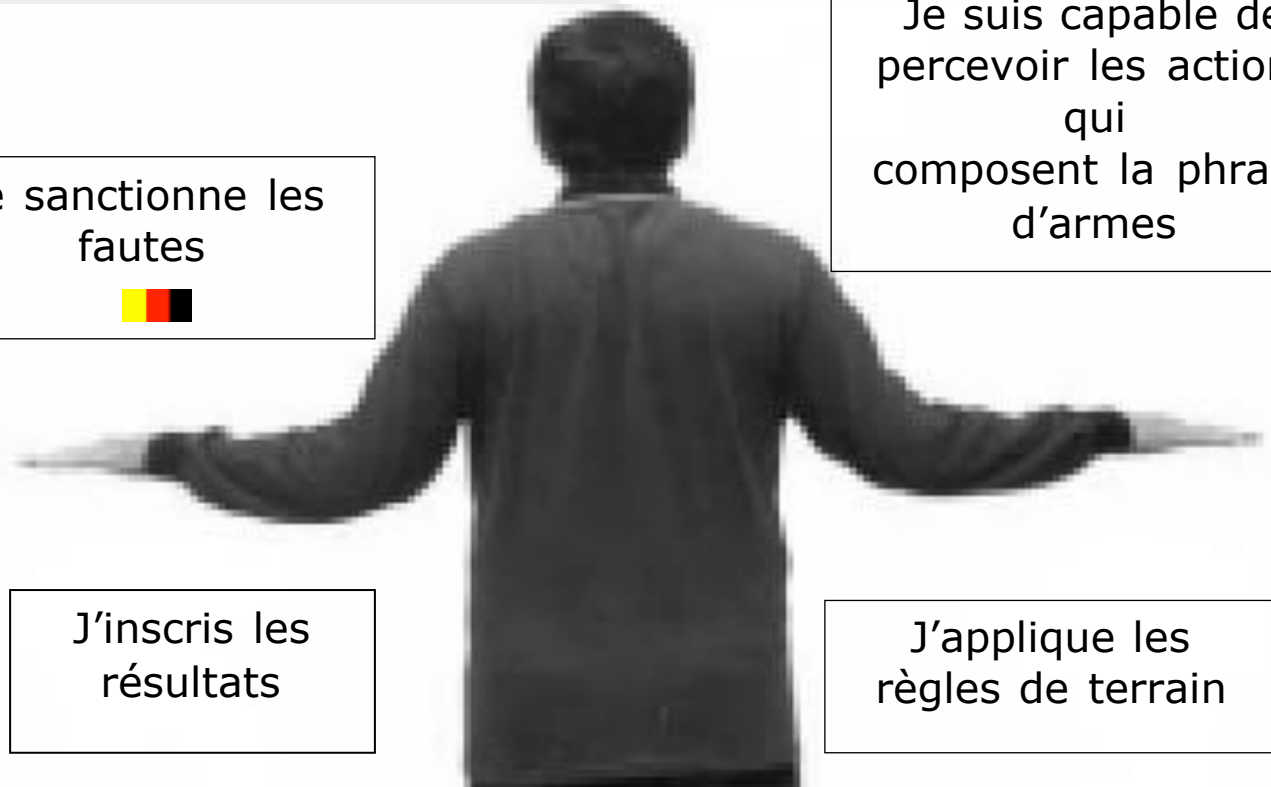
Je sanctionne les fautes



Je suis capable de percevoir les actions qui composent la phrase d'armes

J'inscris les résultats

J'applique les règles de terrain



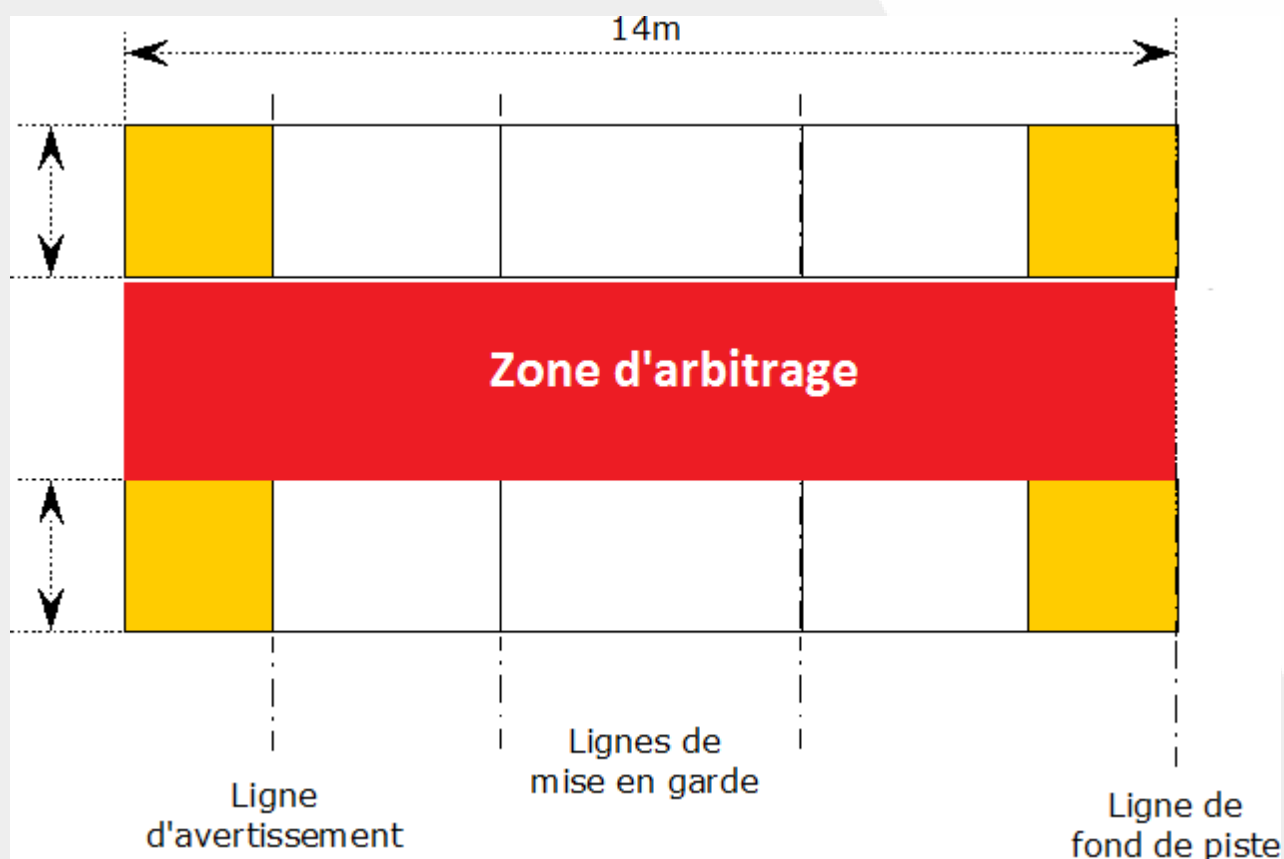


## Je contrôle et j'applique la sécurité



Le combat ne débute pas ou est arrêté :

