

UNSS 2021

Je suis Jeune Arbitre en WATER POLO



SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE

PRÉSENTATION	3
1. S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS	5
2. MAITRISE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ	6
3. CONNAIT SON RÔLE EN LIEN AVEC SES MISSIONS	13
4. EST IDENTIFIÉ	16
5. SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION	17
6. VALORISE SON PARCOURS	28
7. ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES	30
8. BOÎTE À OUTILS	35
ANNEXE	37
▶ LE JEUNE ARBITRE DANS LES TEXTES OFFICIELS	

En cliquant sur les numéros des pages définies dans ce sommaire, vous arriverez directement sur le chapitre souhaité !

Dans le livret, pour revenir à ce sommaire, cliquez sur le numéro en bas de chacune des pages



LE JEUNE ARBITRE

Présentation

Tout élève de collège ou de lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir 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).

Les compétences attendues se trouvent dans le livret Jeune Arbitre de chaque activité.

*Arbitrer,
c'est partager une passion !*



« L'arbitrage est un moyen de partager une passion et de vivre des moments inoubliables sans compter que les arbitres sont les premiers acteurs du jeu. »

*Bess GUESDON Jeune Arbitre
du Lycée J. Perrin à Lambersart (59)*

Vidéo de présentation en suivant ce lien hypertexte ci-dessous :



DEVENIR JEUNE ARBITRE, C'EST :



- Apprendre à **faire des choix** et s'y tenir,
- **Prendre des décisions pertinentes** (sécurité, équité, loyauté) et **justifier ses choix**.
- **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...),
- Prendre et **assumer des responsabilités**.

Le waterpolo est un sport collectif aquatique :

- Confrontation de 2 équipes constituées de 6 à 8 Joueurs(ses).
- La mixité est obligatoire sauf pour les lycées « excellence » où la mixité est simplement autorisée.
- Durant le jeu : 5 joueurs sont dans l'eau, 2 filles dans l'eau obligatoirement *sauf pour les lycées « excellence »*
- Les jeunes arbitres jouent un rôle primordial pour la bonne tenue des matchs. Les JA peuvent être 2 pour arbitrer un match ou seul.

1. LE JEUNE ARBITRE S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Tout jeune officiel UNSS, de par sa formation, est en mesure de lire cette charte au moment du protocole et de la respecter au sein des événements auxquels il participe :

« Les jeunes licenciés ici présents seront rapidement les adultes de demain, garants des valeurs de la République. »

L'organisation de l'ensemble de nos championnats s'appuie sur les compétences de tous nos Jeunes Officiels qui font preuve d'un esprit d'initiative et d'une responsabilisation exemplaires.

Être responsable, c'est être capable de respecter des règles, de respecter les autres mais aussi soi-même et ce en accord avec les emblèmes de la République. »

Pour montrer l'attachement de l'UNSS au « vivre ensemble », je vous invite à vous lever pour notre hymne national :

« La Marseillaise ».

Le Jeune Arbitre doit :

- **Connaître** le règlement de l'activité
 - **Être** 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, 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 / Jeunes Juges, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »*

Comité International Olympique

2. LE JEUNE ARBITRE MAITRISE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

• 1. LE CHAMP DE JEU

La disposition et les marquages du champ de jeu pour un match doivent être conformes aux règles suivantes :

a) Exemple sur bassin de 25 mètres : la moitié de la piscine de 25 mètres prise dans sa largeur et réduite à partir du milieu de 2,50 m.

b) 2 à 4 terrains dans un bassin de 50 mètres (terrains de 11 m de large minimum).

Des marques distinctives doivent être apposées des deux côtés du champ de jeu pour signaler les zones suivantes :

Marques blanches	ligne de but et du milieu
Marques rouges	ligne des deux mètres
Marques jaunes	ligne des cinq mètres
Marques vertes	ligne des six mètres

Une marque rouge doit être placée à chaque extrémité du champ de jeu, à deux mètres de l'angle du champ de jeu du côté opposé à la table officielle, pour distinguer la zone de rentrée.

• 2. LE MATERIEL

a) Les buts :

Recommandations : de 2 à 3 mètres de long à l'intérieur des poteaux, de 0,60 mètre minimum à 0,90 mètre maximum de haut entre la surface de l'eau et le bord inférieur de la transversale. Profondeur au moins égale à la grosseur d'un ballon (env. 0,30 m). Poteaux en bois, métal, plastique ou gonflable.

b) Le ballon : ballon pour les collégiens et lycées établissements du type « nabaiji » n° 4, (ou équivalent) ; ballon pour les lycéens excellences de taille 5 du type « nabaiji » pesant de 400 à 450 grammes. La surface sera sans relief et le gonflage maximum.

c) Les bonnets : chaque équipe devra posséder un jeu de bonnets de water-polo de couleurs différentes avec oreillettes de protection plastique (numéros de 2 à 7 ou de 8 à 13, le numéro 1 étant attribué au gardien de but). **Les concurrents représentent l'AS de leur établissement et doivent en porter les couleurs : bonnet et maillot d'AS obligatoire (bonnet et maillot de club interdit)**

Remarque : ces indications doivent servir de base pour organiser les tournois. Les disparités locales peuvent cependant amener les commissions responsables à adapter ces caractéristiques, le principe étant l'égalité de chances pour toutes les équipes.

3. LE TEMPS DE JEU

La partie se joue en deux mi-temps de *6 minutes à 10 minutes selon la catégorie* (temps global). Les équipes possèdent un maximum d'une minute pour changer de camp.

En cas d'interruption extraordinaire (accident ou incident technique ...), le responsable du tournoi après avis du ou des arbitres, adopte la position la plus conforme à l'esprit de cette compétition :

- ✓ Soit l'arrêt de jeu est cumulé en fin de match,
- ✓ Soit le match est validé sans prolongation,
- ✓ Soit une mi-temps est rejouée, le résultat de l'autre mi-temps étant conservé.

Lors d'une finale (et éventuellement la 1/2 finale lors du championnat de France) le temps pourra être arrêté après un but.

4. LES EQUIPES

Elles sont composées de 6 à 8 Joueurs en tout : 4 Joueurs de champ, 1 gardien de but, 1 à 3 remplaçant(s). 1 Jeune Arbitre et 1 Jeune Coach-Jeune Capitaine viennent compléter l'équipe. Le jeune coach-jeune capitaine peut être joueur. Dans ce cas-là, il est intégré dans les 6 à joueurs. Le responsable 1 (jeune coach-jeune capitaine) est le seul habilité à se lever quand son équipe est en possession de la balle sans dépasser la ligne des 5 mètres. Il est assis quand son équipe n'est plus en possession de la balle. Le responsable 2 (binôme du jeune coach-jeune capitaine), le responsable 3 (l'enseignant d'EPS) et les remplaçants doivent rester assis lors du match.

