

U²⁰¹⁹NSS

JE SUIS JEUNE ARBITRE

JE SUIS JEUNE COACH

EN ECHECS

Mise à jour : 2 octobre 2018

UNSS AIR

PNDSS 2016 2020

ACCESSIBILITÉ INNOVATION RESPONSABILITÉ



assureur militant

PARTENAIRE OLYMPIQUE



PREAMBULE

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 arbitre 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.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « ...Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques...dans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... »

Ainsi, devenir jeune arbitre, 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.

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme quelle que soit sa mission. 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.

La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées* ».

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAURÉAT

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 ».

Création d'une unité facultative d'EPS pour le baccalauréat professionnel : « ...les candidats scolaires des établissements publics et privés engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux et jeunes officiels certifiés de niveau national ou international » valident automatiquement la note de 16/20. L'entretien sur 4 points est obligatoire (arrêté du 07/07/15 et BO n°32 du 03/09/15).

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre 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, technologique et professionnel » 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 arbitre doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

La fédération française des échecs (FFE) est membre fondateur de la fédération internationale des échecs (1924). La FFE a été agréée par le ministère de l'Éducation Nationale en 1952. Ce jeu, reconnu sport à part entière par le ministère des sports depuis l'an 2000, est aussi une activité éducative, une science et un art.

Le Jeune Arbitre, convaincu des apports de cette pratique, devra connaître les règles du jeu.

On pourra au cours de sa formation lui faire un rappel de l'évolution du jeu d'échecs avec quelques anecdotes.

1) Le jeu d'échecs est un JEU

Il contribue par essence à l'épanouissement de ses pratiquants, jeunes et seniors. Il peut apporter de la vie sociale. Il peut réunir autour d'une même activité des joueurs de tous âges. Par là il contribue à la compréhension et au respect entre les générations. Il réunit des joueurs de tous milieux. Il peut contribuer à la mixité sociale.

2) Le jeu d'échecs est un SPORT

Quiconque a disputé de manière acharnée une partie de compétition de plus de 4 heures ou assisté à une telle partie ne peut oublier la composante sportive du jeu d'échecs.

Le jeu d'échecs contribue comme tout sport à la transmission de valeurs : respect de l'adversaire, dépassement de soi, humilité, fair-play, esprit d'équipe, maîtrise de soi, etc.

3) Le jeu d'échecs est une ACTIVITÉ ÉDUCATIVE

Sport de l'esprit utilisant un échiquier, tableau carré composé de 64 cases alternativement blanches et noires, il peut constituer un complément pédagogique et éducatif :

- il met en évidence l'importance d'une réflexion préalable à toute action,
- il peut aider à l'apprentissage de notions mathématiques,
- il peut être pour des enfants en difficulté un élément favorisant la lutte contre l'échec scolaire.

4) Le jeu d'échecs est une SCIENCE

Actuellement les Grands-Maîtres utilisent couramment des bases de données comportant des millions de parties d'échecs, ainsi que des logiciels dotés d'une capacité de calcul fabuleuse et pouvant rivaliser avec le Champion du monde.

Le développement des logiciels d'échecs est en liaison directe avec les avancées en Intelligence Artificielle.

5) Le jeu d'échecs est un ART

Certains tournois d'échecs comportent en plus du classement standard l'attribution de « prix de beauté » pour les meilleures parties du tournoi.

Certaines parties d'échecs – notamment des parties très courtes de moins de 15 coups - fascinent et émeuvent l'amateur, souvent dans une situation où l'idée triomphe du matériel et de la force brute de calcul. Le parallèle s'établit avec l'œuvre d'art au sens habituel : tableau de Maître, œuvre musicale, poésie.

SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE, LE JEUNE COACH

1. S'ENGAGENT À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS
2. DOIVENT CONNAITRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ
3. S'INVESTISSENT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES LORS D'UNE MANIFESTATION
3. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE SA CERTIFICATION
4. LE JEUNE COACH PEUT ÊTRE ÉVALUÉ
5. DOIVENT VÉRIFIER LEURS CONNAISSANCES
6. ASSURENT LE SUIVI DE LEUR FORMATION
7. PEUVENT PARFAIRE LEUR FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

1. LE JEUNE ARBITRE, LE JEUNE COACH S'ENGAGENT À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue par :

- Le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 (lycée) 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... »

- L'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) au travers de la compétence Générale n°3 « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités ». Ces compétences travaillées sont déclinées comme suit pour les trois cycles :

○ Cycle 2 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble » Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur, ...). » Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements » ;

○ Cycle 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). » Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements ; cycle 4 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » Respecter, construire et faire respecter règles et règlements.

1.1 Le jeune arbitre 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 arbitre doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, bracelet jeune arbitre, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

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

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

1.2 Le jeune coach :

En référence au bulletin officiel de l'Education Nationale du 19 septembre 2013 « L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches – animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement ».

Les orientations du MEN du 22 janvier 2015 à l'occasion de la Grande mobilisation de l'Ecole pour les valeurs de la République (mesure 3) rappellent à la valorisation de l'engagement associatif des élèves par « les formations des jeunes coaches et des jeunes arbitres seront développées ».

Ainsi l'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation de jeune coach mis en place en collaboration étroite avec les AS, les structures UNSS et les partenaires.

Le jeune coach se définit comme un élève licencié à l'UNSS qui adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne pour gérer un groupe. Il témoigne d'une bonne connaissance de l'activité et des règles qui la régissent.

Le Jeune coach n'est pas JJ/JA ou Jeune Reporter

Le jeune coach est obligatoire et compétiteur intégré (compétiteur ou pas en fonction de la composition initiale de l'équipe) à l'équipe et doit être identifié

Pour le sport partagé, le jeune coach est obligatoire et non compétiteur. Il se rajoute donc à la composition de l'équipe et doit être repéré
Une équipe sans jeune coach sera déclassée

Le jeune coach est reconnaissable par un brassard de couleur orange dans toutes les compétitions nationales de l'UNSS.

Il doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Agir de manière éthique et responsable (attitude)
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- L'encadrement.

2. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAITRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

LES RÈGLES FONDAMENTALES

Le jeu d'échecs se pratique entre deux adversaires déplaçant leurs pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur conduisant les pièces de couleur claire ("les Blancs") effectue le premier coup, après quoi les deux adversaires jouent chacun à leur tour, le joueur conduisant les pièces de couleur sombre ("les Noirs") effectuant le coup suivant. On dit d'un joueur qu'il "a le trait" lorsque son adversaire a "joué" son coup. Avant d'avoir achevé son coup en appuyant sur la pendule, le joueur passe le trait à son adversaire qui peut répondre à tempo.

L'objectif de chacun des deux joueurs est d'attaquer le roi de l'adversaire de telle manière que ce dernier ne dispose plus d'aucun coup légal pour répondre. On dit du joueur parvenant à réaliser cet objectif qu'il a mis "échec et mat" le roi adverse : il a gagné la partie. Il est interdit de laisser son roi ou de le déplacer dans une position où il se trouve attaqué par l'adversaire, de même qu'il est interdit de "prendre" le roi de l'adversaire. L'adversaire dont le roi a été mis échec et mat a perdu la partie. "Prendre" le roi est un coup illégal.

Partie nulle

Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs ne peut parvenir à mettre échec et mat le roi adverse, la partie est nulle. Quand les deux joueurs ne peuvent ni l'un ni l'autre mater le roi adverse, la partie est nulle.

Partie de jeu rapide : spécificité du championnat de France UNSS

Une partie de "jeu rapide" est une partie où soit tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur ; ou bien le temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est de plus de 10 minutes mais moins de 60 minutes pour chaque joueur. C'est le cas du championnat de France UNSS dont la cadence est 12 min + 3 s/coup.

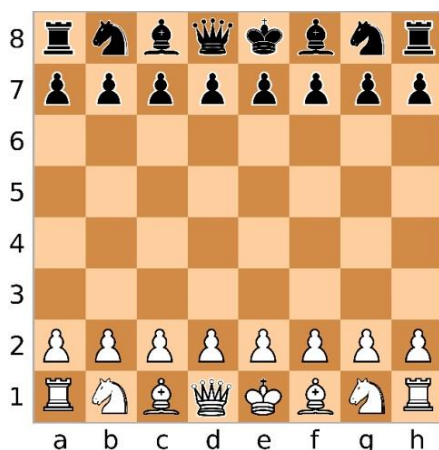
LA POSITION INITIALE DES PIÈCES SUR L'ÉCHIQUIER

L'échiquier est constitué par une matrice carrée de taille 8 x 8 dessinant **64 cases de taille égale**, alternativement claires (les cases "blanches") et sombres (les cases "noires"). L'échiquier se trouve placé entre les deux adversaires de telle manière que pour chacun, la case d'angle la plus proche et située du côté droit du joueur soit blanche.

Au début de la partie, les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "blanches"), les Noirs disposent de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "noires").

Ces pièces sont les suivantes : **Un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et 8 pions.**

La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante :



Les huit alignements verticaux de cases sont appelés "colonnes". Les huit alignements horizontaux de cases sont appelés "rangées". Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "diagonale".

Un échiquier peut être fabriqué dans différents matériaux mais il faut que les couleurs des cases blanches (claires) et noires (foncées) soient bien différentes. Il est très important pour l'arbitre de vérifier l'orientation de l'échiquier et le positionnement des pièces avant la partie pour éviter tout problème de positionnement inversé entre Roi et Dame et Cavaliers et Fous notamment.

LE MOUVEMENT DES PIÈCES

Il est interdit de déplacer une pièce sur une case occupée par une autre pièce de même couleur que la première. Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est immédiatement prise et retirée de l'échiquier, toute la manœuvre ne constituant qu'un seul coup. On dit d'une pièce qu'elle attaque une pièce adverse lorsque la première se trouve en position de prendre sur la case occupée par la pièce adverse. On considère qu'une pièce attaque une case, même si cette pièce ne se trouve pas en mesure de se déplacer sur cette case parce que ce faisant elle laisserait ou mettrait en attaque le roi de son propre camp. Même clouée, une pièce attaque toutes les cases sur lesquelles elle pourrait se déplacer si elle n'était pas clouée.

Le FOU peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur l'une des diagonales sur lesquelles il se trouve.

Au départ, un joueur possède deux fous, un de chaque couleur. Si un joueur a deux fous d'une même couleur alors c'est soit le résultat d'une promotion de pion soit le résultat d'un coup illégal.

La TOUR peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne ou sur la rangée sur lesquelles elle se trouve.

La DAME peut se déplacer sur n'importe quelle case située sur la colonne, la rangée ou l'une des diagonales sur lesquelles elle se trouve.

Pour ces trois pièces, lors de leurs déplacements, le fou, la tour et la dame ne peuvent passer par-dessus des pièces qui se trouveraient sur leur chemin.

Le CAVALIER peut se déplacer sur l'une des cases les plus proches de celle sur laquelle il se trouve mais non située sur la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.

Le PION se déplace en avant, sur la case contiguë située sur la même colonne, à condition que ladite case soit inoccupée.

Lors de son premier déplacement le pion peut se déplacer d'une case, mais il peut également avancer de deux cases sur la même colonne, à condition que les deux cases en question soient inoccupées.

Le pion peut se déplacer sur une case occupée par une pièce adverse située en diagonale devant lui, sur une colonne adjacente. Le pion prend alors la pièce en question.

"Prise en passant"

Un pion occupant une case située sur la même rangée et sur une colonne adjacente à un pion adverse qui vient d'avancer de deux cases en un seul coup (donc en provenance de sa case de départ), peut prendre ledit pion adverse tout comme si ce dernier n'avait avancé que d'une seule case. Cette prise ne peut se faire qu'immédiatement à la suite du coup d'avance du pion adverse.

Quand un joueur au trait joue un pion sur la rangée la plus éloignée de sa position de départ, il doit échanger ce pion sur cette case d'arrivée (celle-ci est appelée case de "promotion") pour une nouvelle pièce de la même couleur, dame, tour, fou ou cavalier. L'échange fait partie intégrante du coup joué. Le choix du joueur n'est pas restreint aux pièces précédemment prises. Cet échange d'un pion pour une autre pièce est appelé promotion. La nouvelle pièce issue de cette promotion est immédiatement active.

