



**Union Nationale
du Sport Scolaire**

Je suis Jeune Arbitre

En

**SPORT PARTAGÉ
MULTI-ACTIVITÉS**



SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE

PRÉSENTATION

3

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

5

2. MAITRISE LES RÈGLES DES TROIS CHALLENGES

8

3. CONNAIT SON RÔLE EN LIEN AVEC SES MISSIONS

21

4. EST IDENTIFIÉ

22

5. SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

23

6. VALORISE SON PARCOURS

34

7. ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES

36

8. BOÎTE À OUTILS

39

ANNEXE

41

► **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

*Arbitrer,
c'est partager une passion !*

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.

« 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**.

PRESENTATION DE L'ACTIVITE SPMA

« Le sport partagé à l'UNSS : C'est se rencontrer sur un même lieu pour partager un moment privilégié autour de la pratique sportive, de la réussite de chacun et d'un apprentissage du mieux vivre ensemble. »

Thibaud Vauzeilles, Directeur National adjoint UNSS en charge du développement du sport partagé.

En effet, l'élève valide va être sensibilisé au handicap suite à cette formule compétitive :

Une équipe sportive est constituée de quatre élèves, d'un Jeune coach et d'un Jeune arbitre. Ils sont issus d'un établissement intégrant des élèves en situation de handicap, ou de l'association d'un Collège/Lycée avec un établissement spécialisé.

Chaque équipe présente une double mixité : fille/garçon et valide/handicap

Quatre épreuves sont au programme :

- ❖ Challenge d'Orientation : Course aux plots et Relais.
- ❖ Challenge Double : Boccia et Tennis de table.
- ❖ Challenge Biathlon : Course et Sarbacane.
- ❖ Gala Artistique : libre.

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

Sans arbitre, juge, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans 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... » et l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) Compétence Générale n°3 « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités ».

1.1 Le jeune arbitre/organisateur doit :

- Connaître le règlement des **3 challenges**
 - 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/organisateur 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/organisateur doit se présenter avec une tenue sportive adaptée à l'épreuve
- Le jeune arbitre/organisateur UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes juges/arbitres/organisateurs, 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.

Toute participation au « **Championnat de France UNSS de Sport Partagé Multi-Activités** » exige de la part des accompagnateurs d'équipe un comportement éthique et responsable.

Il est attendu d'eux qu'ils :

- Diffusent les valeurs du « Sport Partagé »,
- Respectent et fassent respecter le règlement (cf. livret JO),
- **Aient préparé les élèves compétiteurs et JA-JJ-JC aux différentes épreuves,**
- **Veillent à la tenue sportive de ses élèves compétiteurs et JA-JJ-JC,**
- N'interviennent pas pendant les épreuves (seuls les Jeunes Coaches peuvent donner des conseils) et restent dans les zones prévues à cet effet **sous peine de sanctions.**

Echelle de sanction élèves et adultes	
Donner par un JO, le responsable de l'activité ou un membre CMN	
Avertissement oral	
Carton jaune	<p>Pénalité selon l'activité :</p> <p>Challenge double : 1 point à donner à l'adversaire en boccia et 2 points en tennis de table.</p> <p>Challenge biathlon : ajout de 30 secondes au temps de la manche.</p> <p>Challenge CO : course de relais - 1 minute de pénalité.</p> <p>Course aux plots – 10 plots de pénalité.</p> <p>Gala artistique : Pas de coup de cœur possible</p>
Carton jaune et rouge	Classé dernier du challenge
Carton rouge	Disqualification de la compétition

Toute réclamation doit être effectuée par écrit par le Jeune coach 10 minutes maximum après la fin du passage dans l'activité.

2. LE JEUNE ARBITRE MAITRISE LES RÈGLES DES TROIS CHALLENGES

REGLEMENT ET ROLES DES JEUNES ARBITRES / JEUNES ORGANISATEUR (JA /JO) : Challenge course d'orientation

Le challenge COURSE d'ORIENTATION s'effectue par équipe de 4. Tous les concurrents ont l'obligation de participer.

Le classement final du challenge se fait à l'addition du classement de deux épreuves : course aux plots et **relais**.

En cas d'égalité, c'est le temps obtenu à la course « réseau de postes » qui départagera les équipes.

Epreuve 1 : Courses aux plots :

Le but de l'épreuve est de découvrir un maximum de mots placés sous des plots à l'aide d'une carte.

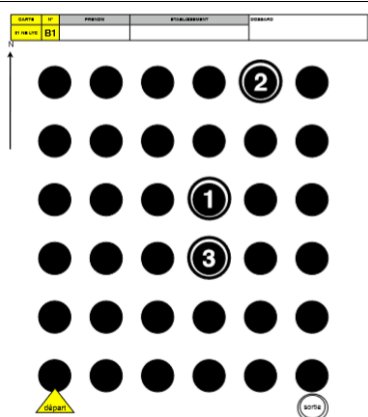
L'épreuve se déroule sous forme de relais. L'ordre des concurrents est imposé : « Valide-ESH-valide-ESH ».

Collège : Chaque concurrent se voit remettre à chaque départ, une carte correspondant à son niveau de compensation.

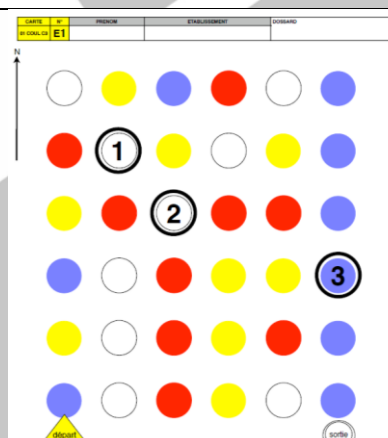
Le chronomètre est déclenché lors du départ du premier concurrent et arrêté au bout de 20 minutes.