La mixité est obligatoire dans les épreuves du championnat par équipes d'établissements et excellence collège (au moins 2 filles ou 2 garçons pour que la mixité soit effective).

5. LES REGLES DE FONCTIONNEMENT

L'engagement

Lorsque les arbitres se sont assurés que les équipes sont prêtes, un arbitre doit donner un coup de sifflet pour commencer, puis libérer ou lancer le ballon en jeu sur la ligne de mi-distance.

Le temps commence à s'écouler lorsque la balle est touchée, dans le cas où des rencontres seraient organisées simultanément avec un décalage.

Le remplacement de joueur peut se faire à n'importe quel moment et, quand le jeu se déroule, s'effectuer par la zone de rentrée située à la droite de la ligne de but. Le joueur remplaçant doit lui aussi se trouver dans cette zone et ne peut pas plonger. Par ailleurs, un joueur qui entre en jeu ne doit pas se propulser du mur latéral, ni du fond du bassin pour participer directement au jeu. Le joueur remplacé reste derrière la ligne de but si elle existe, ou sort dans le cas contraire.

L'arbitre vérifie avant le début du match que chaque joueur des 2 équipes a bien les ongles coupés à ras, ne porte pas de bijoux (bagues, colliers, bracelets, montres, boucles d'oreilles...).

6. LES REGLES DU JEU

La philosophie qui a déterminé les règles et qui doit prévaloir chez les arbitres est :

- ✓ Règles simples facilement applicables
- ✓ Jeu en continu, on ne siffle que si cela facilite le jeu
- ✓ Exclure avec extrême sévérité tout comportement violent ou antisportif
 - EDA : Exclusion Définitive Avec remplaçant, pour contestations et/ou insultes
 - EP4 pour brutalité et/ou violence : Exclusion définitive + Pénalty + 4 min (le remplaçant rentre au bout de 4min)

Les fautes simples :

- S'accrocher au bord du bassin ou se pousser du bord
- Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué (même involontairement)
- Attraper et/ou lancer la balle à deux mains (à l'exception du gardien de but dans ses cinq mètres)
- Frapper la balle du poing fermé (sauf gardien de but dans ses cinq mètres)
- Prendre position dans les 2 mètres quand le ballon n'y est pas

Sanctions :

- Coup franc :
 - ces fautes donnent lieu à un coup franc INDIRECT dès lors que la faute a été commise dans la zone des 6 mètres adverse,
 - elles donneront lieu à un coup franc qui pourra être tiré DIRECTEMENT dès lors que la faute a été commise à l'extérieur de la zone des 6 mètres adverses et que le tir au but est immédiat (sans délai, ni feinte) ou après avoir feinté, dribblé ou mis en jeu le ballon.

Dans tous les cas, le coup franc devra se jouer à l'endroit où est le ballon (à l'exception des 2 mètres).

Le coup franc doit être joué rapidement.

- Corner : possibilité de tirer directement au but, nager et tirer sans faire de passe, passer le ballon à un partenaire.
- La chandelle d'arbitre :
La chandelle d'arbitre est sifflée lorsqu'il y a des fautes simultanées ou litige ou lorsqu'il y a eu un avantage manifeste à l'engagement d'une période ou du match.

b) Les fautes graves :

Fautes d'Exclusion

- Tenir, enfoncer ou tirer en arrière un adversaire qui ne tient pas le ballon
- Jeter intentionnellement de l'eau au visage
- Charge disproportionnée sur un adversaire
- Gêner l'exécution d'un coup franc ou d'un corner
- Effectuer un mauvais remplacement

Fautes de Penalty

- Pour un joueur de la défense, commettre une faute dans la zone des 6 mètres sans laquelle un but aurait probablement été marqué
- Pour un joueur de défense en poursuite toucher l'attaquant qui se dirige vers le but
- Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué dans la zone des cinq mètres dans l'intention d'éviter un but probable
- Frapper la balle du poing fermé (sauf gardien de but) à l'intérieur de la zone des cinq mètres dans l'intention d'éviter un but probable

Exemple 1 : un joueur attrape par les pieds un adversaire qui part droit au but avec la balle devant lui. Cette action se produisant en dehors des 6 mètres, le fautif est exclu temporairement du jeu jusqu'à ce que son équipe regagne la possession du ballon. Si cette action se déroule à proximité du but (dans les 6 mètres de l'équipe qui défend) ou si un Le joueur est immobilisé alors qu'il va recevoir la balle pour la propulser au fond du but (volée), il y a attribution d'un penalty.

Exemple 2 : pour le gardien, se propulser à l'aide du bord du bassin afin d'intervenir sur le ballon pour éviter un but.

Commentaire : le penalty devra se jouer à 5 mètres du but et faire l'objet d'un tir direct et immédiat au signal de l'arbitre (la feinte n'est pas permise).

Exclusion Définitive Avec remplacement

- Gêner l'exécution d'un penalty
- Contester les décisions des jeunes arbitres (joueurs et accompagnateurs compris)
- Sortir de l'eau pour reprendre part au jeu en plongeant

Exclusion Définitive Avec remplacement après 4 mn + Pénalty

- Commettre un acte de brutalité contre un adversaire ou un officiel, pendant le jeu (y compris tout arrêt ou temps mort) ou pendant l'intervalle entre les périodes de jeu.

Commentaire : en cas de contestation répétée, l'accompagnateur pourra être exclu du bord du bassin.

7. EQUIPES A EGALITE

A l'issue des poules de « brassage », elles seront départagées en fonction des critères successifs suivants :

- Goal average particulier (résultat du match ayant opposé les équipes à égalité de points)
- **Equipe qui possède un Jeune Coach-Jeune Capitaine non compétiteur**
- Goal average général
- Meilleure attaque
- Points de pénalités particulier
- Points de pénalités général
- Équipe la plus jeune.

En phase finale la mort subite permet de départager les équipes.

8. DISQUALIFICATION

Pour toute infraction au bon déroulement du tournoi, la commission d'organisation pourra prononcer la disqualification.

Elle peut être prononcée :

- pour le match : l'équipe marque 0 point
- pour le tournoi : l'équipe est classée dernière et les matches prévus qu'elle ne peut plus disputer, sont gagnés par forfait par les adversaires (score 5/0).

