



**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN**

TIR A L'ARC

Version 2006

Programme 2004-2008

PREAMBULE

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

Devenir Jeune Officiel, c'est :

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

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

La réussite tiendra en un double respect :

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

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

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

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

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1 LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

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 en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

-

A cet effet, 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 important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2 LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

NIVEAUX DE CHAMPIONNAT

Il y a trois niveaux de championnats.

Un titre de Champion de France par niveau : - Collège
: - Lycée
: - Excellence, collèges et lycées confondus.

Sont classées en Excellence, les équipes dont deux archers au moins figurent sur le classement national de tir en salle de la F.F.T.A. arrêté à la fin de la saison de l'année scolaire (début mars).

Les épreuves sont les mêmes. Les demandes de qualification aux Championnats de France sont distinctes.

COMPOSITION DES EQUIPES

Les équipes peuvent être mixtes.

Elles sont composées obligatoirement de quatre tireurs, qui peuvent être de catégories d'âge différentes.

COLLEGE : B – M – C (garçon ou fille)
LYCEE : M – C – J – S (garçon ou fille)
EXCELLENCE COLLEGE ou LYCEE : B – M – C – J – S (garçon ou fille)

DISTANCE DE TIR

Le tir aura lieu à 15 mètres.

MATERIEL UTILISE

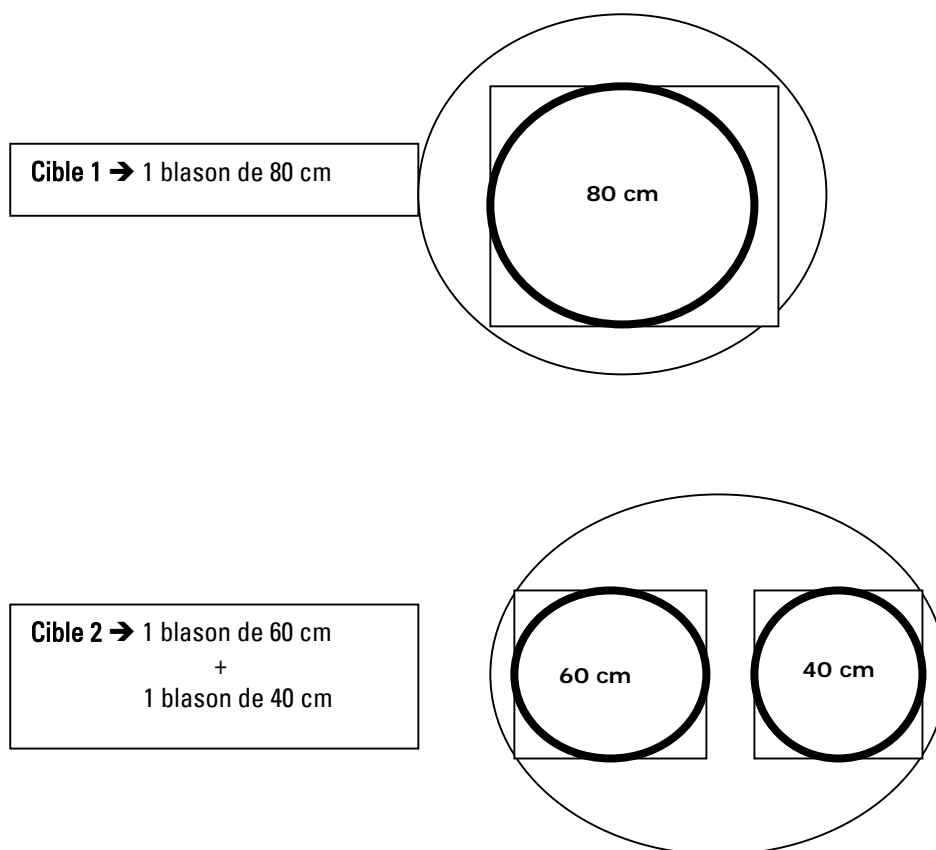
Les arcs à poulies (compound) ne sont pas autorisés.