Lycée : les élèves valides et les ESH Moteurs et Sensoriels mémorisent la carte avant de partir avec possibilité de revenir pour vérification. Le chronomètre est déclenché lors du départ du premier concurrent et arrêté au bout de 30 minutes.

Les C0, les C1 et les ESH moteurs disposent d'une **carte en noir et blanc** sur laquelle un ou des plots espacé d'1m50 sont entourés et un autre donné sous la forme d'un «roadbook»
Ex : 5N-3E-2S-1E



Les ESH autres que moteurs et sensoriels disposent d'une **carte en couleur** sur laquelle des plots sont entourés (deux à cinq).



Chaque élève dispose d'une fiche pour retranscrire les codes trouvés. Si nécessaire un Jeune Officiel peut aider les candidats **ESH à partir de C2 - C2M** à lire et/ou écrire les mots-codes (à préciser lors du testing). **Dans ce cas, le concurrent est responsable de lever et reposer le mot et le plot à l'endroit exact à l'exception d'une incapacité physique (déterminée par la CMN lors du testing). Il est obligatoire de se déplacer vers le plot suivant avec la fiche sous peine d'annuler le mot précédent.**

Une fois la fiche de codes remplie, le coureur retournera à la table de sortie et passera le relais au concurrent suivant.

Le nombre de codes à trouver sur chaque carte dépend du niveau de compensation mais un élève peut demander une carte de niveau de compensation inférieur (un C4 peut demander une carte de C3 ou C2...) :

	Carte noir et blanc :		Carte couleur :
	C0 / C1	ESH Moteurs et sensoriels	ESH autres que moteurs et sensoriels
Collège	3 plots entourés + 2 Roadbook (RB)	C2M : 4 plots entourés + 1 RB C3M : 3+1 C4M : 2+1 C5M : 1+1	
Lycée	En mémorisation		C2 : 5 plots entourés C3 : 4 plots entourés C4 : 3 plots entourés C5 : 2 plots entourés
	3 plots entourés + 2 Roadbook (RB)	C2M : 4 plots entourés + 1 RB C3M : 3+1 C4M : 2+1 C5M : 1+1	

Toute fiche de codes complète et bien remplie sera bonifiée de 3 points.

Le classement sera effectué au nombre de codes exacts trouvés et des éventuels bonus.

Organisation des Jeunes Officiels :

JJ 1 -Distributeur 1 : Avant la course, il vérifie les compensations et donne au **JJ 3** les cartes adaptées.

JJ 2 -Distributeur 2 : Il note sur la fiche récapitulative le numéro des cartes données à chaque joueur.

JJ 3 -Juge Départ : Il donne la plaquette au concurrent avec la carte et le coupon-réponse.

JJ 4 -Juge Arrivée : Il récupère la plaquette avec carte et fiche, et les donne au Correcteur 1

JJ 5-Correcteur 1 : Il corrige et donne au Correcteur 2

JJ 6-Correcteur 2 : Il vérifie la correction du Correcteur 1 et note le résultat sur la fiche score puis la redonne au correcteur 1 pour vérification.

JJ 7 -Scribe : A la demande de l'élève ou du JC, il le suit dans ses déplacements et note les codes trouvés sur le coupon.

JJ 8 - Chrono : Il déclenche le chronomètre pour 20' en collège ou 30' en lycée. Annonce la dernière minute et siffle la fin du temps pour tous les parcours.

Epreuve 2 : Relais :

Il s'agit d'une course d'équipe durant laquelle les concurrents doivent trouver TOUS les postes en un temps minimum **sur 3 parcours différents :**

- **1 court pour 1 élève valide ou 1 élève ESH au choix :** environ 15 minutes de course

Pour les	C0 / C1 : TOUTES les balises	}	Accompagné d'un Jeune Officiel
	C2 / C3M / C2M : 1 balise en moins		
	C4M / C3 : 2 balises en moins		
	C5M / C4 : 3 balises en moins		
	C5 : 4 balises en moins		

- **1 long pour 1 élève valide ou 1 élève ESH au choix SANS COMPENSATION :** environ 20-25 minutes de course.

- **1 moyen pour 1 élève valide associé à 1 élève ESH :** environ 18-20 minutes de course.

Pour les	C0 / C1 : TOUTES les balises	}	Accompagné d'un Jeune Officiel
	C2 / C3M / C2M : 1 balise en moins		
	C4M / C3 : 2 balises en moins		
	C5M / C4 : 3 balises en moins		
	C5 : 4 balises en moins		

Chaque élève effectue 1 seul parcours.

Chaque concurrent se voit remettre à son départ une carte correspondant à son parcours.

Le chronomètre est déclenché lors du départ du premier concurrent et arrêté à l'arrivée du binôme.

Organisation des Jeunes Officiels :

➤ **Zone de départ :**

✓ **II1 + adulte :**

- Vérifier les compensations et préparer les cartes correspondantes
- Vérifier puis attacher les doigts SI avec Colson.
- Tester les doigts SI par une démo.

➤ **Zone de course**

➤ **II2 + II3 + II4 + II5 (avec gilets fluo) :**

- Assurer la sécurité des concurrents par rapport à la circulation éventuelle de vélos ou véhicules.
- S'assurer que les concurrents formant le binôme restent bien ensemble pour le parcours 3.
- Aide, en cas de « perte » sur le site pour les parcours 1.

➤ **Zone d'arrivée**

✓ **II6 + adulte :**

- S'assurer que les coureurs bipent le boîtier « Arrivée »
- Vider les deux doigts SI
- Récupérer et ranger les deux doigts SI.