Le roi peut se déplacer de deux façons différentes :

a) en se déplaçant sur une case adjacente,

b) en "roquant". Le roque est un mouvement combiné du roi et de l'une des tours de la même couleur le long de la première rangée pour le conducteur des pièces en question. Le roque compte pour un seul coup et est joué de la façon suivante : le roi est déplacé de deux cases depuis sa case initiale en direction de la tour (laquelle se trouve elle aussi sur sa case initiale), puis ladite tour est déplacée sur la case que le roi vient de traverser.

Le droit de roquer est définitivement perdu :

- a) lorsque le roi s'est préalablement déplacé,
- b) avec une tour qui s'est préalablement déplacée.

Le roque est temporairement impossible :

- a) si la case occupée par le roi, celle qu'il devrait traverser ou celle sur laquelle il devrait arriver, est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses,
- b) s'il se trouve une pièce entre le roi et la tour avec laquelle le roque est envisagé.

Roi « en échec »

Le roi est dit "en échec" lorsqu'il se trouve attaqué par une ou plusieurs des pièces adverses, ceci même lorsque ces pièces sont dans l'impossibilité de se déplacer sur la case occupée par le roi en question parce qu'alors elles laisseraient ou mettraient en attaque le roi de leur propre camp. On ne peut déplacer une pièce si ce déplacement a pour effet d'exposer à un échec le roi de la même couleur, ou de le laisser en échec.

Coup illégal

Un coup est dit illégal dans le cas où il ne respecte pas ce qui est énoncé au-dessus.

Arrêter sa pendule avant d'avoir déplacé sa pièce doit aussi être considéré comme un coup illégal.

Une position est illégale quand elle n'a pas pu être atteinte par n'importe quelle série de coups légaux.

Un coup illégal est achevé quand le joueur a appuyé sur sa pendule. Si l'arbitre observe cela, il enregistrera un coup illégal pour ce joueur. Dans le cas où l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire peut appeler l'arbitre immédiatement pour faire enregistrer le coup illégal. Un joueur perd le droit de protester après que son adversaire ait fait un coup illégal, dès l'instant où il touche lui-même une pièce avec l'intention de la déplacer ou de la prendre.

Le 2^{ème} coup illégal effectué par le même joueur, lors de la même partie et constatés par l'arbitre, entraîne la perte de la partie. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal restera et la partie continuera. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

L'EXÉCUTION DU MOUVEMENT DES PIÈCES

Les coups doivent être joués à l'aide d'une seule main. **La prise d'une pièce adverse, la promotion ou le roque effectués à l'aide des deux mains sont considérés comme des coups illégaux.**

À la condition qu'il en exprime d'abord l'intention (**en disant « j'adoube », « l'adjust » ou par exemple « je replace juste mon cavalier »** le joueur au trait -- et lui seul -- peut recentrer une ou plusieurs pièces sur leur case respective).

Un joueur au trait peut repositionner les pièces sur l'échiquier. Si l'adversaire est absent devant l'échiquier, le joueur doit prévenir l'arbitre de son intention avant d'adouber.

*En dehors du cadre précisé ci-dessus, **si un joueur au trait touche sur l'échiquier**, avec l'intention de déplacer ou de prendre*

- a) une ou plusieurs de ses propres pièces, il doit déplacer la première pièce touchée pouvant être déplacée ;
- b) une ou plusieurs des pièces de l'adversaire, il doit prendre la première pièce touchée pouvant être prise ;
- c) une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce de l'adversaire avec sa propre pièce ou, si c'est illégal, déplacer ou prendre la première pièce touchée pouvant être déplacée ou prise. Lorsqu'on ne peut déterminer laquelle des deux pièces a été touchée en premier, on considère que c'est la propre pièce du joueur qui a été touchée en premier, avant celle de son adversaire.

Si un joueur au trait :

- a) touche son roi et sa tour, il doit roquer de ce côté si cela constitue un coup légal ;
- b) touche délibérément une tour puis son roi, son adversaire peut l'obliger à déplacer sa tour sans roquer ;
- c) ayant l'intention de roquer, touche simultanément son roi et une tour alors que le roque avec cette tour est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;
- d) promeut un pion, le choix de la pièce est définitif lorsque celle-ci a touché la case de promotion.

Remarque : Si aucune des pièces touchées ne peut être déplacée ou prise, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal.

Lors de la promotion :

- Le pion n'a pas nécessairement à être placé sur la case d'arrivée,
- Enlever le pion et poser la nouvelle pièce sur la case de promotion peut se faire dans n'importe quel ordre.

Si une pièce adverse occupait la case de promotion, elle doit être prise.

Lorsque, en guise de coup légal ou au cours de l'exécution d'un coup légal, une pièce est lâchée par un joueur sur une case, cette pièce ne peut être déplacée sur une autre case lors du même coup. Le coup est réputé effectué selon les termes suivants :

- a) s'il s'agit d'une prise, lorsque la pièce prise a été retirée de l'échiquier et que le joueur, ayant placé sa propre pièce sur sa case d'arrivée, a relâché cette pièce et ne la tient plus en main ;
- b) s'il s'agit d'un roque, lorsque la main du joueur a relâché la tour sur la case préalablement traversée par le roi. Lorsque le joueur a relâché son roi et ne le tient plus en main, le coup n'est pas encore effectué mais le joueur n'a plus le droit de jouer autre chose que le roque de ce côté, si celui-ci est légal. Si le roque de ce côté est illégal, le joueur doit effectuer un autre coup légal avec son roi (éventuellement le roque impliquant l'autre tour). Si le roi ne peut jouer de coup légal, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel coup légal ;
- c) s'il s'agit d'une promotion, lorsque la main du joueur a relâché la nouvelle pièce sur la case de promotion et le pion a été retiré de l'échiquier.

Si un joueur est dans l'incapacité de déplacer les pièces, un assistant, qui sera agréé par l'arbitre, pourra être mis à disposition par le joueur pour réaliser cette opération.

