

**Je suis Jeune Arbitre
Jeune Juge
en VOILE**

UNSS
Union Nationale
du Sport Scolaire

2021-22



SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE

PRÉSENTATION	3
1. S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS	4
2. MAITRISE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ	5
3. CONNAIT SON RÔLE EN LIEN AVEC SES MISSIONS	14
4. EST IDENTIFIÉ	19
5. SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION	20
6. VALORISE SON PARCOURS	24
7. ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES	26
8. BOÎTE À OUTILS	28
ANNEXE	30
▶ LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE 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 / JEUNE JUGE

*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 / Jeune Juge 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 / JEUNE JUGE, 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**.

1. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE 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 / Jeune Juge 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 / Jeune Juge 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 / Jeune Juge 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 / JEUNE JUGE MAITRISE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

La voile s'est développée depuis l'antiquité, où elle était d'abord activité de transport et de combat. Au moyen âge, les vikings développent des bateaux plus performants et commencent une activité hauturière dans un but commercial. A la renaissance, les voiles latines permettent de remonter au vent : c'est l'époque des expéditions maritimes. Du XVIIe au XXe Siècle, le développement des bateaux en acier et en bois permet une diversification des supports.

L'arrivée de la vapeur et du fioul a permis de ranger l'activité dite "voile" dans une catégorie liée à la plaisance et au loisir, tandis que des navires à vapeur ou à moteur diesel assurent les activités de combat et de transport.

La voile apparaît aux « jeux olympiques » à Athènes en 1896 mais les premières véritables compétitions olympiques à voile ont eu lieu en 1908 à Londres.

Au XXIe siècle, le développement des matériaux oriente l'activité voile vers une recherche de vitesse et d'optimisation de la performance.

Depuis les années 80, les établissements enseignant la voile se diversifient et développent les aspects didactiques et techniques pour accueillir différents publics : personnes en situation de handicap, voile scolaire, voile féminine, jeunes enfants.

La voile en UNSS pour les collégiens et les lycéens se décline sur plusieurs supports comme (liste non exhaustive) :

- L'Optimist, l'Open skiff, le catamaran en collège
- La planche à voile en collège et lycée
- L'habitable en lycée
- Le Hansa 303 pour la pratique du sport partagé.

La particularité de l'UNSS est de développer une course par équipe alors que ces activités sont majoritairement pratiquées en solitaire au niveau fédéral. Cela crée chez les élèves un esprit de cohésion et une convivialité appréciable.

Le jeune arbitre/jeune juge VOILE doit :

- ✓ Connaître les règles de course à la voile
- ✓ Savoir implanter un parcours, donner des départs, pointer les arrivées, juger sur l'eau
- ✓ Etre sensible à l'esprit de la course
- ✓ Etre objectif et impartial
- ✓ Permettre le déroulement de la régates dans le respect de l'équité sportive
- ✓ Prendre les informations nécessaires au bon déroulement de la régates (météo, plan d'eau, courant, IC, avis de course...).

L'esprit dans lequel les jeunes arbitres/jeunes juges sont formés :

- Ce n'est pas parce qu'on est jeune arbitre/jeune juge le jour la régates que l'on ne navigue pas les autres jours. Et inversement, ce n'est pas parce que je suis régatier que je ne dois pas suivre la formation aux règles de course à la voile organisée par l'association sportive de mon établissement. Bien au contraire, nous reprendrons un slogan qui nous est cher : il s'agit de **mieux arbitrer pour mieux régater**. Cela va dans les deux sens bien entendu.
- Jeunes arbitres/jeunes juges et coureurs auront toujours à se côtoyer, que ce soit à terre ou sur l'eau. Il est alors primordial de garder une certaine convivialité entre vous. Pour cela, il ne faudra pas hésiter à revenir, une fois à terre, sur une situation, une mise en danger, afin de mieux comprendre un jugement. Le plus souvent encadré par des adultes-arbitres, ces moments de dialogues permettent de faire avancer la discipline tout en gardant un véritable fair-play au sein de la manifestation. A travers ce dialogue, les coureurs apprennent à être plus tacticiens ; les jeunes arbitres/jeunes juges ont une meilleure vision des situations et sont ainsi à même de mieux juger une prochaine infraction.

« Nous avons toujours été témoin d'un grand respect des concurrents envers les jeunes arbitres/jeunes juges. Ils sont véritablement reconnus comme une pièce maîtresse du jeu et du plaisir de régater ensemble. C'est bien grâce à cet esprit convivial que nous conserverons ce respect mutuel ».

