



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

JE SUIS

JEUNE OFFICIEL

EN

ESCRIME

Programme 2004 / 2008

PRÉAMBULE

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

Devenir Jeune Officiel, c'est :

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

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

La réussite tiendra en un double respect :

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

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

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

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

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE
2. DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DE L'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 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'ESCRIME

Comme tireur, je sais faire beaucoup de choses, je connais beaucoup de règles sur l'arbitrage

Je peux aussi aider mon équipe en devenant Jeune Officiel et participer avec mes camarades aux compétitions UNSS

Mon professeur ou mon Maître d'Armes me confie une mission d'Arbitrage

Dans la salle, je suis responsable

de 2 tireurs

JE SUIS ARBITRE

de 2 tireurs et d'un Jury (2 ou 4 assesseurs)

JE SUIS PRÉSIDENT

Cela a pour conséquence :

•
Je contrôle la
sécurité

,
Je respecte et
fais respecter
l'esprit sportif

f
J'arbitre seul ou
je dirige le jury

//
J'utilise le bon
vocabulaire

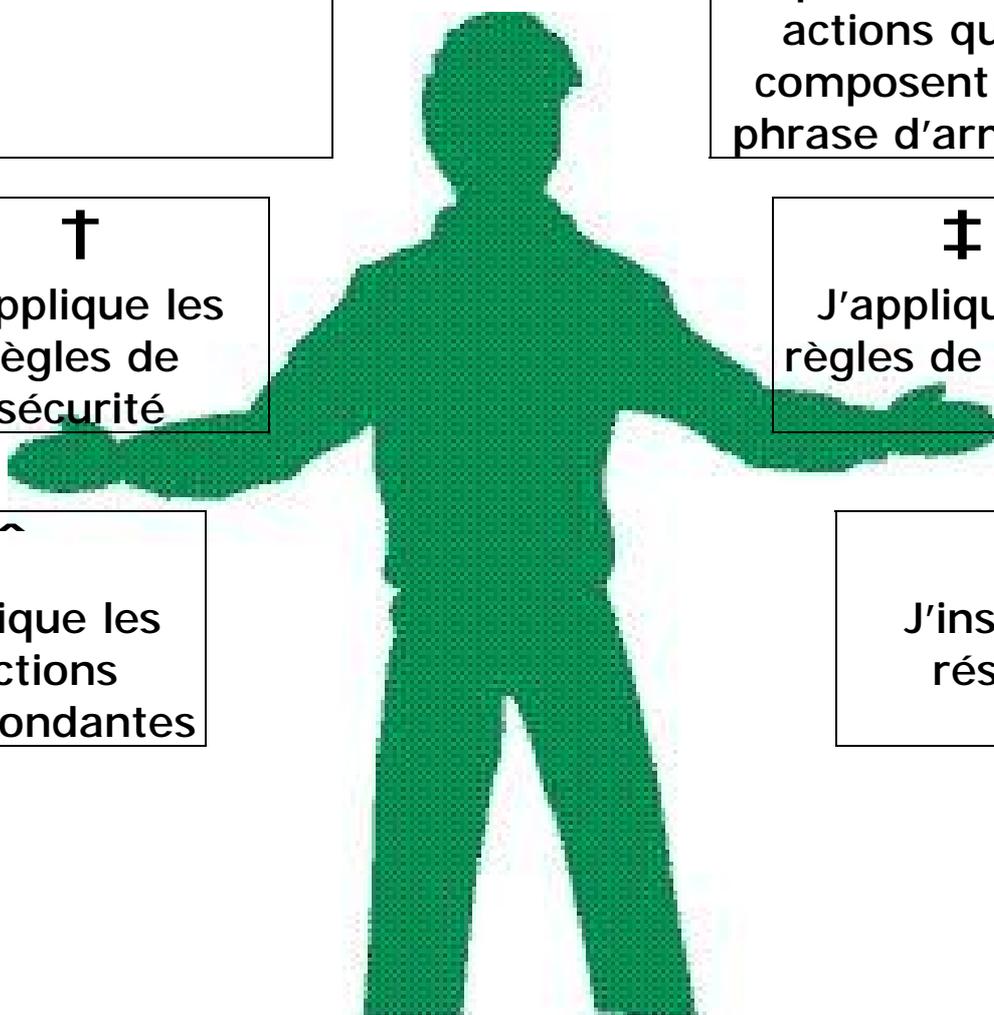
...
Je suis capable
de percevoir les
actions qui
composent la
phrase d'armes

†
J'applique les
règles de
sécurité

‡
J'applique les
règles de terrain

^
J'applique les
sanctions
correspondantes

‰
J'inscris les
résultats



• Je contrôle la sécurité

Je ne commence pas le combat

ou bien

J'arrête le combat s'il avait déjà commencé



si je vois qu'un tireur n'a pas fermé sa veste correctement



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 trop près de la piste



si je vois qu'un tireur ne porte pas la tenue réglementaire



, Je respecte et je fais respecter l'esprit sportif

Je respecte l'esprit sportif

- Je ne refuse pas d'arbitrer
- Je sais qu'il m'arrivera de faire des erreurs, mais mon professeur nous apprend à en faire le moins possible