Un arbitre qui voit une violation de tout ce qui est dit dans ce paragraphe doit intervenir, sans attendre la demande du joueur.

LA FIN DE LA PARTIE

- a) La partie est gagnée par le joueur qui a mis échec et mat le roi adverse. Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup donnant échec et mat soit légal.
- b) La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare abandonner. Ceci met immédiatement fin à la partie.

Un joueur peut déclarer qu'il abandonne de plusieurs façons :

- en arrêtant la pendule,
- en annonçant son abandon,
- en couchant son roi,
- en tendant la main à son adversaire.

Toutes ces possibilités peuvent être mal interprétées et l'arbitre doit clarifier la situation. Un joueur qui quitte une partie sans abandonner ni prévenir l'arbitre doit être sanctionné.

a) La partie est nulle lorsque le joueur au trait n'a aucun coup légal à sa disposition alors même que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par le "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant la position de pat soit légal.

b) La partie est nulle lorsqu'une position est survenue dans laquelle aucun des deux joueurs ne peut mettre échec et mat le roi adverse par une suite de coups légaux. On dit alors que la partie se termine sur une "position morte". Ceci met immédiatement fin à la partie, à condition que le coup amenant cette position soit légal.

c) La partie est nulle en cas d'accord mutuel entre les deux joueurs au cours de la partie. Ceci met immédiatement fin à la partie.

d) Un joueur peut réclamer la nulle lorsqu'une même position va survenir ou est survenue sur l'échiquier au moins trois fois consécutivement.

LA PENDULE

La "pendule d'échecs" est une horloge munie de deux afficheurs, reliés entre eux de telle façon que seul un des deux puisse fonctionner à un moment donné.

Dans les Règles du Jeu d'Échecs, le terme "pendule" désigne l'un des deux afficheurs.

Chacun des afficheurs est muni d'un " **drapeau** ". La " chute du drapeau " matérialise la fin du temps imparti à un joueur. Des pendules électroniques disposent d'un " - " en lieu et place d'un drapeau.

a) Pendant la partie, chaque joueur ayant joué son coup sur l'échiquier, arrêtera sa pendule et démarrera celle de son adversaire. Ceci " achèvera " le coup. Un coup est également achevé si :

- (1) le coup met fin à la partie,
- (2) le joueur a joué son prochain coup, dans le cas où son coup précédent n'était pas achevé.

Un joueur doit pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a joué son coup suivant. Le temps entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de sa pendule est considéré comme faisant partie du temps imparti au joueur.

Un joueur joue son coup et avant d'avoir appuyé sur la pendule son adversaire joue un coup. Le joueur a le droit d'appuyer sur sa pendule et d'enclencher la pendule adverse.

b) Un joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué le coup. Il est interdit pour le joueur de maintenir son doigt sur le bouton de la pendule ou de le laisser "planer" au-dessus.

c) Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit de l'actionner avant de jouer son coup, de l'actionner de force, de s'en saisir ou de la renverser. Toute manipulation incorrecte sera sanctionnée.

d) Le joueur dont la pendule est en marche est le seul à pouvoir adouber les pièces.

Avant le début de la partie, l'arbitre décidera de la position de la pendule d'échecs.

En compétition par équipes, les joueurs sont habituellement tous du même côté, les échiquiers alternent les blancs et les noirs et les pendules sont placées toutes du même côté. Attention, il arrive souvent en compétition par équipes qu'un joueur appuie sur la pendule de son voisin.

À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.

L'arbitre annonce le début de la ronde et vérifie que toutes les pendules ont été déclenchées.

On considère qu'un drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.

Un drapeau est considéré comme tombé quand le fait est noté ou demandé, pas quand il est effectivement tombé.

a) Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant un défaut manifeste devra être remplacée. L'arbitre remplacera la pendule et fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.

Afin de pouvoir estimer au mieux les temps à afficher, il est recommandé de noter les temps.

Si une pendule doit être remplacée, il est important de la répertorier comme défectueuse pour ne pas s'en resservir.

b) Si durant une partie, on constate que la programmation de l'une ou des deux pendules était incorrecte, l'un des joueurs ou l'arbitre arrêtera la pendule immédiatement. L'arbitre effectuera la programmation correcte et ajustera les temps et compteurs de coups, si nécessaire. Il fera preuve du plus grand discernement pour déterminer les informations adéquates.

Il est fortement conseillé de noter toutes les informations de la pendule avant d'intervenir dessus, cela permet de pouvoir revenir sur de mauvais réglages.

a) S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrêtera les pendules.

b) Un joueur peut arrêter les pendules seulement pour chercher l'assistance de l'arbitre, par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la pièce requise n'est pas disponible.

c) L'arbitre décidera de la reprise de la partie.

d) Si un joueur arrête la pendule pour chercher l'assistance de l'arbitre, l'arbitre déterminera si cet arrêt de la pendule est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter la pendule, le joueur sera pénalisé (ajout de temps de 2 minutes à l'adversaire).

Un joueur peut arrêter la pendule s'il se sent dérangé par son adversaire ou des spectateurs ou s'il ne se sent pas bien. Aller aux toilettes n'est pas une raison valable d'arrêter la pendule. L'arbitre peut en décider autrement, pour raison médicale par exemple.

S'agissant de partie rapide, à partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs, aucun changement ne peut être fait au réglage de la pendule.

Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. Pour que la demande ait du succès, il doit rester du temps à la pendule du demandeur après que les pendules ont été arrêtées. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

Si un joueur réclame que son adversaire est tombé mais n'arrête pas la pendule et qu'ensuite son drapeau tombe avant que l'arbitre ait pu fixer le résultat, alors la partie sera nulle.

Si l'arbitre observe deux rois en échec ou bien un pion sur la rangée la plus éloignée de sa case de départ, il attendra jusqu'à ce que le coup suivant soit achevé. Ensuite, si la position sur l'échiquier est toujours illégale, il déclarera la partie nulle.

L'arbitre signale le tombé du drapeau, s'il le constate.

IRRÉGULARITÉS

S'agissant de partie rapide, aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier après le dixième coup. Dans le cas d'un placement incorrect du roi, le roque n'est pas autorisé.