- si je vois qu'un tireur ne porte pas la tenue réglementaire (Chaussettes longues, pantalon et veste 350N, sous cuirasse 800N, gant (800N au sabre) et masque au grillage intact);
- si je vois qu'un tireur n'a pas fermé sa veste correctement ;
- si je vois que la longueur des armes n'est pas identique et si l'arme n'est pas réglementaire (Ex : contrôle du poids à l'épée) ;
- si je vois qu'un tireur n'a pas de gant ou bien si celui-ci ne recouvre pas bien sa manche ;
- si je vois quelque chose de dangereux sur ou au bord de la piste ;
- si je vois quelqu'un dans l'aire de combat (piste et zone d'arbitrage) :



## Je respecte et je fais respecter l'esprit sportif



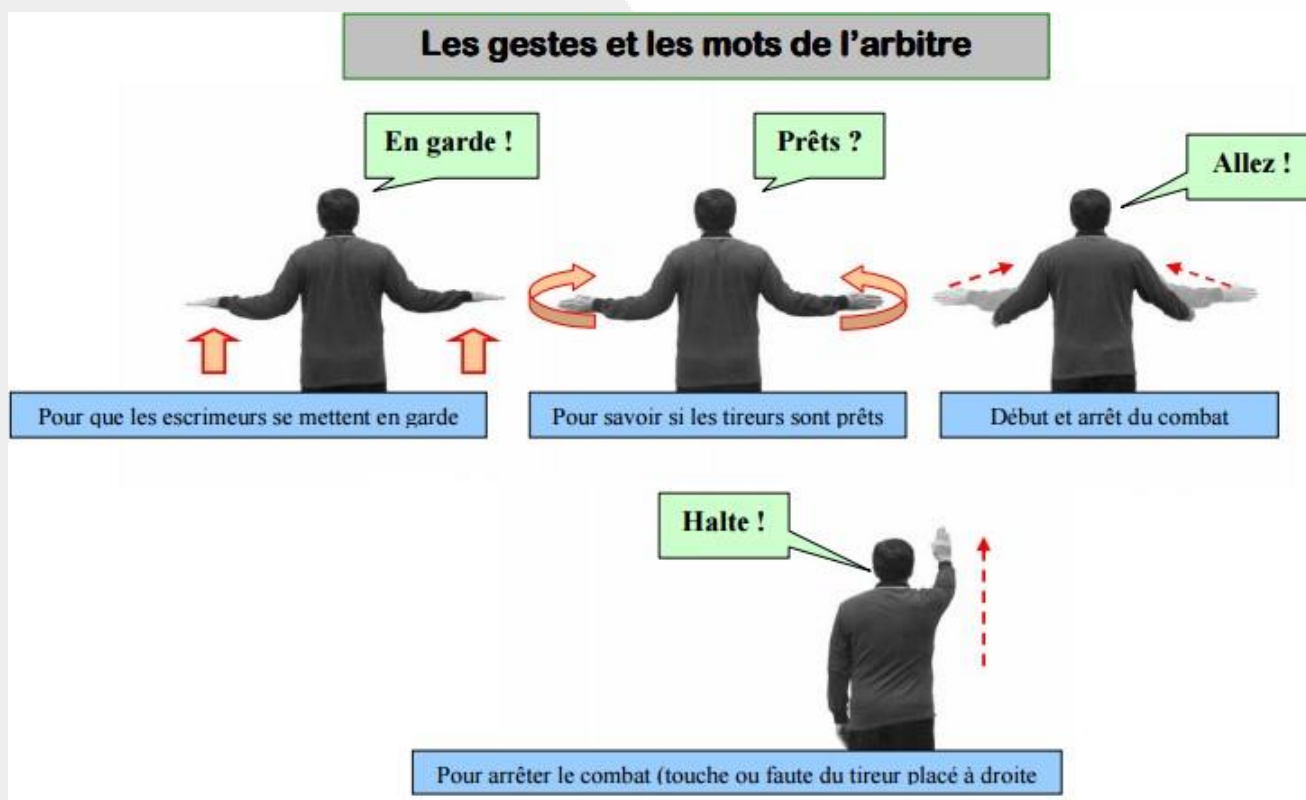
- Je ne refuse pas d'arbitrer
- Je suis impartial
- J'annonce ce que j'ai vu (dans le cas d'un doute « je remets en garde les tireurs »)
- Je prends ma décision seule sans tenir compte de l'avis extérieur



- Je veille à ce que les tireurs se saluent, puis me saluent avant et après le match et se serrent la main à l'issue du match.
- Je n'admets pas de contestations de la part des tireurs, des enseignants, des accompagnateurs et je les sanctionne d'un carton jaune ou noir.

# Je dirige le match, j'analyse et j'énonce la phrase d'armes.

- Je parle fort.
- J'annonce clairement les commandements : « En garde ! », « Êtes-vous prêts ? », « Allez ! », « Halte ! Accompagnés des gestes correspondants.
- je veille qu'au commandement « Êtes-vous prêts ? » les tireurs soient immobiles en l'absence de réponse ou s'ils me répondent "Prêt" je dis "Allez!" ce qui engage l'assaut.



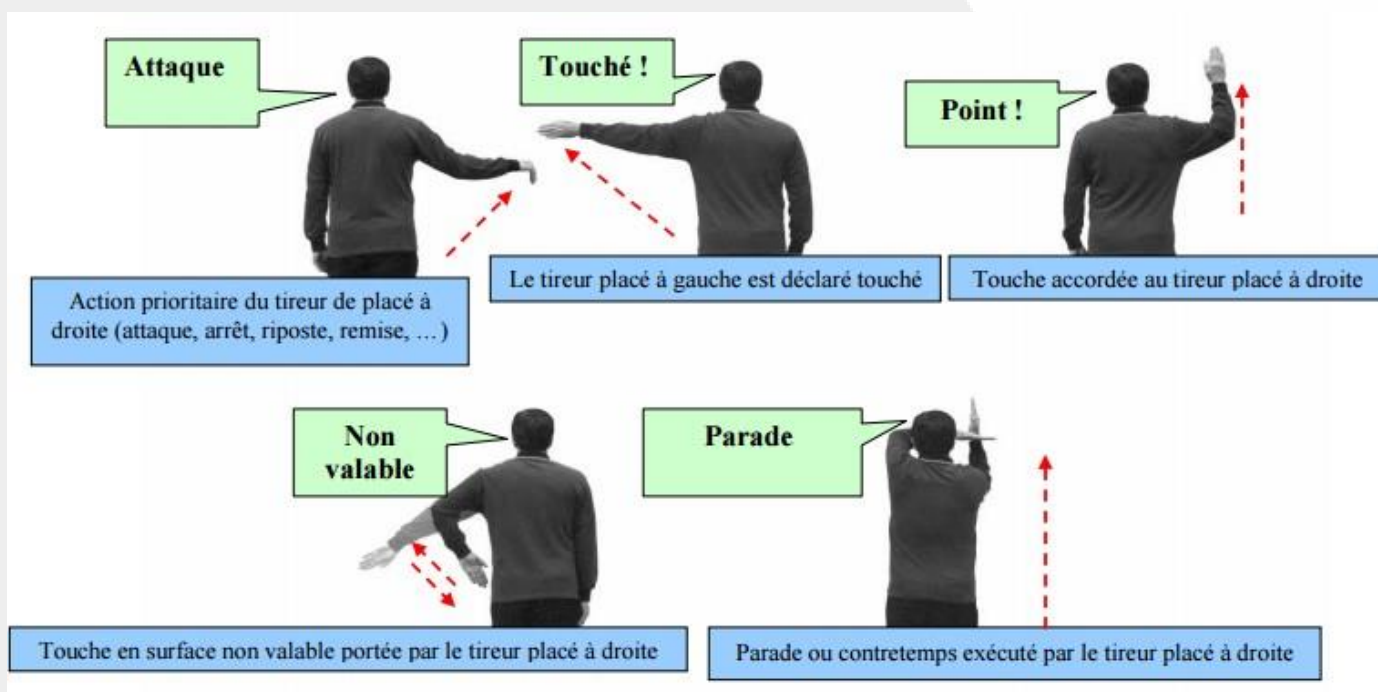
- Je me déplace avec les tireurs pendant le match pour toujours voir les 2 lames et l'appareil.
- **J'utilise le terme "Halte" chaque fois que cela est nécessaire :**
  - Pour la sécurité des tireurs.
  - Si l'appareil électrique me signale une touche.
  - Si les tireurs ont un jeu "brouillon" qui ne me permet pas de voir les actions effectuées.
  - Si je vois une faute de combat ou de règlement. Dans ce cas je sanctionne le ou les tireurs fautifs. (cf tableau des sanctions).
- J'analyse la phrase d'armes :

