

**JE SUIS  
JEUNE ARBITRE  
JEUNE JUGE  
en KARATE**

**Edition décembre 2022**

**UNSS**  
Union Nationale  
du Sport Scolaire



**2022-23**

# SOMMAIRE

## LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE

<b>PRÉSENTATION</b>	<b>3</b>
<b>1. S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS</b>	<b>4</b>
<b>2. MAITRISE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ ET CONNAIT SON RÔLE EN LIEN AVEC SES MISSIONS</b>	<b>5</b>
<b>4. EST IDENTIFIÉ</b>	<b>17</b>
<b>5. SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION</b>	<b>18</b>
<b>6. VALORISE SON PARCOURS</b>	<b>21</b>
<b>7. ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES</b>	<b>24</b>
<b>8. BOÎTE À OUTILS</b>	<b>26</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>28</b>
• <i>LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE DANS LES TEXTES OFFICIELS</i>	
• <i>LE RÔLE DU COMMISSAIRE SPORTIF</i>	
• <i>EXEMPLES DE QCM</i>	

# LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE

*Arbitrer,  
c'est partager une passion !*

## Présentation

Tout élève de collège ou de lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir 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).

Les compétences attendues se trouvent dans le livret Jeune Arbitre / Jeune Juge de chaque activité.



*« L'arbitrage est un moyen de partager une passion et de vivre des moments inoubliables sans compter que les arbitres sont les premiers acteurs du jeu. »*

*Bess GUESDON*

*Jeune Arbitre du Lycée J. Perrin à Lambersart (59)*

Vidéo de présentation en suivant ce lien hypertexte ci-dessous :



## DEVENIR JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE, C'EST :



- Apprendre à **faire des choix** et s'y tenir,
- **Prendre des décisions pertinentes** (sécurité, équité, loyauté) et **justifier ses choix**.
- **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, chronométreur, starter, table de marque...),
- Prendre et **assumer des responsabilités**.

2022  
2023

## 1. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Tout jeune officiel UNSS, de par sa formation, est en mesure de lire cette charte au moment du protocole et de la respecter au sein des événements auxquels il participe :

*« Les jeunes licenciés ici présents seront rapidement les adultes de demain, garants des valeurs de la République. »*

*L'organisation de l'ensemble de nos championnats s'appuie sur les compétences de tous nos Jeunes Officiels qui font preuve d'un esprit d'initiative et d'une responsabilisation exemplaires.*

*Être responsable, c'est être capable de respecter des règles, de respecter les autres mais aussi soi-même et ce en accord avec les emblèmes de la République. »*

Pour montrer l'attachement de l'UNSS au « vivre ensemble », je vous invite à vous lever pour notre hymne national :

*« La Marseillaise ».*

### Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit :

- **Connaître** le règlement de l'activité
- **Être** 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 / Jeune Juge 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 / Jeune Juge UNSS doit s'engager à respecter les termes du **serment** ci-dessous :

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

Comité International Olympique

2022  
2023

## 2. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE MAITRISE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ ET LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE CONNAIT SON RÔLE EN LIEN AVEC SES MISSIONS

### 1. RÔLE DU COMMISSAIRE SPORTIF.

a) LA PESEEE :

Il s'occupe de l'inscription et de la pesée des combattants en vérifiant les licences, les grades et les poids.

b) LE MARQUAGE :

A l'aide du pupitre, il prend le temps de combat et suit les instructions données par l'arbitre. Il inscrit au tableau de marque les points et pénalités données par l'arbitre.

c) GESTION DES POULES ET TABLEAUX :

Il remplit le tableau ou la poule de déroulement des combats.

Il appelle les athlètes qui doivent combattre et ceux qui se préparent.



### 2. RÔLE DU JUGE/ARBITRE.

Le Jeune arbitre devra obligatoirement porter le tee-shirt « Jeune Officiel » et un bas de kimono. Il circulera en chaussette et s'équippa d'un stylo et de son sifflet personnel.

L'arbitrage c'est :

**VOIR ET SAVOIR :** placement et déplacement, positionnement ; connaissances et compréhension du karaté et de ses règles.

**COMMUNIQUER :** échanger, annoncer la marque, vérifier le score, se faire comprendre des combattants, de l'assesseur ou des juges et de la table.

**ANALYSER / DÉCIDER :** diriger le combat tout en gérant la sécurité des pratiquants.

**POUR CELA, L'ARBITRE :**

- a) Dirige le match et fera toutes les annonces
- b) Attribue les points et les pénalités

- c) Vérifie le tableau de marque
- d) Résout les égalités
- e) Désigne le vainqueur

**POUR CELA, LE JUGE KATA :**

- a) Évalue la prestation des athlètes
- b) Annonce sa décision
- c) Le juge principal demande le vote des juges
- d) Être capable d'argumenter sa décision auprès du référent de tatami.

### **3. ROLE DU JEUNE COACH**

Sa tenue : Chasuble ou tee-shirt spécifique – brassard UNSS.

N'a pas le droit de parler durant le match, ni de se lever.

Il doit être présent dès le début du match et jusqu'à la fin, sur l'emplacement défini par l'organisation.

### **4. RÔLE DU REFERENT DE TATAMI.**

Il est là pour aider, accompagner les jeunes juges/arbitres durant leurs missions.

Il veille au bon fonctionnement de la compétition (Management de son équipe et fluidité des matchs)

Il est responsable de la vérification des résultats avant la remontée au secrétariat général.

Il doit s'assurer que les décisions, prises par les jeunes juges/arbitres soient en corrélation avec le règlement karaté UNSS, pour le bon déroulement du match :

- En combat, son intervention arrête le chronomètre et il peut annuler ou modifier l'attribution d'un point ou d'une pénalité. Durant les 15 secondes de Coaching, il valorisera et régulera la prestation des arbitres sur la 1<sup>ère</sup> partie du match.
- En Kata, il annoncera, à l'aide d'un carton Rouge ou Bleu, sa décision en même temps que celle des juges. En cas de désaccord avec la majorité, une discussion rapide s'opérera. La décision finale sera annoncée par le référent de tatami, à l'aide de ces cartons.

Celui-ci sera en tenue fédérale d'arbitrage pour les arbitres nationaux ou doté du polo organisateur du Championnat de France pour les autres.

