



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

JE SUIS

JEUNE OFFICIEL

EN

LUTTE

Version 2008 / 2012

SOMMAIRE

1- LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON RÔLE	3
2- LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE	4
3- LES ROLES ET LES ACTIONS DU JEUNE OFFICIEL LORS D'UNE MANIFESTATION	5
4- LE JEUNE OFFICIEL DOIT ETRE CAPABLE DE... ..	12
5- LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES	17
7- LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION	22
8- LE JEUNE OFFICIEL PEUT TROUVER DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES POUR PARFAIRE SA FORMATION	23

1- LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A 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 CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Elaboré dans les années 1990, la "lutte collègue" s'inspire des styles olympiques : lutte libre et lutte gréco-romaine.

Le règlement ci-après respecte les aspects fondamentaux de la pratique fédérale :

- Le "TOMBÉ" est le but recherché pour obtenir la victoire
- La mise en danger
- L'amené au sol contrôlé

Il simplifie ses modalités d'organisation et d'arbitrage.

Attentif à la santé des élèves, la règle d'OR: « *ne pas faire mal* » est mise en avant pour définir les techniques et les gestes interdits qui peuvent être dangereux pour des lutteurs scolaires.

Des catégories de poids pour chaque niveau d'âge permettent au plus grand nombre de pratiquants de s'opposer dans des combats équitables.

La tenue de lutte est accessible à tous. Elle comporte: un short ou cuissard, un débardeur moulant de couleur rouge ou bleue, les pieds sont nus .

Lors d'un combat de lutte il faut encourager la combativité en veillant à ce que les lutteurs restent au contact l'un de l'autre. Les actions, notamment celles engagées debout, doivent être contrôlées par le lutteur attaquant qui accompagne son adversaire au sol avec l'intention de le "mettre en danger" sur le dos.

Des points sont attribuées aux techniques exécutées debout ou au sol.

Lorsque les lutteurs sortent du tapis, l'arbitre doit bien sûr interrompre le combat en sifflant et le faire reprendre au centre du tapis, sinon il doit favoriser la poursuite de la lutte.

En cas de non combativité ou bien de geste interdit, un avertissement peut être donné au lutteur fautif.

Le plus important est de respecter l'esprit de la lutte.

Celle-ci doit être **active et non violente**.

C'est pourquoi le Jeune Arbitre, garant de l'équité du combat, s'efforcera d'anticiper les actions pour bien se placer, utilisera le vocabulaire approprié pour communiquer, attribuera aux prises une cotation juste et, par sa présence, stimulera les lutteurs.

Le Jeune Officiel est membre du jury. Ses fonctions commencent dès l'organisation de la compétition. Il participe à l'accueil des lutteurs, à la pesée, à l'élaboration des feuilles de match, puis assure la direction des combats et l'annonce des résultats.

Son rôle dans la réussite du championnat exige de lui: une tenue parfaite (pantalon blanc et tee-shirt officiel , manchettes de couleur, sifflet) ainsi qu'une grande disponibilité.

I - BUT DE LA LUTTE COLLEGE

De la position debout, renverser et maintenir **son adversaire sur le dos pendant deux secondes** : c'est le «**TOMBÉ**» (contact simultané des omoplates au tapis).

II - DUREE DU COMBAT

Chronométrage en temps continu.

Arrêt du chronomètre à la demande de l'arbitre : « temps mort » (blessure...).

BENJAMINS	:	3 minutes	BENJAMINES	:	3 minutes
MINIMES	:	3 minutes	MINIMES FILLES	:	3 minutes
CADETS	:	4 minutes	CADETTES	:	3 minutes
JUN/SEN	:	5 minutes	JUN/SEN FILLES	:	4 minutes

III - INTERDICTION

Interdictions générales :

- Les coups
- Toutes les torsions d'articulation
- Les saisies de la tête seule à 2 bras
- Les chatouillements, actions sur les doigts, les cheveux, etc.
- Les étranglements
- Toute action sur la figure
- **Toute action jugée dangereuse** pour l'intégrité de l'enfant et notamment sur la colonne vertébrale

Une grande vigilance est requise quant à la position défensive du « pont » : aucune poussée vers l'avant de l'attaquant n'est autorisée

Techniques interdites :

- La «**ceinture arrière**» en souplesse
- L'«**arraché au sol**»
- La «**double clef de tête**»
- La «**liane**» (jambe sur jambe au sol) **avec «clef de tête» dans le sens opposé.**
- La « **cuisse à rebours** », défenseur à plat ventre

REGLE D'OR : « NE PAS FAIRE MAL »

IV - ARBITRAGE

1) JURY

Au minimum :

- un arbitre qui dirige le combat et cote les prises
- un secrétaire qui note la cotation des prises, sur la feuille de match et chronomètre.