➤ LE MATERIEL DU JEUNE ARBITRE/ JEUNE JUGE

Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune arbitre/ jeune juge possède :

- les règles de courses à la voile (validité en cours)
- le matériel indispensable pour remplir sa fonction. De façon obligatoire : chronomètre, sifflet, crayons, planchette avec protection plastique, papier. De façon facultative, il peut s'équiper de girouette et de compas.

➤ LES DEFINITIONS UTILISEES POUR LA NAVIGATION A LA VOILE

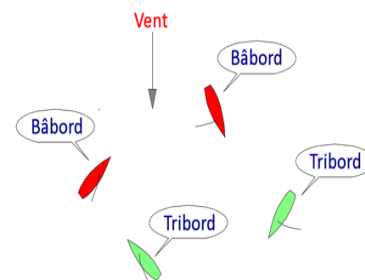
a) Bord :

Sur un bord **Bâbord** ou **Tribord** :

Un bateau est sur le *bord*, *tribord* ou *bâbord*,

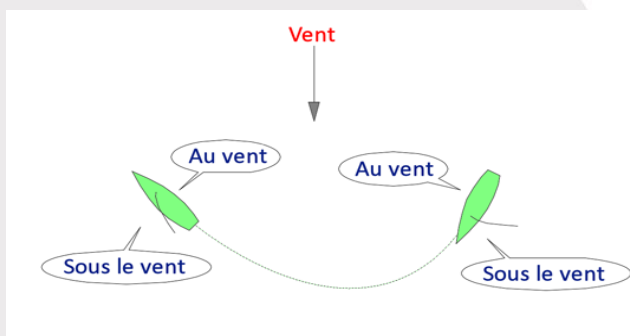
Correspondant à son côté *au vent*.

Le côté bâbord est représenté généralement en rouge et le côté tribord en vert.



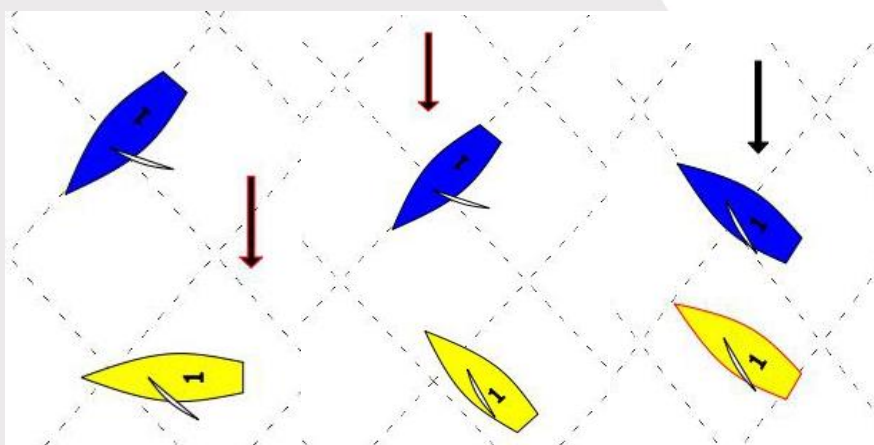
b) Au vent et sous le vent :

Le côté *sous le vent* d'un bateau est



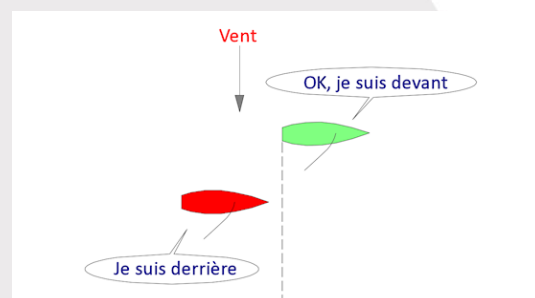
le côté le plus éloigné du vent, ou, lorsqu'il est *bout au vent*, le côté qui était le plus éloigné du vent.

Quand deux bateaux sur le même *bord* sont *engagés*, celui qui est du côté *sous le vent* (le jaune) de l'autre est le bateau *sous le vent*. L'autre est le bateau *au vent* (le bleu).



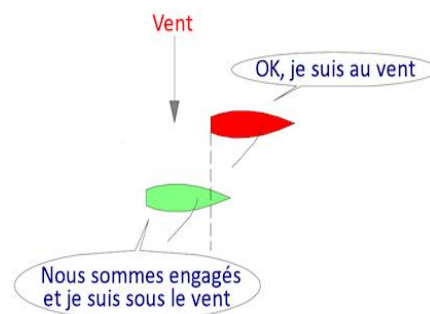
c) Route libre devant – Route libre derrière (à condition d'être sur le même bord, sauf aux abords d'une marque de portant)

On dit qu'un bateau est en *route libre derrière* quand aucune partie de sa coque ou de son équipement en position normale ne franchit une ligne perpendiculaire passant par l'arrière du safran du bateau en *route libre devant*.