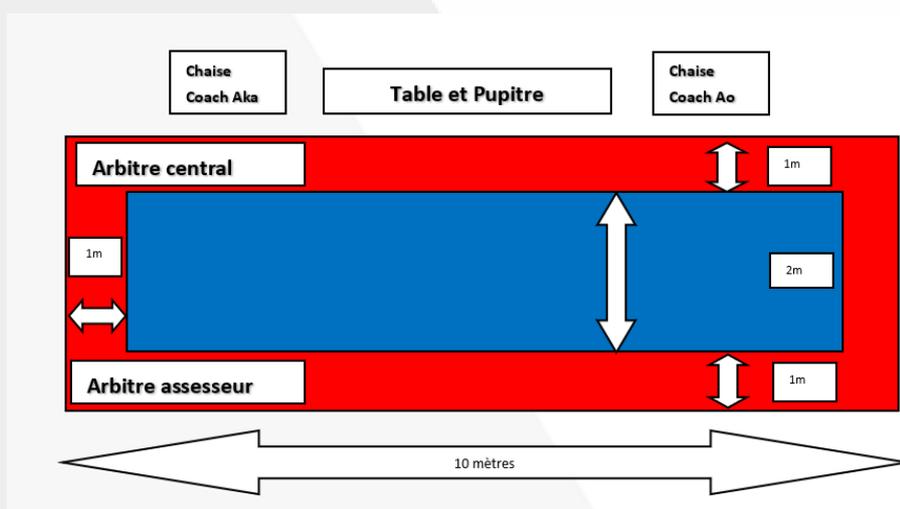
Il devra être présent pour la formation des Jeunes Officiels, la première journée.



### 3. LES CONDITIONS DE PRATIQUE COMBAT.

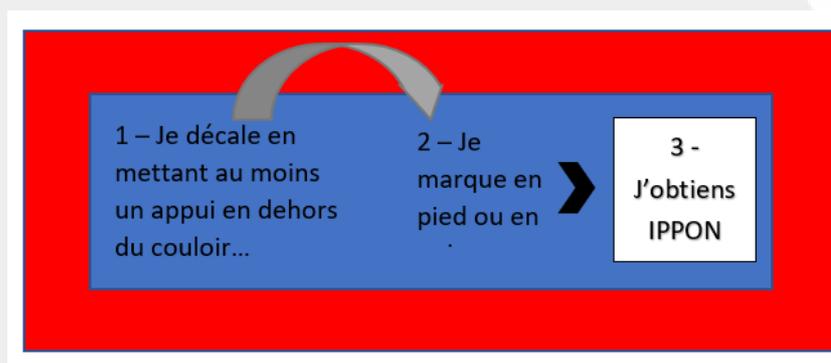
#### A. L'espace de combat à l'UNSS

Nous proposons une forme de travail en couloir afin de faciliter la tâche d'arbitrage, et de pouvoir multiplier le nombre de surfaces de combat. Ainsi l'aire de combat sera constituée d'un couloir central de 2 m de large sur au moins 8 m de long. Il sera bordé de chaque côté par des couloirs latéraux de 1m.



#### Les sorties de l'aire de combat : valoriser le décalage latéral

Ce couloir nous permet l'aménagement suivant :



1. La pose d'un appui dans le couloir latéral (orange) ne sera pas pénalisée, si le combattant développe immédiatement une attaque ou contre-attaque.
2. Un point marqué dans ces conditions (décalage) sera considéré comme attribuant « Ippon ».

En effet, il nous a semblé que cette particularité pouvait être une source d'incitation et de développement de stratégies offensives et défensives susceptibles de faire évoluer les combattants.

3. Une sortie en fond de couloir sera pénalisée par une faute de catégorie 2.

## B. Gestion du temps

Il nous est apparu important de modifier le temps.

Au regard des conditions de l'espace de pratique créant une plus importante sollicitation énergétique et pour intégrer un temps de coaching encadré, nous avons opté pour une : 2 fois 1 minute (temps continu) avec 15 secondes de temps « coaching » entre deux.

Le temps pourra être interrompu par l'arbitre ou le référent de tatami en cas d'incident (soins suite à une blessure, protection détachées...). Il sera interrompu systématiquement dans les 15 dernières secondes du match.

Le « coaching » simultané de 15 secondes pour les deux combattants est pris en charge par le jeune coach. En dehors de ces 15 secondes, il est **interdit de communiquer**. En cas d'absence de jeune coach, l'athlète reste sur l'aire de compétition.

Dans le Saï Shiaï, le temps s'arrête à chaque Yame de l'arbitre.

## C. Un système d'arbitrage en miroir

La proposition de ces conditions vise à faciliter l'arbitrage chez des élèves débutant. En effet, cette position en miroir fait que les arbitres seront toujours placés **perpendiculairement** aux combattants, condition pour bien discerner les actions offensives. Les deux arbitres seront positionnés en dehors de la zone de combat (cf schéma ci-avant). De plus, dans certains cas, les Juges/Arbitres devront se réunir afin d'affiner leur décision (SHUGO). Ce temps d'échange se fera toujours, sous couvert du référent de tatami, celui-ci n'interviendra que si nécessaire. Le chronomètre sera arrêté durant ce temps d'échange.

## D. L'attribution des points

L'esprit du règlement fédéral est conservé : **le karaté sportif est une forme d'escrime pieds poings et l'esprit du règlement est dans ce sens, compter les formes techniquement correctes bien maîtrisées avec un esprit de décision.**

Toutefois, pour des raisons éthiques et sécuritaires (public jeune, activité scolaire, mise en avant médiatique des valeurs liées au contrôle de soi), il nous a paru nécessaire :

**D1. de définir plus précisément les critères d'attribution de certaines modalités de marque du point quand toucher n'est pas marquer !**

Explication

Sur attaque « Kizami Jodan ».

*Afin d'éviter les risques de contact et mettre en avant les capacités de contrôle inhérente à notre activité nous souhaitons qu'une attaque visage ne soit validée qu'à condition qu'aucun impact n'ait lieu au niveau de la face (menton).*

*Ceci est possible à condition que le poing soit déjà sur sa trajectoire de retour au moment où il effleure le visage de l'adversaire. Le bras de l'attaquant doit donc être animé d'un mouvement en retour très dynamique et systématique. Cela suppose bien sûr que les élèves y aient été préparés.*

*En revanche les attaques latérales (Uraken, Haïto Uchi) seront autorisées et seront validées à condition que le gant touche le casque. Le contrôle sera requis également en exigeant le retour du poing.*

#### Concernant les attaques de pieds

*Une vigilance toute particulière sera portée sur le respect des armés et des trajectoires de coups de pieds pour éviter les « shoot ». Tout coup de pied devra passer par un armé « talon fesse » ainsi qu'un retour actif du pied après la touche ou une distance maximale de 10cm du casque de l'adversaire (distance ligne verticale épaule et ligne verticale du visage).*

**D2. d'adapter le règlement fédéral à la pratique scolaire concernant les sorties de l'espace de combat et, par conséquent, l'utilisation des zones latérales par les combattants.**

**D3. d'adapter le règlement fédéral à la pratique scolaire en modifiant les pénalités suite à l'attribution des sanctions.**