LES BLASONS

Selon les catégories d'âge, les blasons seront de tailles différentes.

	Benjamins G – F 10-11-12 ans	Minimes G -F 13-14 ans	Cadets G – F 15-16 ans	Juniors/Seniors G-F 17-18 ans et +
Collège - Lycée	Blason de 80 cm	Blason de 60cm	Blason de 40 cm	Blason de 40 cm
Excellence	Blason de 60cm	Blason de 60cm	Blason de 40 cm	Blason de 40 cm

Chaque tireur garde la cible correspondant à sa catégorie d'âge et son niveau de championnat.
En duel, une équipe composée d'une benjamine, un benjamin, une minime et un cadet, aura 2 cibles à sa disposition, avec 3 blasons.



Le handicap constitué par le diamètre des cibles, permettra à une équipe de benjamins de rivaliser avec une équipe de cadets/juniors.

VOLEES

Le championnat se déroule en deux temps. D'abord les tirs de qualification puis les tirs de classement.

TIRS DE QUALIFICATION

Pour établir un classement des équipes, chaque archer aura droit à :

- Un échauffement de 2 volées de 5 flèches
- Un concours de 6 volées de 5 flèches.

TIRS DE CLASSEMENT (3 séries de duel : 1^{ère} – 2^{ème} – Finale)

Au début de chaque série, chaque équipe aura droit à :

- Un échauffement de 1 volée de 12 flèches (4x3)
- Un duel sur 4 volées de 3 flèches.

TEMPS DES VOLEES

TIRS DE QUALIFICATION

Chaque archer à 3 minutes pour tirer ses 5 flèches.

TIRS DE CLASSEMENT

Chaque équipe à 4 minutes pour tirer 4 fois 3 flèches.

EGALITES

TIRS DE QUALIFICATION

En cas d'égalité dans le classement, les équipes seront départagées comme suit :

- 1 – l'équipe ayant l'archer qui a le score le plus élevé
- 2 – l'équipe ayant le 2^{ème} meilleur score individuel
- 3 – l'équipe ayant le 3^{ème} meilleur score individuel
- 4 – l'équipe ayant le 4^{ème} meilleur score individuel
- 5 – l'équipe la plus jeune.

TIRS DE CLASSEMENT

En cas d'égalité, une volée de barrage sera réalisée. Chaque archer a 1 flèche. L'équipe dispose de 1 minute et 20 secondes pour tirer les 4 fois 1 flèche. Si l'égalité persiste il y aura jusqu'à 3 volées de barrage. Lors de la 3^{ème} volée, si nécessaire, le départage se fera sur la flèche la plus près du centre.

FORMULE

TIRS DE QUALIFICATION

Chacun des 4 archers de l'équipe tire 6 volées de 5 flèches. Chaque équipe obtient un total calculé par l'addition des scores réalisés par les archers. Un classement des équipes est alors établi en fonction du nombre de points acquis.

TIRS DE CLASSEMENT

A partir du classement établi après les tirs de qualification, les équipes se rencontrent en duel : l'équipe arrivée 1^{ère} est opposée à celle arrivée 2^{ème}, la 3^{ème} avec la 4^{ème}, et ainsi de suite. Après chaque duel, le vainqueur « monte » vers le duel supérieur tandis que le perdant « descend ». Le classement du championnat est établi à l'issue de la 3^{ème} série de duels (Finale). Toutes les équipes participent jusqu'à la fin du championnat.

Si le Championnat rassemble un nombre impair d'équipes, le dernier duel (situé en bout de classement) opposera 3 équipes. L'équipe victorieuse monte tandis que les deux autres restent.

Dans le duel opposant les équipes classées 1^{ère} et 2^{ème}, le vainqueur reste alors que le perdant descend.

