

**JE SUIS**

**JEUNE OFFICIEL**

**EN**

**KARATE**

**Programme 2012 / 2016**



# 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.

Ainsi, devenir jeune officiel, c'est

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.
- acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...)
- devenir responsable.

## CONDITIONS DE LA MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

### Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

Dans le bulletin Officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012 « Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation », il est précisé que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international... peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique »

« Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires ».

En conséquence :

- l'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune officiel aux différents niveaux de certification (départemental, académique, nationale, internationale). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation,
- pour prétendre aux 16 points de l'enseignement facultatif ponctuel, le jeune doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa « scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général et technologique » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*),
- la validation d'un niveau national du Jeune Officiel doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.

# PRESENTATION DE L'ACTIVITE

## 1. Signification :

KARA = vide, TE = main, DO = voie.

Karaté signifie étymologiquement « la voie de la main vide ». Le Do, voie de la connaissance nous enseigne le **comportement juste** envers son partenaire d'entraînement, mais aussi envers soi-même.

Sport de combat de percussion et art de combat à mains nues, le karaté est basé sur un principe de non-agression où la défense guide l'entrée dans le combat, et de ce fait l'activité du pratiquant. Celle-ci sera donc non violente et maîtrisée car organisée autour du respect strict de l'intégrité physique.

## 2. Logique interne de l'activité :

Le KARATE est une activité qui doit permettre l'acquisition des compétences suivantes :

1. **Réaliser une prestation corporelle à visée artistique**, c'est-à-dire maîtriser une prestation devant un public, selon un code, en acceptant d'être vu et « jugé » = apprentissage et réalisation de KATAS (enchaînements de techniques codifiées, dans des directions bien définies).
2. **Conduire et maîtriser un affrontement individuel**, c'est-à-dire s'opposer physiquement, dans le respect des règles, afin de gagner son combat, tout en contrôlant ses touches, en maîtrisant la distance et en respectant la validité technique des gestes effectués.
3. **Arbitrer un KUMITE**, c'est-à-dire être capable de faire appliquer les règles durant un combat (afin d'assurer la sécurité des combattants), de faire appliquer le protocole de début et de fin, d'annoncer le résultat final tout cela en utilisant le vocabulaire et la gestuelle spécifiques à cet arbitrage, de tenir les pupitres de marques, de tenir les feuilles de rencontres et gérer les compétiteurs pour le bon déroulement des combats.
4. **Arbitrer un KATA**, c'est-à-dire connaître les différents critères qui vont permettre d'annoncer le résultat final tout cela en utilisant le protocole et la gestuelle spécifique à cet arbitrage, de tenir les pupitres de marques, de tenir les feuilles de rencontres et gérer les compétiteurs pour le bon déroulement des rencontres.

### 3. Les incontournables à appréhender pour être JO :

Au cours d'une rencontre UNSS, le Jeune officiel sera amené à :



- ✓ Connaître, reconnaître et différencier les critères de l'action de marque
- ✓ Gérer la sécurité des pratiquants en veillant au respect du règlement
- ✓ Mémoriser et enregistrer le résultat des différents combats
- ✓ Aider l'arbitre dans ses prises de décision
- ✓ Tenir une feuille de match (Tournoi) en organisant et en anticipant les matchs suivants
- ✓ Gérer le pupitre électronique

## LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTRE DE L'UNSS
2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE EN KUMITE
3. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE EN KATA
4. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
5. DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
6. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
7. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
8. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

## 1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTRE 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 officiel doit :

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

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

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

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

## PRESENTATION

Ce mémento fait un rappel du cadre réglementaire, des contraintes de « jeu » du karatéka, des droits et devoirs de l'arbitre et des juges.

« L'arbitre veille en permanence à la sécurité des karatékas »

« L'arbitre doit toujours veiller à ce que les gestes techniques utilisés en attaque, comme en défense, respectent le règlement et l'esprit du karaté ».