9. GESTUELLE DE L'ACTIVITE UNSS



- A. Début de match
- B. Coup Franc – sens de l'attaque
- C. Chandelle d'arbitre
- D. Exclusion d'un Joueur
- E. Exclusion simultanée
- F. E.D.A
- G. E.D.S 4mn + Pénalty
- H. Exécution du Pénalty
- I. But
- J. « Tenir »
- K. « Appuis sur l'adversaire »
- L. Juge de But
- V. « Bon alignement »
- W. « Alignement incorrect »
- X. « Corner »
- Y. « But »

- ✓ Pour indiquer le numéro du bonnet d'un joueur et permettre à l'arbitre de mieux communiquer avec les joueurs et le secrétaire, les signaux sont effectués en utilisant les deux mains si nécessaires.
- ✓ Quand le nombre est supérieur à 5, une main montre 5 doigts et l'autre main montre les doigts supplémentaires pour faire la somme correspondant au numéro du joueur.
- ✓ Pour le numéro 10, un poing serré est montré ; si le numéro est supérieur à 10, une main présente un poing serré et l'autre les doigts supplémentaires pour la somme correspondant au numéro du joueur.

10. LES OFFICIELS



a) L'arbitre : l'arbitrage sera assuré à chaque fois que cela sera possible par deux jeunes arbitres qui auront suivi un cursus de formation et de certification UNSS. En cas de décision opposée, il peut y avoir concertation des arbitres ; sinon la décision revient à l'arbitre prioritaire sur la zone d'action de jeu.

Si l'organisation ne permet qu'un seul arbitre, celui-ci sera en priorité un jeune arbitre ayant déjà une bonne expérience (décision des responsables scolaires de la rencontre) ou un officiel adulte désigné par ces responsables.

Dans un match dirigé par un arbitre, l'arbitre doit officier du même côté que la table officielle, et les juges de but doivent être situés du côté opposé à celle-ci.

Un espace suffisant doit être prévu afin de permettre aux arbitres de se déplacer librement d'une extrémité à l'autre du champ de jeu. Un espace doit également être prévu près des lignes de but pour les juges de but.

Au championnat de France, il sera exigé un niveau académique. Le Jeune Arbitre ne pourra pas être joueur. Il peut être d'une autre AS de l'académie.

Le(s) arbitre(s) devra(ont) faire respecter le règlement du bord du bassin à l'extérieur de l'eau. Il(s) suivra(ont) du bord les déplacements de l'ensemble des joueurs afin de rester maître du jeu. Il(s) sera(ont) muni(s) d'un sifflet grâce auquel il(s) sanctionnera(ont) un coup franc pour l'équipe victime de la faute en montrant d'une main l'endroit où se jouera la balle et de l'autre la direction d'attaque de l'équipe bénéficiaire de la décision. Prévoir des sifflets à deux tons si plusieurs matches sont organisés simultanément.

b) Le chronométreur : il possède un chronomètre pour mesurer le temps de jeu global et prévient l'arbitre en fin de temps pour le match et pour le repos. Tous les matches commencent et terminent en même temps (sauf cas particuliers).

c) Le secrétaire : il est chargé de tenir la feuille de match sur laquelle il comptabilise les buts marqués par chacune des deux équipes ainsi que les fautes commises. Il paraît essentiel, pour l'organisation générale, lorsque plusieurs matches se déroulent simultanément, que tous les matches commencent et finissent en même temps, au signal donné par le secrétariat de compétition au moyen d'une sonorisation, chaque rencontre ayant une table de marque.

NOUVELLES REGLES DE WATER POLO EN VIGUEUR SEPTEMBRE 2019

(en rouge les particularités du championnat UNSS)

1-Comment peut-on marquer sur un Coup Franc (CF) accordé en dehors des 6m ? **5m en UNSS**

Quand la faute est sifflée, celle-ci et la balle doivent être sur ou en dehors des 6 m. **(5 m)**

Pour en être sûr, le joueur pourra regarder l'arbitre qui en levant le bras confirmera la possibilité de tir direct, soit de continuer de jouer en faisant « **sauter** » la balle de sa main (mise en action de la balle). Ce détachement doit être visible peu importe la manière. C'est à partir de ce moment-là, que le défenseur peut de nouveau intervenir sur l'attaquant qui peut **feinter, tirer ou nager** avec la balle.

Cas particulier : après un arrêt de jeu pour raisons diverses, l'attaquant qui aura le ballon ne pourra tirer directement sur CF, mais pourra mettre la balle en action comme énoncé précédemment.

2- Le coup franc doit être joué à l'endroit où se trouve la balle et non plus à l'endroit de la faute ou plus en arrière.

Cas particuliers :

a) - balle à l'intérieur des 2m au moment ou à la suite du CF (faute).

b) - vous ne pouvez pas marquer (comme énoncé dans 1) si la balle est dans les 6 m, **(5 m en UNSS)** même si la faute a été commise au-delà. Exemple : la faute a lieu à 6,5 m et la balle se retrouve à 5m, le joueur ne peut pas reculer avec la balle des 5m au 6m et tirer.

3-Les cas ou le chronomètre des 30'' revient à 20'' **(ne concerne pas le championnat UNSS)** :

Chaque fois que vous avez une **nouvelle possession de balle en attaque** (corner, rebond offensif après un **tir renvoyé par la défense** (joueur, gardien, poteaux), sur **Penalty** ou sur **Exclusion**.

Précisions :

Le chrono des 30'' est remis à 20'' uniquement si au moment du tir celui affichait moins de 20''. Si par exemple le tir a lieu à 23'' le chrono continue de défiler normalement.

Le chrono des 30'' est remis à 30'' seulement dans le cas d'un « entre deux » ou si l'entraîneur dans la dernière minute choisit la possession plutôt que de tirer le Penalty accordé en sa faveur.

4-Est ce que toutes les fautes commises par un défenseur en situation « de poursuite » sur un attaquant porteur de balle face au but dans les 6 m **(5 m en UNSS)** donnent lieu à un Penalty ?

Oui si l'attaquant est dans une situation de **but probable** avec l'**intention de marquer**, en étant dans **l'axe qui mène au but, le bras armé !**

La seule façon de défendre est de toucher la balle uniquement, et non le joueur, le bras porteur ou la main. S'il y a faute sur l'attaquant balle en main mais que celui-ci n'est pas encore en situation de tir (bras armé), il faut laisser se poursuivre l'action et éventuellement revenir à un pénalty si l'arbitre estime que la faute provoquée a empêché un but probable.

5-Autres nouvelles règles :

a) le gardien peut passer le milieu de terrain.

b) remplacement possible entre la ligne de but et le milieu de terrain. **(pas en UNSS)**

c) 3' entre P2 et P3. **(pas en unss)**

d) 2 temps morts par match. **(pas en UNSS un seul temps mort en phase finale)**

e) arbitrage vidéo. **(pas en UNSS)**.

f) contact radio entre les arbitres. **(pas en UNSS)**

3. LE JEUNE ARBITRE CONNAIT SON RÔLE EN LIEN AVEC SES MISSIONS

Chaque match est dirigé par **deux arbitres** ayant chacun les mêmes fonctions.
Ils sont assistés par **un secrétaire** et par **un chronométrateur**.