REGLEMENT

INCIDENTS DE TIRS

Tirs de qualification : Il est possible de rattraper jusqu'à 3 volées au maximum.

Tirs de classement : L'incident devra être résolu – géré durant les 4 minutes accordées pour le tir de l'équipe.
L'archer peut se faire prêter un autre arc.

FLECHES EN CIBLE

Il est interdit de toucher le blason et les flèches en cible tant que la saisie des points n'a pas été totalement effectuée. Si cela n'est pas respecté, la valeur inférieure sera attribuée à la flèche se situant sur un cordon.

BLASONS et IMPACTS

Les impacts des flèches devront obligatoirement être cochés sur le blason. Une flèche qui rebondit de la cible prendra la valeur inférieure des impacts non cochés.

JEUNES OFFICIELS

Jusqu'au Championnat d'Académie, la délégation de chaque Association Sportive d'établissement comprendra un Jeune Officiel (non archer).

Pour le Championnat de France, l'équipe sera accompagnée par, au moins, le meilleur Jeune Officiel de l'Académie.

Pour la formation des Jeunes Officiels deux documents peuvent être téléchargés directement à partir du site de l'U.N.S.S. Nationale :

- Un document de compétences pour la formation des différents rôles (Collège Paul Eluard NOYON).

3 LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

A- Arbitre / Juge

<i>Fonction de JEUNE ARBITRE Compétences ou tâches</i>	<i>Précisions et attendus</i>
<p style="text-align: center;">AVANT LE CONCOURS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrôler la salle ou le terrain • Se mette en rapport avec le greffe et l'organisateur • Pour le concours, vérifier le matériel des archers • Faire respecter les horaires • Assurer la répartition des cibles avec l'aide du Greffe <p style="text-align: center;">PENDANT LE CONCOURS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrôler la sécurité • Donner les ordres de tir • Après le tir, contrôler les impacts litigieux et aider au bon remplissage des fiches 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier l'éclairage, la distance de tir, la fixation des cibles et blasons, les lignes de tir et d'attente, la numérotation des cibles • Travailler en étroite collaboration avec eux, avant, pendant et après la compétition • Arc et flèches en bon état. • Pour un bon déroulement de la compétition, contrôler le temps • Eviter si possible 2 archers d'une même A.S. sur une même cible • Eviter de mettre 4 archers sur une cible où il y a un archer en fauteuil • Ne pas laisser un archer tout seul • Vérifier l'alignement des archers par rapport au pas de tir et leur placement par rapport aux cibles • S'assurer que le champ de tir est libre pour donner les ordres de tir (voir règlement)

B- Organisateur

Fonction du JEUNE ORGANISATEUR

Compétences ou tâches	Précisions et attendus
<ul style="list-style-type: none">• Préparer et organiser les différents pas de tir• Contrôler les distances de tir• Placer les cibles et leurs fixations• Fixer les blasons• Vérifier les feux• Placer les lignes de tirs, d'attente• Contrôler les issues de sortie et d'entrée et assurer la sécurité de la salle• Assurer un bon éclairage de la salle et des cibles• Rester en liaison avec le greffe et l'arbitre pour recevoir les archers• Ranger le matériel <p>Après le concours</p> <ul style="list-style-type: none">• Rassembler les fiches• Contrôler les résultats• Classer les résultats• Annoncer les résultats	<ul style="list-style-type: none">• En salle: 10m - 15m - 18m• En extérieur: idem et plus• Espacement et numérotation des cibles• Hauteur et dimension• Tracer les pas de tir• Tracer les pas d'attente• Tracer la ligne des 3 mètres• Interdire certains passages ou ouvertures• Vérifier l'éclairage• Se mettre à disposition pour aider et contrôler, avant, pendant et après la compétition• Se mettre à la disposition du professeur responsable de la compétition• Avec l'aide du greffe et des autres juges, vérifier les résultats, départager les ex æquo. Classer les archers• Proclamer les résultats