Il est souhaitable, notamment pour les finales, de fonctionner avec un corps d'arbitrage réglementaire pour éviter tout litige :

- Arbitre
- Juge
- Chef de tapis (décision à la majorité 2-1)

2) TENUE

2-1 : Championnat de France UNSS par équipe d'établissement

- maillot de lutte **ou** cuissard noir et débardeur moulant rouge ou bleu
et
- chaussures de lutte **ou** pieds nus

2-2 : Championnat de France UNSS excellence

- Tenue réglementaire à tous les niveaux : maillot et chaussures de lutte

V - SURFACE DE COMBAT

Le combat se déroule sur un tapis présentant toutes les caractéristiques de sécurité.
Le tapis est au minimum de 36 m², soit le quart du tapis 12x12 (tapis lutte collège).

La délimitation de la surface de combat, cercle rouge, n'est pas une zone de passivité.

VI - COTATION DES TECHNIQUES

(Elle découle de la finalité du combat : le «tombé»)

➤ Les techniques de lutte debout : elles sont engagées lorsque le lutteur attaqué est sur ses deux pieds au départ de l'action.

➤ Les techniques de lutte au sol : elles sont amorcées à partir d'un contrôle arrière ou sur un adversaire ayant au moins un genou au sol.

- **Le «tombé»**, c'est le contact simultané des deux omoplates au sol pendant 2 secondes.
- **La «mise en danger»**:
 - allongé, la ligne des omoplates forme avec le tapis un angle inférieur à 90°
 - assis, le dos forme avec le tapis un angle inférieur à 45°
- **Le «contrôle arrière»** : le lutteur attaqué se retrouve à plat ventre ou en position quadrupédique (2 genoux + 1 main ou 2 mains + 1 genou), le lutteur attaquant est situé derrière la ligne d'épaules du lutteur attaqué et le contrôle.
- **Le «surpassé»** : le lutteur dominé, dessous, retourne la situation à son avantage en mettant son adversaire en position de mise en danger ou en accédant au contrôle arrière.
 - ✓ **3 points** : - Technique de lutte debout contrôlée avec « mise en danger » directe de l'adversaire.
 - ✓ **2 points** : - Technique de lutte au sol avec «mise en danger» maintenue 2 secondes.
 - ✓ **1 point** : - Toute action réalisée debout ou au sol, qui se termine par un «contrôle arrière».
 - Avertissement (accompagné d'un point pour l'adversaire).

N.B. : *exemples d'actions non cotées :*

- Action amorcée debout ne conduisant à aucun contrôle de l'adversaire au sol = 0 pt.
- action au sol faisant passer l'adversaire sur le dos sans «mise en danger» maintenue 2sec. = 0 pt.

TABLEAU DE COTATION DES ACTIONS ET DES TECHNIQUES
--

TECHNIQUES	AVEC MISE EN DANGER	AVEC CONTROLE AR
<u>DEBOUT</u>	3 POINTS	1 POINT
<u>SOL</u>	2 POINTS si le maintien dure 2 sec.	1 POINT

VII - AVERTISSEMENT

L'avertissement est accompagné **d'un point pour l'adversaire** (1 point).

Il est attribué :

- ✓ Pour non combativité flagrante (toujours précédé d'un avertissement verbal)
- ✓ En cas de non respect des interdits (sans avertissement verbal systématique pour les techniques interdites)
- ✓ Pour comportement anti-sportif

L'élimination se fait au 3ème avertissement.

Pour tout comportement anti-sportif, une sanction d'exclusion du lutteur de la compétition pourra être prononcée.