Je suis honnête

- Je dis ce que je pense avoir vu (sinon je dis «abstention»)
- Je ne me laisse pas influencer par la réponse d'un assesseur
- Je ne cherche pas à favoriser un copain
- Je ne cherche pas à me venger d'un tireur, d'un arbitre, d'un assesseur

J'ose dire

- que je n'ai pas vu l'action
- que je ne sais pas analyser une phrase d'armes difficile

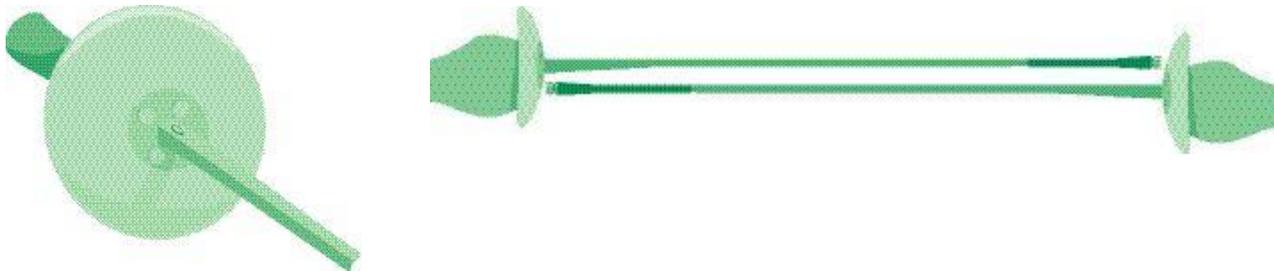


Je fais respecter l'esprit sportif

- Si je vois ou bien si on me signale qu'un tireur a une lame plus longue que celle de son adversaire, je fais changer d'arme

Pour vérifier, il suffit

- soit de regarder le numéro des lames (il est gravé sur l'une des faces de la lame, près de la coquille)
- soit de demander aux 2 tireurs de mettre en contact leur pointe avec la coquille adverse (voir dessin)



- Avant le début du match :

- Je vérifie, que les tireurs ont un matériel en bon état pour leur sécurité et qu'ils portent bien leur masque sur le visage.
 - Je veille à ce que les tireurs se saluent, puis me saluent
 - Je place les tireurs derrière leur ligne de mise en garde en les rappelant à l'ordre s'ils sont en déséquilibre ou avec le bras armé tendu.
 - Je place les tireurs à une distance telle que, lorsqu'ils ont le bras tendu pointe en ligne, ceux-ci ne peuvent pas se toucher après chaque touche non valable.
 - Afin de préserver l'égalité des chances, 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 n'admets pas de contestations de la part des tireurs
- À la fin du match, je contrôle que les tireurs se saluent puis me saluent se serrent la main



f J'arbitre seul ou je dirige le jury

Dans les 2 cas : « Je parle fort ! »

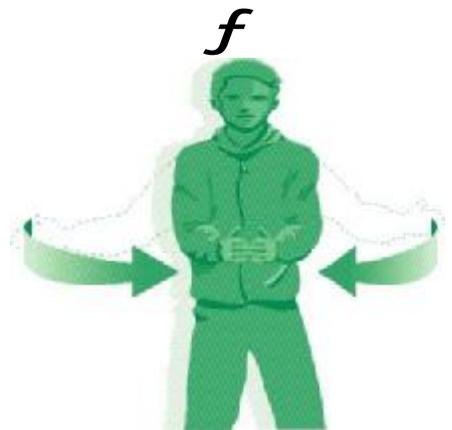
- Je sais donner les 4 commandements : « En garde ! », « Êtes-vous prêts ? », « Allez ! », « Halte ! » accompagnés des gestes correspondants (figure 1 2 3 4).
- Je sais me déplacer avec les tireurs pendant le match pour toujours voir les 2 lames et l'appareil pour les armes électriques
- Je sais montrer avec un bras le tireur qui est touché et attribuer le point avec l'autre bras (figure 5)
- Je sais également signaler la touche non-valable (figure 6)



En garde !



Êtes-vous prêt(e)s ?



Allez !



Halte !