Dans le cas du placement incorrect d'une tour, le roque avec cette tour n'est pas autorisé.

Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps.

L'arbitre peut pénaliser le joueur qui a dérangé les pièces.

Si le joueur a déplacé un pion sur la rangée la plus éloignée, appuyé sur la pendule, mais n'a pas remplacé le pion par une nouvelle pièce, le coup est illégal. Le pion sera alors remplacé par une dame de la même couleur que le pion.

Après chaque coup illégal achevé par un joueur, l'arbitre donnera deux minutes supplémentaires à son adversaire.

Pour le troisième coup illégal achevé par le même joueur l'arbitre déclarera la partie perdue par ce joueur. Cependant, la partie est nulle, si la position est telle que l'adversaire ne peut mater le roi du joueur par aucune suite de coups légaux.

LA PARTIE NULLE

a) Un joueur souhaitant proposer la nulle le fera après avoir joué un coup sur l'échiquier et avant d'appuyer sur sa pendule. Une offre à tout autre moment durant le jeu est toujours valable.

Aucune condition ne peut être liée à cette offre. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement, la rejette en touchant une pièce avec l'intention de la jouer ou de la prendre ; ou bien si la partie est terminée autrement.

b) La séquence de proposition de nulle est claire : jouer un coup, proposer nulle, appuyer sur la pendule. Si un joueur dévie de cet ordre, la demande reste valable mais il peut être sanctionné.

c) Si un joueur réclame une nulle, l'adversaire a le droit d'accepter tout de suite. Dans ce cas, l'arbitre n'a pas à vérifier la correction de la réclamation.

Les positions sont considérées comme identiques, si et seulement si, le même joueur a le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et les coups possibles de toutes les pièces des deux joueurs sont les mêmes. Par conséquent, les positions sont différentes, si :

a) au début de la séquence, un pion pouvait être pris en passant,

b) un roi ou une tour avait le droit de roquer, mais l'a perdu après avoir bougé. Le droit de roquer n'est perdu qu'après le déplacement du roi ou de la tour.

Il est souhaitable d'effectuer la vérification en présence des deux joueurs.

Si le joueur touche une pièce, le droit est perdu seulement à ce coup, le joueur pourra éventuellement réclamer plus tard sur la position actuelle.

Si un joueur réclame la nulle, lui ou l'arbitre arrêtera les pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa réclamation.

- Si la demande s'avère correcte, la partie est déclarée immédiatement nulle.
- Si la demande s'avère incorrecte, l'arbitre ajoutera deux minutes au temps de réflexion restant à l'adversaire. Ensuite la partie continuera.

La partie est nulle lorsqu'une position est atteinte, depuis laquelle un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux. L'arbitre arrête la partie

La partie est déclarée nulle si :

- La même position est apparue au moins cinq fois de suite.
- Toute suite de 75 coups consécutifs achevés par chacun des deux joueurs, sans mouvement d'aucun pion ni prise de pièce.

Si le dernier coup produit un mat, cela aura la priorité.

LES POINTS

Un joueur qui gagne sa partie, ou gagne par forfait, marque un point (1), un joueur qui perd sa partie, ou perd par forfait, ne marque pas de point (0) et un joueur qui fait match nul marque un demi-point ($\frac{1}{2}$).

LA CONDUITE DES JOUEURS

Les joueurs ne feront rien qui pourrait jeter le discrédit sur le jeu d'échecs.

C'est un article utilisable pour toute infraction non mentionnée dans les Règles du Jeu.

La "salle de jeu" est définie comme étant la "zone de jeu", les salles de repos, les toilettes, la buvette et les autres emplacements désignés par l'arbitre.

La zone de jeu est définie comme étant l'emplacement où les parties d'une compétition sont jouées.

Il est possible uniquement avec la permission de l'arbitre :

- a) à un joueur de quitter la salle de jeu,
- b) au joueur au trait d'être autorisé à quitter la zone de jeu,
- c) à une personne n'étant ni joueur ni arbitre d'être autorisé à accéder à la zone de jeu.

Si possible, les spectateurs ne doivent pas pénétrer dans la salle de jeu. Il est conseillé d'avoir toutes les salles sous le contrôle d'assistants.

Pendant une partie, il est interdit aux joueurs :

- a) de faire usage de notes, sources d'informations ou de conseils, ou d'analyser une quelconque partie sur un autre échiquier.
- b) d'avoir sur lui, dans la salle de jeu, un téléphone portable, un moyen électronique de communication ou tout appareil capable de suggérer des coups d'échecs. Toutefois, le règlement de la compétition peut permettre que de tels appareils soient laissés dans le sac d'un joueur, à condition qu'ils soient complètement éteints. Il est interdit à un joueur de transporter un sac contenant un appareil de ce type sans la permission de l'arbitre. S'il est prouvé qu'un joueur a un tel appareil sur lui dans la salle de jeu, le joueur perdra la partie. L'adversaire sera déclaré vainqueur.

Les joueurs ayant terminé leur partie seront considérés comme des spectateurs.

Cela signifie que les joueurs ayant terminé leurs parties doivent quitter la zone de jeu. L'arbitre peut leur laisser quelques minutes pour voir les autres échiquiers. Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit. Ceci inclut les demandes injustifiées, les offres de nulle injustifiées ou l'introduction d'une source de bruit dans la zone de jeu.

Le fait de proposer trop souvent « nul » peut gêner l'adversaire.

Le refus obstiné d'un joueur de respecter les Règles du Jeu d'Échecs sera sanctionné par la perte de la partie. L'Arbitre décidera du score de l'adversaire. Si les deux joueurs sont reconnus coupables, la partie sera déclarée perdue pour les deux joueurs. Un joueur aura le droit de demander à l'arbitre l'explication d'un point particulier des Règles du Jeu d'Échecs.