VIII - DEROULEMENT DU COMBAT

A/ Éléments favorisant une lutte offensive

1. **L'attaquant ne doit pas être pénalisé** sauf s'il est contré et mis en danger.
2. Sur une technique «loupée» engagée debout et se terminant au sol, **la lutte se poursuit mais aucune cotation n'est attribuée.**
3. Si le combat stagne au sol, **sans «mise en danger»**, il est interrompu et reprend debout.

B/ Arrêt et continuation du combat

Le combat sera arrêté et reprendra debout dans les cas suivants :

1. **Debout**, l'arbitre siffle dès qu'un des deux lutteurs met un pied à l'extérieur du cercle rouge. Si une action était engagée, elle sera cotée.
2. **En position quadrupédique**, la lutte est interrompue dès que la ligne des épaules du lutteur attaqué est à l'extérieur du cercle.
3. **Sur le dos ou à plat ventre**, le combat est interrompu dès qu'une épaule au moins du lutteur attaqué est à l'extérieur du cercle de combat.
N.B. : il ne peut y avoir de «mise en danger» maintenue (2 pts.) et à fortiori de «tombé» à l'extérieur du cercle de combat.
4. Sur **retour à plat ventre ou position quadrupédique** d'un lutteur ayant été mis en danger pendant 2 secondes (action à deux points), la lutte est arrêtée et reprend debout.

Le combat continuera au sol dans les cas suivants :

1. Après un «amené à terre» ventral ou quadrupédique contrôlé derrière, ou un «surpassé» (au sol) sans mise en danger, **le combat continue** pour permettre d'atteindre le «tombé».
2. Après une action cotée (engagée debout) à 3 pts et un retour à plat ventre ou quadrupédique du lutteur attaqué, **le combat continue** pour permettre d'atteindre le «tombé», une cotation à 2 pts pourra avoir lieu.
3. Sur «mise en danger», **le combat continue pour obtenir le «tombé»**, il ne sera arrêté qu'en cas de sortie de la surface de combat ou prise illégale.

Le combat reprend en position quadrupédique lorsqu'une erreur manifeste d'arbitrage a été commise dans la lutte au sol.

C/ Gain du match

Le combat s'arrête :

- Victoire par «tombé»
- Victoire par «supériorité technique» (quand la différence entre les lutteurs est de 10 points)
- A la fin du temps réglementaire.
- Sur disqualification

Est déclaré vainqueur aux points le lutteur qui totalise le plus grand nombre de points techniques. En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, l'arbitre ordonne une prolongation d'une durée maximale égale au temps du combat moins deux minutes. Le lutteur qui marquera le 1er point sera déclaré vainqueur. Dans le cas où aucun point n'est marqué, une décision est prise par le corps d'arbitrage.

IX – RESULTAT DE LA RENCONTRE ENTRE DEUX EQUIPES

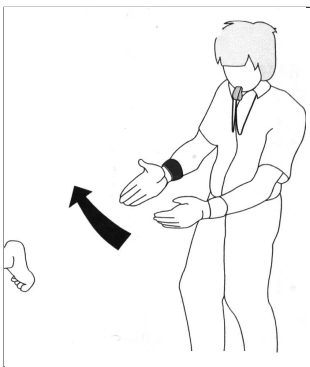
- Est déclaré vainqueur l'équipe qui a le plus de victoires.
- En cas d'égalité de victoires, les critères suivants seront retenus successivement:
 - 1) le plus grand total de points de classement intégrant les points du Jeune Officiel
 - 2) le moins de défaites par forfait
 - 3) le plus de victoires par tombé ou par supériorité technique
 - 4) le plus grand total de points techniques marqués sur l'ensemble des combats
 - 5) le tombé le plus rapide
 - 6) le lutteur le plus jeune

X - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

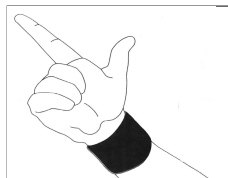
- Les catégories de poids sont celles de l'U.N.S.S. (voir annexes 2 et 3) pour les compétitions scolaires.
- Les rencontres s'effectuent en une formule championnat (jusqu'à 5 équipes) ou par un tableau de classement à partir de 6 équipes.
Voir modèle disponible sur le site national UNSS

XI - GESTES ET VOCABULAIRE DE L'ARBITRE

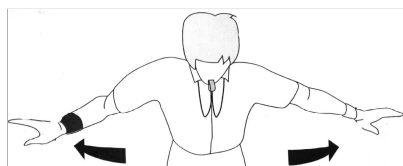
Les termes sont parfois précédés de la couleur du lutteur interpellé.