1. Les Arbitres :

Avant, ils doivent :

- ✓ Se rendre sur le lieu de la rencontre avec ses affaires (chaussures propres, maillot Jeune Arbitre, sifflet, bouteille d'eau)
- ✓ Arriver assez tôt pour :
 - Se présenter aux organisateurs, aux responsables des équipes, et aux autres officiels présents,
 - Se changer et se préparer,
 - Surveiller la conduite des joueurs dès leur arrivée sur les lieux du match et jusqu'à leur départ,
 - Constater également la présence des 2 équipes en tenue réglementaire,
 - Vérifier les ongles des joueurs,
 - Inspecter l'aire de jeu, les buts et les ballons avant que ne commence le match,
 - Décider quels ballons seront utilisés,
 - Vérifier la feuille de match ainsi que l'équipement des joueurs et l'occupation réglementaire de la zone de changement par les joueurs et les officiels, tout comme la présence et l'identité des « officiels responsables des équipes ».

Toute irrégularité doit être corrigée.

Pendant, ils doivent :

- Faire appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs,
- Utiliser les gestes conventionnels et s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu,
- Surveiller leur zone de jeu,
- Être responsable du décompte des buts et des fautes.

A la mi-temps, ils doivent :

- Rester concentrés,
- Vérifier si la feuille de match a été correctement remplie,

Après, ils doivent :

- Surveiller la sortie de l'eau des joueurs et leur retour au vestiaire,
- Vérifier si la feuille de match a été correctement remplie et signée.

Les expulsions et les disqualifications doivent être motivées sur la feuille de match.

2. Le Chronométreur et le Secrétaire :

Avant.

- ✓ **Le chronométreur doit :**
 - S'assurer de la présence et de la disponibilité du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre :
 - Chronomètre,
 - Tableau d'affichage,
 - Chronomètre de réserve,
 - Sifflet(s) ou drapeaux de signalisation,
 - Cinq ballons officiels.
 - Il contrôle le bon fonctionnement du chronomètre et du tableau d'affichage ainsi que le bon fonctionnement des chronomètres de réserve.
- ✓ **Le secrétaire doit :**
 - Etre en possession d'une feuille de match officielle (ou plusieurs en cas de tournoi).
 - Il doit se procurer les listes (et les licences) des joueurs et des officiels des deux équipes devant être inscrits sur la feuille de match,
 - Prendre contact avec un responsable ou un entraîneur de chaque équipe pour relever les numéros des joueurs (dans le cadre d'un tournoi, les joueurs doivent conserver le même numéro)
 - Remplir la feuille de match (en majuscule d'imprimerie),
 - Prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (exclusions, EDA, EP4, cartons jaune et rouge, évènements particuliers, accidents).

Pendant.

- ✓ **Le secrétaire doit :**
 - Noter les évènements suivants (en évitant de les noter directement sur la feuille de match)
 - Buts marqués et numéros des buteurs,
 - score à la mi-temps,
 - score final,
 - exclusions, EDA, EP4 avec numéros des joueurs fautifs,
 - accidents
 - être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométreur en cas de besoin.

Après.

- ✓ Le secrétaire doit remplir la feuille de match et s'assurer que toutes les informations demandées soient mentionnées.

Composition d'un jury :

- Un secrétaire
- Un chronomètre
- Un arbitre ou 2
- Un juge de but :
 - * Il signale le bon alignement des joueurs en début de match
 - * Il signale les buts, les corners
 - * Il garde les balles de relance.

4. LE JEUNE ARBITRE EST IDENTIFIÉ

Tenue vestimentaire

Au niveau des différentes organisations nationales et championnats de France, le Jeune Arbitre est identifié par un *tee-shirt de couleur verte*.

Le reste de sa tenue doit correspondre aux standards usuels de l'arbitrage ou du jugement de la discipline sportive concernée.



5. LE JEUNE ARBITRE SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Évaluation et harmonisation des Certifications

Un Jeune 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	Exigences minimales requises Niveau 3/4 : Niveau académique	Exigences minimales requises Niveau 5 : Niveau national
12/20	14/20	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 et qui se fait repérer comme « performant » dès les premiers arbitrages / jugements 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.

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

Il est possible de modifier le nombre de rôles.

Selon la spécificité de l'activité, si le Jeune Arbitre peut être confronté à 2 rôles différents, son évaluation pratique sera alors la moyenne (sur 16 points) de ses 2 prestations :

(Moyenne des 2 prestations pratiques sur 16 points) + note théorique sur 4 points
= note globale sur 20 points

Si par l'essence même de l'activité un seul rôle peut être tenu, c'est la note de ce rôle unique qui sera prise en compte :

Note pratique sur 16 points + note théorique sur 4 points
= note globale sur 20 points

Les pré-requis

- Le Jeune Arbitre doit être **investi** au niveau de son district pour acquérir sa certification départementale (sur une rencontre départementale)
- Le Jeune Arbitre doit être **certifié** de niveau départemental pour acquérir sa certification académique (sur une rencontre académique)
- Le Jeune Arbitre doit être **certifié** de niveau académique pour acquérir sa certification nationale (sur un championnat de France)
- Le Jeune Arbitre peut obtenir une certification internationale s'il est sélectionné pour officier lors d'un championnat du monde ISF (Fédération Internationale Scolaire)

La certification

La remise d'un diplôme est effectuée par les Services UNSS responsables des organisations.



Nom du JA :

Lieu :

Date :

NOTE : /16

Niveau du JA : District - Départemental - Académique - National

Compétition : Départementale - Académique - Inter Académique - France

Examen : District - Départemental - Académique - National

Validation : OUI - NON

TBM (Très Bonne Maîtrise) - 4 pts

SA (Satisfaisant) - 3 pts

FR (Fragile) - 2 pts

IN (Insuffisant) - 1 pt

	TBM (Très Bonne Maîtrise) - 4 pts	SA (Satisfaisant) - 3 pts	FR (Fragile) - 2 pts	IN (Insuffisant) - 1 pt
Evolution sur le terrain	<p>Le JA est en connexion avec le jeu tout au long de la rencontre sans faille</p> <p>Les déplacements sont adaptés et/ou anticipés par rapport aux circonstances du jeu</p>	<p>Le JA n'est pas toujours en connexion avec le jeu.</p> <p>Les déplacements ne sont pas toujours adaptés aux circonstances de jeu.</p>	<p>Le JA est rarement en connexion avec le jeu</p> <p>Les déplacements sont rarement adaptés aux circonstances de jeu.</p>	<p>Le JA est spectateur.</p> <p>Le JA ne sait pas se placer, il est très hésitant, dépassé par le jeu</p>
COMPETENCES TECHNIQUES	<p>Le JA détecte toutes les fautes à juste titre et laisse le jeu se dérouler à bon escient</p> <p>Les gestes du JA sont toujours clairs, sobres et compris de tout l'environnement.</p> <p>Application sans faille et avec justesse du règlement.</p>	<p>- Le JA a quelques faiblesses.</p> <p>Les gestes du JA ne sont pas toujours précis.</p> <p>- Application conforme des lois du jeu</p>	<p>- Le JA a oublié plusieurs fautes ou commet quelques inversions.</p> <p>Le JA fait des gestes inappropriés</p> <p>- Plusieurs erreurs dans l'application des lois du jeu</p>	<p>Le JA identifie peu de fautes ou en invente.</p> <p>Le JA n'effectue aucune gestuelle, gestuelle incomplète</p> <p>Le JA commet des erreurs graves et des fautes techniques</p>

