



**JE SUIS
JEUNE OFFICIER
EN**

SAVATE BOXE FRANÇAISE

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

Définition :

La SBF est un sport de combat utilisant des mouvements de percussions appelés « coups » qui permettent de frapper avec les **différentes surfaces des pieds** et **le devant des poings** suivant des règles techniques précises et qui respectent un principe de base fixe et intangible.

Assaut

C'est la forme de rencontre unique à l'école, le combat n'étant pas adapté à des élèves d'âge scolaire.

En assaut les touches sont contrôlées.

Comment obtient-on la victoire en assaut ?

- **En touchant les zones autorisées avec des coups réglementaires.**

Armes / coups	Poings (devant des poings): direct ; crochet ; uppercut	Points	Pieds (toutes les surfaces des pieds) Chasser; fouetté; revers; tournants; coup de pied bas	Points
Cibles				
Autorisées	Partie faciale et parties latérales de la tête Partie faciale et parties latérales du buste	1	Parties faciale et latérales de la tête	4
			Buste	2
			Jambes	1
Interdites	Parties postérieure et supérieure du crane Nuque Dos Partie inférieure à la ceinture abdominale	0 ou -2 (1) (1) un avertissement est demandé par l'arbitre et accordé par les juges)	Parties postérieure et supérieure du crane Nuque Triangle génital Poitrine pour les filles	0 ou -2(1) (1) un avertissement est demandé par l'arbitre et accordé par les juges)

- **En évitant de se faire toucher**
- Esquives / Parades / Contres

Déroulement

Compétition en poules pour les rencontres : il est conseillé de constituer des poules de 3, 4 ou 5 tireurs. Au-delà, deux poules ou plus seront constituées.

⇒ **Remarque : les poules sont constituées par sexe, catégories d'âge et de poids.**

Durée des rencontres

Une reprise unique de 2'30 avec la possibilité de demander un temps mort de 30 secondes pour chacun des seconds qui sera obligatoirement jeune licencié U.N.S.S.

Le classement, au sein de chaque poule, se fera de la manière suivante :

→ A la suite de l'assaut, la décision de match nul ne peut être rendue. La **victoire** rapporte **3 points**, la **défaite 1 point**, le **forfait 0 point** (résultat à marquer sur le passeport des tireurs).

→ En cas d'égalité obtenue entre les tireurs de la poule, les critères pour les départager sont les suivants :

- nombre d'avertissements reçus
- nature de la victoire (unanimité, majorité)
- nombre de points obtenus

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

ETRE ARBITRE

Je dois assurer la sécurité des tireurs et faire respecter le règlement.

Avant l'assaut :

- 1- Je demande les bulletins au D.O et les distribue aux juges
- 2- J'appelle les tireurs au centre de l'enceinte
- 3- Je rappelle aux tireurs certaines règles de l'assaut: le contrôle, le respect de la distance et des trajectoires des coups :

« Vous devrez respecter les règles de l'assaut donc contrôler toutes vos touches.

Pensez à délivrer des coups techniquement corrects et à distance.

Maîtrisez vos émotions ».

- 4- J'annonce:« SALUEZ - VOUS »
- 5- Je renvoie les tireurs dans leur coin respectif « à vos coins »
- 6- Je demande aux officiels s'il sont prêts :« Juges prêts?; chronométreur prêt ?»
- 7- Je rappelle les tireurs au centre et commande le départ de l'assaut : « EN GARDE » « ALLEZ »

Pendant l'assaut :

- 1- Je dirige la rencontre à l'aide de 3 commandements:
-« STOP »pour arrêter l'assaut , « EN GARDE »et « ALLEZ » pour faire repartir l'assaut
- 2- Je me déplace sans gêner les tireurs et en sens inverse et me place pour voir tous les coups (je forme un triangle avec les deux tireurs)
- 3- Je peux demander un avertissement: « stop » « tireurs coin neutre ».
Je me place pour voir les trois juges et m'adresse à eux d'une voie forte: « Je demande un premier avertissement pour tireur coin (rouge ou bleu) pour coup interdit, ou coup non contrôlé, ou distance non respectée, etc » et termine par « juges ensemble! »
Si 2 juges sur trois sont d'accord je dis « Avertissement prononcé » et si 1 juge sur 3 est d'accord je dis « avertissement non prononcé »
- 4- Je suis attentif aux demandes de temps mort par les seconds et annonce « stop, à vos coins ».