REGLEMENT ET ROLES DES JA/JJ/JO : Challenge Double

- But : gagner son match de boccia/tennis de table/boccia en arrivant le premier au score de 25 points selon le principe de la ronde italienne (score acquis).
- Formule poule et /ou tableau en fonction du nombre d'équipes.
- Par équipe de 4. Les compétiteurs formeront :
 - Le 1^{er} binôme constitué d'un élève valide et d'un élève en situation de handicap
 - Le 2^{ème} binôme constitué des deux autres élèves
 - Le 3^{ème} binôme sera à composer après le match boccia et le match tennis de table entre ces 4 compétiteurs avec 1 élève valide et un ESH.

Description de l'épreuve :

1^{er} binôme : Rencontre de Boccia

Passage au tennis de table quand la première équipe arrive à **5 points ou plus**

2^{ème} binôme : Rencontre de Tennis de table

- Pas de tirage au sort pour le service : c'est l'équipe qui a gagné à la Boccia qui commence à servir au tennis de table.
- Avant de commencer la rencontre de tennis de table, pour chaque équipe, on rajoute au score de la rencontre de Boccia les points de compensation du binôme de tennis de table.
- Un **C1** = 0 point,
- Un **C2**/C2M = 2 points,
- Un **C3**/C3M = 4 points,
- Un **C4**/C4M = 6 points,
- Un **C5**/C5M = 8 points)

Ex : l'équipe A mène 5-2 à l'issue du match de Boccia. Dans son deuxième binôme (pour le match de tennis de table) il y a un C2 et l'équipe B a un C4, alors le score sera de 7 à 8 (5+2 à 2+6) à l'entame du match de tennis de table.

- Règles de Tennis de table + Si un élève est en fauteuil dans le binôme du Tennis de table :
Il faut jouer dans le prolongement de la table.
Interdiction du service rétro
Deuxième rebond derrière la table.
- Passage à la boccia quand la première équipe arrive à **20 points**.

3^{ème} binôme : Rencontre de Boccia.

Pas de tirage au sort : c'est l'équipe qui a gagné au tennis de table qui commence à jouer.

L'équipe gagnante sera celle arrivant la première à **25 points ou plus**.

Règlement simplifié de la BOCCIA :

Organisation des Jeunes Officiels :

- 1 Arbitre principal (TT et de la Boccia) debout sur le terrain et 1 Arbitre assistant
- 1 Jeune Juge gestionnaire de la fiche de score et de la tenue du scoreur

Mesure : On mesure de bord à bord.

Matériel arbitrage :

- 1 mètre et/ou un compas de mesure
- Raquette de pointage (un côté rouge, un coté bleu)
- Fiche score
- Scoreur

Matériel des joueurs :

3 balles par joueur, le jack (blanc), et éventuellement une rampe amenée par l'équipe

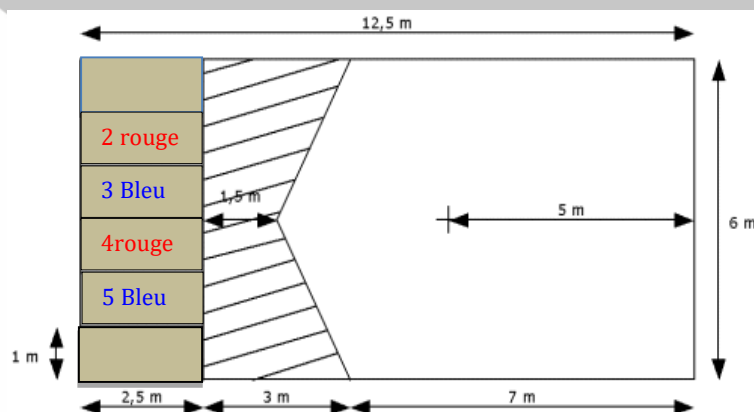
Adaptation du règlement :

En fonction du revêtement, si un concurrent matche avec une gouttière, le jack sera placé devant la croix.

Déroulement du jeu :

1. Tirage au sort :

- L'équipe gagnante choisit sa couleur
- Chacun son tour, les joueurs entament les manches en lançant le « **jack** » : le rouge à l'emplacement 2 commence
- En fin de manche, l'équipe qui a lancé ses balles le plus près du jack reçoit un point pour chaque balle placée plus près du jack que celles de ses adversaires



2. Premier cas de figure :

- Lancer du jack par l'équipe rouge
- Si jack valide, lancer de la 1^{ère} balle rouge
- Si balle valide, lancer de la 1^{ère} balle bleue
- Lancer de l'équipe dont la balle est la plus éloignée du jack jusqu'à reprendre le point.

3. Deuxième cas de figure :

- Lancer du jack par l'équipe rouge
- Si jack valide, lancer de la 1^{ère} balle rouge
- Si balle morte (balle en dehors des limites du terrain)
- Lancer des balles rouges jusqu'à ce que l'une d'elles soit dans la zone de jeu
- Lancer de la 1^{ère} balle bleue
- Lancer de l'équipe dont la balle est la plus éloignée du jack jusqu'à reprendre le point

4. Troisième cas de figure

- **Lancer du jack par l'équipe rouge**

- Si jack non valide
- Lancer du jack par l'équipe bleue
- Lancer la 1^{ère} balle bleue
- Si balle valide
- Lancer de la 1^{ère} balle rouge
- Lancer de l'équipe dont la balle est la plus éloignée du jack jusqu'à reprendre le point.

Faits de jeu :

Balle hors-jeu : lorsqu'elle sort du terrain ou touche une ligne extérieure. La balle est placée sur la table de marque.