TBM (Très Bonne Maîtrise) - 4 pts

SA (Satisfaisant) - 3 pts

FR (Fragile) - 2 pts

IN (Insuffisant) - 1 pt

PERSONNALITE
ET
MANAGEMENT

Le JA démontre une posture, une prestance et une autorité adaptée

Le JA est capable de prendre des décisions capitales (peu importe le temps de jeu, en faveur de telle ou telle équipe...)

Le coup de sifflet maîtrisé sur toutes les situations

Le JA démontre une maîtrise de ses émotions

Le JA est motivé et attentif aux conseils

- Le JA a une fois manqué ou abusé d'autorité tout en maîtrisant le déroulement du jeu.

Le JA est capable de prendre des décisions capitales avec un laps de temps

Le coup de sifflet maîtrisé sur toutes les situations

Le JA ne maîtrise pas toujours ses émotions mais arrive à se ressaisir

- Le JA semble motivé mais n'est pas très à l'écoute des conseils prodigués

- Le JA est globalement effacé pendant la rencontre.

Le JA manque d'assurance et intervient rarement lors de phases importantes

Coup de sifflet audible

Le JA peut se laisser destabiliser

- Le JA semble peu motivé et pas à l'écoute des conseils donnés

Le JA subit la rencontre.

Ne voit pas le caractère majeure de la décision

Coup de sifflet faible, non maîtrisé

Le JA est destabilisé

Le JA n'est pas motivé du tout.

Arbitrage
collectif

Le JA prend en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions

Le JA communique clairement et utilise un mode de communication approprié avec les autres officiels

Le JA ne prend pas toujours en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions

Le JA communique avec les autres officiels mais n'utilise pas toujours le mode de communication approprié

Le JA prend parfois en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions

Le JA communique partiellement avec les autres officiels

Le JA fait son match seul sans effectuer un travail collaboratif

Le JA ne communique pas avec les autres officiels (ni avant, ni pendant, ni après)

- Gestuel et signalisation
- Coups de sifflet
- Détection des fautes
- Déplacement
- Disposition physique
- Prévention auprès des joueurs

- Gestuel et signalisation
- Coups de sifflet
- Détection des fautes
- Déplacement
- Disposition physique
- Prévention auprès des joueurs

Nom & Prénom du Jeune juge/jeune arbitre :



		<u>Niveau Départemental</u>	<u>Niveau Académique</u>	<u>Niveau National</u>	
		4 à 8 points	8.5 à 10 points	11 à 14 points	14 à 16 points
Indicateurs du rôle 1	Ex : Arbitre	<i>Connait les règles essentielles à la continuité du jeu</i>	<i>Maitrise des règles plus complexes permettant la régulation du jeu</i>	<i>Arbitre engagé, réactif, intervenant avec opportunité</i>	<i>Arbitre régulateur, capable de modérer une rencontre pour instaurer un climat plus serein</i>
		<i>Jugement simple ou binaire : reconnaissance d'une situation de faute</i>	<i>Jugement généralement pertinent, qui mériterait plus d'argumentation, de justification</i>	<i>Jugement réaliste, avec une argumentation simple</i>	<i>Jugement explicatif précis, justifié et adapté</i>
		<i>Arbitre intermittent qui a besoin de temps pour intervenir</i>	<i>Rôle assumé sur l'ensemble d'une rencontre, erreurs corrigées rapidement</i>	<i>Comportement et jugement réguliers sur un championnat.</i>	<i>Arbitre ressource, complet, garant de l'organisation et de la sécurité,</i>
		<i>Se déplace en suivant le jeu</i>	<i>Déplacements orientés pour garder le jeu en vision</i>	<i>Positionnement anticipé grâce à une bonne lecture du jeu</i>	<i>Capable de moduler ses déplacements pour intervenir spécifiquement et opportunément s'il en ressent le besoin.</i>
		<i>Attentif à la zone proche de l'action</i>	<i>Regard élargi sur le secteur de jeu</i>	<i>Prise d'information décentrée</i>	<i>Regard globalisé : 'sent le jeu'</i>
Indicateurs du rôle 2	Ex : Marqueur	<i>Connait les procédures essentielles</i>	<i>Connait les procédures plus précises et plus techniques de l'activité dans son domaine</i>	<i>Maitrise réglementairement les situations</i>	<i>Maitrise et peut expliquer les situations qui lui sont afférentes</i>
		<i>Fait attention aux situations particulières du jeu</i>	<i>Concentré sur l'ensemble de la rencontre</i>	<i>Se focalise, sans pression superflue, sur son rôle</i>	<i>Fait pleinement partie des officiels de la rencontre, du championnat en cours</i>
		<i>Connait les documents et les complète en hétéronomie</i>	<i>Capable de gérer le déroulement administratif d'une rencontre simple en autonomie</i>	<i>Prépare sereinement son rôle administratif avant la rencontre pour être prêt et disponible pour cette dernière</i>	<i>Planifie et gère son organisation administrative complète (avant, pendant, après) en autonomie, avec sérénité</i>
		<i>Accepte de tenir tous les rôles, avec un peu d'aide, une supervision...</i>	<i>Rôle assumé dans un déroulement simple</i>	<i>Sait faire face à des situations techniques précises</i>	<i>Rôle assumé en faisant preuve de l'autorité nécessaire</i>
		<i>Focalisé sur son travail individuel</i>	<i>Travaille en prenant en compte l'arbitre (peut répondre à ses questions, s'adapte à ses demandes)</i>	<i>Travail d'équipe complet avec tous les officiels</i>	<i>Coéquipier sûr pour les officiels de terrain</i>

LES DIFFERENTS NIVEAUX DE CERTIFICATION

Evolution des niveaux de Jeune Arbitre :