Qui attaque ? (je regarde qui allonge le bras et se fend en premier)  
En présence d'un tireur en ligne, Je veille à ce que l'attaquant ait écarté la lame adverse

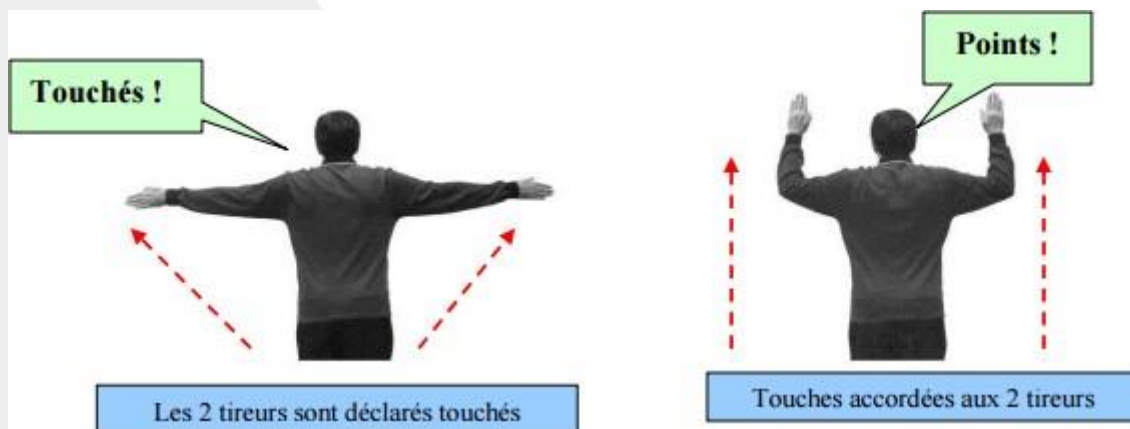
Quelle est la réaction de l'attaqué ? (parade-riposte ? contre-attaque ?...),  
La parade et la riposte doivent s'enchaîner.

Que fait alors l'attaquant ? (contre-riposte ? remise ?...)

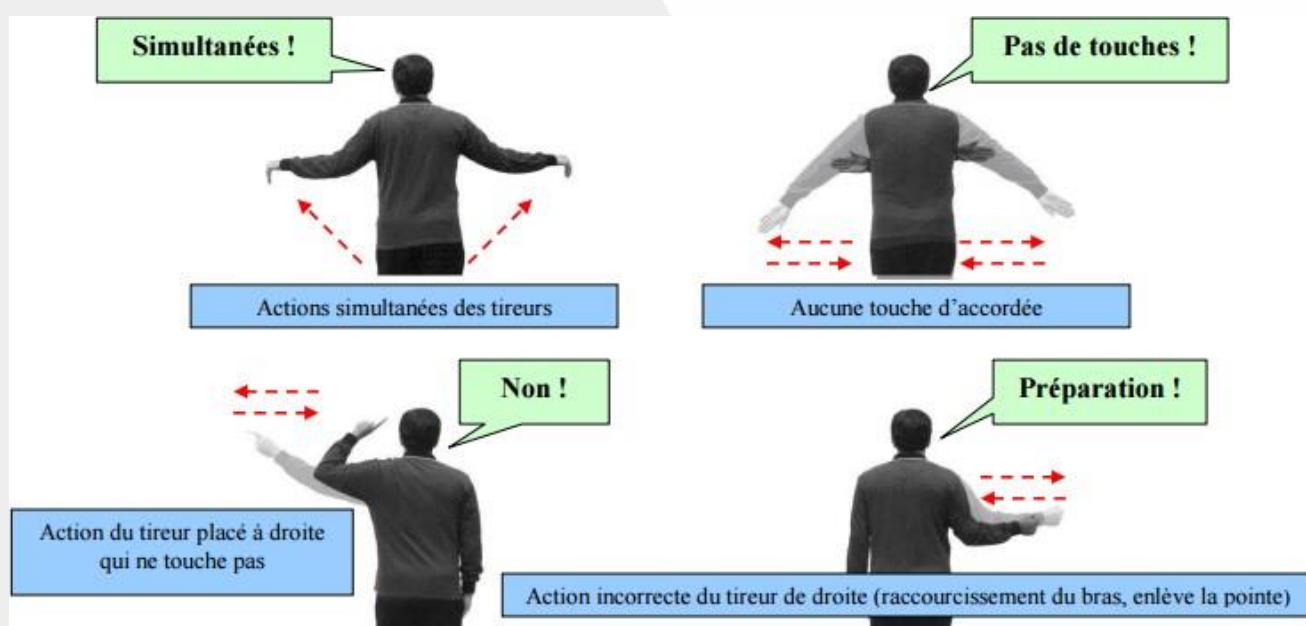
- J'utilise le bon vocabulaire :
  - Préparation : C'est l'action de la main ou des jambes qui prépare l'attaque.
  - Attaque : Action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et portée avec un mouvement progressif (fente, flèche, etc.)
  - Parade : Elle consiste à détourner ou bloquer le fer adverse avec son arme.
  - Riposte : C'est l'action offensive portée après la parade
  - Contre-Attaque : Action contre-offensive, portée sur une attaque adverse.
  - Remise : Seconde action offensive, qui consiste à replacer sa pointe dans la même ligne.
  - Contre-Riposte : Offensive portée après avoir paré la riposte ou contre riposte adverse.
- J'applique la gestuelle pour expliquer la phrase d'armes et annoncer le point.