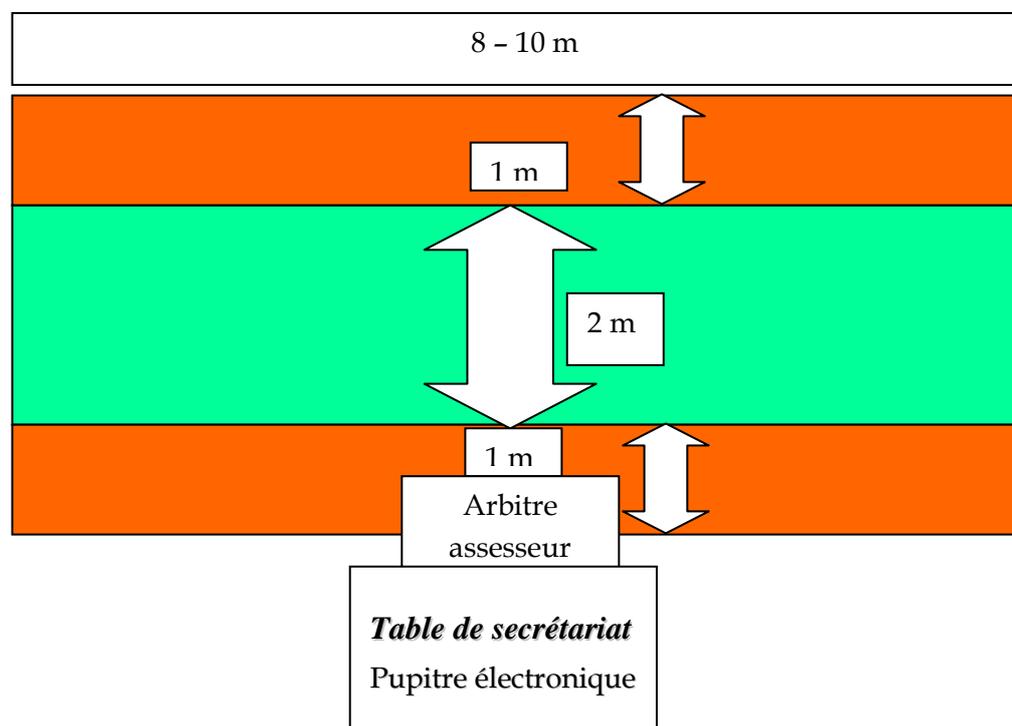
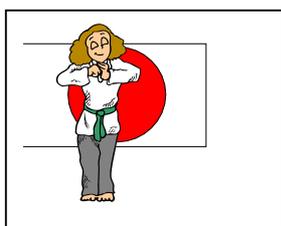
### LE TERRAIN, SES DIMENSIONS ET L'ARBITRAGE

#### 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 1 m.

Les justifications de ce dispositif seront développées par la suite. D'autre part les critères du jogaï seront également adaptés.

#### Arbitre principal



## B. 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-dessus).

## C. 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 :

- 1. de définir plus précisément les critères d'attribution de certaines modalités de marque du point **quand toucher n'est pas marquer !**
- 2. 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.
- 3. d'adapter le règlement fédéral à la pratique scolaire en modifiant **les pénalités suite à l'attribution des sanctions.**
- 4. d'identifier les zones « attaquables » et la notion de contrôle.

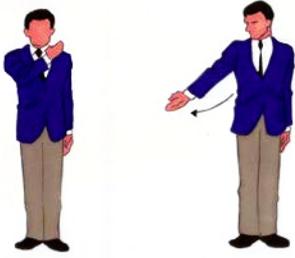
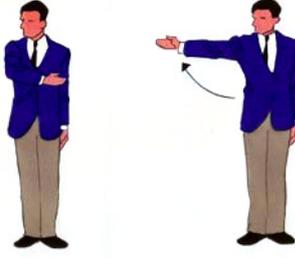
### Tête / Visage / Cou / Abdomen / Poitrine / Dos / Côtés

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. La compétition de KARATE est un sport, c'est pour cette raison que 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». (Extraits du règlement FFKDA).*