Touché(e) / Point



Non valable

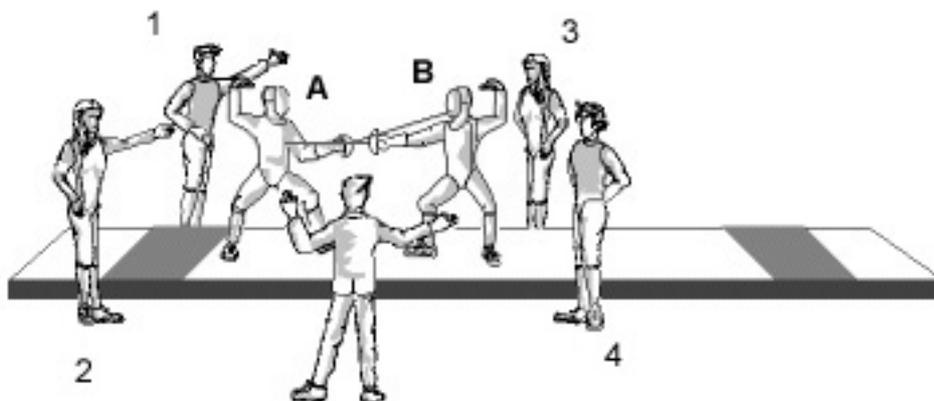
Quand je suis Président (donc avec un jury)

- Je vérifie la position des assesseurs avant le match
- Je fais l'analyse avant d'interroger les assesseurs (exemple : «Attaque de droite, Parade - Riposte de gauche»)

- J'interroge tous les assesseurs (exemple : « Est-ce que l'Attaque touche ? »)

L'assesseur peut donner une de ces quatre réponses :

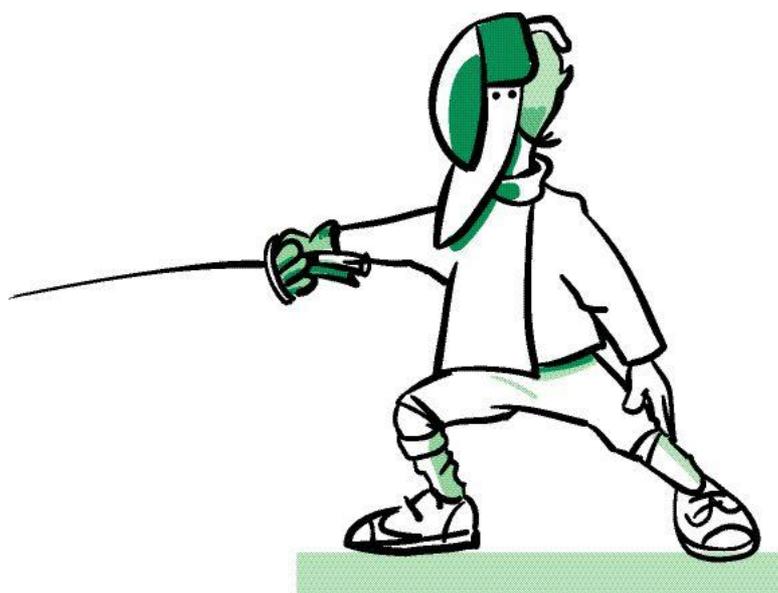
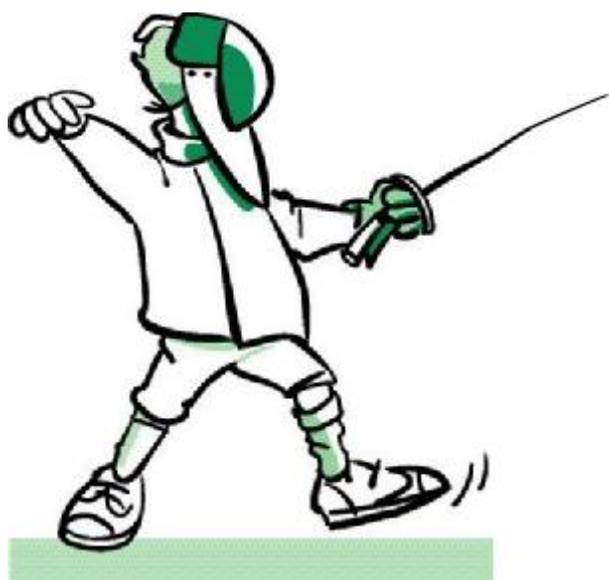
- **Oui valable** : L'action du tireur qu'il suit, touche la surface valable.
 - **Oui non valable** : L'action du tireur qu'il suit, touche une surface non valable.
 - **Non** : L'action du tireur suivi ne touche pas.
 - **Abstention** : L'assesseur n'est pas sûr, il est mal placé ou il n'a pas vu l'action engagée par le tireur qu'il doit suivre.
- Chaque réponse donne 1 voix, sauf l'abstention qui compte 0. Le président de jury a 1 voix et demi et 0 pour l'abstention.
- Je fais changer les assesseurs de côté à la moitié du match



Les assesseurs 1 et 2 regardent si B est touché. Les assesseurs sont derrière le tireur A et se déplacent toujours derrière lui. Idem pour les assesseurs 3 et 4.