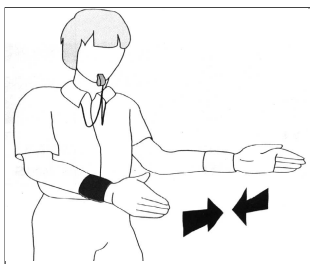
« CENTRE »
Coup de sifflet (sortie)



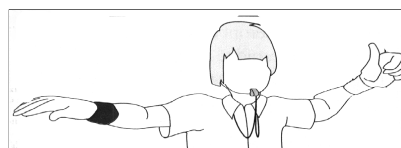
« 2 POINTS »



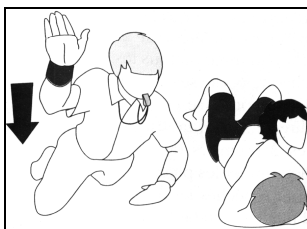
« ACTION NON CÔTE »



ROUGE (BLEU)
« CONTACT » « ACTION »



ROUGE (BLEU)
« AVERTISSEMENT »



« TOMBÉ »
**Frapper le tapis et
coup de sifflet**



« TEMPS MORT »

3- LES ROLES ET LES ACTIONS DU JEUNE OFFICIEL LORS D'UNE MANIFESTATION

A- Arbitre / Juge

- Avant il révisé 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 ETRE CAPABLE DE...

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/FFL.

Niveau Départemental

Remarque : certains rôles peuvent être cumulés (ex : chronométrateur, secrétaire, marqueur)

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS - ATTENDUS	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> - Fait respecter le rituel - Dirige le combat - Veille à la sécurité - Constate et annonce le « tombé » - Sa tenue 	<ul style="list-style-type: none"> - Poignée de main de lutteurs au centre du tapis au début et à la fin du combat - Fait commencer le combat (coup de sifflet) - Arrête le combat à chaque sortie de tapis - Arrête le combat dès qu'un danger se présente (siffler fort) ---> nécessité de connaître parfaitement tous les interdits et situations à risque pour les lutteurs - Se déplace près du combattant au sol - Vérifie avec sa main (si nécessaire) le contact des 2 omoplates - Lève le bras et siffle en tapant le sol avec la main - Survêtement et sifflet 	<p style="text-align: center;">PROTOCOLE</p> <p>Action de juge et/ou d'arbitre suivie en tutorat par le prof. EPS au cours de combats réels.</p> <p>Les rôles doivent être joués sur au moins 20 combats dans le cadre de l'A.S.</p> <p>L'évaluation pratique se fera sur une grille critériée préétablie et portera sur les 5 derniers combats arbitrés ou jugés.</p> <p style="text-align: center;">EVALUATION</p> <p>Est estimé du niveau 1 le jeune officiel qui atteint la moyenne sur les 5 derniers combats.</p> <p>Ce jeune officiel est estimé capable de se présenter au niveau 2 quand sa note moyenne est supérieure à 12.</p>
JUGE	<ul style="list-style-type: none"> - Cote les prises - Constate et confirme le « tombé » - Tient la feuille de juge 	<ul style="list-style-type: none"> - Signale la valeur des actions au moyen soit de matériel adapté (plaquette de couleur avec des numéros) ou avec les doigts ou verbalement. Cotation UNSS debout : 1pt, 3 pts au sol : 1pt, 2 pts - Se déplace sur le bord du tapis si nécessaire pour s'assurer du « tombé » - Lève le bras pour confirmer le « tombé » - Marque les points dans l'ordre chronologique - Raye le perdant et note le résultat du match (victoire aux points ou « tombé ») 	
SECRETAIRE	<ul style="list-style-type: none"> - Organise une rencontre en « poule » 	<ul style="list-style-type: none"> - Inscrit les lutteurs - Assure la rotation des combats en faisant respecter un temps de repos suffisant entre 2 combats. - Inscrit le résultat des combats sur la feuille de match et donne le classement final. 	
CHRONOMETREUR	<ul style="list-style-type: none"> - Mesure le temps réel de combat - Signale la fin du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - Est attentif aux coups de sifflet de l'arbitre (déclenche et arrête le chronomètre à chaque coup de sifflet) - Annonce la fin du temps réglementaire par un signal sonore (gong...) 	
MARQUEUR	<ul style="list-style-type: none"> - Affiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Les points annoncés par l'arbitre (soit craie-tableau, soit tableau spécial) 	