Après l'assaut :

- 1- Je fais venir les deux tireurs au centre et leur demande de se saluer
- 2- Je récupère les bulletins auprès de chaque juge et les remet au délégué officiel
- 3- Je lève la main du vainqueur après la proclamation du résultat

ETRE JUGE

Je dois désigner un vainqueur et aider l'arbitre dans sa tâche.

Avant la rencontre :

- 1- Je prépare mon bulletin en vérifiant le nom et la couleur du coin pour chaque tireur
- 2- Je lève la main lorsque l'arbitre me demande si je suis prêt (si vous l'êtes)

Pendant la rencontre :

- 1- Je note les touches valables (qui atteignent une cible autorisée, avec un coup techniquement correct dans sa trajectoire, son contrôle et sa distance) pour chacun des tireurs au dos de mon bulletin.

Valeur des touches:

- 4 points = touche en ligne haute avec les pieds
 - 2 points = touche en ligne médiane avec les pieds
 - 1 point = touche en ligne basse avec les pieds ou touche avec les poings
- Le pointage des touches valables me permet de remplir la colonne « touches » de mon bulletin.

Dos du bulletin :

Rouge : 1 + 2 + 1 + 4 1 + 1 + 2 = 12

Bleu : 1 + 1 + 1 + 2 4 = 9

- 2- Je ne perds pas la rencontre de vue pendant cette notation
- 3- Je suis attentif (ve) aux consignes de l'arbitre pour:
 - répondre à ses demandes par les gestes appropriés dès son commandement « juges ensemble ! »
 - Noter un avertissement prononcé (-2) dans la colonne « AV » du bulletin
« D'accord » ou « Pas d'accord » ou « N'a pas vu »

Après l'assaut :

- 1- Je note le rapport de force sur chacun des deux critères :
 - la précision « quel tireur touche le plus ? » (vous avez noté les points au dos de votre bulletin)
 - la technique « Quel est le tireur qui varie le plus ses coups, ses hauteurs de touche et est capable d'enchaînements opportuns ? »
 - Si la domination est écrasante, je note 3 pour le meilleur et 1 pour l'autre : 3/1
 - Si il y a avantage avec une faible différence, je note 3 pour le meilleur et 2 pour l'autre: 3/2
 - Si il y a égalité, je note 2/2
- 2- Je totalise les points pour chaque tireur (en tenant compte des avertissements). J'inscris le nom du vainqueur dans la case DECISION et rends mon bulletin à l'arbitre

TENIR LE CHRONO

Je suis sous les ordres de l'arbitre, je dois compter le temps effectif de la rencontre et les temps de repos.

- 1- Avant le déroulement des rencontres, je m'exerce avec le matériel :
 - les deux chronomètres et le gong
- 2- Je prépare la feuille de marque :
 - je note pour chaque tireur les temps morts demandés
- 3- J'annonce à haute voix :
 - les fins de temps mort (à la 25ème seconde)
 - La fin de l'assaut
- 4- A chaque « STOP » de l'arbitre, j'arrête le chrono. Je fais repartir le chrono quand l'arbitre dit « ALLEZ »
- 5- A la fin du temps mort, j'annonce :
 - « 5 secondes, fin du temps mort du tireur coin(rouge ou bleu) » après avoir donné une succession de petites frappes sur le gong.
- 6- A la fin du temps réglementaire de la rencontre, je frappe un coup bref et fort sur le gong et j'annonce « FIN DE LA RENCONTRE »

Etre Délégué officiel

J'officialise les résultats et gère le déroulement des assauts sur mon ring.

Avant la rencontre :

- 1- **Je prépare (à l'avance) quatre bulletins**, le mien et celui des trois juges:je note les noms des tireurs et je leur attribue une couleur de coin
- 2- Je **désigne trois juges** en vérifiant leur neutralité par rapport au tireur, ainsi **qu'un arbitre et un chrono**
- 3- **J'appelle les tireurs un assaut avant** pour vérifier leur équipement(protège dent, chausson de gymnastique ou chaussure de boxe, coquille pour les garçons(équipement obligatoire)et repérer ce qui peut-être dangereux(bijoux; maillot non rentré dans le pantalon..)
- 4- **J'invite les tireurs à monter sur l'enceinte et je les présente :**
Dans le coin rouge, tireur « X » de tel établissement, dans le coin bleu tireur « Y » de tel établissement.

Pendant la rencontre :

- 1- Je suis l'évolution de l'assaut: je porte un jugement global en indiquant pour chaque reprise le dominant sur mon bulletin
- 2- A la fin de chaque reprise, je donne mon point de vue sur la rencontre avec l'arbitre et quelques consignes si besoin est.
- 3- Je rappelle le numéro de la reprise à la 55" du temps de repos.