Niveau district	Niveau départemental	Niveau académique	Niveau national
JA avec un tuteur	JA avec un tuteur	Le tuteur s'efface, laisse plus d'autonomie notamment sur les fautes simples, mais aide au niveau des fautes graves	JA arbitre seul

Niveau District - « Phase de découverte »

Un arbitre doit :

- ✓ Connaître la manière d'engager le match et de l'arrêter : début, fin de match et de période
- ✓ Savoir quand accorder des buts et communiquer à la table
- ✓ Savoir signaler les fautes :
 - Le coup franc pour une faute simple : gêne, petit accrochage
 - Le corner
 - La touche
- ✓ Connaître les différentes façons de siffler :
 - Coup franc : siffler d'un coup sec
 - Exclusion : 2 courts + 1 long coup de sifflet
 - Fin du match : 3 grands coups de sifflet
- ✓ Savoir se déplacer sur le bord du bassin afin de pouvoir surveiller les joueurs et suivre le déplacement du ballon (coopération)
- ✓ Connaître les gestes :
 - 2 types :
 - Geste en direction des joueurs pour signaler les fautes (coup franc, sens de l'attaque)
 - Geste en direction de la table pour donner le numéro du bonnet des joueurs pour les buts et les fautes

→ Les gestes doivent être simultanés au coup de sifflet pour la clarté de l'arbitrage.

<p>Secrétaire</p>	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>Avant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il est en possession de la feuille de match, -Il dispose des licences des joueurs, -Il relève les numéros des joueurs, <p>Pendant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il note les évènements suivants (en évitant de les noter directement sur la feuille de match) -buts marqués et numéros des buteurs, -score à la mi-temps, -score final, -exclusion, EDA, EP4 avec numéros des joueurs fautifs, -Cartons jaune et rouge. <p>Après l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire signer la feuille de match par les arbitres
<p>Chronométreur</p>	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>Avant l'épreuve :</p> <p>Il s'assure de la présence et de la disponibilité du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre :</p> <p>Chronomètre ou tableau d'affichage Chronomètres de réserve, il en contrôle le bon fonctionnement sifflet(s) et drapeaux de signalisation</p> <p>Pendant l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il indique le drapeau rouge en cas de disqualification et jaune pour EP4, -Il indique aux arbitres, par un coup de sifflet, la demande d'un temps mort en phase finale, -Il signale la fin des temps morts.

<p style="text-align: center;">Secrétaire</p>	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <p>Avant le match</p> <ul style="list-style-type: none"> -prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (exclusions, disqualifications, EDA, EP4, accidents) -être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométreur en cas de besoin <p>Après le match</p> <ul style="list-style-type: none"> -immédiatement après le match, remplir la feuille de match et s'assurer que toutes les informations demandées sont mentionnées 	
<p style="text-align: center;">Chronométreur</p>	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <p>Avant le match :</p> <ul style="list-style-type: none"> -contrôler le bon fonctionnement du chronomètre et du tableau d'affichage, ainsi que le bon fonctionnement des chronomètres de réserve <p>Pendant le match :</p> <ul style="list-style-type: none"> -contrôler le temps de jeu -si le chronomètre est hors service, utiliser un chronomètre de réserve qui doit être arrêté lors des interruptions de temps de jeu et remis en marche lors de la reprise du jeu ; lors de plusieurs arrêts, le temps des arrêts et le temps restant à jouer sont communiqués aux responsables d'équipes et aux arbitres -veiller, avec les arbitres, à ce que le temps de pause soit respecté -indiquer aux arbitres, par un coup de sifflet, la demande d'un temps mort -avertir les arbitres de la fin prochaine du temps mort, 45 secondes après que celui-ci ait été accordé 	

6. LE JEUNE ARBITRE VALORISE SON PARCOURS

La remise d'un diplôme attestant de l'investissement et du niveau de formation du Jeune Arbitre UNSS sera effectuée par le service UNSS responsable de l'organisation (Service Départemental ou Régional UNSS selon les événements).

La valorisation d'un Jeune Arbitre peut également être faite par l'établissement scolaire (hors d'un championnat ou d'une organisation) avec l'accompagnement et sous la délégation du service UNSS concerné.



L'engagement du Jeune Arbitre

Hors du strict cadre de l'UNSS, l'investissement citoyen et le cursus de formation du Jeune Arbitre constituent une véritable démonstration du don de soi et des valeurs civiques.

L'expérience du Jeune Arbitre

De par son rôle opérationnel dans les différentes manifestations dans lesquelles il a pu intervenir, le Jeune Arbitre a pu mettre en pratique ses savoirs et connaissances, développant ainsi une expérience de terrain réelle.

Les compétences du Jeune Arbitre

Les différents niveaux d'implications, de formations et de certifications du Jeune Arbitre sont une reconnaissance des compétences exprimées par celui-ci lors de ses interventions multimodales.

Le parcours du Jeune Arbitre peut ainsi faciliter l'ouverture vers une vocation au sein de l'arbitrage via des passerelles de formation et de reconnaissance mises en place par l'UNSS avec certaines fédérations.

Une valorisation de son parcours pourrait résider dans le fait de faire figurer cet engagement, les qualités humaines et civiques dont il a fait preuve dans son *curriculum vitae* en vue d'une candidature professionnelle (saisonnier type BAFA, ou emploi à plus longue durée) ou dans le cadre de Parcours Sup.



Le Jeune Arbitre, de par son investissement dans sa formation théorique et pratique, est non seulement reconnu au sein de l'UNSS par une certification, mais peut également l'être comme bénévole au sein de la société civile.

En partenariat avec la direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie populaire :

Le Compte Engagement Citoyen (CEC)



LE COMPTE D'ENGAGEMENT CITOYEN

Qu'est-ce que c'est ? (Fiche officielle)

#Compte Engagement Citoyen (CEC)

Institué par la loi travail d'août 2016, le Compte d'Engagement Citoyen est partie intégrante du CPA (Compte Personnel d'Activité)

Chaque personne peut ouvrir un CPE à partir de 16 ans

Le CEC vise à recenser l'ensemble des activités citoyennes de chaque titulaire. Sous réserve d'avoir effectué 200 heures de bénévolat dans l'année, dont au moins 100 dans la même association, le titulaire se voit attribuer un forfait en euros pour pouvoir bénéficier de formations

Il est possible de déclarer ses engagements bénévoles effectués en 2020 avant le 31 décembre 2021

Les modalités pratiques sont explicitées sur www.associations.gouv.fr/cec

Quelles activités citoyennes peuvent être recensées ?

- Le bénévolat dans une association
- Le service civique
- La réserve militaire opérationnelle
- La réserve civile de la police nationale
- La réserve civique et ses réserves thématiques dont celle communale de sécurité civile
- La réserve sanitaire
- L'activité de maître d'apprentissage
- Le volontariat dans les corps de sapeurs-pompiers.