„ 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 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 : Coup porté après avoir paré la riposte adverse



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

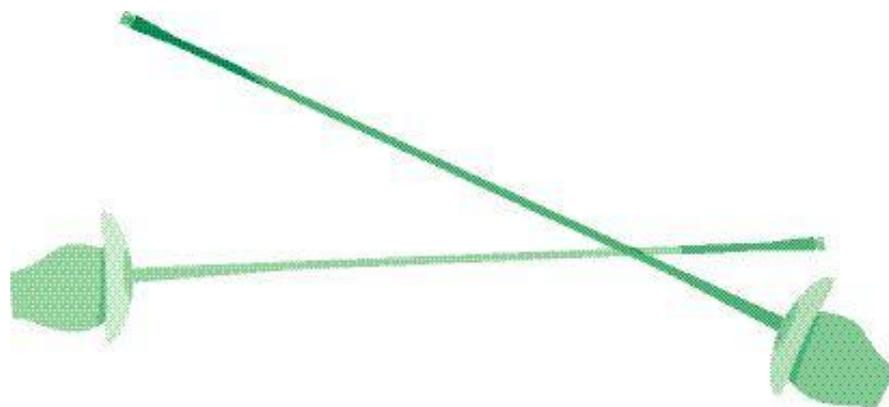
Qui attaque ? (je regarde qui allonge le bras et se fend en premier)

Quelle est la réaction de l'attaqué ? (parade-riposte ? contre-attaque ?...)

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

Je contrôle que les parades soient réussies :

Au fleuret, pointe adverse écartée avec le fort de la lame



J'utilise le terme "Halte" chaque fois que cela est nécessaire :

- Pour la sécurité des tireurs.
- Si un assesseur lève le bras.
- Si je vois une touche.
- Si l'appareil électrique enregistreur de touche me signale une touche.
- Si les tireurs ont un jeu "brouillon" qui ne me permet pas de voir les actions effectuées.
- Si un ou les tireurs ont des positions ou gestes qui ne permettent pas au jeu de se développer ou placent un tireur en désavantage. (Exemple : couverture d'une surface valable). Dans ce cas je demande au tireur de reprendre une position correcte.



En présence d'un tireur en ligne :

Je veille à ce que l'attaquant ait écarté la lame adverse

Après une parade :

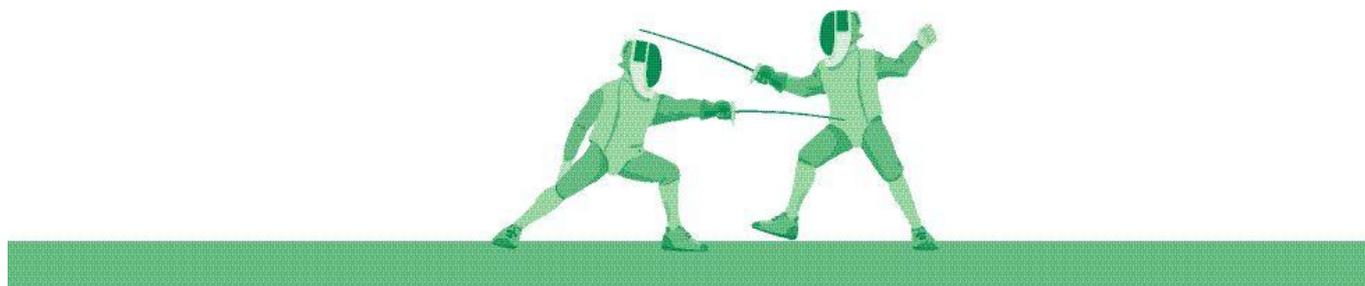
J'apprécie si le tireur ne perd pas un temps d'escrime.

Le temps d'escrime est la durée d'exécution d'une action simple. (*Exemple : le coup droit*)



Je me rappelle que la marche bras court est une préparation et n'est pas prioritaire :

L'adversaire, dans ce cas, peut attaquer, il est prioritaire, c'est l'attaque sur la préparation.



† J'applique les règles de priorité

Etudions la situation suivante :

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

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

- 1. Céline allonge son bras et attaque en un seul temps.**
Marine allonge son bras pendant l'attaque de Céline.
Elles se touchent en même temps : Céline a raison.
- 2. Céline attaque.**
Marine au lieu de parer, esquive sans y réussir.
Elles se touchent en même temps : Céline a raison.
- 3. Céline attaque.**
Marine exécute une parade, mais marque un temps d'arrêt avant de riposter.
Céline a repris son attaque immédiatement après la parade de Marine.
Elles se touchent en même temps : Céline a raison.
- 4. Céline exécute une attaque composée.**
Marine allonge le bras sur la fin de l'attaque de Céline
Elles se touchent en même temps : Céline a raison.
- 5. Marine a le bras tendu, la pointe menaçant la surface valable.**
Céline écarte avec son arme la lame de Marine.
Marine remet sa pointe en ligne alors que Céline porte une attaque après avoir écarté la lame de Marine.
Elles se touchent en même temps : Céline a raison.

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

1. Céline fait une attaque qui est parée par Marine qui riposte immédiatement.

Céline fait une remise.

Elles se touchent en même temps : Marine a raison.

2. Marine a le bras tendu, la pointe menaçant la surface valable. Céline attaque sans écarter le fer de Céline.

Elles se touchent en même temps : Marine a raison.