Conseils aux jeunes arbitres :

- **Il est toujours important d'expliquer vos décisions aux joueurs.**
- **Bien vérifier que l'accompagnateur de l'équipe n'est pas dans la zone de jeu et est situé derrière ses joueuses et joueurs et non face à eux lors des parties**
- **Le jeune coach est une joueuse ou un joueur**

Le jeune coach doit connaître les règles de l'activité pour :

- assister l'animateur d'AS sous sa responsabilité et en présence de celui-ci
- être capable d'assurer l'encadrement et l'animation d'un groupe de licenciés dans une activité proposée à l'AS ou /et par l'UNSS
- perfectionner ses connaissances spécifiques dans l'activité : techniques, tactiques, règlementaires, etc
- faire preuve d'autorité, de respect et de mise en confiance
- participer aux choix et prises de décisions du calendrier sportif
- participer à l'encadrement des entrainements et au suivi des équipes lors des déplacements
- être capable d'assister l'enseignant en compétition (coacher) ou à l'occasion de sorties.
- contribuer à la gestion du matériel sportif (suivi, renouvellement, commandes)
- être soucieux d'accompagner les nouveaux licenciés pour fidéliser leur engagement à l'AS
- être manager
- être autonome : anime une ou plusieurs séquences de travail proposées par l'animateur d'A.S
- être capitaine de vestiaire en fonction de l'activité
- Faire des choix, adapter ses propositions
- Etre évalué sur la partie théorique correspondant au niveau de certification soit départemental, soit académique

3. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH S'INVESTISSENT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES LORS D'UNE MANIFESTATION

3.1. Jeune Arbitre

Apprentissage : mise en situation sur des exemples précis avec intervention d'un enseignant formateur.

Alternance de l'arbitrage en « solo » et en « binôme ».

➤ Avant le début du tournoi, il doit

- se rendre sur le lieu de la rencontre avec une tenue adaptée et son badge,
- arriver assez tôt pour :
 - se présenter aux organisateurs, aux responsables des équipes, et aux autres officiels présents,
 - vérifier les bonnes conditions de jeu (chaleur salle, éclairage, sanitaires, ...)
 - vérifier les constitutions des équipes,
 - informer les responsables s'il y a un problème (licence, matériel, organisation),
 - vérifier le matériel mis en place (jeux, pendules),
 - régler les pendules,
 - afficher dès que possible la liste des équipes avec un ordre non modifiable au cours du championnat

➤ Avant le début de chaque ronde il doit :

- vérifier le placement des pièces
- vérifier que tous les joueurs sont bien en place,
- vérifier que les pendules sont bien réglées,
- lancer la ronde.

➤ Pendant chaque ronde, il doit :

- faire appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs,
- s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu,
- intervenir chaque fois qu'il est nécessaire,
- remplir la feuille de match.

➤ Après chaque ronde, il doit :

- faire vérifier la feuille de match par les deux jeunes coaches, la leur faire signer puis la signer en dernier,
- la porter au gestionnaire informatique,
- afficher les résultats des rondes précédentes et éventuellement un classement.

3.2. Jeune coach

Avant : Il assiste l'animateur d'AS sous sa responsabilité et en présence de celui-ci
Il perfectionne ses connaissances spécifiques dans l'activité : techniques, tactiques, règlementaires, ...
Il participe aux choix et prises de décisions du calendrier sportif.
Il participe à l'encadrement des entraînements et au suivi des équipes lors des déplacements.
Il est autonome et peut animer une ou plusieurs séquences de travail proposées par l'animateur d'A.S.

Pendant : il est capable d'assurer l'encadrement et l'animation d'un groupe de licenciés dans une activité proposée à l'AS ou /et par l'UNSS
Il fait des choix, adapte ses propositions
Il fait preuve d'autorité, de respect et de mise en confiance.

Après : il contribue à la gestion du matériel sportif (suivi, renouvellement, commandes).
Il est manager.
Il est capitaine de vestiaire en fonction de l'activité.

3.3. Jeune Reporter

Avant : il contacte les médias, il établit un projet

Pendant : il couvre l'événement

Après : il réalise un dossier précis et ou un article pour la revue « Equilibre »

3.4. Jeune Organisateur

➤ **Avant le début du tournoi, il doit :**

- consulter le cahier des charges,
- faire l'inventaire du matériel nécessaire,
- installer ce matériel.

➤ **Pendant le tournoi, il doit :**

- placer les chevalets avec les noms des collèges et des lycées en tête de rangée avant chaque ronde,
- respecter le programme, anticiper et assurer le bon usage des installations,
- préparer la remise des prix.

➤ **Après le tournoi, il doit :**

- Ranger,
- remettre en état,
- établir le bilan et boucler le dossier.

4. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Niveau Départemental

- Pré requis : le jeune arbitre doit être investi au niveau de son district

ARBITRE	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
Arbitre de table	1. APPLICATION DES RÈGLES	Applique correctement les consignes au moins sur les points principaux	Trois matchs au cours d'un tournoi et/ou d'un stage de formation départemental
	2. PERTINENCE DES DÉCISIONS	Applique ses connaissances Est clair dans ses interventions	
	3. EFFICACITÉ PAR UNE AUTORITÉ AFFIRMÉE (sait se faire respecter)	Est sûr de lui sans excès Est à l'écoute des formateurs	

Organisateur	Avec un officiel, bonne préparation de la salle Réaction rapide lors d'un problème	Le Jeune organisateur obtiendra la certification départementale s'il participe à une rencontre départementale
---------------------	---	---

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau départemental : saisir son niveau sur OPUSS
- Remise d'un diplôme par le service départemental

Niveau Académique

- Pré requis : Le jeune arbitre doit :
- être investi au niveau de son département.
 - justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ARBITRE	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
Arbitre de table	1. APPLICATION DES RÈGLES	Applique correctement les consignes	Le Jeune Arbitre est certifié au niveau départemental et officie sur un championnat académique ou inter-académique. La CMR (Commission Mixte Régionale) ou les organisateurs peuvent délivrer le niveau
	2. PERTINENCE DES DÉCISIONS	Est clair dans ses interventions Intervient à bon escient Explique bien la nature des décisions prises	
	3. EFFICACITÉ PAR UNE AUTORITÉ AFFIRMÉE (sait se faire respecter)	Est sûr de lui sans excès Est à l'écoute des formateurs	

Organisateur	Bonne préparation de la salle Réaction rapide lors d'un problème	Le Jeune organisateur peut obtenir le niveau de certification académique s'il a déjà le niveau départemental
---------------------	---	--