- Cas particuliers : **EPEE**



- Cas particuliers : **FLEURET et SABRE**



Exemples de règles de priorité

**Céline tire contre Arthur, Céline attaque, il y a un coup double.**

**Je connais les cinq cas ou Céline a raison et marque le point :**

1. **Céline allonge son bras** et attaque en un seul temps. Arthur allonge son bras pendant l'attaque de Céline. Ils se touchent en même temps : **Céline a raison.**
2. **Céline attaque.** Arthur au lieu de parer, esquive sans y réussir. Ils se touchent en même temps : **Céline a raison.**
3. **Céline attaque.** Arthur exécute une parade, mais marque un temps d'arrêt avant de riposter. Céline a repris son attaque immédiatement après la parade de Marine. Ils se touchent en même temps : **Céline a raison.**
4. **Céline exécute une attaque composée.** Arthur allonge le bras sur la fin de l'attaque de Céline, Ils se touchent en même temps : **Céline a raison.**

5. Arthur a le bras tendu, la pointe menaçant la surface valable. **Céline écarte avec son arme la lame d'Arthur**, qui remet sa pointe en ligne alors que Céline porte une attaque après avoir écarté la lame d'Arthur. Ils se touchent en même temps : **Céline a raison.**

### Je connais les six cas où Céline a tort, c'est Arthur qui marque le point:

1. **Céline fait une attaque qui est parée par Arthur qui riposte immédiatement**, Céline fait une remise. Ils se touchent en même temps : **Arthur a raison.**
2. Arthur a le bras tendu, la pointe menaçant la surface valable. **Céline attaque sans écarter le fer de Arthur.** Ils se touchent en même temps : **Arthur a raison.**
3. **Céline attaque en cherchant le fer d'Arthur mais n'y parvient pas.** Arthur dérobe son fer. Ils se touchent en même temps : **Arthur a raison.**
4. **Céline fait une attaque composée** mais Arthur trouve le fer et riposte. Céline poursuit son attaque. Ils se touchent en même temps : **Arthur a raison.**
5. **Céline fait une attaque composée mais elle marque un moment d'hésitation.** Arthur en profite pour faire une contre-attaque. Ils se touchent en même temps : **Arthur a raison.**
6. **Céline fait une attaque composée.** Arthur fait une contre attaque avant le dernier temps de l'attaque de Céline. Ils se touchent en même temps : **Arthur a raison.**

- J'applique les règles de terrain :

- Le 1<sup>er</sup> appelé doit se placer à ma droite. S'il y a un seul gaucher, il se met à ma gauche
- Après chaque arrêt de match, sans attribution de points: je place les tireurs à une distance : le bras tendu pointe en ligne. (les pointes des lames ne se touchent pas).
- Après chaque touche accordée les tireurs reviennent en garde au milieu du terrain.

- **Dépassement :**

En cas d'échange de touche au cours du dépassement, la touche portée immédiatement est valable; la touche portée après dépassement est annulée, mais celle immédiatement portée, même en ce retournant par le tireur qui a subi l'action offensive est valable.



Il ne faut pas dire « Halte » trop tôt.

- **Terrain :**

Au commandement de "Halte" **le terrain gagné reste acquis** jusqu'à ce qu'une touche ait été accordée.

Lors des remises en garde, chaque tireur devra reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de mise en garde.



Le tireur qui se trouvait déjà un pied au-delà de la ligne arrière reste à sa place.

- **Limites Arrières :** Si un tireur franchit complètement, avec les 2 pieds, la limite arrière, il est touché.

- **Limites latérales :**

Lorsqu'un tireur **franchit d'un ou des deux pieds** une des limites **latérales** de la piste : l'arbitre doit immédiatement dire "Halte".



A la remise en garde, le tireur fautif recule d'un mètre par rapport à la place **qu'il occupait au départ de l'attaque**, s'il franchit complètement, avec les deux pieds, la **limite arrière** de la piste, il est déclaré « touché ».

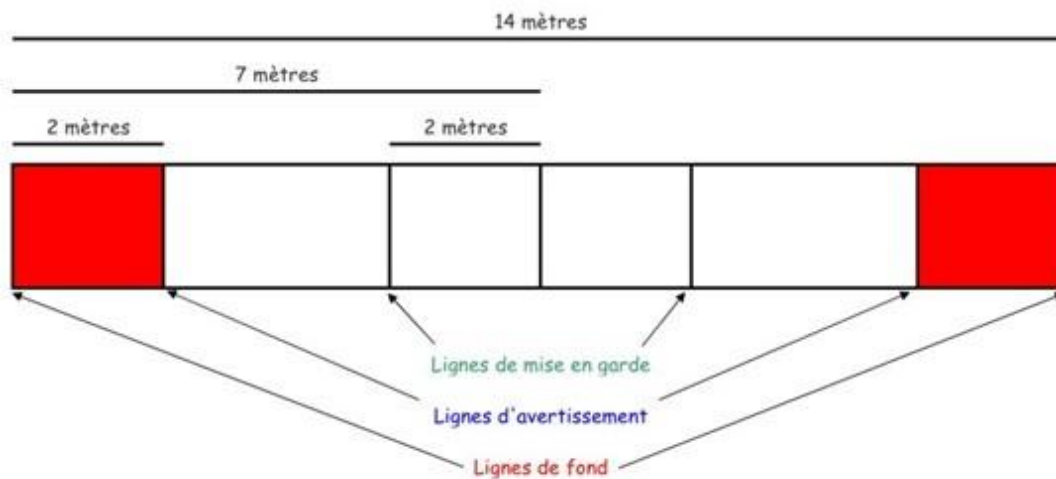
Si le tireur **sort de la piste avec les deux pieds**, l'arbitre doit annuler la touche qu'il a portée après le franchissement de la limite, mais compter la touche qu'il a reçue.

Par contre, Si le tireur **sort de la piste avec un pied seulement** sa touche reste valable si l'action est lancée avant le commandement de «Halte!».

- **A l'épée :**

J'annule la touche quand les pointes se rencontrent.

### La piste d'escrime



Une piste d'escrime mesure 14 mètres de long sur 1,5 à 2 mètres de large, Elle est marquée par des lignes perpendiculaires en divers endroits (centre de la piste, lignes de mise en garde, et limite arrière, les 2 derniers mètres doivent être clairement identifiés), Pour les petites catégories de poussins à benjamins, la piste mesure 10 mètres de long et 1 mètre de large.



# J'applique les sanctions correspondantes

---

Fautes de combat

**Carton jaune** = avertissement. Le 2<sup>ème</sup> carton jaune équivaut à un carton rouge

**Carton rouge** = touche de pénalisation (j'ajoute une touche au score de l'adversaire)

**Carton noir** = exclusion et suspension

FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS		
0.1 Absence de nom <b>et nationalité</b> sur le dos. Absence de <b>logo national</b> ou de la tenue nationale quand obligatoires, aux Championnats du Monde, aux Coupes du Monde <b>seniors</b> par équipes et aux <b>Championnats de Zone seniors par équipes</b> .	t.45.4 a), b) i et iii	Elimination de la compétition		
0.2 Absence de nom sur le dos suite au changement de veste conductrice non-conforme	t.45.5			
0.3 Non présentation au premier appel de l'arbitre 10 mn avant l'heure indiquée pour l'entrée en piste pour le début de la poule ou de la rencontre par équipes ou pour le début des matches en élimination directe	t.86.5			
0.4 Non présentation sur la piste prêt à tirer à l'injonction de l'arbitre, après trois appels avec une minute d'intervalle	t.86.6	1er appel	2ème appel	3ème appel Elimination