### Conditions d'obtention de chacun de ces types de points :

Ippon 3 points	✓ Déséquilibrer l'adversaire et marquer au sol à l'aide d'une technique de poing ✓ Coup de pied jodan
Wasa-ari 2 points	✓ Coup pied chudan
Yuko 1 point	✓ Coup de poing au corps ou au visage

 <p>L'arbitre étend le bras vers le bas du côté de celui qui a marqué</p>	 <p>L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué</p>	 <p>L'arbitre étend le bras vers le haut du côté de celui qui a marqué</p>
<b>Yuko</b>	<b>Wasa-ari</b>	<b>Ippon</b>

### Intervention de l'arbitre en cas de marque :

L'arbitre	Annonces
Stoppe le combat	<b>YAME</b>
Désigne le compétiteur ayant marqué	<b>AKA</b> (rouge) ou <b>AO</b> (bleu)
Spécifie zone attaquée	<b>Chudan</b> (corps) ou <b>Jodan</b> (visage)
Précise la nature de la technique	<b>Tsuki</b> (poing) ou <b>Geri</b> (pied)
Attribue le ou les points	<b>Yuko, Waza ari</b> ou <b>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</b> ou <b>AO No Gashi</b>
Annonce une égalité	<b>Hikiwake</b>
<b>Engage une prolongation</b>	<b>Sai-Shiai</b>

## C.1 Quand toucher n'est pas marquer

### C.1.1 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.

### C.1.2 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.

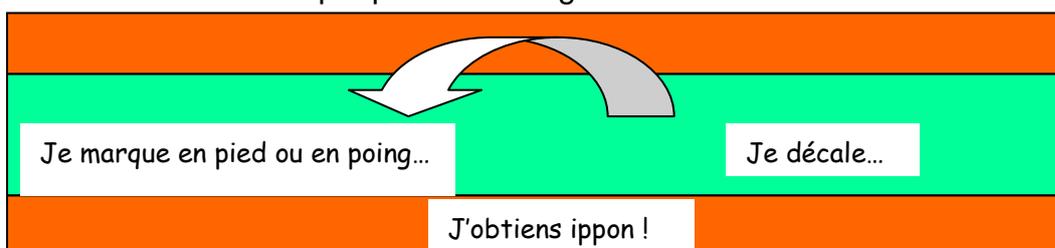
En conséquence, sur le plan de formation des jeunes officiels, il faudra insister sur les critères permettant l'attribution d'un point lors des prises de décisions arbitrales :

- ✓ **Bonne forme** : technique réalisée selon les concepts du karaté sans déséquilibre.
- ✓ **Attitude correcte** : se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.
- ✓ **Vigueur d'application** : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.
- ✓ **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.
- ✓ **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.

### C.2 Les sorties de l'aire de combat : valoriser le décalage latéral

D'autre part une spécificité au contexte du combat en couloir nous a semblé nécessaire à intégrer pour ne pas que la restriction de l'espace de combat ne pénalise l'activité du combattant (notamment concernant les sorties intempestives dans le couloir).

A cette fin nous avons opté pour 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 du scoring pouvait être une source d'incitation et de développement de stratégies offensives et défensives susceptibles de faire évoluer les combattants dans les autres types de compétitions.

### C.3. Comportements interdits et pénalités associées :

Il existe 2 sortes de pénalités classées dans 2 catégories :

- la catégorie 1
- la catégorie 2

Catégorie 1	Catégorie 2
Actions dangereuses pour l'intégrité physique de l'adversaire	Actions visant à nuire au déroulement loyal du combat
	
<p>Contact excessif.            Technique entrant en contact avec la gorge.            Attaque sur des cibles non autorisées : bras, jambe, aine, articulation, cou de pied.            Attaque main ouverte.            Projection dangereuse.</p>	<p>Feindre d'être blessé.            Sortie répétée de l'aire de combat.            Comportement qui expose aux blessures.            Fuir le combat.            Saisir l'adversaire sans exécuter une technique dans les 3 secondes.            Corps à corps inutile.            Parler à l'adversaire.            Comportement injurieux.            Passivité.</p>

Ces pénalités sont de même nature pour les deux catégories mais sont séparées dans le comptage.