A la fin de la rencontre :

- 1- Je vérifie les bulletins qui me sont remis (NOMS des juges, signature, prise en compte du ou des avertissements, les totaux, la nomination du vainqueur, l'absence de ratures, le pointage des touches au dos du bulletin) Si un de ces points manque, je demande au juge défaillant de rectifier son erreur.
- 2- J'annonce la décision:

« EST DECLARE VAINQUEUR »:

- à l'**UNANIMITE (Nom du tireur) coin (préciser la couleur)**
- à la **MAJORITE (Nom du tireur) coin (préciser la couleur)**
- par **DECISION DU D.O. (Nom du tireur) coin (préciser la couleur)**
- Par supériorité manifeste (Nom du tireur) coin (préciser la couleur)
- Par abandon (Nom du tireur) coin (préciser la couleur)
- Par arrêt du médecin (Nom du tireur) coin (préciser la couleur)

3 juges sur 3

2 juges sur 3

Si égalité

4 LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS - ATTENDUS	CERTIFICATION
A R B I T R E	Connaît le protocole	Fait respecter le salut des deux tireurs en début et fin de l'assaut Les commandements et les interventions sont exprimés dans les termes réglementaires (code fédéral : intervention de l'arbitre). Je m'entretiens avec les juges, le D.O. et vérifie le remplissage des bulletins entre les reprises. Je ramasse et vérifie les bulletins avant de les remettre au D.O.	L'évaluation dans les deux domaines de compétences (juge et arbitre) s'effectue lors des différents championnats (départementaux, académiques, France). L'appréciation portée par les responsables « Jeune Officiel » lors de ces compétitions cumulée au résultat du questionnaire permet de déterminer un niveau de certification, départemental, académique ou national.
	Dirige l'assaut	Avant de sanctionner, je préviens les tireurs, j'explique la faute. Mes commandements sont entendus par les tireurs, les officiels, le public. Je ne tiens pas compte des réactions du public et avertis les seconds trop bruyants.	
	Veille à la sécurité	Avant chaque reprise, je regarde si le protège dents est en place. J'envoie les tireurs aux coins neutres avant de demander une sanction ; j'envoie un tireur au coin neutre pour m'occuper de l'autre tireur (ex : perte du protège dents, incident vestimentaire). Je précise la couleur du coin du tireur sanctionné. Je suis attentif aux surfaces de frappe, aux formes de frappes, à la distance d'opposition et au contrôle des touches (mes interventions sont justifiées à 90 %). Je me déplace sans gêner les tireurs. Je me déplace et me place pour voir tous les coups sans gêner les juges.	
J U G E	Prépare son bulletin	Je remplis mon bulletin à la fin de chaque reprise avec le code officiel : 3/2 ; 3/1 ; 2/2 ; XX J'inscris le nom du vainqueur. J'écris sans rature.	
	Observe	Je note les touches au dos de mon bulletin sans perdre de vue la rencontre. Je ne tiens pas compte des réactions du public ou des seconds. Je suis attentif aux demandes de sanction de l'arbitre et réponds immédiatement à son signal (« juges ensemble » avec les gestes appropriés). Je comptabilise les avertissements sur mon bulletin.	
	Porte un jugement	Je note uniquement les touches valables en les codifiant (4 points : 2 points ; 1 point) : ma décision est pertinente à 90 %. Je suis capable de reconnaître une insuffisance de niveau d'un ou des deux tireurs et de le (les) sanctionner par un X.	