C- Autres Tâches

Fonction d'ASSISTANT GREFFE

Compétences ou tâches	Précisions et attendus
<ul style="list-style-type: none">• Vérifier les licences• Prendre les inscriptions aux différents pas de tir• Distribuer les fiches• Rassembler les inscriptions• Ordonner les séries• Préparer les plaquettes• En fin de compétition, rassembler les fiches par distance• Vérifier les résultats• Procéder au classement des élèves	<ul style="list-style-type: none">• Licences : vérifier le cachet de l'établissement, l'année, signatures, photo, certificat médical• En fonction: du choix des cibles et des catégories• Préparer et rassembler les fiches des tireurs et la répartition des cibles• Transmettre les plaquettes à l'arbitre• Contrôler le décompte des points (attention aux erreurs de calcul)• Etablir le classement (connaître les règles qui départagent les ex aequo)

4 LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Le tableau suivant présente quelques tâches identifiées pour la formation des jeunes officiels.

Rôle du jeune officiel	Tâches à remplir	Certification
Annonceur	Faire les annonces. Utiliser un micro. Vérifier l'effet de l'annonce.	L'ensemble des rôles et tâches du Jeune Officiel sont évaluées pendant les compétitions UNSS, qu'elles soient départementales académiques ou nationales par les responsables des Jeunes Officiels. Cette évaluation sur la pratique ainsi que les résultats d'un questionnaire sur les connaissances réglementaires permet une validation des compétences à niveau de certification départemental, académique ou national.
Afficheur du score	Transférer les résultats sur papier visible par les compétiteurs en un affichage accessible à tous. Attendre l'intervention suivante sans perturber la compétition.	
Arbitre du temps	<i>Définition : Il garantit que les flèches soient tirées dans le temps imparti. C'est cet arbitre qui déclenche la volée.</i> Prévenir le chronométreur afin qu'il se prépare à déclencher le système de chronométrage de la volée. Donner l'autorisation au chronométreur de déclencher le chronométrage et l'affichage.	
Arbitre de l'espace	<i>Définition : Il garantit que les conditions matérielles, les successions des tireurs, les éventuels incidents de tir soient conformes au règlement.</i> Tracer ou vérifier les distances et les zones. Vérifier la correspondance entre les numéros de cible et l'emplacement de chaque équipe, tireur.	
Arbitre du score	<i>Définition : Il garantit les conditions de sécurité, de validité des résultats au moment de la collecte des scores.</i> Se déplacer vers la cible. Pointer la flèche sur le blason.	
Chronométreur	Mettre en place le matériel retenu pour la rencontre. Tester le matériel. Gérer une volée. Gérer la succession des volées.	
Gestionnaire des résultats	Différencier les fiches saisies des fiches à saisir. Réceptionner les fiches des cibles apportées par les ramasseurs de score. Utiliser l'outil de calcul pour vérifier les résultats.	
Ramasseur de résultats	Récupérer les fiches de scores par cible auprès des scoreurs. Se déplacer vers la saisie informatique. Classer dans l'ordre des numéros des cibles.	
Responsable des blasons	Installer les cibles. Installer les blasons. Enlever les blasons.	
Scoreur	Se déplacer vers la cible. Vérifier que la fiche corresponde à la cible à enregistrer. Vérifier que la fiche corresponde au tireur-équipe.	
Vérificateur du matériel	Vérifier le matériel. Détecter une corde défectueuse. Veiller à la qualité des supports sur lesquels reposent les arcs proposés par l'organisation s'ils existent.	