Niveau Académique

Suppose que l'élève a acquis ce qui est exigé au niveau précédent

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS - ATTENDUS	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> - Cote les prises - Se place et se déplace sur le tapis par rapport aux lutteurs - Tenue - Communique 	<ul style="list-style-type: none"> - Signale la valeur des actions en : <ul style="list-style-type: none"> * Levant le bras correspondant à la couleur du maillot du lutteur qui marque les points * Annonçant avec les doigts le nombre de points marqués (1, 2 ou 3 points) * Vérifie chaque cotation avec celles du juge - Suit les lutteurs à une distance de 1m 50 environ - Se met sur la limite de la surface du tapis en cas de projection qui amène les lutteurs hors de la surface de combat - Survêtement propre, manchon rouge et bleu, sifflet - Par la voix et quelques gestes Ex : « contact », « action »,... <ul style="list-style-type: none"> * geste : temps mort pour le chronométreur retour au centre debout pour les lutteurs. 	<p style="text-align: center;">PROTOCOLE</p> <p>Contrôle écrit sur la base du contenu de la fiche Lutte Collège.</p> <p>Contrôle pratique sur la compétition académique par une commission d'arbitrage à partir d'une grille critériée préétablie.</p> <p style="text-align: center;">EVALUATION</p> <p>Est estimé du niveau 2 le jeune officiel qui atteint la moyenne aux deux contrôles.</p> <p>Le jeune officiel du niveau 2 peut se présenter au championnat de France si sa moyenne est supérieure à 12.</p>
JUGE	<ul style="list-style-type: none"> - Signale la passivité - Signale les actes prohibés - Tient la feuille de juge - Communique avec l'arbitre 	<ul style="list-style-type: none"> - Lève une plaquette retournée correspondant à la couleur du lutteur passif, et attire l'attention de l'arbitre si celui-ci ne s'est pas rendu compte de ce signal (frappe sur une autre plaquette = signal sonore). - Lève une plaquette retournée, correspondant à la couleur du lutteur fautif et mime le geste prohibé - Code les actions et la valeur du résultat du combat en points - Donne son avis, confirme une décision prise ou affiche son désaccord, au moyen des plaquettes, des gestes ou de la voix. ex : lève la main pour le tombé. 	
SECRETAIRE	<ul style="list-style-type: none"> - Organise la pesée - Fait l'appariement - Dirige la rencontre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifie les licences UNSS - Vérifie le poids - Fait tirer au sort un numéro de placement - Place les lutteurs selon les modalités d'appariement retenues pour la compétition - Appelle les lutteurs au moins un combat à l'avance pour qu'ils se préparent - Appelle les lutteurs pour qu'ils se présentent sur le tapis - Suit l'évolution de la rencontre : <ul style="list-style-type: none"> * inscrit les résultats des combats 	
CHRONOMETREUR	Idem niveau départemental		
MARQUEUR	Idem niveau départemental		