**D4. d'identifier les zones « attaquables » et la notion de contrôle.**

Tête / Visage / Cou / Abdomen / Poitrine / Dos / Côtés

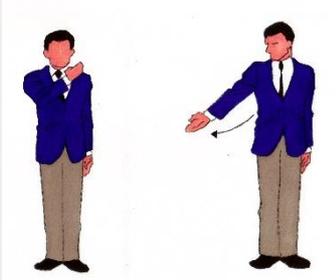
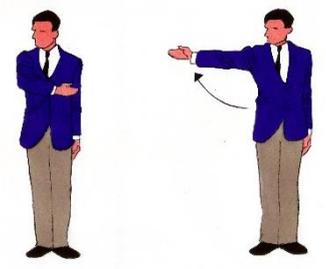
Si les zones suivantes sont toutes des cibles attaquables, les conditions de validation du point diffèrent : *le cou ainsi que la gorge, sont des cibles potentielles. En aucun cas la gorge ne doit être touchée, cependant **une technique effective et maîtrisée doit être comptabilisée. Les techniques dangereuses doivent être MAITRISEES.***

*Si les compétiteurs entraînés peuvent supporter de forts impacts sur les muscles tels que les abdominaux, il n'en demeure pas moins que la tête, le visage, le cou, l'aine et les articulations restent vulnérables aux blessures. C'est pour ces raisons que toute technique provoquant une blessure, (ou jugée potentiellement dangereuse : absence d'intention de contrôle lors de coup de pieds et poings visage) doit être pénalisée sauf si le compétiteur s'est mis délibérément en danger.*

Les critères permettant l'attribution d'un point lors des prises de décisions arbitrales sont regroupés en 3 catégories :

- **L'exécution technique :**
  - **Bonne Forme** : technique réalisée selon les concepts du karaté sans déséquilibre.
  - **Grande Vigueur d'Application** : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.
- **L'exécution sportive :**

- **Bon Timing** : signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible.
- **Distance Correcte** : la bonne distance permet une technique efficace avec le centre de gravité bien placé permettant la maîtrise de la technique.
- **L'attitude**
  - **Attitude Correcte** : se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.
  - **Vigilance (Zanshin)** : critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.

L'arbitre étend le bras vers le bas du côté de celui qui a marqué	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué	L'arbitre étend le bras vers le haut du côté de celui qui a marqué
 <p style="text-align: center;"><b>Yuko - 1 Point</b></p>	 <p style="text-align: center;"><b>Wasa-ari - 2 Points</b></p>	 <p style="text-align: center;"><b>Ippon - 3 Points</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Coup de poing au corps ou au visage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Coup pied Chudan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Déséquilibrer et marquer sur l'adversaire allongé (dos, flan ou ventre au sol à l'aide d'une technique de poing.</li> <li>● Coup de pied Jodan.</li> <li>● Marquer en décalant et en mettant au moins un appui en dehors du couloir.</li> </ul>

## E. SENSHU

Le « premier avantage de points sans opposition (SENSHU) » est obtenu lorsqu'un compétiteur marque le premier point sur l'adversaire.

Dans les cas où les deux compétiteurs marquent un point en même temps, aucun « premier avantage de points sans opposition » ne sera octroyé et les deux compétiteurs auront encore la possibilité d'obtenir SENSHU plus tard pendant la rencontre.

### Uniquement en phase finale.

Si à la fin de la rencontre, il y a le même nombre de points et qu'aucun des compétiteurs n'a obtenu le « SENSHU » l'arbitre annoncera « SAI SHIAI » : une minute supplémentaire. Si aucun des compétiteurs n'a pris l'avantage à l'issue du Sai Shiai, l'arbitre annoncera le « Hantei ».

Pour réaliser, le « Hantei », l'arbitre, l'assesseur et le référent de tatami prennent part au vote aux drapeaux. Ce dernier donnera les commandements du « Hantei ». Si le référent de tatami est en désaccord avec la majorité, une discussion brève est engagée. Enfin ce dernier annoncera la décision finale.

Une rencontre ne peut pas se finir à égalité, deux cas possibles :

- des points ont été marqués et la règle du Senshu s'applique.
- le combat se termine sur un score de 0-0, ou avec un score égal sans Senshu attribué. Dans ce cas l'arbitre annonce « Saï Shiaï » (1 minute supplémentaire sera accordée). Si à la fin de cette prolongation le score est resté à égalité sans Senshu, la règle du Hantei s'appliquera.

## F. Terminologie de l'arbitre :

L'arbitre	Annonces
Stoppe le combat	<b>YAME</b>
Désigne le compétiteur ayant marqué	<b>AKA (rouge) ou AO (bleu)</b>
Spécifie zone attaquée	<b>Chudan (corps) ou Jodan (visage)</b>
Précise la nature de la technique	<b>Tsuki (poing) ou Geri (pied)</b>
Attribue le ou les points	<b>Yuko, Waza ari ou Ippon</b>
S'assure du repositionnement des combattants	<b>Moto no ichi</b>
Ordonne de reprendre le combat	<b>Tsuzukete Hajime</b>
Invite les combattants à prendre place	<b>AKA ... AO</b>
Ordonne le salut	<b>Ota ga ni Rei</b>
Initie le combat	<b>Shobu Hajime</b>
Stoppe le combat	<b>Yame</b>
Relance le combat	<b>Tsuzukete Hajime</b>
Annonce la fin imminente du combat	<b>Atoshi-Baraku (10 secondes)</b>
Désigne un vainqueur	<b>AKA ou AO No Gashi</b>
Annonce une égalité	<b>Hikiwake</b>
Avantage de point sans opposition	<b>Senshu</b>
1 minute supplémentaire	<b>Sai Shiai</b>
Décision finale	<b>Hantei</b>
Appel de l'assesseur, pour une discussion brève	<b>Shugo</b>



## G. Comportements interdits et pénalités associées :

Il existe 2 groupes de pénalités :

- Catégorie 1 : les actions dangereuses pour l'intégrité physique de l'adversaire
- Catégorie 2 : les actions visant à nuire au déroulement loyal du combat

CATEGORIE 1	CATEGORIE 2
	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les techniques qui ont un contact excessif en fonction de l'endroit attaqué ainsi que les techniques qui entrent en contact avec la gorge.</li> <li>• Les attaques aux bras ou aux jambes, attaques à l'aîne, aux articulations et au cou-de-pied.</li> <li>• Les attaques au visage avec des techniques exécutées avec la main ouverte.</li> <li>• Les projections jugées dangereuses ou interdites.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simuler une blessure, ou exagérer les conséquences d'une blessure.</li> <li>• Sortir de l'aire de compétition (JOGAI).</li> <li>• Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).</li> <li>• Fuir le combat pour gagner du temps et priver l'adversaire d'une opportunité de marquer.</li> <li>• Passivité - ne pas essayer de s'engager dans le combat (cette pénalité ne peut pas être octroyée quand il reste moins de 15 secondes de combat).</li> <li>• Pousser, saisir l'adversaire ou rester poitrine contre poitrine sans tenter immédiatement une technique.</li> <li>• Saisir avec les 2 mains, sauf pour projeter l'adversaire en attrapant sa jambe pendant un coup de pied (il faut arrêter immédiatement le match).</li> <li>• Saisir le bras ou le karaté-gi de l'adversaire avec une seule main sans engager immédiatement après une technique valable ou une projection.</li> <li>• Simuler des attaques de coups de tête, de genou, ou de coude.</li> <li>• Provoquer ou parler à l'adversaire, adopter un comportement injurieux envers les arbitres.</li> </ul>

Ces pénalités ne se cumulent pas.