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau régional : saisir son niveau sur OPUSS
- Remise d'un diplôme par le service régional

Niveau National

➤ Pré requis : le jeune arbitre doit :

- être investi au niveau de son académie.
- justifier de l'acquisition de son niveau académique et participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

ARBITRES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
Arbitre de table	1. APPLICATION DES RÈGLES	Applique correctement l'ensemble des règles	Le Jeune arbitre a le niveau académique et officie sur un championnat de France. La CMN peut délivrer le niveau national.
	2. PERTINENCE DES DÉCISIONS	Applique ses connaissances et l'ensemble des règles correctement. Est clair dans ses interventions	
	3. EFFICACITÉ PAR UNE AUTORITÉ AFFIRMÉE (sait se faire respecter)	Est sûr de lui sans excès Intervient seul auprès des joueurs	

Organisateur	Bonne préparation de la salle Réaction rapide lors d'un problème	Le Jeune organisateur peut obtenir le niveau de certification national s'il a obtenu la certification académique
--------------	---	--

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau national : saisir son niveau sur OPUSS
- Remise d'un diplôme par le service organisateur du championnat de France

ÉVALUATION ET HARMONISATION DES CERTIFICATIONS

Un Jeune Juge/Arbitre acquiert le niveau 5 (national) de la compétence à partir d'une note de 16/20 lors de son évaluation.

Exigences minimales requises Niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20	Exigences minimales requises Niveau 3/4 : Niveau académique 14/20	Exigences minimales requises Niveau 5 : Niveau national (Lycées : option facultative EPS) 16/20
--	---	---

L'évaluation se déroulera en deux parties :


- **Théorique** : vidéos à privilégier, QCM, oraux (notamment pour les élèves en difficulté, par exemple 1/3 temps, dyslexie prononcée/repérée etc.) Un élève qui a une mauvaise note à l'écrit mais qui se fait repérer comme « performant » dès les premiers jugements/arbitrages doit pouvoir repasser la théorie sous forme d'oral afin de ne pas être éliminé pour une possible obtention de la certification, et ce, à tous les niveaux.
- **Pratique** : mise en situation lors d'un Championnat de France, déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer (2 rôles souhaités si possible)

Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Juge/Arbitre.

<u>Partie théorique</u>	1 à 1.5 point	2 à 2.5 points	3 à 4 points
Sur 4 points	<i>A consolider</i>	<i>Satisfaisant à Bien</i>	<i>Très bien à Excellent</i>

Compétences pratiques attendues à tous les niveaux pour le Jeune Arbitre en Jeu d'échecs

Nom & Prénom du Jeune Arbitre :

Compétences attendues Jeune Arbitre en Jeu d'échecs		<h1 style="margin: 0;">JEUNE ARBITRE JEU D'ÉCHECS</h1> <p style="margin: 0;">(1) Un Jeune Juge-Arbitre acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une moyenne de 16/20. (2) Possibilité de modifier le nombre de rôles et d'ajuster la répartition des points en conséquence (cf. livrets Jeunes arbitres). Les propositions des contenus sont à titre d'exemple et s'ajustent en fonction des activités.</p>		
		<p>L'évaluation se déroulera en deux parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Théorique : QCM - Pratique : mise en situation lors d'un Championnat de France <p>L'utilisation de la fiche d'évaluation du jeune arbitre national est obligatoire. Le niveau national sera acquis au total de l'évaluation théorique et pratique à 16/20. La pratique sera notée sur 16 points. La théorie sera notée sur 4 points. Un élève obtenant moins de 2/4 en partie théorique ne peut prétendre à la certification nationale</p>		
Points	Élément à évaluer	Exigences minimales requises Niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20	Exigences minimales requises Niveau 3/4 : Niveau académique 14/20	Exigences minimales requises Niveau 5 ⁽¹⁾ : Niveau national (Lycées : option facultative EPS) 16/20
16/20	Arbitre de table	<p><i>Application des règles du jeu</i> <i>Connaît et applique les règles fondamentales</i></p> <p><i>Comportement</i> <i>Communique avec les joueurs, engage des explications</i></p> <p><i>Rayonnement</i> <i>Ni influençable, ni autoritaire, construit sa confiance</i></p> <p style="text-align: center;">2 à 10 points</p>	<p><i>Application des règles du jeu</i> <i>Connaît le règlement et les cas particuliers</i></p> <p><i>Comportement</i> <i>Sait faire respecter les règles</i></p> <p><i>Rayonnement</i> <i>Est confiant et concentré</i></p> <p style="text-align: center;">10 à 13 points</p>	<p><i>Application des règles du jeu</i> <i>Arbitre engagé, réactif, intervention avec opportunité et autorité</i></p> <p><i>Comportement</i> <i>Jugement explicatif, précis, bien justifié, adapté</i></p> <p><i>Rayonnement</i> <i>Aide constructive</i> <i>Confiance en son arbitrage (détendu)</i></p> <p style="text-align: center;">13 à 16 points</p>
04/20	Connaissances théoriques ORAL s'appuyant sur un QCM	A consolider 0 à 2 points	Assez bien à bien 2 à 3 points	Très bien à Excellent 3 à 4 points

5. L'ÉVALUATION DU JEUNE COACH

Cadre général des tâches essentielles :

Connaître l'activité - Se former - Entraîner - Manager - Diriger – Evaluer - Choisir - Organiser- Intervenir posément, de façon bienveillante et positive

- Le jeune coach est membre de l'équipe en PETANQUE donc compétiteur sauf en sport partagé
- Il est obligatoire

CONTROLE DES CONNAISSANCES ET VALIDATION DE L'ENGAGEMENT

- Le Jeune coach peut être en binôme avec l'enseignant d'EPS, animateurs d'AS
- Sur un championnat de France : soit il continue à assumer sa fonction de jeune coach en binôme (sport collectif uniquement), soit il en assume seul le rôle sur le banc de touche
- Le jeune coach assiste à la réunion technique du CF
- Contrôle des connaissances :
 - Certification départementale : identique à l'évaluation théorique demandée au JA certifié départemental
 - Certification académique : identique à l'évaluation théorique demandée au JA certifié académique
 - Au Championnat de France, l'évaluation théorique se fait en même temps que les jeunes arbitres
- Validations :
 - Acquis ou non acquis sur le niveau du championnat auquel il officie
 - Championnat de France : un diplôme national lui sera délivré mais la certification est académique