3. Céline attaque en cherchant le fer de Marine mais n'y parvient pas. Marine dérobe son fer.

Elles se touchent en même temps : Marine a raison.

4. Céline fait une attaque composée mais Marine trouve le fer et riposte. Céline poursuit son attaque.

Elles se touchent en même temps : Marine a raison.

5. Céline fait une attaque composée mais elle marque un moment d'hésitation.

Marine en profite pour faire une contre-attaque.

Elles se touchent en même temps : Marine a raison.

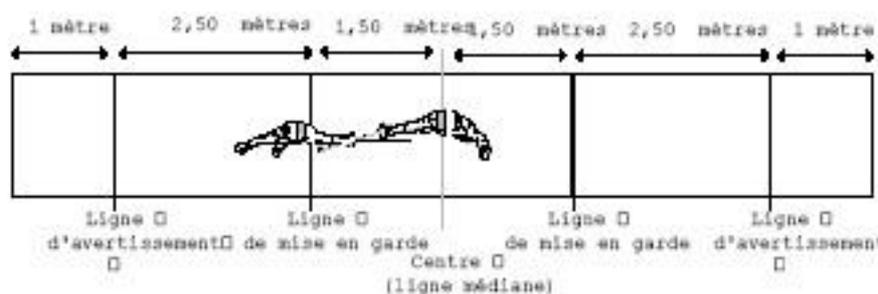
6. Céline fait une attaque composée.

Marine fait une contre attaque avant le dernier temps de l'attaque de Céline.

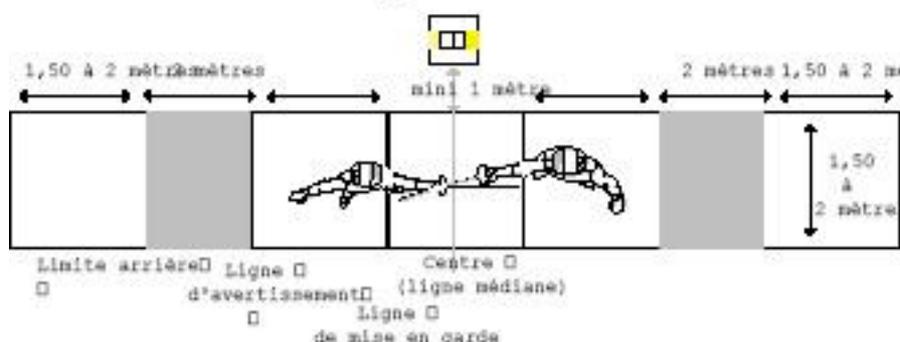
Elles se touchent en même temps : Marine a raison.