--	--	--	--

Niveau National

Suppose que l'élève a acquis ce qui est exigé au niveau précédent

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS - ATTENDUS	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> - Lutte contre la passivité - Communique 	<ul style="list-style-type: none"> - Signale toutes les actions reconnues comme passives (ex : n'attaque plus, bloque le poignet de l'adversaire, recule tout le temps), en montrant le lutteur fautif. - Attribue l'avertissement seul ou avec confirmation du juge ou du chef de tapis après arrêt du combat. - Par geste et langage adapté 	<p style="text-align: center;">PROTOCOLE</p> <p>Contrôle vidéo (coef 1) sur la base de séquences de combat de « lutte collège »</p> <p>Contrôle pratique (coef 2) sur la compétition par une commission d'arbitrage.</p> <p style="text-align: center;">EVALUATION</p> <p>Le jeune officiel est estimé de niveau 3 quand la note moyenne de 14/20 est atteinte sur l'ensemble de l'examen.</p>
JUGE	<ul style="list-style-type: none"> - Communique avec l'arbitre et le chef de tapis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Signale par geste les actions, pour être vu par l'arbitre et le juge. - Confirme son avis sur demande du chef de tapis. 	
CHEF DE TAPIS	<ul style="list-style-type: none"> - Communique avec le juge et l'arbitre - Coordonne les décisions prises - Tient la feuille de match - Surveille 	<ul style="list-style-type: none"> - Confirme ou non les décisions prises par le juge ou l'arbitre (ex : demande de passivité) en utilisant les plaquettes et les gestes adaptés. - Tranche les désaccords entre l'arbitre et le juge. Fait arrêter le combat en cas de non accord (supériorité 2x1). - Idem feuille de juge - Le chronométrage, l'affichage des points 	
SECRETAIRE	<ul style="list-style-type: none"> - Organise une rencontre en « poule » et « tableau éliminatoire » 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem niveau académique 	
CHRONOMETREUR	Idem niveau départemental		
MARQUEUR	Idem niveau départemental		

5- LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

Pour chaque niveau de certification, le J.O. peut vérifier ses connaissances en remplissant les questionnaires ci-dessous.

NIVEAU DEPARTEMENTAL (entourer les bonnes réponses)

QUESTION 1

Lorsque les lutteurs se présentent sur le tapis, le premier appelé porte:

La couleur bleue

la couleur qu'il veut

la couleur rouge

QUESTION 2

Le salut en lutte se manifeste au début et à la fin du combat par:

une poignée de main

une inclination du buste

il n'y a pas de salut

QUESTION 3

L'arbitre central dirige le combat à l'aide :

d'un sifflet

d'un sifflet et de gestes

d'un sifflet, de gestes et
d'ordres de la voix

QUESTION 4

Le but de la lutte est d'amener son adversaire au sol et de l'y maintenir à plat dos contre le tapis, c'est le:

"touché"

"tombé"

"plaqué"

QUESTION 5

La durée d'un combat de lutte collègue pour la catégorie "benjamins" est de:

2 minutes

3 minutes

4 minutes

QUESTION 6

En lutte collègue, il est interdit:

d'exécuter un barrage
sur attaque de jambe

de passer une clé de tête

d'arracher son adversaire
du sol

QUESTION 7

La mise en danger maintenue au sol est comptée:

2 secondes

3 secondes

5 secondes

QUESTION 8

La mise en danger directe à partir d'une prise engagée debout est cotée:

2 points

3 points

4 points

QUESTION 9

La mise en danger maintenue à la suite d'une action au sol est cotée:

1 point

2 points

3 points

QUESTION 10

Le combat doit être arrêté lorsqu'une différence de points entre les lutteurs atteint:

8 points

10 points

12 points

NIVEAU ACADEMIQUE (entourer les bonnes réponses)

QUESTION 1

Lors de la pesée, le jeune officiel:

contrôle les licences et
vérifie le poids des lutteurs

il reste avec son équipe
et se pèse avec eux

il n'est pas concerné par
la pesée

QUESTION 2

Tout lutteur inscrit dans une équipe d'établissement doit combattre :

dans la catégorie inférieure
à son poids réel

dans la catégorie de son
poids avec + ou – 2kg
de tolérance

dans la catégorie supérieure
à son poids réel

QUESTION 3

L'arbitre porte aux poignets des manchettes de couleur, celles-ci se mettent:

le bleu au bras gauche
et le rouge à droite

ça n'a pas d'importance

le rouge au bras gauche
et le bleu à droite

QUESTION 4

Lorsqu'il dirige le combat l'arbitre se tient:

près des lutteurs pour
intervenir vite

à 1m50 environ des lutteurs,
à la limite de la bande rouge

en dehors du cercle de combat

QUESTION 5

L'arbitre signale la valeur des actions cotées:

verbalement en s'adressant
au juge de table

c'est le juge qui attribue les
points et non l'arbitre

en annonçant avec les doigts
du bras correspondant à la
couleur du lutteur qui marque