HORS RENCONTRE/COMPETITION			PENDANT RENCONTRE/COMPETITION		
Co anime	Anime	Dirige	Assiste	Conseille	Dirige
L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève est seul face au groupe mais applique les consignes du professeur	L'élève décide et assume	L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève gère la rencontre en respectant les choix du professeur	L'élève est en autonomie complète

6. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT VÉRIFIER LEURS CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM, oral ...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Juge/Arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune juge/arbitre 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 que Juge/Arbitre 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 (en classes de seconde et de première) s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

7. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION PASSERELLES FÉDÉRALES

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune Arbitre certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUS : www.unss.org

Passerelles entre l'UNSS et la Fédération Française des Échecs

Points de la convention entre l'UNSS et la Fédération Française des Échecs :

2.3 - Formation des « Jeunes Officiels »

L'UNSS assure la formation des Jeunes Officiels avec l'aide des techniciens fédéraux. La Fédération Française des Échecs s'engage à reconnaître les certifications UNSS et de proposer des équivalences de diplôme selon des modalités définies en CMN.

- un jeune officiel UNSS à compétence nationale obtient une qualification « arbitre jeune » (pour les moins de 18 ans)
- de la même façon, un arbitre jeune de la FFE obtient le niveau académique auprès de l'UNSS, sous réserve de satisfaire à l'obligation de prise de licence UNSS.

La Fédération Française des Échecs communiquera à l'UNSS la liste des officiels diplômés par équivalence.

2.4 - La participation des « Jeunes Arbitres » à toute organisation de la Fédération Française des Échecs sera encouragée et communiquée à l'UNSS.

8. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH PEUVENT PARFAIRE LEUR FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : www.unss.org

Services régionaux UNSS,

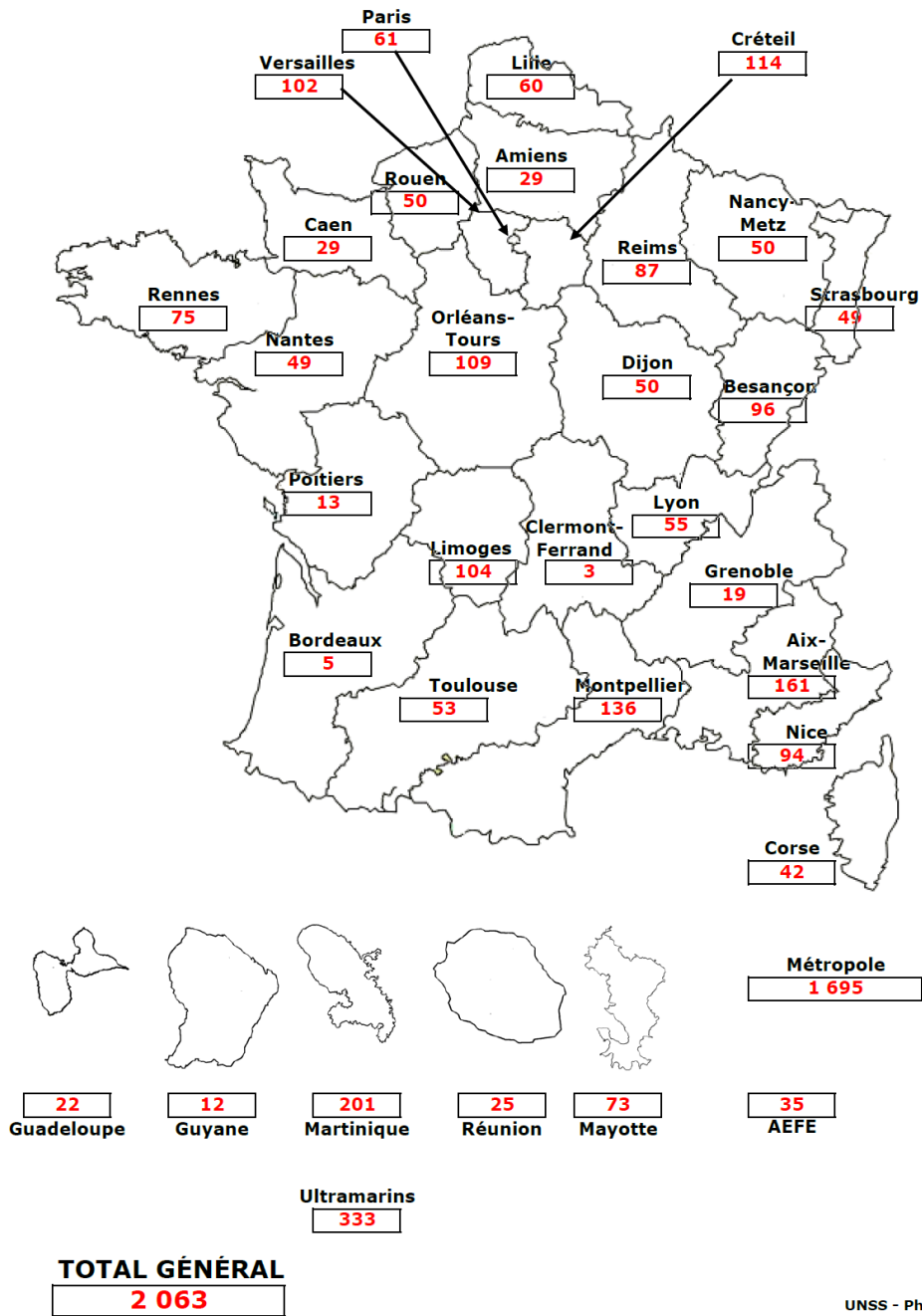
Services départementaux UNSS

Stages mis en place :

Se rapprocher des services départementaux et régionaux UNSS

Portail Fédération Française des Échecs (FFE) : www.echecs.asso.fr

ECHECS 2017-2018



UNSS - PhDek - 2016