‡ J'applique les règles de terrain

Piste jeune : 10m

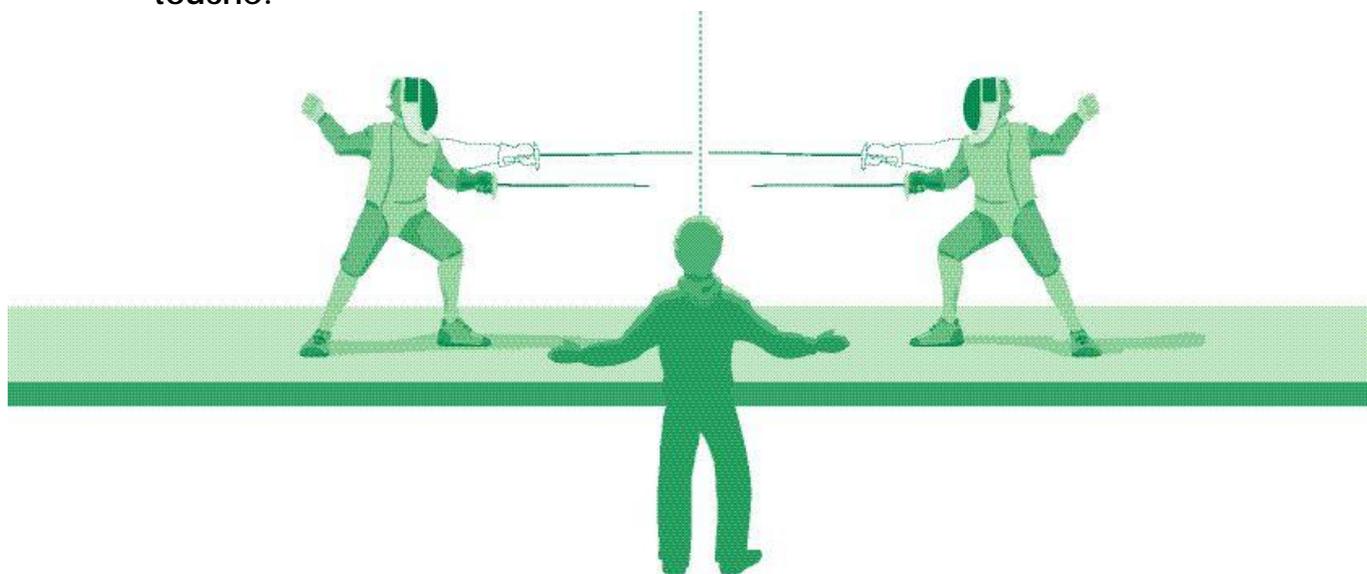


Piste réglementaire: 14 m



Terrain

- Le 1^{er} appelé doit se placer à ma droite
- S'il y a un seul gaucher : le gaucher se met à ma gauche
- Je fais respecter la bonne distance entre les 2 tireurs avant le « Allez ! » (bras allongé, les pointes des 2 tireurs ne doivent pas pouvoir se toucher)
- Si les pointes se croisent, je fais reculer les 2 tireurs.
- Après chaque touche accordée les tireurs reviennent en garde au milieu du terrain
- Si un tireur franchit complètement, avec les 2 pieds, la limite arrière, il est touché.



^ J'applique les sanctions correspondantes

Fautes de combat

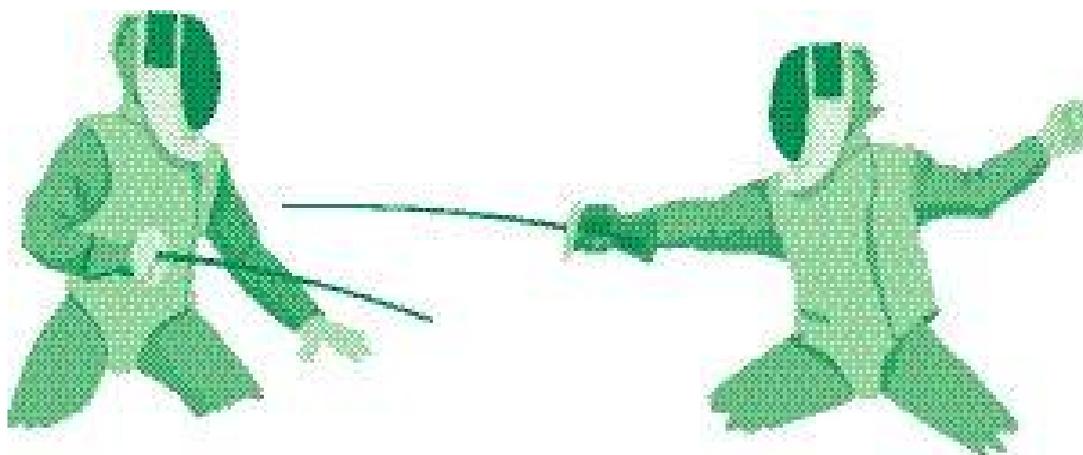
Carton jaune = avertissement. Le 2^{ème} carton jaune équivaut à un carton rouge

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

Carton noir = exclusion et suspension

Corps à corps simple au fleuret	Carton jaune Carton rouge annulation de la touche portée par le tireur fautif.
Corps à corps pour éviter une touche à l'épée	
Tourner le dos à l'adversaire	
Utilisation du bras ou de la main non armés	
Bousculade, jeu désordonné, déplacements anormaux, coups portés brutalement ou en tombant	
Saisir le matériel électrique	
Substituer la surface valable	
Sortie latérale de la piste pour éviter une touche	Carton jaune Carton rouge
Interruption abusive du combat	
Matériel non-conforme : panne, mauvais réglage, absence de vis sur la tête de pointe ou de système d'attache du fil de corps dans la coquille.	
Tenue non-conforme : absence de sous cuirasse, de gant ou de marque 350N.	
Refus d'obéissance, enlèvement du masque avant le « Halte »	

Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire	Carton rouge
Acte violent dangereux ou vindicatif	
Tireur troublant l'ordre sur la piste	Carton rouge
Combat non loyal	Carton noir
Personne troublant l'ordre hors de la piste	Carton jaune Expulsion ensuite
Non combativité	Carton jaune Carton rouge Carton noir
Refus de tirer de saluer avant ou après le match	Carton noir
Jet de masque	
Faute contre l'esprit sportif, fraudes	
Brutalité intentionnelle	
Favoriser un adversaire, collusion	
Dopage	



r Je connais quelques points de règlement difficiles

- 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. (Cette situation arrive fréquemment à l'épée, voilà pourquoi, à cette arme, 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

La remise en garde, à la distance, ne peut avoir pour effet de placer au-delà de la ligne arrière, le combattant qui se trouvait en deçà de cette ligne au moment de la suspension du match. S'il a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il reste à sa place.

- Limites latérales :

Lorsqu'un tireur franchit d'un ou des deux pieds une des limites latérales de la piste :

- l'arbitre doit immédiatement crier "Halte".
- A la remise en garde, son adversaire sera avancé d'un mètre par rapport à la place qu'il occupait au moment du franchissement, le tireur pénalisé devant reculer pour reprendre la distance. 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.

J'annule les touches portées en dehors de la piste.