5 LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

- QUESTIONNAIRE "JEUNES OFFICIELS" - TIR à l'ARC -

Cocher la ou les bonne(s) réponse(s)

QUESTIONS

- 1) Les archers ont-ils le droit de tirer en décalé sur le pas de tir ?
OUI NON
- 2) A-t-on le droit d'encoche une flèche sur la ligne d'attente ?
OUI NON
- 3) Doit-on attendre que tous les archers soient revenus derrière la ligne de tir pour commencer à tirer ?
OUI NON
- 4) Un archer est-il autorisé à bander son arc vers le ciel à l'armement ?
OUI NON
- 5) En cible : quand un archer retire ses flèches, les autres archers de sa cible sont-ils ?
Derrière lui Près de lui De chaque côté de la cible
- 6) Une fois que j'ai tiré toutes mes flèches, puis-je me rendre aux cibles sans attendre que les autres archers aient fini de tirer ?
OUI NON
- 7) Puis-je aller aux cibles pour retirer mes flèches avec mon arc à la main ?
OUI NON
- 8) Qui donne le signal pour aller chercher ses flèches en cible ?
- Le professeur - Le dernier archer - L'arbitre
- 9) Est-ce que je vais chercher mes flèches ?
- En marchant - En courant
- 10) Où les plaquettes de marque sont-elles posées ?
Au pied de la cible à 3 mètres devant la cible Derrière la cible
- 11) Pour vérifier les installations, l'arbitre arrive-t-il :
- la veille de la compétition ?
- 1 heure avant la compétition ?
- pendant la compétition ?

- 12) Qui vérifie le matériel des archers ?
- Le professeur responsable
 - L'arbitre ou le jeune officiel
 - Le tireur lui-même
- 13) Qui décide des points litigieux sur la cible ?
- Le tireur lui même
 - Les tireurs concurrents
 - L'arbitre ou le jeune officiel
- 14) Les arcs à poulies sont-ils autorisés dans la compétition UNSS ?
- OUI NON
- 15) Le contrôleur d'allonge peut-il être ?
- | | | | | | |
|------------|--------------------------|--------------|--------------------------|--------|--------------------------|
| Visuel | <input type="checkbox"/> | Electronique | <input type="checkbox"/> | Sonore | <input type="checkbox"/> |
| Electrique | <input type="checkbox"/> | Noir | <input type="checkbox"/> | Rouge | <input type="checkbox"/> |
- 16) Que doit marquer l'archer sur les flèches ?
- son nom
 - ses initiales
 - le nom de l'établissement
 - le nom de son professeur
- 17) Pour tirer en compétition, l'archer peut-il ?
- utiliser ses propres flèches, toutes identiques
 - mixer avec celles de son coéquipier
 - tirer plus de 5 flèches par volée
- 18) Avant la lecture des scores, un archer a-t-il le droit de toucher ses flèches en cible ?
- Oui - Non
- 19) Les drapeaux du pas de tir permettent-ils ?
- d'indiquer la direction du vent
 - d'appeler l'arbitre en cas de problème
 - d'appeler son professeur
- 20) L'archer qui a tiré sa dernière flèche peut-il ?
- La regarder aux jumelles
 - venir s'asseoir derrière la ligne d'attente
 - attendre ses coéquipiers sur la ligne de tir
- 21) Les ordres de tir peuvent-ils être modifiés ?
- à la demande des archers
 - à la demande du capitaine d'équipe
 - lors d'un incident matériel
- 22) Les flèches en cible doivent-elles être cochées ?
- pendant les volées d'essai
 - pendant les volées comptées

23) Voici une volée :

- 1^{ère} flèche
- 2^{ème} flèche
- 3^{ème} flèche
- 4^{ème} flèche
- 5^{ème} flèche

3 pts
10 pts
0 pt
2 pts
8 pts

Comment marque-t-on ces scores sur la feuille de marque ?

.....+.....+.....+.....+..... =.....

24) En cible, quelle est la décision si une flèche est sur le cordon ?

- on compte au point supérieur
- on compte au point inférieur
- on tire la flèche une deuxième fois

25) Quelle est la décision si un archer tire alors que le feu est au rouge ?