7. LE JEUNE ARBITRE ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES

Vérification de ses connaissances

À 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 Arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque Jeune 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 Jeune Arbitre sur un championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Les services départementaux et/ou régionaux UNSS proposent régulièrement des formations.

Le Jeune Arbitre peut donc se mettre en relation, via son animateur d'AS, avec les services concernés.

Pour approfondir ses connaissances, le Jeune Arbitre pourra se référer au règlement de la FFN.

Exemple de questions en QCM

Q.C.M. Départemental

- 1 – Une équipe de water-polo se compose de :
 - a) De 4 à 5 Joueurs
 - b) De 6 à 8 Joueurs
 - c) De 8 à 10 Joueurs
- 2 – Les Joueurs doivent porter des bonnets munis d'oreillettes :
 - a) Vrai
 - b) Faux
 - c) Cela n'a pas d'importance
- 3 – Le but doit être accordé quand le ballon :
 - a) Est sur la ligne
 - b) A franchi la moitié de la ligne
 - c) A Franchi complètement la ligne
- 4 – Pour un Joueur (à l'exception du gardien), « attraper la balle à 2 mains » est :
 - a) Autorisé à tous les niveaux (départemental, Régional, National)
 - b) Autorisé à tous les niveaux, hormis lors des Finales nationales
 - c) Interdit à tous les niveaux
- 5 – Pour un Joueur (à l'exception du gardien), « renvoyer la balle à 2 mains » est :
 - a) Autorisé à tous les niveaux (départemental, Régional, National)
 - b) Autorisé à tous les niveaux, hormis lors des Finales nationales
 - c) Interdit à tous les niveaux
- 6 – Quand un arbitre siffle un coup franc, il désigne avec son bras :
 - a) Le sens de l'attaque
 - b) L'équipe qui obtient le bénéfice du coup franc
 - c) Le Joueur qui doit exécuter le coup franc
- 7 - Lors d'un engagement après un but, les Joueurs de chaque équipe doivent se tenir dans leur moitié de terrain ?
 - a) Vrai
 - b) Faux
 - c) Cela n'a pas d'importance
- 8 – « Remplir la feuille de match » est une des fonctions qui incombe :
 - a) Au chronométrateur
 - b) Au secrétaire
 - c) A l'arbitre
- 9 – « Vérifier les ongles des Joueurs » est une des fonctions qui incombe :
 - a) Au chronométrateur
 - b) Au secrétaire
 - c) A l'arbitre
- 10 – « Mesure le temps de jeu » est une des fonctions qui incombe :
 - a) Au chronométrateur
 - b) Au secrétaire
 - c) A l'arbitre

1 – En début de période lors de la mise en jeu, la balle :

- a) Est donnée en 1ère période à l'équipe qui porte les bonnets blancs, en seconde, à l'équipe qui porte les bonnets bleus
- b) Est donnée à l'équipe qui a remporté le tirage au sort
- c) Est lancée sur la ligne de mi-distance

2 – Pour un joueur, s'accrocher au bord du bassin est une faute :

- a) Vrai
- b) Faux

3 – Le remplacement d'un joueur est interdit quand le jeu se déroule :

- a) Vrai
- b) Faux

4 – Au niveau académique, un joueur peut recevoir la balle à 2 mains

- a) Vrai
- b) Faux

5 – En cas d'exclusion, le joueur doit immédiatement sortir de l'eau :

- a) Vrai
- b) Faux

6 – « Appuyer sur ou retenir un adversaire qui n'a pas la balle » est une faute :

- a) Vrai
- b) Faux

7 – « Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué » est une faute :

- a) Vrai
- b) Faux

8 – Un coup franc doit obligatoirement être joué par le joueur sur qui a été commise la faute :

- a) Vrai
- b) Faux

9 – Un tir de penalty s'effectue :

- a) Depuis la ligne des 2 mètres
- b) Depuis la ligne des 5 mètres
- c) Depuis l'endroit où a été commise la faute

10 – Lors d'un tir de penalty, tous les joueurs (à l'exception du gardien et du tireur) doivent se trouver :

- a) A l'extérieur de la ligne des 2 mètres
- b) A l'extérieur de la ligne des 5 mètres
- c) Hors de l'eau

11 – La dimension des buts est de 2 à 3 mètres de long et de 0,60 à 0,90 de haut:

- a) Vrai
- b) Faux

12 – Un coup franc :

- a) Doit obligatoirement se jouer à l'endroit où la faute a été commise
- b) Est joué à l'endroit où se trouve le ballon

Équivalences fédérales

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

Passerelles entre l'UNSS et la Fédération Française de natation

En projet :

Union Nationale du Sport Scolaire	Fédération Française de Natation Water-Polo
Je suis Jeune Arbitre Nationale	Jeune Arbitre Régional

Suivi de sa formation

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

En parallèle du parcours de formation à la citoyenneté mis en place par l'UNSS, le Jeune Secouriste peut se rapprocher des différentes formations mises en place dans son établissement pour l'éco-délégué, le délégué de classe, le Conseil de Vie Collégienne (CVC) ou le Conseil de Vie Lycéenne (CVL).



LE GUIDE DE L'ÉCO-DÉLÉGUÉ *Transition Écologique (fiche officielle)*

Les fiches de formations des Délégués Lycéens ou au sein du Conseil de Vie Lycéenne sont accessibles sur internet. Nous vous proposons de suivre les liens suivants en cliquant dessus :



S'ENGAGER AU LYCÉE *(fiche officielle)*



CONSEIL DE VIE LYCÉENNE *(fiche officielle)*

Au lycée, une organisation repose sur la solidarité entre lycéens et permet de constituer des réseaux de coopération : la Fédération des Maisons des Lycéens.



FÉDÉRATION DES MAISONS DES LYCÉENS

Celle-ci met en place des formations adaptées notamment via un réseau de partenaires.