QUESTION 6

L'arbitre est amené parfois à communiquer avec les lutteurs:

il le fait uniquement à l'aide
de gestes codifiés

il emploie un vocabulaire
précis et aussi des gestes

l'arbitre ne doit jamais
s'adresser au lutteurs

QUESTION 7

La passivité en lutte est sanctionnée par:

un avertissement
à l'adversaire

1 point technique
à l'adversaire

avertissement au passif et 1
point technique à l'adversaire

QUESTION 8

En cas d'égalité de points à l'issue du temps réglementaire, l'arbitre:

ordonne une
prolongation

donne la victoire à
celui qui a marqué le
premier point du match

donne la victoire à
celui qui a marqué le
dernier point du match

QUESTION 9

Le juge de table remplit certaines tâches:

Il communique avec l'arbitre,
signale la passivité, cote les
actions et confirme le tombé

il est chargé uniquement
de la tenue de la feuille
de match

il peut se lever et intervenir
comme il le souhaite dans le
déroulement du combat

QUESTION 10

Un JO, de niveau académique, augmente les points de classement de son équipe lors du championnat inter-académies de:

1 point

2 points

3 points

EVALUATION PRATIQUE

NOTES	ARBITRAGE	FEUILLE DE JUGE	NOTES
1 à 4	Siffle les sorties de tapis Arrête les prises interdites Constata le « tombé »	Inscrit les points attribués Ecrit le nom du vainqueur	1
5 à 8	Cote la plupart des actions Compte la « mise en danger » maintenue Attribue le « tombé » avec le juge Commet des erreurs d'appréciation	N'oublie pas les avertissements Signe la feuille de match	2
9 à 12	Suit les enchaînements complexes Décèle la passivité Se place en rapport à l'action Utilise les gestes de l'arbitre	Indique les points de classement Entoure le nom du vainqueur	3
13 à 16	Utilise le vocabulaire de l'arbitre Ne pénalise pas la prise de risque Anticipe ses déplacements Dirige le combat	Rempli toute la feuille Contrôle et vérifie ce qu'il écrit	4

TOTAL SUR 16 :	TOTAL SUR 4 :
-----------------------	----------------------

NOTE FINALE SUR 20 :

RECAPITULATIF

(il faut la moyenne en théorie et en pratique pour être reçu)

NIVEAU NATIONAL (répondre par VRAI ou FAUX)

QUESTION 1

Les lutteurs licenciés «compétiteurs» à la FFL et les judokas en possession de la ceinture marron ne sont pas admis en équipe d'établissement.

QUESTION 2

La pesée se fait pour tous les lutteurs en tenue de lutte et pieds nus.

QUESTION 3

À la pesée, un lutteur peut se peser sur la balance de son choix.

QUESTION 4

Lorsqu'un lutteur engage une action jugée dangereuse, l'arbitre l'en empêche verbalement, mais n'arrête pas le combat.

QUESTION 5

Les arrachés sont autorisés dans la lutte au sol.

QUESTION 6

Il y a sortie de tapis et la lutte debout est arrêtée dès qu'un lutteur met un pied en dehors de la surface de combat.

QUESTION 7

En position quadrupédique, la lutte est interrompue dès qu'une main du lutteur attaqué est à l'extérieur du cercle.

QUESTION 8

Sur le dos ou à plat ventre, le combat est arrêté dès qu'une épaule au moins se trouve en dehors de la surface de combat.

QUESTION 9

Sur retour à plat ventre ou en position quadrupédique d'un lutteur ayant subi une technique à 2 points, la lutte est interrompue et reprend debout.

QUESTION 10

Sur une action engagée debout, cotée à 3 points, la lutte sera arrêtée et reprise debout si le lutteur attaqué revient en position quadrupédique ou à plat ventre.

QUESTION 11

Sur sortie volontaire du lutteur attaqué au sol, la lutte reprend en position quadrupédique au centre du tapis.