- cette dernière flèche n'est pas comptée
- on annule la volée
- on enlève la meilleure flèche de la volée
- l'archer est éliminé

26) Que se passe-t-il si une flèche rebondit sur la cible après un tir ?

- l'archer retire une flèche
- l'arbitre compte l'impact qui n'est pas coché

27) Quelle est la décision s'il y a plusieurs impacts non cochés :

- l'archer retire une flèche
- l'arbitre compte le score de l'impact le plus élevé
- L'arbitre compte le score de l'impact le moins élevé
- l'arbitre compte 0

28) Quand l'arbitre fait-il tirer une volée de barrage ?

- Pour déterminer le vainqueur à l'issue d'un duel
- Pour déterminer le vainqueur à l'issue des qualifications

29) Déterminez l'ordre des critères qui permettent de départager des équipes ex-aequo à l'issue des tirs de qualification.

- 1 - l'équipe ayant le 2^{ème} meilleur score individuel
- 2 - l'équipe ayant le 4^{ème} meilleur score individuel
- 3 - l'équipe ayant l'archer qui a le score le plus élevé
- 4 - l'équipe la plus jeune
- 5 - l'équipe ayant le 3^{ème} meilleur score individuel

30) Quel est le critère de départage si 2 équipes sont encore à égalité lors de la 3^{ème} volée de barrage pendant les tirs de classement ?

.....
.....
.....

- 31) De combien de temps dispose un archer pour tirer une volée de 5 flèches ?
- 2 minutes
 - 3 minutes
 - 4 minutes
- 32) De combien de temps dispose une équipe de 4 tireurs pour tirer sa volée de 12 flèches ?
- 3 minutes
 - 4 minutes
 - 6 minutes
- 33) De combien de temps dispose une équipe pour tirer une volée de barrage ?
- 1 minute 1 minute 20 secondes 1 minute 30 secondes
- 34) Que signifie ?
- le feu vert
 - le feu rouge
 - le feu orange
- 35) Lors d'une compétition, quelle est la rotation possible pour les archers en séries [A –B] et [C –D] ?
- 1^{ère} volée
 - 2^{ème} volée
 - 3^{ème} volée
 - 4^{ème} volée
- 36) Pendant le tir de classement, si un archer casse son matériel, peut-il tirer les flèches manquantes à la volée suivante ?
- OUI NON
- 37) Quelle est la distance des archers en attente lors du tir par équipe par rapport à leur partenaire ?
- 1 mètre - 1,50 m - 2 mètres
- 38) Les archers d'une même équipe ont-ils le droit de se croiser dans cette zone ?
- OUI NON
- 39) Les archers en attente ont-ils le droit de sortir leurs flèches du carquois ?
- OUI NON
- 40) Quel est le signal pris en compte pour la fin des tirs ?
- le signal sonore - le feu rouge.
- 41) Combien de volées d'essai à la distance sont possibles par journée de qualification en individuel ?
- Une deux trois
- 42) Quelle est la distance de tir pour les compétitions nationales UNSS ?
- 10 m
 - 15 m
 - 18 m
 - 20 m

43) Lorsqu'une équipe tire sur 2 cibles différentes, a-t-elle le droit de faire tirer 2 archers en même temps ?

OUI NON

44) De combien d'archers sont composées les équipes ?

deux - trois quatre cinq

45) A-t-on le droit de mélanger plusieurs catégories d'âge pour constituer une équipe ?

OUI NON

46) Voici 4 catégories d'âge et divers types de blasons.

Désignez sur quels blasons doivent tirer les B – M – C - JUN/SEN en catégories Collèges et Lycées.

	80 cm	60 cm	40 cm
Benjamins G. et F.			
Minimes G. et F.			
Cadets G. et F.			
J/S G. et F.			