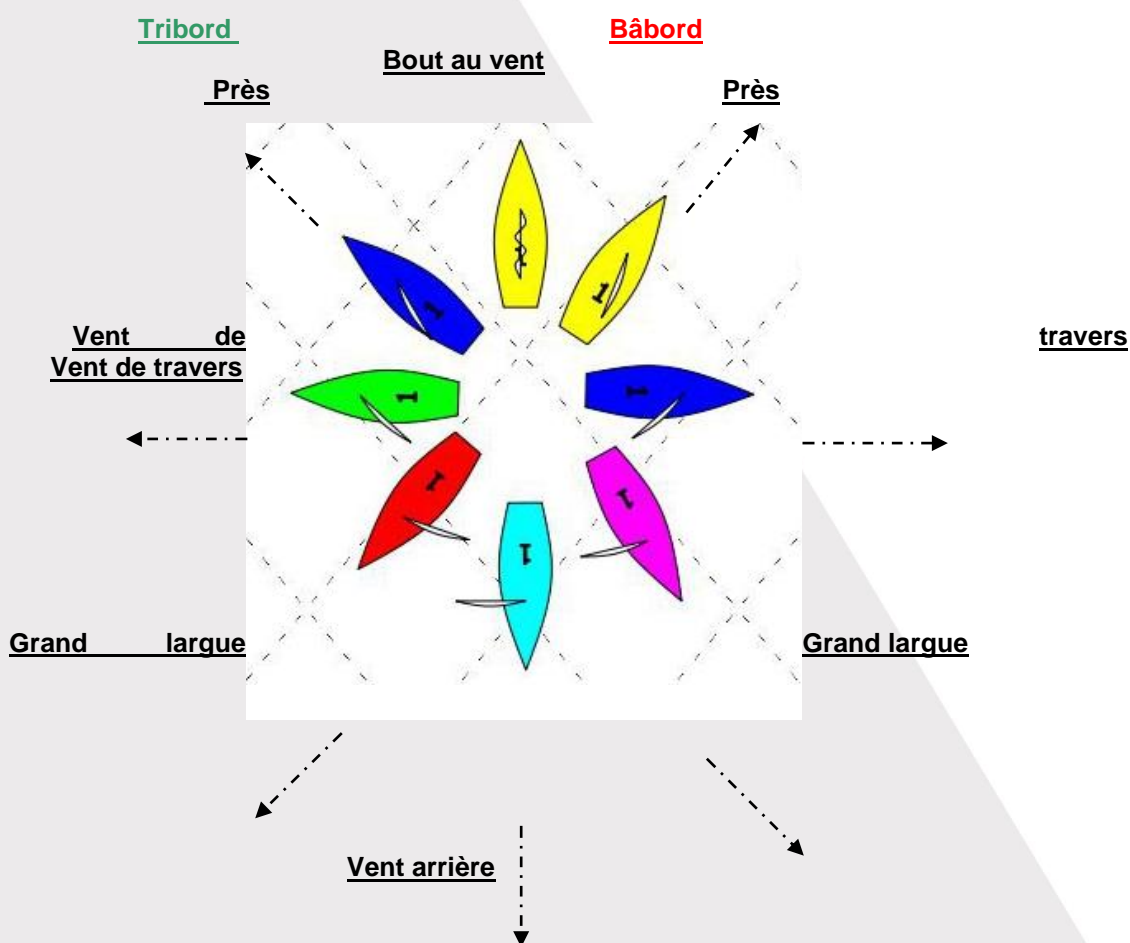


d) Engagement

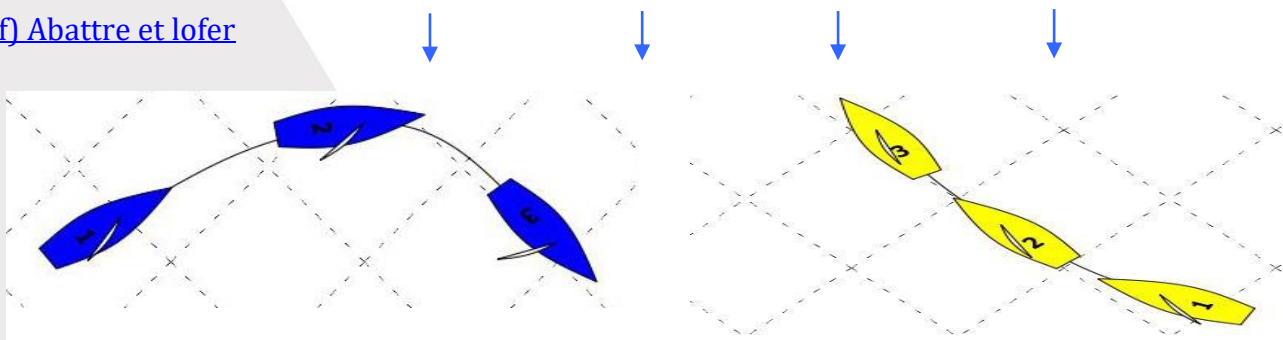
On dit qu'un bateau est *engagé* quand une partie de sa coque ou de son équipement en position normale a franchi la ligne perpendiculaire passant par l'arrière du safran du bateau en *route libre devant*. Il peut le faire *au vent* ou *sous le vent*.



e) Les allures



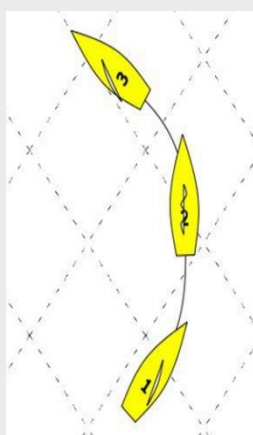
f) Abattre et lofer



Abattre, c'est s'écarter de l'axe du vent
On dit : une abattée

Lofer, c'est se rapprocher de l'axe du vent
On dit : une aulofée ou un lof

g) Virement de bord :



Virer de bord, c'est amener, par un lof, un bateau du plus près jusque face au vent puis au plus près sur l'autre bord.

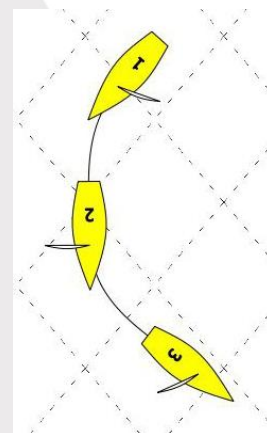