QUESTION 12

Sur mise en danger, le combat continue pour obtenir le tombé, il ne sera arrêté qu'en cas de sortie de la surface de combat ou sur action illégale.

QUESTION 13

Sur une action "loupée" où le lutteur attaquant se retrouve dessous sans contrôle de la part de son adversaire, aucun point technique n'est accordé au lutteur arrivé derrière mais la lutte se poursuit normalement au sol.

QUESTION 14

Un amené au sol n'aboutissant ni à une mise en danger, ni à un contrôle arrière, ne sera pas coté.

QUESTION 15

En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, l'arbitre ordonne une prolongation dont la durée est égale au temps du combat.

QUESTION 16

Lorsque l'arbitre ordonne une prolongation, le lutteur vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points ou obtenu un tombé lors de cette prolongation.

QUESTION 17

Dans le cas où aucun point n'est marqué au cours de la prolongation, une décision est prise par l'ensemble du corps d'arbitrage concerné par le combat.

QUESTION 18

L'élimination d'un lutteur est prononcée lorsque celui-ci est sanctionné de 3 avertissements.

QUESTION 19

En cas de tombé, le juge de table indique sur la feuille de match le temps du tombé.

QUESTION 20

Au championnat de France UNSS, le Jeune Officiel apporte des points à son équipe en fonction de son niveau de qualification attesté par le jury national

EXAMEN PRATIQUE (niveau national)**FICHE D'EVALUATION ARBITRE**

	3 POINTS	2 POINTS	1 POINT	0 POINT
DIRECTION DU COMBAT	Dynamique Belle gestuelle Sifflet net	Gestes justes Siffle bien	Molle Hésitante Ne siffle pas juste	Dépassé par les lutteurs
PLACEMENT ET MOBILITE	Anticipe sur l'action Bien placé	Demande le tombé Frappe et siffle	Ne demande pas le tombé Ne frappe pas	En retard sur l'action Mal placé
PRISE DE DECISION	Juste et rapide	Signale les actes prohibés	Ne réagit pas sur les actes prohibés	Passif et débordé
COTATION	Juste et rapide	Laisse finir l'action	Mauvaise interprétation Casse le combat	Fausse et lente
DETECTION DE LA PASSIVITE	Stimule les lutteurs	Donne l'avertissement et le point	Passif	Laisse faire
UTILISATION DU VOCABULAIRE	Parle et intervient à propos	« contact » « action » « faute »	Garde le sifflet à la bouche	Muet et passif
IMPRESSION GENERALE	Tenue parfaite Disponibilité	Belle attitude Souple et décontracté	Ramassé, contracté, inesthétique	Tenue négligée Manque de disponibilité
NOTE SUR 21				

FICHE D'EVALUATION JUGE

	1 POINT	2 POINTS	3 POINTS	4 POINTS
FEUILLE DE JUGE	Inscrit les points Ecrit le nom du vainqueur	N'oublie pas les avertissements Signe la feuille de match	Indique les points de classement Entoure le nom du vainqueur	Rempli toute la feuille Contrôle et vérifie ce qu'il écrit.
NOTE SUR 4				

7- 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

8- LE JEUNE OFFICIEL PEUT TROUVER DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES POUR PARFAIRE SA FORMATION

Bibliographie :

Disponible à l'UNSS et dans ton Association Sportive

- *Règlement lutte collègue*
- *Poster de la revue UNSS « La lutte collègue »*

Disponible à la FFL et dans ton club de lutte

- *Règlement lutte « jeunes »*
- *Les maîtrises FILA*
- *La préparation physique spécifique du lutteur*

DVD :

Disponible à la FFL et dans ton club de lutte

- *La lutte « apprentissage et pédagogie » qui regroupe trois films :
La lutte collègue
Premiers pas en lutte 1 « mise en activité »
Premiers pas en lutte 2 « apprentissages systématiques »*
- *Règles internationales de lutte « lutttes libre et gréco-romaine »*

CD Rom :

Disponible à l'UNSS, à la FFL et dans ton Association Sportive

- *Lutte collègue : formation du jeune officiel - outils pédagogiques, 2002*

Sites Internet :

- www.unss.org
- www.fflutte.com