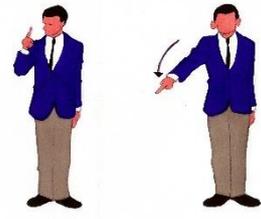
L'importance des sanctions s'accroît au fil du nombre de fautes dans la catégorie 2.

Concernant la catégorie relative aux actions dangereuses (Catégorie 1), la hiérarchie des sanctions peut ne pas être respectée. L'arbitre peut en effet décider d'affliger directement un keikoku, hansoku chui ou hansoku sans qu'il y ait eu préalablement de chukoku.

### Adaptation UNSS par rapport au règlement fédéral :

- Concernant la catégorie 1, l'arbitre attribuera des sanctions en fonction de la pénalité.

- Concernant la catégorie 2, l'arbitre n'attribuera aucune sanction mise à part le hansoku au 4<sup>ème</sup> avertissement.

L'ARBITRE	ANNONCE	En exécutant ces gestes		Pénalités	
		Catégorie 1	Catégorie 2	Catégorie 1	Catégorie 2
1 <sup>ER</sup> AVERTISSEMENT	CHUKOKU			Aucune	Aucune
	KEIKOKU			Yuko donné à l'adversaire	Aucune
2 <sup>EME</sup> AVERTISSEMENT	L'ARBITRE POINTE L'INDEX A 45° VERS LES PIEDS DU FAUTIF.			Waza-ari donné à l'adversaire	Aucune
3 <sup>EME</sup> AVERTISSEMENT	HANSOKU- CHUI  L'ARBITRE POINTE L'INDEX VERS L'ABDOMEN DU FAUTIF.			Disqualification et victoire attribuée à l'adversaire	Disqualification et victoire attribuée à l'adversaire
4 <sup>EME</sup> AVERTISSEMENT	HANSOKU  L'ARBITRE POINTE L'INDEX VERS LE VISAGE DU FAUTIF.			Disqualification et victoire attribuée à l'adversaire	Disqualification et victoire attribuée à l'adversaire

## **H. LE PROTOCOLE D'UN COMBAT.**

Au début du combat, au signal de l'arbitre, les combattants saluent la surface de combat, entrent, se saluent mutuellement et attendent le signal SHOBU HAJIMÉ de l'arbitre pour commencer.

L'arbitre dirige le combat. L'assesseur et les commissaires sportifs l'assistent.

En fin de combat, après la désignation du vainqueur, ils se serrent la main, reculent et saluent en quittant l'aire de combat.

## **4. LES CONDITIONS DE PRATIQUE KATA.**

### **A. L'ESPACE D'EVOLUTION**

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun obstacle. L'aire de compétition doit avoir une surface suffisante pour permettre le déroulement du kata sans interruption. Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité. Les tatamis pour le kumite sont les plus appropriés. (Environ 10m x10m).

### **B. LE SYSTEME D'ARBITRAGE**

Pour chaque tour, l'équipe de cinq juges est désignée par le référent fédéral du tatami.

Les juges ne doivent pas appartenir à la même académie que le compétiteur.

Le juge central Kata sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre autres juges resteront assis à chaque angle du tapis. Les cinq juges disposeront d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge.

Durant les phases éliminatoires, les athlètes seront répartis par poule en fonction de leur nombre. Pour la phase finale, les athlètes se rencontreront sur un tableau à élimination directe, sans repêchage.

### **C. LES CRITERES DE JUGEMENT**

#### **1 - Exécution Technique**

Posture, Techniques, Concentration, Respiration, Difficulté Technique & Mouvements de transition

#### **2 - Exécution Sportive**

Equilibre, Vitesse, Force et Rythme

#### **3 - L'Attitude**

Cérémonial et Fairplay

## **D. LES FAUTES & DISQUALIFICATIONS**

### Les Cas de Fautes :

- La moindre perte d'équilibre
- L'exécution d'un mouvement incorrect ou incomplet
- Des mouvements asynchrones, comme l'exécution d'une technique avant que la transition corporelle ne soit complète
- L'utilisation de signaux audibles, comme frapper des pieds au sol ou des poings sur le karaté-gi et les respirations sonores, ainsi que la théâtralisation
- Perdre du temps, par des déplacements prolongés, des inclinaisons excessives ou des pauses trop longues avant le début de l'exécution d'un mouvement.

### Le cas de disqualification :

- Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes

## **E. LISTE DE KATA**

<b>B3 et MINIMES</b>				
	<b>SHOTOKAN</b>	<b>WADO RYU</b>	<b>SHITO RYU</b>	<b>GOJU RYU</b>
Phase éliminatoire	5 HEIAN	5 PINAN	5 PINAN	FUKI KATA DAI ICHI
Phase finale	LISTE FEDERATION MONDIALE DE KARATE			
<b>CADETS ET JUNIORS</b>				
LISTE DE LA FEDERATION MONDIALE DE KARATE				

## **F. PROTOCOLE D'UN MATCH**

Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les compétiteurs se présentent pour annoncer leur kata, le commissaire sportif donnera en retour la couleur de ceinture à porter.

Ensuite, les deux compétiteurs munis de leurs ceintures rouge pour AKA, et bleue pour AO s'alignent sur le périmètre de l'aire de compétition, face au Juge central.

Après avoir salué l'Equipe Arbitrale, ils se saluent entre eux, AO se retire de l'aire de compétition et attend son tour. AKA s'avance dans l'aire de compétition, salue et annonce clairement le nom du Kata qu'il va exécuter puis réalise sa prestation. A la fin de son kata, AKA salue, quitte l'aire et attend la prestation d'AO (avec la même procédure). Quand le Kata d'AO est terminé, les deux compétiteurs retournent sur le périmètre de l'aire de compétition et attendent la décision de l'Equipe Arbitrale.

Après l'annonce du résultat les deux compétiteurs se saluent et saluent le juge central avant de se retirer.

## 4. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE EST IDENTIFIÉ

### **Tenue vestimentaire**

Au niveau des différentes organisations nationales et championnats de France, le Jeune Arbitre / Jeune Juge est identifié par un *polo de couleur verte*.