Š J'inscris les résultats

De la Poule

Entraîne-toi à remplir les colonnes

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

	Noms	1	2	3	4	Vict	TD	TR	TD-TR	Classement
1	Jean		V	2	0	1	6	10	-4	?
2	Paul	2		V	V	2	10	8	+2	?
3	Hubert	V	1		V	?	?	?	?	?
4	Gilbert	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 / Juge

- 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- 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 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

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 - TACHES	PRÉCISIONS - ATTENDUS	ÉVALUATION
SECRÉTAIRE	<p>Être capable de diriger un match avec l'aide des 4 assesseurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tenir la feuille de poule Être bien placé par rapport aux tireurs 	<p>Connaissance théoriques :</p> <ul style="list-style-type: none"> La surface valable Les limites de la piste La façon de porter la touche Le nombre de touches à porter minimum La durée du combat Les commandements La définition d'une attaque, d'une parade, d'une riposte Les règles de sécurité 	<p>Par le Professeur d'E.P.S.</p> <p>Toutes les connaissances théoriques</p> <p>Compétences : 6 satisfaisant minimum 0 insuffisant (*) satisfaisant obligatoire 5 assauts dirigés minimum</p>
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> Donner correctement les commandements (notamment la « halte ») Être capable de voir si l'un des tireurs est touché ou si un assesseur lève le bras Être capable de discerner celui qui attaque et celui qui est touché Faire respecter le cérémonial S'exprimer à voix haute et intelligible 		

NIVEAU ACADÉMIQUE.

RÔLES	COMPÉTENCES - TACHES	PRÉCISIONS - ATTENDUS	ÉVALUATION
SECRÉTAIRE	<p>Être capable de diriger un match avec l'appareil électrique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tenir la feuille de poule Vérifier le bon état du matériel des tireurs 	<p>Connaissances théoriques :</p> <ul style="list-style-type: none"> Connaissances requises au niveau A.S. La convention Le cas des coups doubles Les fautes principales : <ul style="list-style-type: none"> Ø corps à corps, Ø utilisation du bras et de la main non armée Ø couverture de la surface valable Ø jeu désordonné Ø tourner le dos à l'adversaire La matérialité de la touche avec l'aide de l'appareil électrique 	<p>Par la Commission Mixte Régionale</p> <p>Toutes les connaissances théoriques</p> <p>Compétences : 8 satisfaisants minimum 0 insuffisant (*) satisfaisant obligatoire 5 assauts en Poule dirigés minimum 2 assauts en tableau</p>
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> Être placé de manière à voir l'appareil électrique et les deux tireurs Être capable d'analyser une phrase d'armes (*) Savoir prendre une décision lorsque les deux tireurs font un coup double Être capable d'appliquer les sanctions pour les fautes principales Faire respecter le cérémonial Être capable de déceler les causes d'une panne simple et de les localiser S'exprimer à voix haute et intelligible Faire respecter ses décisions 		

NIVEAU NATIONAL.

RÔLES	COMPÉTENCES - TACHES	PRÉCISIONS - ATTENDUS	ÉVALUATION
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'analyser une phrase d'armes complexe avec aisance et sûreté Faire preuve de vitesse, de justesse dans la décision Être capable d'autorité et de calme Faire respecter le règlement Savoir se déplacer par rapport aux tireurs, à l'appareil et à la piste 	<p>Connaissances théoriques :</p> <ul style="list-style-type: none"> Règlement des épreuves F.F.E. Titre I : Généralités Titre de l'arme Titre IV : code disciplinaire 	<p>Par la Commission Mixte Régionale</p> <p>Connaissances théoriques</p> <p>12 bonnes réponses sur 20 questions</p> <p>5 assauts en Poule dirigés minimum</p> <p>3 assauts en tableau</p>

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

EXEMPLE DE QCM NATIONAL

- 1 – La position pour les tireurs lorsqu'ils sont placés en garde doit être :
- au milieu de la largeur de la piste
 - sur le coté opposé à l'arbitre si l'un des tireurs est gaucher
 - à l'endroit ou les tireurs le désirent
- 2- Durant l'assaut lorsqu'il n'y a pas de touche la mise en garde se fait de telle sorte que :
- les tireurs se placent à quatre mètres l'un de l'autre
 - si un des tireurs a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il recule quand même
 - la distance entre les tireurs doit être telle que la position « pointe en ligne » les pointes ne puissent pas être en contact
- 3 – Un tireur se présente sur la piste sans cuirasse de protection et avec une arme défectueuse. Le tireur reçoit :
- un carton jaune pour l'arme défectueuse et l'arbitre lui demande de mettre une cuirasse de protection
 - un carton jaune pour l'absence de cuirasse de protection et un carton jaune pour l'arme défectueuse, donc un carton rouge.
 - un carton noir
- 4 – Le score est de 4 à 4 ; « A » redresse son arme pendant l'assaut, il a déjà un carton jaune pour avoir touché son arme. Il reçoit :
- un avertissement
 - un carton jaune
 - un carton rouge et perd le match quatre à cinq
- 5 – Le tireur « A » vient d'être déclaré « touché », il demande à l'arbitre de vérifier son arme. Celle-ci fonctionne normalement. A la demande de « A » l'arbitre fait un deuxième essai, cette fois-ci l'arme ne fonctionne pas :
- l'arbitre doit maintenir la touche précédemment accordée
 - l'arbitre doit annuler la touche précédemment accordée
 - l'arbitre donne un carton jaune pour arme défectueuse
- 6 – Qui doit se soumettre au règlement des épreuves
- les tireurs
 - les tireurs et les entraîneurs
 - toutes personnes
- 7 – À la fin du premier relais (match par équipe) le score est de trois à trois
- on procède à une minute supplémentaire après tirage au sort
 - on change de relayeur
 - il faut un vainqueur et l'on continue le combat jusqu'à la première touche