1er groupe		1ère faute	2ème faute	3ème faute et ss
1.1	Abandon de la piste sans autorisation	JAUNE	ROUGE	ROUGE
1.2	Corps à corps pour éviter une touche (*)			
1.3	Tourner le dos à l'adversaire (*)			
1.4	Couverture/substitution de la surface valable (*)			
1.5	Toucher/saisir le matériel électrique (*)			
1.6	Sortie latérale de la piste pour éviter une touche (*)			
1.7	Interruption abusive du combat			
1.8	Matériel et tenue non conformes. Non respect des normes de la flèche de la lame. Absence d'une arme ou d'un fil de corps réglementaires/de recharge			
1.9	Poser l'arme sur la piste pour la redresser			
1.10	Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur			
1.11	Contact de l'arme avec la veste conductrice (*)			
1.12	Au sabre, touche portée avec la coquille (*); passe-avant, flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds (*)			
1.13	Refus d'obéissance			
1.14	Cheveux non conformes			
1.15	Bousculade, jeu désordonné (*); enlèvement masque avant commandement HALTE ; s'habiller et se déshabiller sur la piste			
1.16	Déplacements anormaux (*); Coups portés brutalement ou touche portée pendant et après une chute (*)			
1.17	Réclamation injustifiée			
1.18	Pénétrer dans la zone de piste sans l'autorisation de l'arbitre (+)			
1.19	Inversion de la ligne des épaules au fleuret (*) Application dès la saison 2016-2017.			

2ème groupe		1ère faute	2ème faute	3ème faute et ss
2.1	Utilisation du bras/de la main non armés (*)	ROUGE	ROUGE	ROUGE
2.2	Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme/crampe non reconnu			
2.3	Absence de marque de contrôle (*)			
2.4	Absence de nom <b>et nationalité</b> sur le dos. Absence de <b>logo national</b> lorsque obligatoire, aux Coupes du Monde <b>seniors individuelles</b> et Championnats de Zone <b>seniors</b> individuels.			
2.5	Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire (*)			
2.6	Acte violent, dangereux ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau (*)			

FAUTES	ARTICLES	SANCTIONS (Cartons)
--------	----------	---------------------

3ème groupe		1ère fois	2ème fois
3.1	Tireur troublant l'ordre sur la piste . Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.118.4).	ROUGE	NOIR
3.2	Combat non loyal (*)	ROUGE	
3.3	Faute concernant la publicité	Code de publicité	NOIR
3.4	Toute personne troublant l'ordre hors de la piste. Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.118.4).	t.82.3/4 ; t.83 ; t.92.6 ; t.96.3 ; t.118.3 ; t.118.4	
3.5	S'échauffer ou s'entraîner sans porter de tenue ou utiliser d'équipement conformes au Règlement de la FIE	t.15.2	
3.6	Comportement antisportif	t. 87.2	

4ème groupe		SANCTIONS (Cartons)
4.1	Tireur muni d'équipement électronique permettant de recevoir des communications au cours du combat	NOIR
4.2	Fraude, marques d'acceptation du contrôle imitées ou déplacées	
4.3	Matériel aménagé afin de permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil	
4.4	Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé	
4.5	Faute contre l'esprit sportif	
4.6	Refus du salut à l'adversaire, l'arbitre et le public avant le commencement du match ou après la dernière touche	
4.7	Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	
4.8	Brutalité intentionnelle	
4.9	Dopage	

EXPLICATIONS	
(*)	Annulation de la touche portée par le tireur fautif
(+)	CARTON JAUNE spécial pour l'équipe entière et valable pour toute la durée de la rencontre par équipes. Si un tireur commet, pendant la même rencontre, une faute du 1er groupe, l'arbitre sanctionne le tireur d'un CARTON ROUGE à chaque fois.
CARTON JAUNE :	Avertissement valable pour le match. Si un tireur commet une faute du 1er groupe après avoir reçu un CARTON ROUGE - à quelque titre que ce soit - il reçoit à nouveau un CARTON ROUGE
CARTON ROUGE :	Touche de pénalisation
CARTON NOIR :	Exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir (1er octobre – Championnats du Monde pour les juniors et 1er janvier – Championnats du Monde pour les seniors).  Un tireur ne reçoit un CARTON NOIR du 3ème groupe que s'il a commis, auparavant une faute de ce même groupe (sanctionnée par un CARTON

J'inscris les résultats :

### De la Poule :

Entraîne-toi à remplir les colonnes

- V = Victoires
- TD = Touches données
- TR = Touches reçues

	Noms	1	2	3	4	V	TD	TR	TD-TR	Classement
1	Florian		V	2	0	1	6	10	-4	?
2	Aurélie	2		V	V	2	10	8	+2	?
3	Karima	V	1		V	?	?	?	?	?
4	Jean Pierre	V	3	3		?	?	?	?	?