Le reste de sa tenue doit correspondre aux standards usuels de l'arbitrage ou du jugement de la discipline sportive concernée.



## 5. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

### Évaluation et harmonisation des Certifications

Un Jeune Arbitre / Jeune Juge acquiert le niveau 5 (national) de la compétence à partir d'une note de 16/20 lors de son évaluation.

Prérequis minimaux niveau 1/2 : niveau départemental	Prérequis minimaux niveau 3/4 : niveau académique	Prérequis minimaux niveau 5 : niveau national
12/20	14/20	16/20

#### L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique** : vidéos à privilégier, QCM, oraux (notamment pour les élèves en difficulté, par exemple 1/3 temps, dyslexie prononcée/repérée etc.). Un élève qui a une mauvaise note à l'écrit et qui se fait repérer comme « performant » dès les premiers arbitrages / jugements doit pouvoir repasser la théorie sous forme d'oral afin de ne pas être éliminé pour une possible obtention de la certification, et ce, à tous les niveaux.
- **Pratique** : mise en situation lors d'un championnat de France, déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer (2 rôles souhaités si possible).

Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Juge/Arbitre.

<i>Partie théorique</i>	0 à 12 points	12 à 14 points	16 à 20 points
Sur 4 points	<i>À consolider</i>	<i>Satisfaisant à Bien</i>	<i>Très bien à Excellent</i>

Il est possible de modifier le nombre de rôles.

Selon la spécificité de l'activité, si le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut être confronté à 2 rôles différents, son évaluation pratique sera alors la moyenne (sur 20 points) de ses 2 prestations :

**(Moyenne des 2 prestations pratiques sur 20 points) + note théorique sur 20 points**  
= note globale sur 20 points

Si par l'essence même de l'activité un seul rôle peut être tenu, c'est la note de ce rôle unique qui sera prise en compte :

**Note pratique sur 20 points + note théorique sur 20 points**  
= note globale sur 20 points

Nous cherchons à **valider et valoriser** les compétences des Jeunes Juges / Arbitres. Dans la mesure du possible, le champ lexical utilisé est donc résolument positif. Définir un niveau de compétence d'un officiel en référence à ce qu'il ne sait pas faire nous semblerait paradoxal. Dès lors, nous vous proposons de **définir la compétence dont il aura fait preuve** pour le niveau que vous validerez.



### Les pré-requis

- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit être **investi** au niveau de son district pour acquérir sa certification départementale (sur une rencontre départementale)
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit être **certifié** de niveau départemental pour acquérir sa certification académique (sur une rencontre académique)
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit être **certifié** de niveau académique pour acquérir sa certification nationale (sur un championnat de France)
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut obtenir une certification internationale s'il est sélectionné pour officier lors d'un championnat du monde ISF (Fédération Internationale Scolaire)

### La certification

La remise d'un diplôme est effectuée par les Services UNSS responsables des organisations (impression possible par l'enseignant sous accord du Service UNSS concerné).

## Niveau Départemental

➤ Prérequis : le jeune officiel doit être investi au niveau de son district

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
<b>ARBITRE</b>	<b>1. APPLICATION DES REGLES</b>  Gestion des matchs (feuilles et pupitre).  Connaissance des termes et gestes	<p>Distribuer correctement les points (Yuko - Waza ari - Ippon) en fonction des actions techniques ayant permis de marquer.</p> <p>Mobilité minimale.</p> <p>Remplir correctement une feuille de poule/match.</p>	Trois arbitrages/jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation départemental
<b>JUGE</b>	<b>2. PERTINENCE DES DECISIONS</b>	Peut justifier des raisons d'attribution des points	
<b>COMMISSAIRE SPORTIF</b>	<b>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE (sait se faire respecter)</b>	<p>Est capable de prendre en main un combat et de le stopper quand cela s'avère nécessaire.</p> <p>Est capable d'anticiper et de préparer les athlètes.</p>	

## Niveau Académique

- Prérequis : le jeune officiel doit :
- Être investi au niveau de son département.
  - Justifier de l'acquisition de son niveau départemental.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>ARBITRE</b>	<b>1. APPLICATION DES REGLES</b>	<p>Est capable d'apprécier les conditions de la touche avec précision au regard des critères de la marque.</p> <p>Mobilité pertinente le long de l'espace de combat.</p>	Trois arbitrages/jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation académique
<b>JUGE</b>	<b>2. PERTINENCE DES DECISIONS</b>	<p>Peut justifier des raisons pour lesquelles il décide de ne pas attribuer un point lors d'une touche « apparente ». S'appuie pour cela sur les critères de marque.</p>	
<b>COMMISSAIRE SPORTIF</b>	<b>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</b>	<p>Se montre capable de résister à la pression des combattants lors de ses prises de décisions.</p> <p>Est capable de corriger une erreur administrative sur le pupitre.</p>	

## Niveau National

- Prérequis : le jeune arbitre doit :
- Être investi au niveau de son académie.
  - Justifier de l'acquisition de son niveau académique.
  - Participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE	1. APPLICATION DES REGLES	Maîtrise très satisfaisante de la dynamique du combat. Intègre la spécificité de l'espace UNSS.	Officier sur le championnat de France
JUGE	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Justifie en permanence ses décisions lors de situations de marque complexes.	
AUTRES	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	Gère aussi les informations délivrées par la table de marque	

Répondre au protocole de certification permet :

- Remise d'un diplôme par le service organisateur du championnat de France.

*Lors de l'épreuve pratique :*

**COMPETENCES ATTENDUES NIVEAU 5 :** le Jeune Officiel (JO) gère le match. Il est capable d'attribuer une décision conforme à l'évolution du combat, aussi bien au cours du combat qu'en fin de combat lorsqu'aucun avantage n'est marqué ou que les karatékas sont à égalité.

**L'EVALUATION** sera effectuée en deux parties distinctes lors du championnat de France :

- un questionnaire théorique (QCM) proposé la veille de la journée de compétition (coefficient 1),
- une note pratique déterminée par l'évaluation du jeune officiel dans la fonction d'arbitre et de juge (coefficient 2).

Nom & Prénom du Jeune Arbitre / Jeune Juge : .....