Les lycéens sont sensibilisés à l'engagement sous toutes ses formes dans et hors l'établissement lors des **Semaines de l'Engagement** :

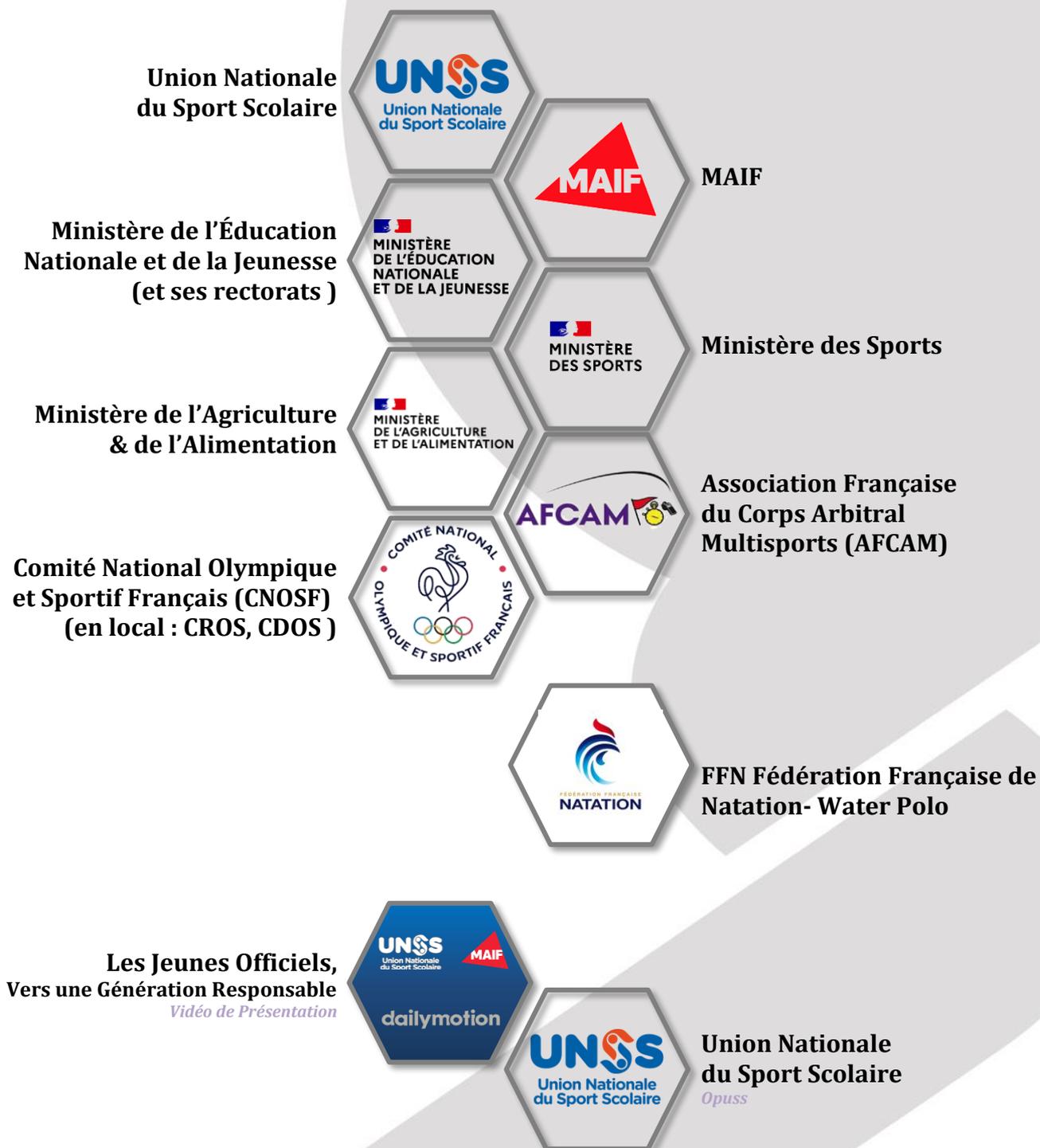


LES SEMAINES DE L'ENGAGEMENT *(fiche officielle)*

Ils prennent connaissance de leurs droits et devoirs, découvrent le fonctionnement des instances lycéennes et la vie de l'établissement, rencontrent et échangent avec leurs représentants lycéens, etc. Les Semaines de l'Engagement précèdent la semaine de la démocratie scolaire.

8. BOÎTE À OUTILS

Le Jeune Officiel peut trouver des informations complémentaires en consultant les sites suivants (*liens hypertextes : cliquez sur les logos correspondants*) :



Dans cette boîte à outils, nous vous proposons également un recueil des différents liens que vous aurez rencontrés dans ce livret :

Le Guide de l'Éco-Délégué



S'engager au Lycée

**Le Conseil
de Vie Lycéenne**



**La Fédération
des Maisons de Lycéens**

**Les Semaines
de l'Engagement**



**Le Compte
d'Engagement Citoyen**

ANNEXE : LE JEUNE ARBITRE DANS LES TEXTES OFFICIELS



Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister.



Le rôle de l'UNSS dans les textes officiels

Le BO du 2 septembre 2010 est particulièrement explicite quant à l'importance de l'engagement de l'élève au sein de l'UNSS : « *L'engagement associatif et citoyen des élèves doit être reconnu. L'investissement dans l'association sportive est valorisé dans les livrets de compétences ou par une appréciation explicite sur le bulletin scolaire* ».

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune officiel 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 formation de 'Jeunes Officiels UNSS' est systématiquement encouragée. Elle donne lieu à la remise d'un diplôme dont les élèves peuvent se prévaloir auprès du milieu sportif associatif ou dans la recherche d'un stage et d'un premier emploi* »



**BULLETIN OFFICIEL
DU 2 SEPTEMBRE 2010**



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* ».

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... ».*



**NOTE DE SERVICE N°2014-073
DU 28 MAI 2014**





Les textes officiels au niveau collège

Le Bulletin Officiel du 26 novembre 2015 (collège) au travers de la compétence générale n° 3 « *Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités* » décline comme suit les compétences travaillées 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.*



**BULLETIN OFFICIEL
DU 26 NOVEMBRE 2015**



Les textes officiels au niveau lycée

Il est énoncé dans le BO spécial n°1 du 22 janvier 2019 (Programme d'EPS du Lycée Général et Technologique) et le BO spécial n° 5 du 11 avril 2019 (programme d'EPS des classes préparant au CAP et les classes préparant au baccalauréat professionnel) que « *l'implication des élèves dans le cadre de l'AS doit être valorisée dans les bulletins et le dossier d'orientation* ».



**BULLETIN OFFICIEL
DU 22 JANVIER 2019**



Ces rôles sont construits dans le cadre de l'objectif général n° 3 « **Exercer sa responsabilité individuelle et au sein d'un collectif** » (Programme d'EPS du lycée général et technologique Annexe 1 du BOEN du 22 janvier 2019), de même que dans celui visant à « **Exercer sa responsabilité dans un engagement personnel et solidaire** » (le programme d'EPS pour le CAP et pour le baccalauréat professionnel défini par l'arrêté du 3-4-2019 publié au BO spécial n° 5 du 11 avril 2019) et de l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) compétence générale n° 3 « *Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités* ».



**BULLETIN OFFICIEL
DU 11 AVRIL 2019**



Le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 renvoie également aux valeurs portées par le programme Jeunes Officiels, 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...* »