Balles équidistantes : si 2 balles sont à égale distance du jack, l'équipe qui lance est celle qui a lancé la dernière balle. On alterne d'un côté à l'autre jusqu'à ce qu'une équipe reprenne le point.

Balles lancées simultanément par une même équipe : si deux balles sont jouées en même temps, les deux balles sont laissées sur le terrain et sont considérées comme jouées.

Balle échappée : échapper une balle de façon accidentelle, le joueur peut la rejouer autant de fois que l'arbitre le décide s'il pense que c'est involontaire.

Pointage :

1 point est accordé pour chaque balle qui sera la plus près du jack.

Pour 2 balles équidistantes, l'arbitre attribuera 1 point à chaque équipe.

A la fin de chaque manche, l'arbitre doit indiquer le score à l'aide de la raquette

Le juge marque le point au scoreur

Mouvement sur le terrain :

Le Joueur peut rentrer sur le terrain une fois que l'arbitre a indiqué que c'est à lui de jouer.

Il peut bouger son fauteuil roulant dans son aire de lancement.

Il doit demander la permission avant de sortir de son aire de lancement.

Infractions :

Retrait d'une balle →

- Le joueur sort de son aire alors que c'est à l'équipe adverse de jouer
- L'assistant se retourne et regarde le jeu durant la manche
- Communication inappropriée entre le joueur et son assistant
- L'assistant bouge la rampe, le fauteuil sans que le joueur ne le demande
- Lancer une balle avant le signal de l'arbitre
- Lancer une balle alors que c'est à son adversaire de jouer
- Balle immobilisée dans la rampe
- Balle relâchée par l'assistant et non par le joueur
- La balle est lancée alors que l'assistant, le fauteuil ou l'équipement touche les lignes du terrain
- La rampe n'a pas été bougée avant le lancer
- Lancer la balle sans avoir un contact sur son siège avec au moins une fesse
- L'assistant se retourne pendant que la balle est relâchée

Communication :

- Aucune communication de la part de l'assistant et du professeur ou du jeune coach durant la manche.
- Communication autorisée **entre** les manches **uniquement pour le jeune coach**.
- La communication est autorisée entre les joueurs, et pour les directives du joueur à son assistant.
- **Encouragements** autorisés pour le professeur ou le jeune coach après le lancer de son joueur et entre les manches.

Recommandations

- Le jack est retiré en fin de manche par l'arbitre une fois le score indiqué. Il est ensuite donné au joueur qui doit lancer le jack.
- L'arbitre doit se positionner de façon à être visible par les joueurs et le chronométreur.
- L'arbitre n'annonce pas oralement la couleur de l'équipe qui doit jouer, ni même le score. Il utilise la gestuelle réglementaire comme moyen de communication.
- L'arbitre doit être capable d'intervenir sur le jeu avant que la balle lancée en infraction influe sur celui-ci.
- Être en partie sur une ligne équivaut à être en infraction (balle sur les bords du terrain, mauvais placement dans l'aire de lancer, etc.)
- Si le jack sort du terrain à cause du choc d'une balle, il est placé sur la croix. C'est l'équipe la plus éloignée du nouvel emplacement du jack qui joue.
- Ne pas enlever les balles avant vérification des équipes.

Gestuelle d'arbitrage

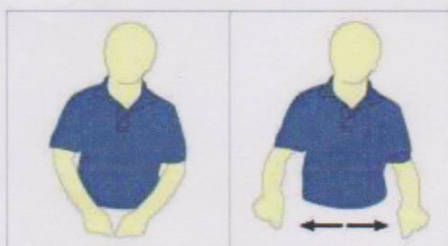
Début de la manche



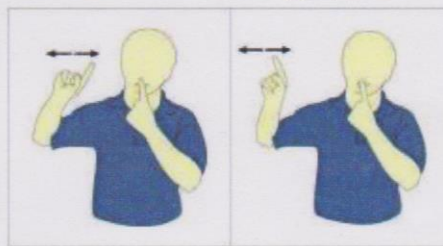
Fin de la manche



L'arbitre signale qu'il va mesurer



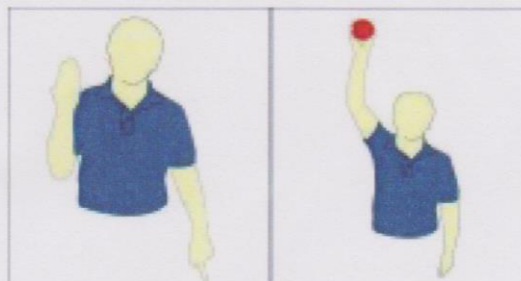
Communication inappropriée



Indique la couleur de l'équipe qui doit jouer



Indique et montre la balle retirée (suite à une infraction ou une sortie de terrain)



Score à annoncer à chaque fin de manche



Ici : 3 points rouge

Le règlement du Tennis de Table :

Matériel : les élèves doivent apporter une raquette homologuée ITTF.

Pas de tirage au sort pour le service : c'est l'équipe qui a gagné à la Boccia qui commence à servir au tennis de table.

Avant de commencer le match, on rajoute au score de la Boccia, les points de compensation pour chaque équipe.

L'équipe sert 1 ou 2 services en fonction du score.

Les points importants du TT attendus pour les JO

Aménagement spécifique si présence d'un élève en fauteuil dans un binôme :

- **Interdiction d'effectuer un service court** (pas d'effets « rétro ») **et la balle doit sortir de la table** si on laisse plusieurs rebonds face à un élève en fauteuil. Si tel est le cas, le service est à remettre.