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

Concernant la catégorie relative aux actions dangereuses, la hiérarchie des sanctions peut ne pas être respectée. L'arbitre peut en effet décider d'affliger un keikoku 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	<b>Chukoku</b>			Aucune	Aucune
2 <sup>ème</sup> Avertissement	<b>Keikoku</b> L'arbitre pointe l'index à 45° vers les pieds du fautif.		 	Yuko donné à l'adversaire	Aucune
3 <sup>ème</sup> Avertissement	<b>Hansoku-chui</b> L'arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif.		 	Waza-ari donné à l'adversaire	Aucune
4 <sup>ème</sup> Avertissement	<b>Hansoku</b> L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif.		 	Disqualification et victoire attribuée à l'adversaire	Disqualification et victoire attribuée à l'adversaire

## LES PRATIQUANTS

Les compétitions sont effectuées sur la base des catégories d'âge, de sexe et de poids (pour les kumités).

<b>La formule de compétition</b>	En poule	En tableau
<p>Il s'agit de prévoir différents dispositifs qui permettront de s'adapter le jour « j » en fonction du nombre de participants.</p>	<p>Cette forme de regroupement pourrait être adaptée aux moments de formation des jeunes officiels.</p> <p>Tous les combattants ou équipe de combattants se rencontrent.</p> <p>Cette formule est toutefois conditionnée par le rapport entre le nombre d'aires de combat disponibles et le nombre de participants.</p> <p>Dans ces conditions, une rotation parmi les membres de la poule pourrait conduire à l'organisation suivante :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. deux combattants</li> <li>2. deux arbitres</li> <li>3. 1 ou 2 secrétaires</li> </ol>	<p>L'organisation peut envisager la compétition en deux demi-tableaux.</p> <p>A L'issue du premier tour il est alors possible de constituer deux autres demi-tableaux sur la base des résultats du premier tour.</p> <p><b>Exemple</b> pour un tableau de 8 combattants : les 2 premiers de chaque demi-tableau se retrouvent pour disputer les demi-finales puis les finales.</p> <p>Les deux derniers de chaque demi-tableau se retrouvent pour disputer les places de 5 à 8.</p> <p>Ainsi chaque combattant est assuré de disputer au moins 3 combats.</p>

## L'EQUIPEMENT

Pour les kumités, l'équipement UNSS est strictement identique à celui utilisé au niveau fédéral pour les compétitions enfants, à savoir : casque, plastron, protèges tibias et protèges pieds et poings (bleu ou rouge), coquille pour les garçons, protège poitrine pour les filles. Le protège dent est obligatoire.

Pour les katas une ceinture rouge et une ceinture bleu sans broderie.



### 3. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE EN KATA

Le jugement s'effectue par le système aux drapeaux. Il n'y a pas de compétition par équipe.

#### **SURFACE DE COMPETITION**

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité.

Les juges sont assis à la limite extérieure de l'aire de sécurité.

#### **TENUE OFFICIELLE**

##### **LES JUGES**

Le Jeune Officiel doit porter le Tee-shirt ou Polo de Jeune Officiel distribué par l'organisation et un pantalon de jogging ou du karaté-gi

##### **LES COMPETITEURS**

Les compétiteurs doivent porter, un KARATE-GI blanc sans bande ni liseré. L'écusson du club peut être porté sur le côté gauche de la veste et ne doit pas mesurer plus de 100 cm<sup>2</sup>. La marque d'origine des fabricants de KARATE-GI peut être visible dans les endroits normalement acceptés. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue.

La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum telle qu'elle couvre les hanches, et ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les femmes doivent porter un T-shirt blanc uni sous la veste du KARATE-GI. Les hommes ne peuvent porter aucun T-shirt sous la veste de KARATE-GI.

Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au moins recouvrir la moitié de l'avant-bras. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées. Le retrait de la veste est interdit, même pour les katas respiratoires.

Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Le pantalon ne devra pas dépasser la cheville.

Le bandeau de tête (HACHIMAKI) n'est pas autorisé. Les barrettes et épingles à cheveux doivent être discrètes.

#### **EXPLICATIONS :**

*Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il n'est pas immédiatement disqualifié ; mais une minute lui est accordée pour y remédier.*

#### **ORGANISATION DE LA COMPETITION**

Lors des vérifications des inscriptions à chaque tour, le compétiteur individuel devra donner à la table officielle le nom du kata qui sera exécuté. Ce kata peut appartenir à un autre style que celui de l'exécutant mais sera obligatoirement un kata officiel d'un style reconnu.

Un compétiteur doit exécuter un Kata figurant dans la liste correspondant à sa catégorie d'âge, ou, s'il le désire, présenter un Kata figurant dans les listes des catégories d'âge inférieures.

#### **L'EQUIPE ARBITRALE**

1. Pour chaque tour, l'Equipe de trois juges ou cinq juges est désignée par le chef de tatami.

2. Des marqueurs et des annonceurs sont également désignés.

### **CRITÈRES DE JUGEMENT**

**La FORME Technique :** Embusen du kata, DACHI et HARA.

Le kata doit être réalisé correctement en fonction du style présenté. (KIHON)

Le kata doit être réalisé avec des positions correctes (DACHI) : de l'équilibre, les pieds à plat sur le sol et une bonne tension abdominale.

**Le FOND :** BUNKAI du Kata,

Le Kata doit être présenté avec le maximum de réalisme, de concentration (CHACUGAN). Il doit être exécuté avec vitesse, rythme, kime et une respiration adéquate.

### **EXPLICATIONS :**

*Le Kata n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en ce qui concerne le combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit montrer résistance, puissance ainsi que vitesse, rythme et équilibre.*

### **DISQUALIFICATIONS ET PENALITES**

Le compétiteur est disqualifié :

- S'il interrompt sa démonstration.
- S'il chute.
- S'il effectue un kata différent de celui qu'il a annoncé.
- S'il oublie une technique ou fait un déplacement supplémentaire.
- S'il commet une faute grave ou une erreur.
- S'il modifie l'orientation de son mouvement (l'Embusen du kata) pour éviter un juge.

### **DEROULEMENT DE LA COMPETITION**

Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les deux compétiteurs l'un portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO) s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition, face au Juge central.

Les compétiteurs saluent l'équipe arbitrale en premier puis se saluent.

Les compétiteurs effectuent leur kata tour à tour sans salut.

Quand les deux Kata sont terminés, les compétiteurs restent côte à côte, à la limite de l'aire de compétition. Le juge central demande la décision (HANTEI) en sifflant à deux reprises. Les trois ou cinq drapeaux sont levés en même temps, et sont maintenus entre 3 et 5 secondes. Pour abaisser les drapeaux, le juge central siffle une nouvelle fois.

La décision est en faveur d'AKA ou de AO, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur qui obtient la majorité est déclaré vainqueur. A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'équipe arbitrale et quittent l'aire de combat.

La liste des katas qu'il est possible de réaliser est identique à celle du règlement de la FFKDA.

## 4. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

### A- Arbitre et 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- Secrétaire de table

- Avant il révise son règlement.
- Pendant il est très concentré dans sa mission.
- Après il vérifie sa feuille et la signe avant de la transmettre l'adulte référent de tatami.

### C- Chronométrateur-marqueur

- Avant il s'assure que le chrono et le tableau de marquage sont à zéro
- Il sait remplir les tableaux et les feuilles de poules.
- Pendant il est très concentré dans sa mission.
- Après il renseigne les feuilles de résultats.

### C- Organisateur

- Avant il consulte le cahier des charges.
- Il maintient des relations permanentes avec l'équipe arbitrale, la table centrale et les organisateurs.
- Pendant il respecte le programme, anticipe et assure le bon usage des installations.
- Après il établit le bilan et boucle le dossier.