En situation de course, la règle dit que le que le virement de bord commence quand le bateau dépasse la position bout au vent et se termine lorsque le bateau est sur une route au plus près sur l'autre bord, voile pleine ou pas, avec ou sans vitesse.

Pendant que tu vires de bord, tu n'es pas prioritaire.

h) Empannage :

Empanner, c'est amener, par une abattée un bateau sur l'autre bord en passant par vent arrière. Il commence quand la grand-voile franchit l'axe du bateau et se termine quand elle est pleine sur l'autre bord.

Cette manœuvre très rapide demande une certaine expérience, surtout quand le vent forcit.

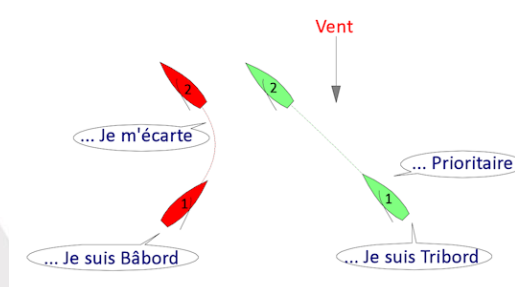
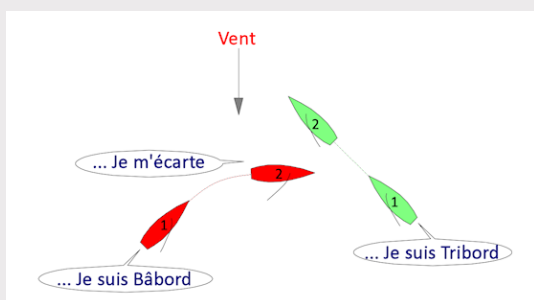


➤ **LES REGLES PRINCIPALES A LA REGATE**
(Règles de route, chapitre 2 des RCV)



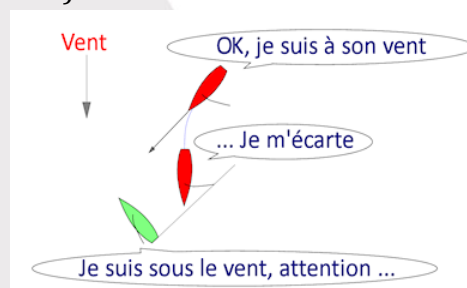
a) Règle 10 – sur des bords opposés :

«Quand des bateaux sont sur des *bords* opposés, un bateau (rouge) *bâbord* doit *se maintenir à l'écart* d'un bateau (vert) *tribord*».