- **Le service doit s'effectuer dans l'axe de la table** lorsque l'on joue face à un élève en fauteuil (la balle ne doit pas sortir sur les côtés après un ou plusieurs rebonds). Si tel est le cas, le service est à remettre.

Remarque : cependant, si le receveur frappe la balle avant qu'elle ne soit sortie par une ligne latérale ou qu'elle n'ait eu un deuxième rebond sur la surface de jeu, le service sera considéré bon et l'échange ne sera pas à rejouer.

- **Jeu dans l'axe de la table** : la balle doit sortir par la ligne du fond de la table.

- **Obligation que le 2^{ème} rebond soit derrière la table**

*Ces règles
s'appliquent
uniquement
si le receveur
est en
fauteuil.*

- **Les élèves en fauteuil ou à mobilité réduite** (élève ayant un handicap avéré sur au moins un des membres inférieurs) **peuvent prendre appui sur la table pour se rééquilibrer après une action de jeu** (Mais pas pour frapper la balle).

- Les élèves « debout » sans stabilité complète peuvent prendre appui sur la table si nécessaire.

Pas d'alternance obligatoire, avec interdiction de sortir l'élève non valide de l'axe de la table et interdiction pour le valide de jouer dans l'espace de jeu de l'élève en fauteuil. En cas de non-respect de cette règle, le JA devra lors de la 1^{ère} faute avertir oralement. Dès la 2^{ème} faute, il sanctionnera l'équipe fautive en donnant le point à l'adversaire.

La gestuelle de l'arbitre



Balle ayant touché le bord supérieur de la table

Main levée avec le doigt montrant le côté de la table



Balle à remettre

Main levée au-dessus de la tête
Ex : 2 balles dans l'aire de jeu



Camp du serveur

Main tendue sur le côté du serveur



Point

Lorsqu'un point a été marqué, il peut élever à hauteur d'épaule la main la plus proche du joueur ou de la paire qui a marqué le point.

REGLEMENT ET ROLES DES JEUNES ORGANISATEURS : Challenge Biathlon

L'épreuve se déroule sous forme de course en relais. Chaque relayeur à une distance de course adaptée à son niveau de compensation. Au cours de sa course, chaque coureur doit passer au stand de tir pour réaliser le nombre tir dans la cible correspondant à son niveau de compensation. Selon le nombre de tir raté il peut avoir des tours de pénalité à réaliser avant de transmettre le relais au co-équipier suivant de l'équipe.

COURSES :

	COLLEGE	LYCEE		COLLEGE	LYCEE
C0 et C1	350m	400m			
C2	300m	350m	C2M	250m	300m
C3	250m	300m	C3M	200m	250m
C4	200m	250m	C4M	150m	200m
C5	100m	100m	C5M	100m	100m

Pour les C5M en fauteuil électrique = Réalisation d'un parcours de maniabilité.

Le départ de chaque élève se fera de son départ compensé. Le premier coureur part aux 350m en collège et 400m en lycée, réalise ses tirs de sarbacane puis se dirige vers la ligne d'arrivée. Le coureur 2 part de son départ au levé de drapeau du JJ quand le coureur 1 a franchi la ligne d'arrivée, etc.

Toutes les courses se font à la corde. Les dépassements se font par l'extérieur.

4 équipes maximum en même temps.

TIRS : avec des Sarbacanes de 91 cm de long

3 tirs par élève, en position assise, sur une cible tri-spot. Cible à 2m50 de distance du bout de la sarbacane et 1m30 de hauteur (centre de la cible). Tri-spot adapté pour les élèves déficients visuels.

Seuls les élèves bénéficiant d'une compensation C4/C5 et C4M/C5M peuvent utiliser une potence et rapprocher leur cible de 50 cm. Un temps de réglage des potences sera accordé avant le début de chaque course.

Chaque tir doit atteindre 1 cible différente (1 fléchette par cible). 1 cible non atteinte entraîne 1 tour de pénalité. A l'issue du tir, un Jeune Organisateur indique le nombre de pénalités à effectuer.

