



Préambule

Le programme UNSS de l'activité « escrime » s'inscrit dans une dynamique des sports de combat.

Orientations générales

Toute référence à cette discipline doit s'inscrire dans le respect de son identité : l'escrime est un sport de combat d'opposition régie par un règlement fédéral applicable au milieu scolaire.

Organisation générale

A/ Pôle développement

Une volonté locale, des rencontres adaptées, échelonnées pendant l'année scolaire sans finalité nationale, doivent permettre le développement de l'escrime dans les associations sportives.

Toutes les formules et les pratiques des différentes armes doivent pouvoir s'inscrire dans ce programme, dans le respect des règles de sécurité.

B/ Pôle compétition

Championnat de France UNSS Équipe d'Établissement

Conditions de participation

Les tireurs inscrits dans un pôle France ne peuvent pas participer.

	COLLÈGES	LYCÉES
LICENCIÉ(E)S / AUTORISÉ(E)S	BF – MF / BG – MG	CF – JF / CG – JG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	3 compétiteurs maximum dans 3 championnats (Épée, Fleuret, Sabre) B3, M1, M2 Mixité obligatoire Surclassement autorisé des B3	3 compétiteurs maximum dans 3 championnats (Épée, Fleuret, Sabre) C1, C2, J1, J2 Mixité obligatoire Surclassement non autorisé
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe qualifiée Niveau académique minimum (pastille jaune) certifié dans l'arme de son équipe Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il ne peut pas être compétiteur En cas d'absence, l'association sportive qualifiée devra s'acquitter du montant des frais de son remplacement	
RÈGLEMENT	UNSS	
FORMULE DE COMPÉTITION	Relais à l'Italienne	Relais à l'Italienne
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Niveau inter-académique plus quotas de qualification définis par le nombre de	Niveau inter-académique
NOMBRE D'ÉQUIPES	16 par arme	8 par arme
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS collèges Épée Champion de France UNSS collèges Fleuret Champion de France UNSS collèges Sabre	Champion de France UNSS lycées Épée Champion de France UNSS lycées Fleuret Champion de France UNSS lycées Sabre

C/ Pôle responsabilisation

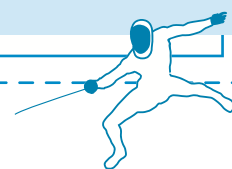
Se référer au livret « Je suis Jeune Officiel en escrime » disponible sur le site de l'UNSS nationale.

Niveau départemental : Fleuret – Épée – Sabre

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
Arbitre	Être capable de diriger un match avec l'aide des 4 assesseurs : Tenir la feuille de poule Être bien placé par rapport aux tireurs Donner correctement les commandements (notamment « halte ») Être capable de voir si l'un des tireurs est touché ou si un assesseur lève le bras Être capable de discerner celui qui attaque et celui qui est touché Faire respecter le cérémonial	Connaissances théoriques : - la surface valable - les limites de la piste - la façon de porter la touche - le nombre de touches à porter minimum - la durée du combat - les commandements - la définition d'une attaque, d'une parade, d'une riposte - les règles de sécurité

Protocole de certification

Le JO doit être en possession de son passeport
Certification par l'enseignant référant « escrime »
5 assauts dirigés minimum
S'il est certifié, le JO reçoit la carte de JO avec la pastille bleue



Niveau académique : Fleuret – Épée – Sabre

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
Arbitre	<p>Être capable de diriger un match avec l'appareil électrique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tenir la feuille de poule Vérifier le bon état du matériel des tireurs Être placé de manière à voir l'appareil électrique et les deux tireurs Être capable d'analyser une phrase d'armes* Savoir prendre une décision lorsque les deux tireurs touchent simultanément Être capable d'appliquer les sanctions pour les fautes principales Faire respecter le cérémonial Être capable de déceler les causes d'une panne simple et de les localiser S'exprimer à voix haute et intelligible Faire respecter ses décisions 	<p>Connaissances théoriques :</p> <p>Connaissances requises au niveau A.S. :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la convention - le cas des touches simultanées <p>Les fautes principales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - corps à corps - utilisation du bras et de la main non armée - couverture de la surface valable - jeu désordonné - tourner le dos à l'adversaire - la matérialité de la touche avec l'aide de l'appareil électrique
Protocole de certification	<p>Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille bleue</p> <p>Certification à l'occasion des finales académiques</p> <p>La commission régionale mixte peut mettre en place un questionnaire complémentaire en cas de besoin</p> <p>La certification est accordée soit directement par un enseignant reconnu par la commission régionale d'arbitrage soit en présence de son représentant</p> <p>5 assauts en poule dirigés minimum 2 assauts en tableau</p> <p>S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte</p>	

Niveau national : Fleuret – Épée – Sabre

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
Arbitre	<p>Être capable d'analyser une phrase d'armes complexe avec aisance et sûreté *</p> <p>Faire preuve de vitesse, de justesse dans la décision</p> <p>Être capable d'autorité et de calme</p> <p>Faire respecter le règlement</p> <p>Savoir se déplacer par rapport aux tireurs, à l'appareil et à la piste</p>	<p>Connaissances théoriques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - règlement des épreuves FFE - Titre I : Généralités - Titre de l'arme - Titre IV : code disciplinaire
Protocole de certification	<p>Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille jaune</p> <p>La certification nationale sera décernée, après un examen théorique suivi des prestations pratiques pendant tout le déroulement du championnat de France, par la commission en charge des jeunes arbitres.</p> <p>5 assauts en poule dirigés minimum 3 assauts en tableau</p> <p>S'il est certifié, le JO reçoit la pastille rouge sur sa carte</p>	

* aux armes conventionnelles