### D- Reporter

- Avant il établit un scénario, réalise un communiqué de presse 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.

## 5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

### 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>	Distribuer correctement les points (Yuko - Waza ari - Ippon) en fonction des actions techniques ayant permis de marquer. Mobilité minimale.	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>AUTRES</b>	<b>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE (sait se faire respecter)</b>	Est capable de prendre en main un combat et de le stopper quand cela s'avère nécessaire.	

**Répondre au protocole de certification permet :**

- L'acquisition du niveau départemental et la délivrance de la pastille bleue sur sa carte de jeune officiel (pastille délivrée par le service départemental UNSS).

## Niveau Académique

- Prérequis : le jeune officiel doit :
  - être investi au niveau de son département.
  - justifier de l'acquisition de son niveau départemental (présentation de sa carte JO avec la pastille bleue).

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>ARBITRE</b>	<b>1. APPLICATION DES REGLES</b>	Est capable d'apprécier les conditions de la touche avec précision au regard des critères de la marque. Mobilité pertinente le long de l'espace de combat.	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation académique
<b>JUGE</b>			
<b>AUTRES</b>			
	<b>2. PERTINENCE DES DECISIONS</b>	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.	
	<b>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</b>	Se montre capable de résister à la pression des combattants lors de ses prises de décisions.	

**Répondre au protocole de certification permet :**

- L'acquisition du niveau académique et la délivrance de la pastille jaune sur sa carte de jeune officiel (pastille délivrée par le service académique UNSS).

## Niveau National

- Prérequis : le jeune officiel doit :
  - être investi au niveau de son académie.
  - justifier de l'acquisition de son niveau académique (présentation de sa carte JO avec la pastille jaune)
  - participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

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

**Répondre au protocole de certification permet :**

- L'acquisition du niveau national et la délivrance de la pastille rouge sur sa carte de jeune officiel (pastille délivrée par la direction nationale au moment du championnat de France UNSS).

## **5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, support vidéo, épreuve pratique...) donnera lieu à l'attribution de la pastille de couleur correspondante.

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune officiel 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 qu'arbitre ou juge sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Un collégien déjà certifié au niveau national doit officier à l'occasion d'un Championnat de France durant son cursus lycée s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

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

Le JO assure le suivi de sa formation par l'intermédiaire de son passeport UNSS.

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

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

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

Services régionaux UNSS et services départementaux UNSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

Stages mis en place : [www.unss.org](http://www.unss.org)

Adresse de la fédération concernée :

FFKDA

39 rue Barbès  
92120 MONTROUGE

[www.ffkarate.fr](http://www.ffkarate.fr)

Rubrique « Direction Technique », onglet « Education Nationale ».



*Académie :*

*Année scolaire :*

*Association Sportive (AS) :*

Président d'AS

Vice - Président d'AS  
Parent

Vice - Président d'AS  
Elève

Trésorier d'AS :  
Secrétaire d'AS :

**ADMINISTRATIF**

Trésorier adjoint d'AS :  
Secrétaire adjoint d'AS :

Animateurs d'AS :

**SPORTIF**

Animateurs adjoints d'AS :

Référents communication d'AS :

**COMMUNICATION**

Référents communication adjoints d'AS :

Jeunes reporters d'AS :

**JEUNES ORGANISATEURS**

Jeunes secouristes d'AS :

**Jeunes organisateurs d'évènements :** jeune secrétaire de compétition - jeune speaker « sono » - jeune responsable saisie informatique - jeune interprète - brigade verte- etc.

Jeunes arbitres ou juges d'AS :

**JEUNES OFFICIELS**

Autres rôles :

D  
i  
r  
i  
g  
e  
a  
n  
t  
s

O  
r  
g  
a  
n  
i  
s  
a  
t  
e  
u  
r  
s

O  
f  
f  
i  
c  
i  
e  
l  
s