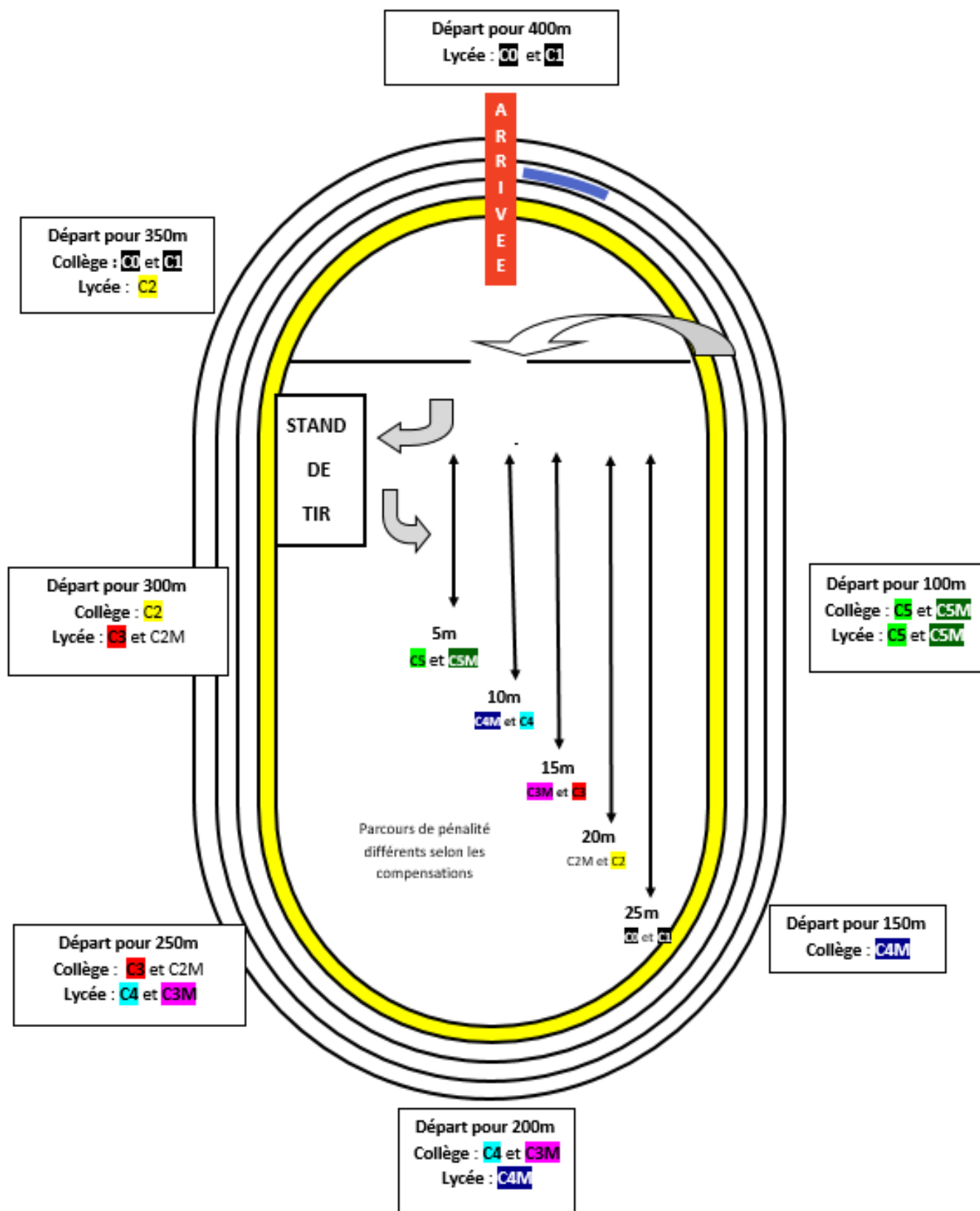
La pénalité s'effectue sur une boucle tracée au centre du stade ou en bordure, boucles différentes en fonction de la compensation du concurrent, sous forme de navette aller-retour (5 parcours différents de C0 à C4).



1, 2, 3, 4	Numéro des concurrents
N° du JO	Rôle
5	Accompagnateur Course / Sarbacane / Pénalités (éventuelles) / Course
6	Chargeur de sarbacane
7	Vérificateur de cible : Annonce les pénalités et récupère les fléchettes
8	Départ Coureur 1 et 3 : C0
9	Départ Coureur 2 : Vérifie la compensation et place le coureur au bon départ
10	Départ Coureur 4 : Vérifie la compensation et place le coureur au bon départ
11	Drapeau à l'arrivée : Lève le panneau de la couleur de l'équipe
12	Chronométrateur et feuille de marque

Il n'y a pas de certification nationale du Jeune Organisateur en Biathlon. Le Jeune Organisateur en biathlon doit officier sur un autre challenge pour pouvoir prétendre à une certification nationale.

ORGANISATION DU STADE DE BIATHLON



REGLEMENT : Gala artistique

Il ne s'agit non pas d'un challenge classant mais d'un GALA auquel toutes les équipes et tous les concurrents ont l'obligation de participer, sous peine de disqualification du Championnat de France.

PRESENTATION GENERALE

- Le gala artistique est la présentation d'une chorégraphie collective libre (danse, acrosport, step, hiphop...) d'une durée de 1'30 à 2' dans un espace d'environ 8m x 8m.
- L'équipe choisit et amène les éléments scénographiques : monde sonore, costumes, maquillage, accessoires et matériel sportif.

Attention : la musique au format MP3 sur clé USB exclusivement est à donner lors de l'accueil.

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

3.1 : Jeune Arbitre : définir ses fonctions selon la spécificité de l'activité

Développé plus bas.



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 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 / Jeune Juge 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

Nous cherchons à **valider et valoriser** les compétences des Jeunes Arbitres. Dans la mesure du possible, le champ lexical utilisé est donc résolument positif. Définir un niveau de compétence d'un officiel en référence à ce qu'il ne sait pas faire nous semblerait paradoxal. Dès lors, voici les **compétences dont il aura à faire preuve** pour le niveau à valider.



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.

ACTIVITE 1 :

Nom & Prénom du Jeune Arbitre :

Compétences pratiques attendues en : (entourer le niveau de compétence)

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

ACTIVITE 2 :

Compétences pratiques attendues en :(entourer le niveau de compétence)

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

Un Jeune arbitre / Jeune juge Arbitre - Juge acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une moyenne de 16/20.

Possibilité de modifier le nombre de rôles et d'ajuster la répartition des points en conséquence. Les propositions des contenus sont à titre d'exemple et s'ajuste en fonction des activités.