		<u>Niveau Départemental</u>	<u>Niveau Académique</u>	<u>Niveau National</u>	
		4 à 12 points	12 à 16 points	16 à 18 points	18 à 20 points
<u>Indicateurs du rôle 1</u>	<b>Ex : Arbitre / juge</b>	Connait les règles essentielles à la continuité de l'activité : kata et kumité	Maitrise des règles plus complexes permettant la régulation du jeu	Arbitre engagé, réactif, intervenant avec opportunité	Arbitre régulateur, capable de modérer une rencontre pour instaurer un climat plus serein
		Jugement simple ou binaire : reconnaissance d'une situation de faute	Jugement généralement pertinent, qui mériterait plus d'argumentation, de justification	Jugement réaliste, avec une argumentation simple	Jugement explicatif précis, justifié et adapté
		Arbitre intermittent qui a besoin de temps pour intervenir	Rôle assumé sur l'ensemble d'une rencontre, erreurs corrigées rapidement	Comportement et jugement réguliers sur un championnat.	Arbitre ressource, complet, garant de l'organisation et de la sécurité
		Se déplace en suivant le jeu	Déplacements orientés pour garder le jeu en vision	Positionnement anticipé grâce à une bonne lecture du jeu	Capable de moduler ses déplacements pour intervenir spécifiquement et opportunément s'il en ressent le besoin.
		Attentif à la zone proche de l'action	Regard élargi sur le secteur de jeu	Prise d'information décentrée	Regard globalisé : « sent le jeu »
<u>Indicateurs du rôle 2</u>	<b>Ex : Commissaire sportif</b>	Connait les procédures essentielles	Connait les procédures plus précises et plus techniques de l'activité dans son domaine	Maitrise réglementairement les situations	Maitrise et peut expliquer les situations qui lui sont afférentes
		Fait attention aux situations particulières du jeu	Concentré sur l'ensemble de la rencontre	Se focalise, sans pression superflue, sur son rôle	Fait pleinement partie des officiels de la rencontre, du championnat en cours
		Connait les documents et les complète en hétéronomie	Capable de gérer le déroulement administratif d'une rencontre simple en autonomie	Prépare sereinement son rôle administratif avant la rencontre pour être prêt et disponible pour cette dernière	Planifie et gère son organisation administrative complète (avant, pendant, après) en autonomie, avec sérénité
		Accepte de tenir tous les rôles, avec un peu d'aide, une supervision...	Rôle assumé dans un déroulement simple	Sait faire face à des situations techniques précises	Rôle assumé en faisant preuve de l'autorité nécessaire
		Focalisé sur son travail individuel	Travaille en prenant en compte l'arbitre (peut répondre à ses questions, s'adapte à ses demandes)	Travail d'équipe complet avec tous les officiels	Coéquipier sûr pour les officiels de terrain

## 6. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE VALORISE SON PARCOURS

La remise d'un diplôme attestant de l'investissement et du niveau de formation du Jeune Arbitre / Jeune Juge UNSS sera effectuée par le service UNSS responsable de l'organisation (Service Départemental ou Régional UNSS selon les événements) ou par l'encadrant responsable de l'établissement (sous couvert du Service UNSS référent).

La valorisation d'un Jeune Arbitre / Jeune Juge peut également être faite par l'établissement scolaire (hors d'un championnat ou d'une organisation) avec l'accompagnement et sous la délégation du service UNSS concerné.



### L'engagement du Jeune Arbitre / Jeune Juge

Hors du strict cadre de l'UNSS, l'investissement citoyen et le cursus de formation du Jeune Arbitre / Jeune Juge constitue une véritable démonstration du don de soi et des valeurs civiques.

### L'expérience du Jeune Arbitre / Jeune Juge

De par son rôle opérationnel dans les différentes manifestations dans lesquelles il a pu intervenir, le Jeune Arbitre / Jeune Juge a pu mettre en pratique ses savoirs et connaissances, développant ainsi une expérience de terrain réelle.

### Les compétences du Jeune Arbitre / Jeune Juge

Les différents niveaux d'implications, de formations et de certifications du Jeune Arbitre / Jeune Juge sont une reconnaissance des compétences exprimées par celui-ci lors de ses interventions multimodales.



### UNSS OPUSS: le Compte L.O.L. (Licence On Line)

A tout moment, et comme tout licencié au sein de l'UNSS, le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut créer, suivre et enrichir d'informations son compte personnel relié à sa **Licence On Line** (comprendre « Licence en ligne »).

Comment accéder ou créer ce compte L.O.L. personnel ?  
Rien de plus facile : rendez-vous sur le site OPUSS UNSS (<https://opuss.unss.org>), ou suivez le lien suivant qui vous mènera vers des tutos dédiés à la gestion de votre compte L.O.L..

Le parcours du Jeune Arbitre / Jeune Juge peut ainsi faciliter l'ouverture vers une vocation au sein de l'arbitrage via des passerelles de formation et de reconnaissance mises en place par l'UNSS avec certaines fédérations.

Une valorisation de son parcours pourrait résider dans le fait de faire figurer cet engagement, les qualités humaines et civiques dont il a fait preuve dans son *curriculum vitae* en vue d'une candidature professionnelle (saisonnier type BAFA, ou emploi à plus longue durée) ou dans le cadre de Parcours Sup.



Le Jeune Arbitre / Jeune Juge, de par son investissement dans sa formation théorique et pratique, est non seulement reconnu au sein de l'UNSS par une certification, mais peut également l'être comme bénévole au sein de la société civile.



### **Reconnaissance de votre engagement en tant que Jeune Officiel de l'UNSS dans le cadre du Service National Universel (SNU)**

Vous avez participé au séjour de cohésion en phase 1 du Service National Universel (SNU) et devez désormais vous engager dans la réalisation de la phase 2.

Afin de valider cette phase 2, n'hésitez pas à demander la reconnaissance de la présente certification, en déposant sur votre compte volontaire SNU votre diplôme de niveau académique a minima.

Cette validation de la phase 2 du SNU vous permettra de bénéficier d'une première présentation gratuite à l'épreuve théorique générale du permis de conduire !

Pour plus d'informations, vous pouvez vous rapprocher du référent SNU du service départemental à l'engagement, à la jeunesse et aux sports.



## Le Compte Engagement Citoyen (CEC)

En partenariat avec la direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie populaire :



**LE COMPTE D'ENGAGEMENT CITOYEN**  
*Qu'est-ce que c'est ? (Fiche officielle)*

### #Compte Engagement Citoyen (CEC)

Institué par la loi travail d'août 2016, le Compte d'Engagement Citoyen est partie intégrante du CPA (Compte Personnel d'Activité)

**Chaque personne peut ouvrir un CEC à partir de 16 ans**

Le CEC vise à recenser l'ensemble des activités citoyennes de chaque titulaire. Sous réserve d'avoir effectué 200 heures de bénévolat dans l'année, dont au moins 100 dans la même association, le titulaire se voit attribuer un forfait en euros pour pouvoir bénéficier de formations

**Il est possible de déclarer ses engagements bénévoles effectués en 2020 avant le 31 décembre 2021**

Les modalités pratiques sont explicitées sur [www.associations.gouv.fr/cec](http://www.associations.gouv.fr/cec)

#### Quelles activités citoyennes peuvent être recensées ?

- Le bénévolat dans une association
- Le service civique
- La réserve militaire opérationnelle
- La réserve civile de la police nationale
- La réserve civique et ses réserves thématiques dont celle communale de sécurité civile
- La réserve sanitaire
- L'activité de maître d'apprentissage
- Le volontariat dans les corps de sapeurs-pompiers

## 7. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES

### Vérification de ses connaissances

À chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM, oral...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre / Jeune Juge (oral ou écrit).