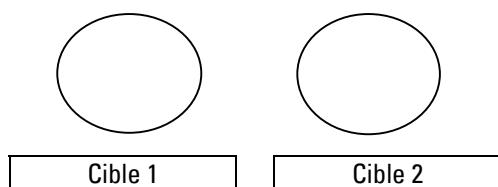
47) Donnez 2 formations possibles d'équipes qui les amèneraient à tirer sur des blasons différents.

	80 cm	60 cm	40 cm
Eq. 1 =.....+.....+.....+.....			
Eq. 2 =.....+.....+.....+.....			

48) Présentez la formation d'1 équipe dans laquelle chacun des tireurs devra tirer sur un blason différent.

Equipe =.....+.....+.....+.....

49) Dans ce cas extrême comment dispose-t-on les blasons sur les cibles ?



Dessinez rapidement la disposition des blasons en précisant leur grandeur sur chacune des cibles 1 et 2.

50) Combien y a-t-il de volées pendant les duels ?

- deux - trois - quatre - cinq

Combien de bonnes réponses pensez-vous avoir ?

Moins de 10 Entre 20 et 30 Entre 40 et 50

Entre 10 et 20 Entre 30 et 40

- 1 NON
- 2 NON
- 3 OUI
- 4 NON
- 5 DE CHAQUE COTE DE LA CIBLE
- 6 NON
- 7 NON
- 8 L'ARBITRE
- 9 EN MARCHANT
- 10 A 3 M. DE LA CIBLE
- 11 1 H. AVANT LA COMPETITION
- 12 L'ARBITRE
- 13 L'ARBITRE
- 14 NON
- 15 TOUT SAUF ELECTRIQUE ET ELECTRONIQUE
- 16 NOM OU INITIALES
- 17 UTILISER LES MEMES FLECHES
- 18 NON
- 19 APPELER L'ARBITRE
- 20 VENIR S'ASSEOIR
- 21 INCIDENT MATERIEL
- 22 LES DEUX
- 23 $10 + 8 + 3 + 2 + M = 23$
- 24 AU POINT SUPERIEUR
- 25 ON ENLEVE LA MEILLEURE
- 26 COMPTE L'IMPACT NON COCHE
- 27 SCORE DE L'IMPACT LE MOINS ELEVE
- 28 VAINQUEUR A L'ISSUE D'UN DUEL
- 29 3 1 5 2 4
- 30 LE DEPARTAGE SE FAIT SUR LA FLECHE LA PLUS PROCHE DU CENTRE POUR TOUTE L'EQUIPE
- 31 3 MINUTES
- 32 4 MINUTES
- 33 1 MINUTE ET 20 SECONDES
- 34 VERT ON PEUT COMMENCER A TIRER
ROUGE INTERDICTION DE TIRER
ORANGE IL RESTE 30 SECONDES POUR TIRER

35	1ère VOLEE	AB	CD	2 ème VOLEE	CD	AB		
	3ème VOLEE	AB	CD	4ème VOLEE	CD	AB		
36	NON							
37	1 METRE							
38	NON							
39	NON							
40	SIGNAL SONORE							
41	DEUX							
42	15 METRES							
43	NON							
44	QUATRE							
45	OUI							
46	BENJ	80	MIN	60	CAD ET J/S	40		
47	EQ 1	B	+	M	+	M	+	M (Cocher 80 et 60)
	EQ 2	M	+	C	+	J	+	M (Cocher 60 et 40)
	EQ 3	B	+	B	+	M	+	B (Cocher 80 et 60)
48	B	+	M	+	C	+	C	
49	CIBLE 1	80		CIBLE 2	60 ET 40	(en haut à D ou en bas à D)		
50	QUATRE							

6 LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

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

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

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

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

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

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

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

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.orgT

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

Consulter :

- le site UNSS : UUUUUUUUUUUUUUUUwww.unss.org

et

- le site FFTA :www.ffta.fr

Fédération Française de Tir à l'Arc
268, 270 rue de Brément
93561 - ROSNY S/BOIS
Tél : 01.48.12.12.20