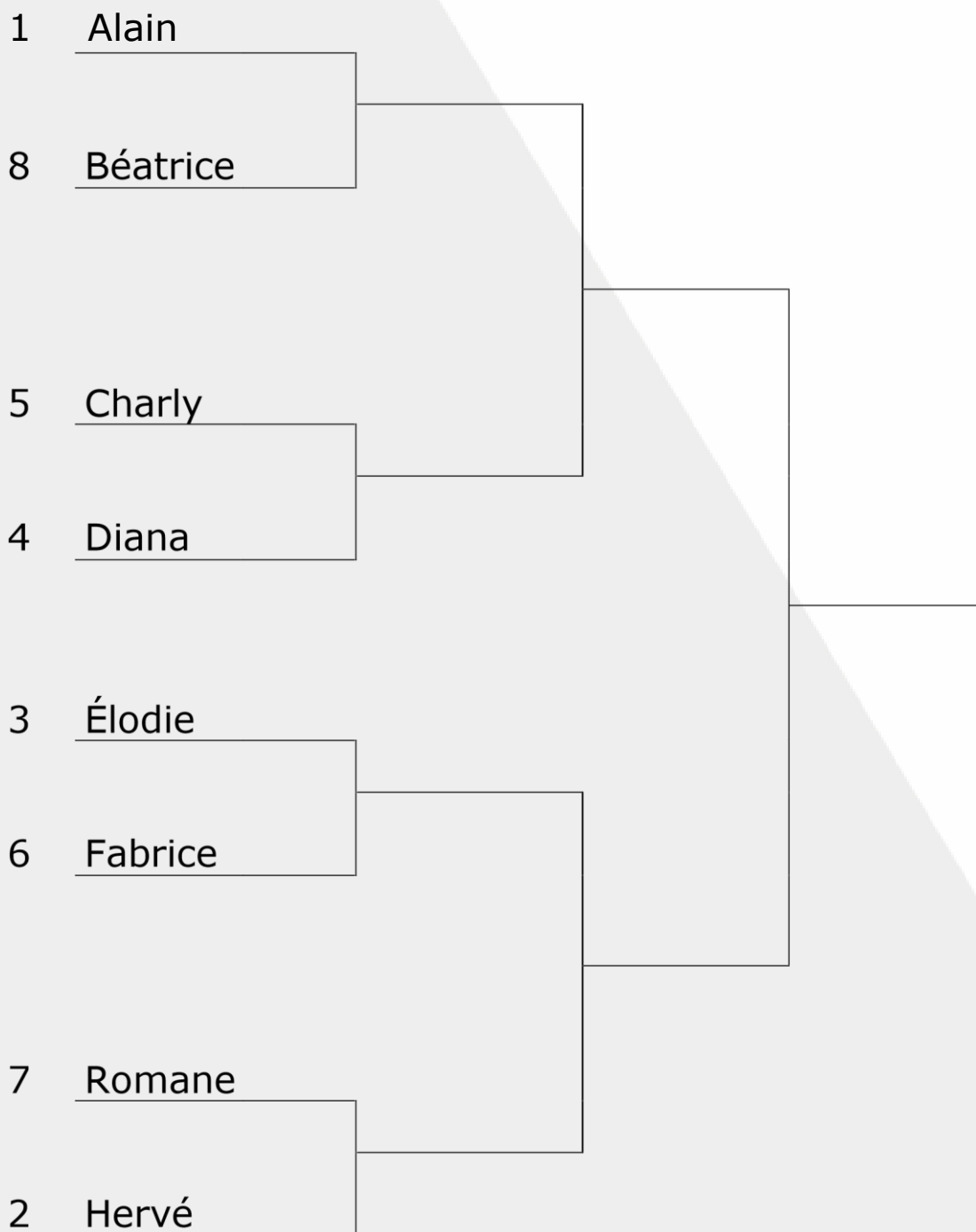
V = 4 touches

### De la feuille de match d'élimination directe

Fabrice	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Élodie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Élodie BAT Fabrice 10/5

## Du tableau d'élimination directe



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

#### A- Arbitre

- Avant il révise son règlement et sa gestuelle
- Pendant il est très concentré dans sa mission
- Après il analyse sa prestation et corrige

#### B- Organisateur

- Avant il consulte le cahier des charges
- Pendant il respecte le programme et anticipe
- Après il établit le bilan et boucle le dossier

#### C- Chronométrateur-marqueur

- Avant il s'assure que le chrono et l'appareil de marquage sont à zéro
- Pendant il est très concentré dans sa mission
- Après il renseigne l'arbitre et les tireurs du temps de combat

#### D- Reporter

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

#### E- Autres Tâches

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

## 4. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

La certification des jeunes officiels est définie aussi bien dans la forme que dans le contenu afin d'obtenir une harmonisation nationale et de permettre les équivalences dans le milieu fédéral.

Les niveaux « Départemental » et « Académique » sont attribués au niveau local par des commissions d'arbitrage constituées par l'UNSS. Le niveau « National » est attribué au cours du championnat de France UNSS par une commission d'arbitrage mixte UNSS/FFE.

### NIVEAU DÉPARTEMENTAL

RÔLES	COMPÉTENCES	CONNAISSANCES
<b>ARBITRE</b>	<p><b>Être capable de diriger un match avec l'aide des 4 assesseurs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tenir la feuille de poule</li> <li>• être bien placé par rapport aux tireurs</li> <li>• donner correctement les commandements (notamment le « halte »)</li> <li>• être capable de voir si l'un des tireurs est touché ou si un assesseur lève le bras</li> <li>• être capable de discerner l'attaquant et le défenseur</li> <li>• faire respecter le cérémonial</li> <li>• s'exprimer à voix haute et intelligible</li> </ul>	<p><b>Connaissances théoriques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la surface valable</li> <li>• les limites de la piste</li> <li>• la façon de porter la touche</li> <li>• le nombre de touches à porter minimum</li> <li>• la durée du combat</li> <li>• les commandements</li> <li>• la définition d'une attaque, d'une parade, d'une riposte</li> <li>• les règles de sécurité</li> </ul>
<b>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</b>	<p>Certification par l'enseignant référant « escrime » 5 assauts dirigés minimum Arbitrage suivi en tutorat par le prof. EPS au cours d'assauts dans le cadre de l'A.S. L'évaluation pratique se fera d'après sur une grille de critères (autorité, déplacement, gestuelle, phrase d'armes) et portera sur 5 assauts.</p>	

L'acquisition du niveau départemental entraîne la délivrance d'un diplôme par le service départemental. La mention de ce niveau apparaîtra sur sa licence.

## NIVEAU ACADÉMIQUE

Pré requis : Le jeune officiel doit justifier de l'acquisition de son niveau départemental.

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
<b>ARBITRE</b>	<p><b>Être capable de diriger un match avec l'appareil électrique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tenir la feuille de poule</li> <li>• vérifier le bon état du matériel des tireurs</li> <li>• être placé de manière à voir l'appareil électrique et les deux tireurs</li> <li>• être capable d'analyser et d'annoncer clairement la phrase d'armes avec la gestuelle correspondante</li> <li>• savoir prendre une décision lorsque les deux tireurs touchent simultanément</li> <li>• être capable d'appliquer les sanctions pour les fautes principales</li> <li>• être capable de déceler les causes d'une panne simple et de les localiser</li> <li>• faire respecter ses décisions</li> </ul>	<p><b>Connaissances théoriques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissances requises du niveau départemental :</li> <li>• la convention</li> <li>• départager les coups doubles au fleuret et au sabre</li> <li>• connaître les fautes et appliquer les sanctions du 1er groupe du T120</li> </ul>
<b>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le JO doit être en possession de sa licence avec certification départementale validée</li> <li>• Certification à l'occasion du championnat académique (QCM académique + évaluation pratique)</li> <li>• En l'absence du championnat académique, la commission régionale mixte doit mettre en place une évaluation</li> <li>• La certification est accordée par la Commission régionale d'arbitrage</li> <li>• 5 assauts en Poule dirigés minimum +2 assauts en tableau</li> </ul>	

L'acquisition du niveau académique entraîne la délivrance d'un diplôme par le service régional. La mention de ce niveau apparaîtra sur sa licence.



## NIVEAU NATIONAL

Pré requis : Le jeune officiel doit justifier de l'acquisition de son niveau académique

<b>RÔLES</b>	<b>COMPÉTENCES</b>	<b>SAVOIR-FAIRE</b>
<b>ARBITRE</b>	<p><b>Être capable de diriger un match avec l'appareil électrique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tenir les feuilles de match</li> <li>• vérifier le matériel des tireurs et détecter les pannes</li> <li>• être capable d'analyser et d'annoncer clairement les phrases d'armes complexes avec la gestuelle correspondante</li> <li>• être capable d'appliquer les sanctions</li> <li>• faire respecter ses décisions et l'aire de combat aux tireurs et aux accompagnateurs</li> </ul>	<p><b>Connaissances théoriques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissances requises du niveau académique :</li> <li>• Trancher les cas de litige et faire appel au directoire technique</li> <li>• connaître les fautes et appliquer les sanctions du T120</li> <li>• Passage du QCM national : 30 Questions (26/30 minimum)</li> </ul>
<b>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le JO doit être en possession de sa licence avec certification académique validée</li> <li>• Certification à l'occasion du championnat de France UNSS (QCM national + évaluation pratique par la CMN)</li> <li>• La certification est accordée par la Commission Mixte Nationale</li> <li>• Il faut être reçu au QCM et en pratique pour obtenir la certification</li> </ul>	

## 5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

### EXAMEN ARBITRE U.N.S.S. QUESTIONS COMMUNES

- 1 - Pour arrêt abusif de combat :
  - q - l'arbitre doit infliger un carton rouge au tireur fautif
  - q - l'arbitre doit laisser au tireur le temps nécessaire lors des arrêts de combat
  - q - l'arbitre doit infliger un carton jaune au tireur fautif
  
- 2 - Lors de la vérification du matériel, l'arbitre s'aperçoit qu'un tireur n'a pas de plastron protecteur :
  - q - il lui donne un carton jaune, lui demande de le mettre lors du prochain match et débute le combat
  - q - il lui donne un carton jaune et lui demande de mettre son plastron
  - q - il lui donne un carton rouge
  
- 3 - L'arme est maniée par une seule main au cours d'un assaut et, en principe, le tireur ne peut en changer. En cas de blessure en cours de match :
  - q - l'arbitre autorise le tireur blessé à changer de main
  - q - l'arbitre n'autorise pas le changement de main et le tireur est obligé de terminer son match avec sa main blessée.
  - q - l'arbitre déclare vainqueur le tireur qui mène au moment de la blessure.
  