De la même façon, une évaluation initiale de chaque Jeune Arbitre / Jeune Juge sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant que Jeune Arbitre / Jeune Juge sur un championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Les services départementaux et/ou régionaux UNSS proposent régulièrement des formations, et des questionnaires sont en ligne sur OPUSS pour se tester.

Le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut donc se mettre en relation, via son animateur d'AS, avec les services concernés.

### Équivalences fédérales

#### ***Passerelles entre l'UNSS et la Fédération Française de karaté et disciplines associées***

La convention entre l'UNSS et la fédération française de karaté et disciplines associées précise que le jeune juge/jeune arbitre de certification de niveau académique ou national permet une équivalence.

La certification de niveau national UNSS permet de valider le titre de jeune arbitre départemental (sous réserve d'avoir 14 ans et de se soumettre à une évaluation théorique). Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du comité départemental ou de l'école départementale d'arbitrage.

Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du comité départemental (service formation).

## Suivi de sa formation

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

En parallèle du parcours de formation à la citoyenneté mis en place par l'UNSS, le Jeune Secouriste peut se rapprocher des différentes formations mises en place dans son établissement pour l'éco-délégué, le délégué de classe, le Conseil de Vie Collégienne (CVC) ou le Conseil de Vie Lycéenne (CVL).



### **LE GUIDE DE L'ÉCO-DÉLÉGUÉ** *Transition Écologique (fiche officielle)*

Les fiches de formations des Délégués Lycéens ou au sein du Conseil de Vie Lycéenne sont accessibles sur internet. Nous vous proposons de suivre les liens suivants en cliquant dessus :



#### **S'ENGAGER AU LYCÉE** (fiche officielle)



#### **CONSEIL DE VIE LYCÉENNE** (fiche officielle)

Au lycée, une organisation repose sur la solidarité entre lycéens et permet de constituer des réseaux de coopération : la Fédération des Maisons des Lycéens.



#### **FÉDÉRATION DES MAISONS DES LYCÉENS**

Celle-ci met en place des formations adaptées notamment via un réseau de partenaires.

Les lycéens sont sensibilisés à l'engagement sous toutes ses formes dans et hors l'établissement lors des **Semaines de l'Engagement** :

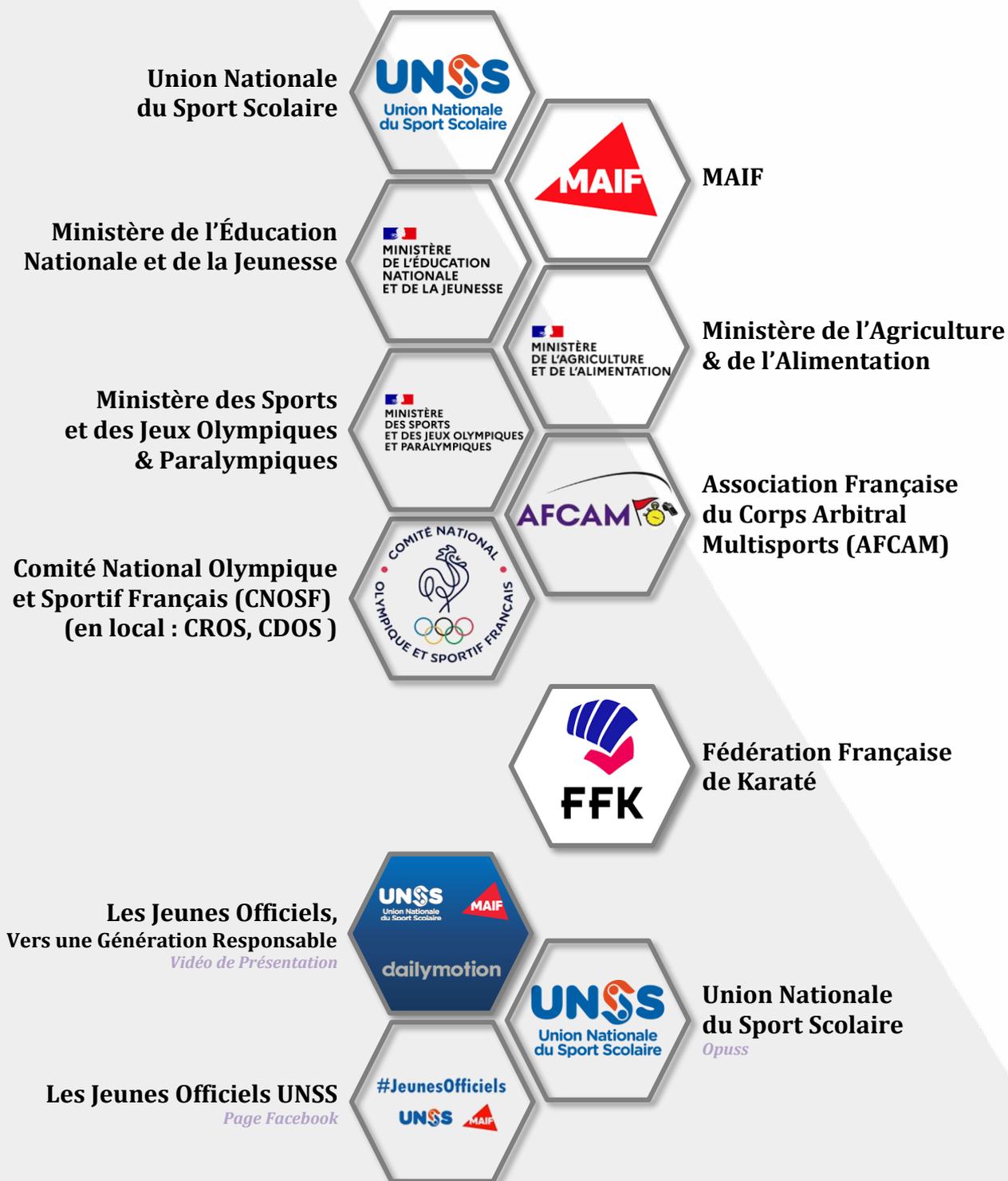


### **LES SEMAINES DE L'ENGAGEMENT** *(fiche officielle)*

Ils prennent connaissance de leurs droits et devoirs, découvrent le fonctionnement des instances lycéennes et la vie de l'établissement, rencontrent et échangent avec leurs représentants lycéens, etc. Les Semaines de l'Engagement précèdent la semaine de la démocratie scolaire.