Selon la spécificité de l'activité, si le Jeune Juge/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 NIVEAUX DE CERTIFICATION / ACTIVITE

Niveau Départemental : Challenge Course d'Orientation

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

<u>ROLES</u>	<u>COMPETENCES</u>	<u>ACQUISITIONS ATTENDUES</u>	<u>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</u>
ARBITRE	1. REGLEMENTAIRES	Connait les règles essentielles de l'épreuve de course aux plots et de course aux postes	Trois jugements/arbitrages au cours d'une rencontre, d'un championnat et/ou d'un stage de formation départementale
	2. DE JUGEMENT	Jugement simple ou binaire : reconnaissance d'une situation de faute	
	3. D'ATTITUDE	Jugement intermittent qui a besoin de temps pour intervenir Se déplace en suivant le jeu	
AUTRE	1. REGLEMENTAIRES	Connait les procédures essentielles Connait les documents et les complète en hétéronomie (à plusieurs)	
	2. DE JUGEMENT	Fait attention aux situations particulières du jeu	
	3. D'ATTITUDE	Accepte de tenir tous les rôles, avec un peu d'aide, une supervision... Focalisé sur son travail individuel	

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 Départemental : Challenge Double

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

<u>ROLES</u>	<u>COMPETENCES</u>	<u>ACQUISITIONS ATTENDUES</u>	<u>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</u>
ARBITRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Connait les règles essentielles de l'épreuve de Boccia et de Tennis de table</i>	Trois jugements/arbitrages au cours d'une rencontre, d'un championnat et/ou d'un stage de formation départementale
	2. DE JUGEMENT	<i>Jugement simple ou binaire : reconnaissance d'une situation de faute</i>	
	3. D'ATTITUDE	<i>Arbitrage intermittent qui a besoin de temps pour intervenir Se déplace en suivant le jeu</i>	
AUTRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Connait les procédures essentielles Connait les documents et les complète en hétéronomie (à plusieurs)</i>	
	2. DE JUGEMENT	<i>Fait attention aux situations particulières du jeu</i>	
	3. D'ATTITUDE	<i>Accepte de tenir tous les rôles, avec un peu d'aide, une supervision... Focalisé sur son travail individuel</i>	

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 : Challenge Course d'Orientation

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

<u>ROLES</u>	<u>COMPETENCES</u>	<u>ACQUISITIONS ATTENDUES</u>	<u>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</u>
ARBITRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Maitrise des règles plus complexes permettant la régulation du jeu</i>	Trois jugements/arbitrages au cours d'une rencontre, d'un championnat et/ou d'un stage de formation académique
	2. DE JUGEMENT	<i>Jugement généralement pertinent, qui mériterait plus d'argumentation, de justification</i>	
	3. D'ATTITUDE	<i>Rôle assumé sur l'ensemble d'une rencontre, erreurs corrigées rapidement Déplacements orientés pour garder le jeu en vision Regard élargi sur le secteur de jeu</i>	
AUTRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Connait les procédures plus précises et plus techniques de l'activité dans son domaine Capable de gérer le déroulement administratif d'une rencontre simple en autonomie</i>	
	2. DE JUGEMENT	<i>Concentré sur l'ensemble de la rencontre</i>	
	3. D'ATTITUDE	<i>Rôle assumé dans un déroulement simple Travaille en prenant en compte l'arbitre (peut répondre à ses questions, s'adapte à ses demandes)</i>	

Répondre au protocole de certification permet :

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

Niveau Académique : Challenge Double

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

<u>ROLES</u>	<u>COMPETENCES</u>	<u>ACQUISITIONS ATTENDUES</u>	<u>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</u>
ARBITRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Maitrise des règles plus complexes permettant la régulation du jeu</i>	Trois jugements/arbitrages au cours d'une rencontre, d'un championnat et/ou d'un stage de formation académique
	2. DE JUGEMENT	<i>Jugement généralement pertinent, qui mériterait plus d'argumentation, de justification</i>	
	3. D'ATTITUDE	<i>Rôle assumé sur l'ensemble d'une rencontre, erreurs corrigées rapidement Déplacements orientés pour garder le jeu en vision Gestuelle précise</i>	
AUTRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Connait les procédures plus précises et plus techniques de l'activité dans son domaine Capable de gérer le déroulement administratif d'une rencontre simple en autonomie</i>	
	2. DE JUGEMENT	<i>Concentré sur l'ensemble de la rencontre</i>	
	3. D'ATTITUDE	<i>Rôle assumé dans un déroulement simple Travaille en prenant en compte l'arbitre (peut répondre à ses questions, s'adapte à ses demandes)</i>	

Répondre au protocole de certification permet :

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

Niveau National : Challenge Course d'Orientation

➤ 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 si possible pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

<u>ROLES</u>	<u>COMPETENCES</u>	<u>ACQUISITIONS ATTENDUES</u>	<u>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</u>
ARBITRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Juge attentif, réactif, intervenant avec opportunité</i>	Officier sur le Championnat de France
	2. DE JUGEMENT	<i>Jugement réaliste, avec une argumentation simple Jugement explicatif précis, justifié et adapté</i>	
	3. D'ATTITUDE	<i>Comportement et jugement réguliers sur un championnat. Positionnement anticipé Prise d'information décentrée</i>	
		<i>Arbitre ressource, complet, garant de l'organisation et de la sécurité Capable de moduler ses déplacements pour intervenir spécifiquement et opportunément s'il en ressent le besoin.</i>	
AUTRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Maitrise réglementairement les situations</i>	
		<i>Maitrise et peut expliquer les situations qui lui sont afférentes</i>	
	2. DE JUGEMENT	<i>Se focalise, sans pression superflue, sur son rôle</i>	
		<i>Fait pleinement partie des officiels de la rencontre, du championnat en cours</i>	
	3. D'ATTITUDE	<i>Travail d'équipe complet avec tous les officiels Sait faire face à des situations techniques précises Prépare sereinement son rôle administratif avant la rencontre pour être prêt et disponible pour cette dernière Rôle assumé en faisant preuve de l'autorité nécessaire Planifie et gère son organisation administrative complète (avant, pendant, après) en autonomie, avec sérénité Coéquipier sûr pour les officiels de terrain</i>	

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

Niveau National : Challenge Double

➤ 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 si possible pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