8 – L'arbitre avant le combat doit vérifier :

- a) les armes et le fonctionnement de l'appareil
- b) les armes, l'habillement et le matériel des tireurs
- c) uniquement les armes du tireur

9 – Le tireur A est « pointe en ligne » B veut reprendre la priorité et réalise un frôlement sur la lame adverse avant d'attaquer. Les deux se touchent en surface valable. Qui marque la touche :

- a) A
- b) B
- c) on annule la touche

10 – Pierre est désarmé par la parade de Jean, qui riposte immédiatement et touche valable :

- a) la touche de Jean est annulée
- b) la touche de Jean est accordée
- c) l'arbitre dit « en garde, pas de touche »

11 – Tirer en combat rapproché, au fleuret, est permis tant que :

- a) les adversaires puissent porter une touche
- b) les deux coquilles ne se touchent pas
- c) l'arbitre puisse suivre la phrase d'arme

12 – Pierre fait une attaque qui est parée par Jean, la riposte est parée, il y a ensuite un coup double sans arrêt pendant ces actions :

- a) la touche est accordée à Pierre
- b) la touche est accordée à Jean
- c) les remises ne sont pas prioritaires, l'arbitre dit en garde « je ne départage pas »

13 – Le tireur A fait une attaque, le tireur B esquive l'attaque en utilisant son bras non armé et touche valable. (il a déjà un carton jaune pour matériel non conforme)

- a) la touche est valable pour B mais avec un carton jaune
- b) la touche de B est annulée avec un carton rouge
- c) la touche de B est annulée avec un carton jaune

14 – Le tireur A fait une attaque composée en marcher-fente, le tireur B fait tomber l'attaque dans le vide et se fend pour toucher, alors que A fait une remise d'attaque immédiate :

- a) la touche est accordée à A
- b) la touche est accordée à B
- c) l'arbitre remet les tireurs en garde et n'accorde aucune touche

15 – Pierre attaque et touche non valable au masque de Jean. Jean a contre-attaqué en même temps et a touché valable. L'arbitre reproche à Jean d'avoir substitué sa surface valable par son masque en se penchant exagérément

- a) la touche est accordée à Pierre
- b) la touche est accordée à Pierre et Jean reçoit un carton jaune
- c) l'arbitre dit « touche non valable » et donne un carton jaune à Jean

16 – Un tireur qui effectue un corps à corps pour éviter une touche tout en portant une touche :

- a) l'arbitre donne un carton jaune et accorde la touche
- b) l'arbitre donne un carton jaune et annule la touche
- c) l'arbitre donne un carton rouge et annule la touche

17 – À la fin du temps réglementaire au quatrième relais les équipes A et B sont à égalité

- a) est signalé vainqueur l'équipe qui a porté la dernière touche
- b) les derniers tireurs restent en piste et font une touche supplémentaire
- c) on accorde une minute supplémentaire, après tirage au sort

18 – A fait une attaque composée, B trouve le fer, ils se touchent en même temps.

- a) la touche est accordée à A
- b) la touche est accordée à B
- c) aucune touche n'est accordée

19 – A attaque et touche B, mais A met un pied en dehors de la piste lors de son attaque.

- a) l'arbitre remet en garde à l'endroit de la sortie sans accorder de touche
- b) la touche est accordée à A
- c) la touche n'est pas accordée, et B avance d'un mètre

20 – À l'expiration du temps réglementaire, toute action exécutée pendant le signal sonore ou le halte du chronomètreur :

- a) est considérée comme valable
- b) n'est pas considéré comme valable
- c) l'arbitre seul est habilité à décider du résultat de l'action en cours

CORRECTION QCM

1	a	11	c
2	c	12	a
3	b	13	b
4	c	14	b
5	b	15	a
6	c	16	b
7	b	17	c
8	b	18	b
9	a	19	b
10	b	20	b

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

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

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

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

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

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

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

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

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

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

UNSS

23 rue Saint Lazare **FFE**
75009 PARIS
www.unss.org

14 rue Moncey
75009 PARIS
www.escrime-ffe.fr