## 8. BOÎTE À OUTILS

Le Jeune Officiel peut trouver des informations complémentaires en consultant les sites suivants (*liens hypertextes : cliquez sur les logos correspondants*) :



Dans cette boîte à outils, nous vous proposons également un recueil des différents liens que vous aurez rencontrés dans ce livret :

**Le Guide de l'Éco-Délégué**



**S'engager au Lycée**

**Le Conseil de Vie Lycéenne**



**La Fédération des Maisons de Lycéens**

**Les Semaines de l'Engagement**



**Le Compte d'Engagement Citoyen**

## ANNEXE 1: LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE DANS LES TEXTES OFFICIELS



Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister.



### Le rôle de l'UNSS dans les textes officiels

Le BO du 2 septembre 2010 est particulièrement explicite quant à l'importance de l'engagement de l'élève au sein de l'UNSS : « *L'engagement associatif et citoyen des élèves doit être reconnu. L'investissement dans l'association sportive est valorisé dans les livrets de compétences ou par une appréciation explicite sur le bulletin scolaire* ».

La circulaire n° 2010-125 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 formation de 'Jeunes Officiels UNSS' est systématiquement encouragée. Elle donne lieu à la remise d'un diplôme dont les élèves peuvent se prévaloir auprès du milieu sportif associatif ou dans la recherche d'un stage et d'un premier emploi* »



**BULLETIN OFFICIEL  
DU 2 SEPTEMBRE 2010**



La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées* ».

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... ».*



**NOTE DE SERVICE N°2014-073  
DU 28 MAI 2014**





## Les textes officiels au niveau collège

Le Bulletin Officiel du 26 novembre 2015 (collège) au travers de la compétence générale n° 3 « *Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités* » décline comme suit les compétences travaillées pour les trois cycles :

- **Cycle 2 :** *Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble. Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...). Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements ;*
- **Cycle 3 :** *Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités* » Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements ; cycle 4 *Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. Respecter, construire et faire respecter règles et règlements.*



**BULLETIN OFFICIEL  
DU 26 NOVEMBRE 2015**



## Les textes officiels au niveau lycée

Il est énoncé dans le BO spécial n°1 du 22 janvier 2019 (Programme d'EPS du Lycée Général et Technologique) et le BO spécial n° 5 du 11 avril 2019 (programme d'EPS des classes préparant au CAP et les classes préparant au baccalauréat professionnel) que « *l'implication des élèves dans le cadre de l'AS doit être valorisée dans les bulletins et le dossier d'orientation* ».



**BULLETIN OFFICIEL  
DU 22 JANVIER 2019**



Ces rôles sont construits dans le cadre de l'objectif général n° 3 « **Exercer sa responsabilité individuelle et au sein d'un collectif** » (Programme d'EPS du lycée général et technologique Annexe 1 du BOEN du 22 janvier 2019), de même que dans celui visant à « **Exercer sa responsabilité dans un engagement personnel et solidaire** » (le programme d'EPS pour le CAP et pour le baccalauréat professionnel défini par l'arrêté du 3-4-2019 publié au BO spécial n° 5 du 11 avril 2019) et de l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) compétence générale n° 3 « *Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités* ».



**BULLETIN OFFICIEL  
DU 11 AVRIL 2019**



Le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 renvoie également aux valeurs portées par le programme Jeunes Officiels, 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...* ».

## ANNEXE 2: LE RÔLE DE COMMISSAIRE SPORTIF

### 1. LE PUPITRE

Exemple de tableau d'affichage :  
Lecture du tableau de marque :

### 2. LE SUIVI DES POULES

Exemple de Feuille de poules après les combats :  
Décompte des points en poule :  
Explications du mode de classement des combattants :

### 3. LE SUIVI DES TABLEAUX AVEC DOUBLE REPÊCHAGE

Exemple de tableau et de repêchage

Exemple de fiche pour 3 compétiteurs en Combat

TOURNOI Karaté Kumite UNSS - 3 joueurs						
JOUEUR A :	0	0	0	Date :	12/01/2018	
JOUEUR B :	0	0	0	Tatami n°:		
JOUEUR C :	0	0	0	Catégorie :	0	

JOUEUR - AO					JOUEUR - AKA		
A	Pts		Total	Total	Pts		B
	C1	C2			C1	C2	
A	Pts		Total	Total	Pts		C
	C1	C2			C1	C2	
B	Pts		Total	Total	Pts		C
	C1	C2			C1	C2	

J'entoure la lettre du compétiteur-vainqueur

Joueurs	Victoires	Points	Classement
A			
B			
C			

FINALE Karaté Kumite UNSS		Catégorie:	0
	Score	<input style="width: 50px;" type="text"/>	
	Score	<input style="width: 50px;" type="text"/>	

AO					AKA		
	Pts		Total	Total	Pts		
	C1	C2			C1	C2	

### ANNEXE 3: EXEMPLES DE QUESTIONS (QCM)

- 1) A quel moment le Jeune coach a-t-il le droit de conseiller son combattant ?
  - A chaque fois qu'il le souhaite, entre le YAME et le HAJIME de l'arbitre
  - Uniquement pendant un temps mort de 15 secondes après 1 min
  - Pendant toute la durée du combat
  
- 2) Dans quelles situations l'arbitre annonce-t-il SHUGO en Combat ?
  - Pour débiter le match
  - Pour arrêter le match
  - Pour relancer le match
  
- 3) Au bout de combien de temps l'arbitre peut-il sanctionner une non-combativité ?
  - Immédiatement
  - 3 à 5 secondes
  - 20 à 30 secondes
  - 1 minute environ
  
- 4) Suite à une projection, combien de temps le compétiteur a-t-il pour marquer ?
  - 2 secondes
  - 3 secondes
  - Il doit marquer immédiatement
  - Le temps qu'il souhaite tant que l'adversaire n'est pas debout
  
- 5) Lorsqu'un combattant a marqué WAZA ARI avec une technique de pied au corps, quel est la valeur, en point, de cette technique ?
  - 1 Point
  - 2 Points
  - 3 Points
  
- 6) Qu'annonce l'arbitre lorsqu'un compétiteur tombe suite à une projection d'un adversaire, et qu'il n'y a pas de technique immédiatement après ?
  - TSUZUKETE
  - RIEN
  - SHUGO
  - YAME

Direction Nationale UNSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)  
Services Régionaux UNSS : [sr-XXX@unss.org](mailto:sr-XXX@unss.org)  
Services Départementaux UNSS : [sd-XXX@unss.org](mailto:sd-XXX@unss.org)

ADRESSE DE LA FEDERATION CONCERNEE : FEDERATION FRANÇAISE  
KARATE ET DISCIPLINES ASSOCIEES  
39 rue Barbès – 92120 MONTROUGE  
Tél. : 01.41.17.44.40  
Internet : [www.ffkarate.fr](http://www.ffkarate.fr)