5 LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

- 1) Citez les 3 commandements de l'arbitre:
- 2) Est – ce que l'arbitre peut donner seul un avertissement ? Oui Non
- 3) La disqualification d'un tireur peut être demandée directement avec la majorité des juges : Oui Non
- 4) Citez 2 exemples de cas pour lesquels l'arbitre peut demander un avertissement pour un tireur :
- 5) Que doit dire l'arbitre lorsqu'il veut demander un avertissement pour les 2 tireurs ?
- 6) Que doit vérifier l'arbitre chez les tireurs avant chaque reprise ?
- 7) Que fait l'arbitre pendant la minute de repos ?
- 8) Que fait l'arbitre à la fin de l'assaut ?
- 9) Que dit l'arbitre aux tireurs à la fin de l'assaut ?
- 10) Citez deux coups interdits :
- 11) Est – ce que le second a le droit de parler à son tireur pendant la reprise ? Oui Non
- 12) Citez 2 cas dans lesquels la rencontre est arrêtée avant la fin ?
- 13) en assaut, les coups de pieds dans le dos sont autorisés : Oui Non
- 14) Les parades effectuées avec les membres inférieurs sont autorisées : Oui Non
- 15) Quel geste doit effectuer le juge pour signaler son accord à l'arbitre pour la sanction demandée?
- 16) Quel geste doit effectuer le juge pour signaler son désaccord à l'arbitre pour la sanction demandée ?
- 17) Quel geste doit effectuer le juge qui ne se prononce pas pour la sanction demandée ?
- 18) Quelles sont les cibles autorisées en ligne haute :
- 19) Quelles sont les cibles autorisées en ligne médiane et basse :
- 20) Quelles sont les cibles interdites en poing :
- 21) Combien de points vaut un coup de pied en ligne haute :
- 22) Combien de points vaut un coup de poing en ligne haute :
- 23) Combien de points vaut un coup de pied en ligne médiane:
- 24) Combien de points vaut un coup de pied en ligne basse :
- 25) Est – ce qu'un coup qui touche le bras peut être comptabilisé ? Oui Non
- 26) Citez 2 cas pour lesquels le juge ne compte pas la touche :
- 27) Si un tireur tombe à terre, son adversaire peut le toucher : Oui Non
- 28) Le tireur peut poser les mains sur les cordes pendant l'assaut : Oui Non
- 29) Le tireur n'a pas le droit de parler à son second lorsqu'il est au coin neutre : Oui Non
- 30) Après avoir comptabilisé les touches des 2 tireurs; quel rapport de force retransmettez – vous dans la case "touche" du bulletin: **2/2; 1/3 ou 3/2?**

Rouge	Bleu	Rouge		Bleu	
		Technique	Touches	Technique	Touches
1 1 1 1	1 2 2 2				
4 2 2	1 1				

Réponses

- 1) « En garde »; « Allez » « stop »
- 2) Non, il demande aux 3 juges de se prononcer
- 3) Oui
- 4) Coup interdit en assaut - Distance non respectée
- 5) Il doit avertir les juges qu'il va demander deux avertissements « Je vais demander un avertissement pour les deux tireurs.
« Je demande un 1er avertissement pour tireur coin rouge pour coups insuffisamment contrôlés en assauts, juges ensemble! Avertissement prononcé (ou non) »
- 6) Si chaque tireur a remis son protège dent
- 7) Il interroge le D.O et les juges sur le déroulement de la rencontre.
- 8) Il réunit les deux tireurs au milieu du ring et leur demande de se saluer.
- 10) Coup atteignant une zone interdite (coquille), un coup touchant sa cible avec le tibia.
- 11) NON, il ne peut le faire que pendant le temps de repos.
- 12) Disqualification d'un des tireurs; arrêt du médecin sur une blessure
- 13) Oui (ce cas survient sur un coup tournant un peu lent)
- 14) NON (les esquives sont l'unique moyen pour ne pas se faire toucher en ligne basse)
- 15) Il lève une main
- 16) Il présente ses bras en croix
- 17) Il lève les deux bras parallèlement
- 18) La face et les zones latérales de la tête
- 19) Avec les pieds : le buste et les jambes
Avec les poings; les côtés latéraux et le devant du buste ,la ligne basse n'est pas autorisée en poing
- 20) Derrière la tête, dans le dos et sous la ceinture
- 21) 4 points
- 22) 1 point
- 23) 2 points
- 24) 1 point
- 25) NON
- 26) 1 – Elle n'est pas contrôlée
2 - Elle ne touche pas une cible autorisée
- 27) NON
- 28) NON
- 29) OUI
- 30) Le total est de 12 points pour le coin rouge et de 9 points pour le coin bleu. Cela se traduit par le rapport de force: 3 pour le rouge à 2 pour le bleu
Chaque réponse juste te donne 1 point, calcule ton score sur 30 !

6 LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

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

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

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

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

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

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

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

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

www.unss.org

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

Consulter :

- le site UNSS : www.unss.org

(Règlement – Passage de Grade et Jeune Officiel)

- le site FFSBFDA : www.ffi.savate.com

FEDERATION FRANCAISE DE SAVATE, BOXE FRANCAISE
et DISCIPLINES ASSOCIEES :
49, Rue du Faubourg Poissonnière – 75009 PARIS
Tél. 01.53.24.60.60

- **Le guide du jeune juge arbitre, Florence LIPRANDI, CMN, revue UNSS N°) 88,1996**
- **Le guide pratique de l'officiel en BFS, Jean –Marie JECKER , document MAFPEN, Novembre 1996 (Académie de Nancy-Metz)**