- 4 - Si un tireur porte une attaque qui touche et tombe en même temps :
  - q - l'arbitre annulera simplement la touche portée
  - q - l'arbitre annulera la touche et lui donnera un carton jaune
  - q - l'arbitre annulera la touche et lui donnera un carton rouge
  
- 5 - Au cours d'un match, un tireur abandonne la piste pour aller chercher son entraîneur car il n'est pas d'accord avec l'arbitre :
  - q - l'arbitre lui donne un carton rouge
  - q - l'arbitre le déclare perdant du match
  - q - l'arbitre lui donne un carton jaune
  
- 6 - Si un cas fortuit risque de prolonger la poule et perturber le déroulement de l'épreuve :
  - q - l'arbitre peut changer l'ordre des matchs avec l'accord du Directoire Technique
  - q - l'arbitre ne peut pas changer l'ordre des matchs et doit attendre la fin de l'incident
  - q - l'arbitre peut changer l'ordre des matchs sans aucun avis
  
- 7 - En cours de match, l'arbitre voit que le tireur qui lui tourne le dos utilise son bras non armé.
  - q - il lui donne un carton rouge et peut lui demander de changer de côté
  - q - il lui donne un carton jaune et peut lui demander de changer de côté
  - q - il lui donne un carton jaune mais ne peut pas lui demander de changer de côté

- 8 - Un tireur peut-il bénéficier de deux arrêts pour un traumatisme au cours d'une même journée :
- q - oui, si le 1er arrêt n'a pas excédé les 10 minutes, il peut bénéficier du temps restant
  - q - non, un seul arrêt peut être accordé par journée de compétition
  - q - oui, si le traumatisme est différent du premier.
- 9 - Le tireur appelé en premier doit se placer :
- q - à la gauche de l'arbitre
  - q - à la droite de l'arbitre sauf si c'est un gaucher et que le match est entre droitier et gaucher
  - q - le tireur se place où il veut
- 10- Lorsqu'un tireur franchit les limites latérales de la piste, l'arbitre doit dire halte :
- q - dès que l'un des deux pieds est dehors
  - q - uniquement lorsque les deux pieds sont dehors
  - q- uniquement si cela est destiné à éviter une touche
- 11 - Un tireur, déjà sanctionné d'un carton jaune, commet une faute du premier groupe. L'arbitre :
- q l'avertit verbalement.
  - q lui inflige un carton rouge, le note et remet les tireurs en garde, à leurs limites, au milieu de la piste.
  - q lui inflige un carton rouge, laisse les tireurs où ils sont et le match reprend après que l'arbitre ait noté le carton rouge sur la feuille de match ou de poule.
- 12 - Lorsqu'un tireur saisit une partie quelconque de son matériel électrique, pendant le combat :
- q - l'arbitre donne un carton rouge et annule la touche éventuellement portée
  - q - l'arbitre donne un carton jaune et annule la touche éventuellement portée
  - q - l'arbitre arrête le combat seulement si le tireur touche son arme avec sa main non armée
- 13 - Pendant les minutes de repos :
- q - l'arbitre autorisera une ou plusieurs personnes à intervenir auprès du tireur
  - q - l'arbitre n'autorisera pas l'intervention d'une ou plusieurs personnes auprès du tireur
  - q - l'arbitre autorisera la personne désignée avant le match à intervenir auprès de son tireur
- 14 - Le chronomètre est défaillant. L'arbitre doit :
- q - faire redémarrer le chrono et le score reste inchangé.
  - q - estimer le temps écoulé et reprendre le match, le score reste inchangé.
  - q - faire redémarrer le chrono avec une minute supplémentaire.
- 15 - Bousculer son adversaire est interdit :
- q - l'arbitre doit sanctionner le tireur fautif par un carton jaune
  - q - l'arbitre doit sanctionner le tireur fautif par un carton rouge
  - q - l'arbitre arrête le combat, remet les tireurs à distance et donne le commandement de « allez »

16 - Un tireur attaque en flèche et bouscule son adversaire qui sort latéralement des deux pieds :

q - l'arbitre donne un carton jaune aux deux tireurs

q - l'arbitre donne un carton jaune à l'attaquant et annule la touche éventuellement portée.

q - l'arbitre donne un carton jaune à l'attaquant et fait avancer l'adversaire d'un mètre car il est sorti de la piste.

17- Une action offensive, simple immédiate, qui suit une première action, est :

q - une remise

q - un contretemps

q - une contre-riposte

18- Au cours d'un match, un tireur demande un arrêt pour attacher ses cheveux :

q - l'arbitre accorde l'arrêt sans aucune sanction

q - l'arbitre le sanctionne d'un carton jaune

q - l'arbitre considère qu'il trouble l'ordre sur la piste et lui donne un carton rouge du 3ème groupe

19 - Lors de la mise en garde, au cours du combat, la distance entre les tireurs doit être telle que :

q - dans la position « pointe en ligne », les pointes ne puissent pas être en contact

q - les tireurs ne puissent toucher en se fendant immédiatement

q - les tireurs soient à distance de fente

20 - Lors d'une remise en garde après un corps à corps :

q - le tireur ayant provoqué le corps à corps reste à sa place et l'autre tireur se met à distance

q - les tireurs doivent reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de garde

q - le tireur ayant subi le corps à corps reste à sa place et l'autre tireur se met à distance

21- Tirer en combat rapproché est permis tant que les adversaires peuvent :

q - Porter une touche

q - tenir leurs armes correctement et que l'arbitre puisse suivre la phrase d'arme

q - Les deux coquilles ne se touchent pas.