<u>ROLES</u>	<u>COMPETENCES</u>	<u>ACQUISITIONS ATTENDUES</u>	<u>PROTOCOLE DE CERTIFICATION</u>
ARBITRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Juge attentif, réactif, intervenant avec opportunité</i>	Officier sur le Championnat de France
	2. DE JUGEMENT	<i>Jugement réaliste, avec une argumentation simple Jugement explicatif précis, justifié et adapté</i>	
	3. D'ATTITUDE	<i>Comportement et jugement réguliers sur un championnat. Positionnement anticipé Prise d'information décentrée Arbitre ressource, complet, garant de l'organisation et de la sécurité Capable de moduler ses déplacements pour intervenir spécifiquement et opportunément s'il en ressent le besoin.</i>	
AUTRE	1. REGLEMENTAIRES	<i>Maitrise réglementairement les situations</i>	
		<i>Maitrise et peut expliquer les situations qui lui sont afférentes</i>	
	2. DE JUGEMENT	<i>Se focalise, sans pression superflue, sur son rôle Fait pleinement partie des officiels de la rencontre, du championnat en cours</i>	
		<i>Travail d'équipe complet avec tous les officiels Sait faire face à des situations techniques précises Prépare sereinement son rôle administratif avant la rencontre pour être prêt et disponible pour cette dernière Rôle assumé en faisant preuve de l'autorité nécessaire Planifie et gère son organisation administrative complète (avant, pendant, après) en autonomie, avec sérénité Coéquipier sûr pour les officiels de terrain</i>	

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

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.



Équivalences fédérales

En discussion avec les fédérations (FFH et FFSA)

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.

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



FÉDÉRATION DES MAISONS DES LYCÉENS

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

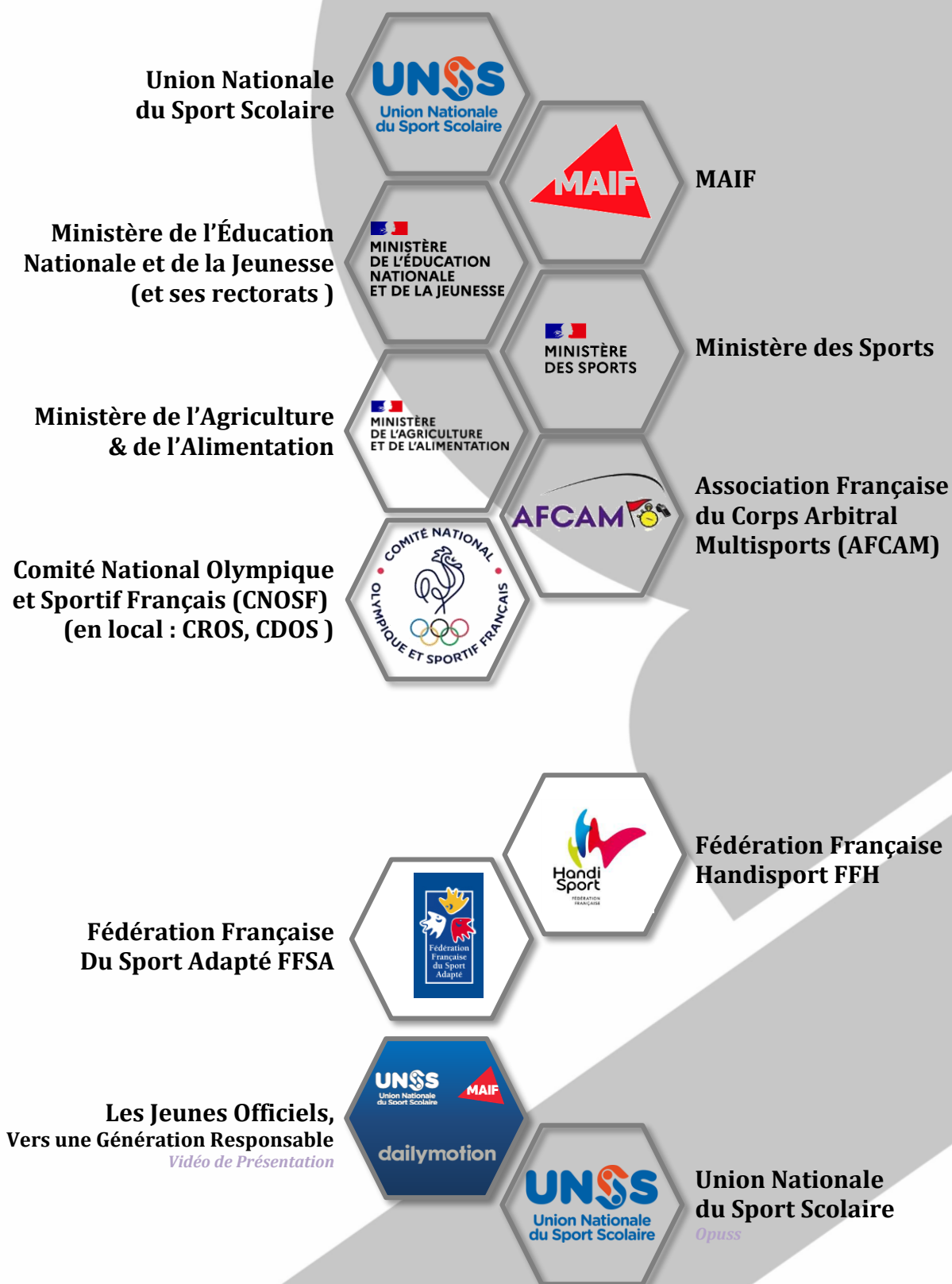


LES SEMAINES DE L'ENGAGEMENT (fiche officielle)

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



Le Conseil de Vie Lycéenne



S'engager au Lycée



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...* »