22 - Le salut est obligatoire :

q - avant le début et à la fin de l'assaut

q - uniquement avant le début de l'assaut

q - uniquement à la fin de l'assaut

## EXAMEN ARBITRE U.N.S.S. SPECIFIQUE FLEURET

- 1 - Au fleuret, mettre une partie non isolée de son arme en contact avec sa veste conductrice :
  - q - est interdit et l'arbitre doit donner un carton rouge au tireur fautif
  - q - est interdit mais n'est pas sanctionné
  - q - est interdit et l'arbitre doit donner un carton jaune au tireur fautif
  
- 2 - Lors d'une attaque par prise de fer, l'adversaire casse la lame du tireur en le touchant :
  - q - l'arbitre accorde la touche mais lui donne un carton rouge pour acte violent
  - q - l'arbitre annule la touche et donne un carton jaune à l'adversaireq - l'arbitre annule la touche
  
- 3 - L'attaqué seul est touché :
  - q - si, au lieu de parer, il essaye d'esquiver, mais sans y réussir
    - q - s'il réussit une parade riposte
    - q - si, dans une attaque composée, il est arrêté
  
- 4 - Le combat a repris après que le tireur A se soit fait touché. Il s'aperçoit que son arme est défectueuse et demande l'annulation de la touche précédente :
  - q - l'arbitre n'annule pas la touche mais lui demande de changer d'arme
    - q - l'arbitre annule la touche précédente et lui demande de changer d'arme
    - q - l'arbitre annule la touche, lui demande de changer d'arme et lui donne un carton jaune
  
- 5 - Pour annuler une touche, l'arbitre doit constater la défaillance :
  - q - après l'action, même si le combat a repris.
  - q - immédiatement après l'action et avant la reprise du combat
  - q - immédiatement après l'action, même si le tireur s'est débranché
  
- 6 - Au fleuret, le fait de se mettre en garde dans la position en ligne est :
  - q - interdit.
  - q - sanctionné par un carton jaune.
  - q - sanctionné par un carton rouge.
  
- 7 - L'attaquant seul est touché :
  - q - ne trouvant pas le fer, l'attaqué fait une riposte simple directe.
  - q - dans une attaque composée, il est arrêté avec un temps d'escrime avant sa finale
  - q - après la parade riposte, qui ne touche pas, il effectue une remise avant la remise de riposte
  
- 8 - Lorsqu'un tireur fait une passe-avant :
  - q - son adversaire a la priorité s'il fait une attaque
  - q - son adversaire n'a pas la priorité
  - q - son adversaire n'a pas la priorité sauf s'il raccourci le bras

## EXAMEN ARBITRE U.N.S.S. SPECIFIQUE SABRE

- 1 - Si un tireur porte une touche avec la coquille :
  - q - l'arbitre doit annuler la touche et donner un carton jaune au tireur fautif
  - q - l'arbitre donne un carton jaune et n'annule pas la touche
  - q - l'arbitre donne un carton rouge et n'annule pas la touche
  
- 2 - Le sabre d'un tireur a un défaut d'isolation à l'intérieur de la coquille et son adversaire marque une touche sur la coquille :
  - q - l'arbitre annule la toucheq - l'arbitre accorde la touche
  - q - l'arbitre annule la touche et lui donne un carton jaune
  
- 3 - Si l'attaque part alors que l'adversaire est « pointe en ligne » :
  - q - l'attaquant doit, au préalable, écarter l'arme de son adversaire
  - q - l'attaquant doit toucher en évitant l'arme de son adversaire
  - q - l'attaquant doit toucher obligatoirement en frôlant le fer de son adversaire
  
- 4 - L'attaqué seul est touché :
  - q - s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque composée avec l'avantage d'un temps d'escrime.
  - q - s'il dérobe la recherche du fer de l'attaquant.
  - q - s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple
  
- 5 - Au sabre, la passe avant, la flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds :
  - q - sont interdits et sont passible d'un carton rouge
  - q - sont interdits, sont passible d'un carton jaune et la touche éventuellement portée est annulée
  - q - sont interdits mais ne sont passibles d'aucune sanction
  
- 6 - Dans une attaque au fer par battement, quand le battement est fait sur le faible de la lame adverse :
  - q - l'attaque est correctement exécutée
  - q - l'attaque est mal exécutée
  - q - l'attaque est valable que si une seule lampe s'allume
  
- 7 - Le tireur A remplace, en sautant, la surface valable et touche son adversaire :
  - q - l'arbitre lui donne un carton jaune mais n'annule pas la toucheq - l'arbitre annonce la phrase d'arme et compte la touche
  - q - l'arbitre lui donne un carton jaune et annule la touche
  
- 8 - Dans une attaque composée, l'adversaire a le droit de faire un arrêt. Pour être valable :
  - q - l'arrêt devra toucher avant que l'attaquant ait commencé le dernier mouvement de la finale de l'attaque
  - q - l'arrêt devra toucher lorsque l'adversaire a le bras raccourci
  - q - l'arrêt devra toucher après que l'attaquant ait terminé sa fente

EXAMEN ARBITRE U.N.S.S.  
SPECIFIQUE EPEE

- 1 - Le tireur qui traîne la pointe de son épée sur la piste s'expose :
  - q - à un carton rouge
  - q - à un carton jaune
  - q - n'est passible d'aucune sanction
  
- 2 - L'arbitre constate que l'épée du tireur fonctionne une fois sur deux :
  - q - il refuse l'annulation car l'épée fonctionne de temps en temps
  - q - il annule la touche car il n'a aucun doute sur la défaillance de l'arme
    - q - il indique au tireur qu'il annulera la prochaine touche si la défaillance se reproduit
  
- 3 - Il reste environ une minute de combat et le score est de 4/4 dans un match de poule. Les deux tireurs font une attaque simultanée et l'appareil indique un coup double :
  - q - l'arbitre annule les deux touches et les tireurs se mettent en garde sur place
  - q - l'arbitre annonce le score de 5-5 et les tireurs se mettent en garde à leurs limites
  - q - l'arbitre annule les deux touches et les tireurs se mettent en garde à leurs limites
  
- 4 - Lors d'une attaque par prise de fer, l'adversaire casse la lame du tireur en le touchant :
  - q - l'arbitre accorde la touche mais lui donne un carton rouge pour acte violent
  - q - l'arbitre annule la touche et donne un carton jaune à l'adversaire
  - q - l'arbitre annule la touche
  
- 5 - Un tireur évite une touche en occasionnant volontairement le corps à corps :
  - q - il reçoit un carton jaune
  - q - il ne reçoit aucune sanction
  - q - il reçoit un carton rouge
  
- 6 - L'arbitre voit que l'un des deux tireurs touche à terre, mais l'appareil indique un coup double :
  - q - il accorde les deux touches
  - q - il accorde la touche valablement portée et annule la touche à terre
  - q - il n'accorde pas de touches
  
- 7 - L'arbitre voit nettement que la touche portée arrive sur la lame de l'adversaire :
  - q - la touche est refusée par l'arbitre
  - q - la touche est accordée au tireur et son adversaire reçoit un carton jaune
  - q - la touche est accordée au tireur car l'arbitre constate que la lame porte des traces de colle
  
- 8 - Un tireur touche volontairement en dehors de son adversaire :
  - q - il reçoit un carton jaune
  - q - il reçoit un carton rouge
  - q - il reçoit un carton noir

## **6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune Arbitre certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

La convention entre l'UNSS et la FFL précise que le « Jeune Arbitre UNSS » certifié de niveau national peut obtenir une équivalence « Jeune Arbitre FFE » dès lors qu'il est licencié à la FFE.

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

Direction Nationale UNSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

Services régionaux UNSS

Services départementaux UNSS

Adresse de la fédération concernée :

FEDERATION FRANCAISE D'ESCRIME

Tour Galliéni 2

93170 BAGNOLET

Site internet : [www.escrime-ffe.fr](http://www.escrime-ffe.fr)