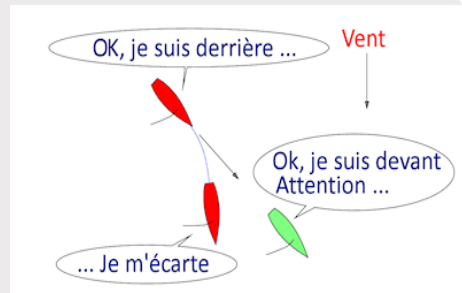
b) Règle 11 – sur le même bord, engagé :

« Quand deux bateaux sont sur le même *bord engagé*, un bateau *au vent* (le rouge) doit *se maintenir à l'écart* d'un bateau *sous le vent* (le vert) ».



c) Règle 12 – sur le même bord, non engagé :

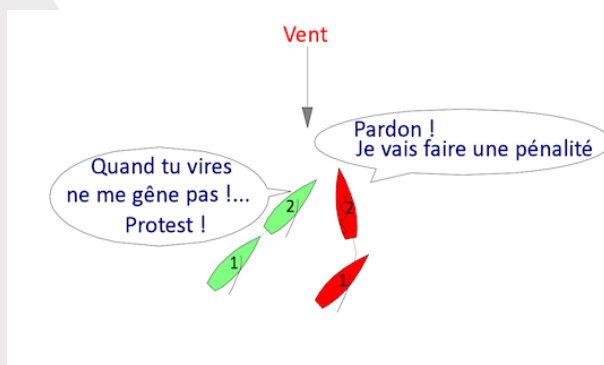
« Quand deux bateaux sont sur le même *bord* et non *engagés*, un bateau en *route libre derrière* (le rouge) doit *se maintenir à l'écart* d'un bateau en *route libre devant* (le vert) ».



».

d) Règle 13- pendant le virement de bord :

« Quand un bateau a dépassé la position bout au vent, il doit *se maintenir à l'écart* des autres bateaux jusqu'à ce qu'il soit sur une route au plus près ». Pendant ce temps, les 3 règles ci-dessus ne s'appliquent pas.



e) Règle 18 – place à la marque :

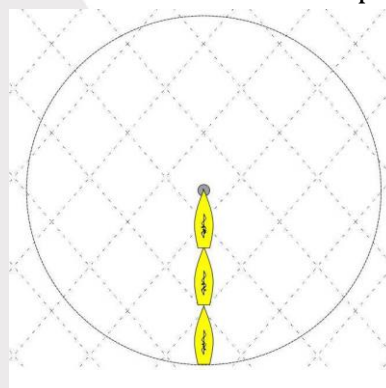
« La règle 18 s'applique entre des bateaux quand ils sont tenus de laisser une marque du même côté et qu'au moins l'un d'entre eux est dans la zone ».

Mais avant d'aller plus loin, voyons les termes utilisés pour les marques :

Une *marque*, c'est «un objet tel que les instructions de course exigent d'un bateau qu'il le laisse d'un côté spécifié, et un bateau comité de course entouré d'eau navigable à partir duquel s'étend la ligne de départ ou d'arrivée».

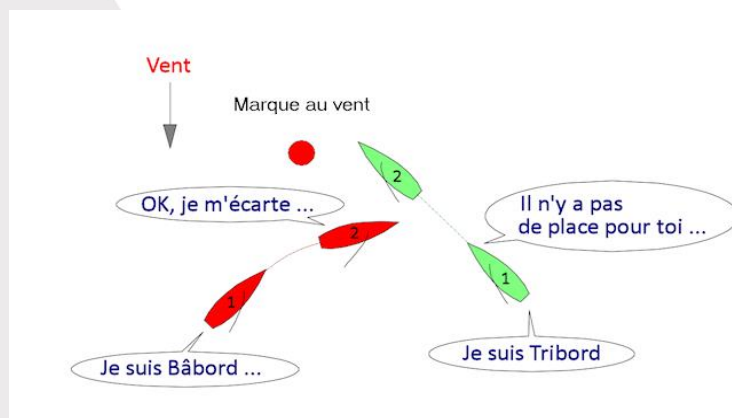
La *place*, c'est «l'espace dont un bateau a besoin dans les conditions existantes pendant qu'il manœuvre rapidement en bon marin».

La *zone*, c'est «l'espace autour d'une marque sur une distance correspondant à trois longueurs de coque du bateau qui en est le plus proche».

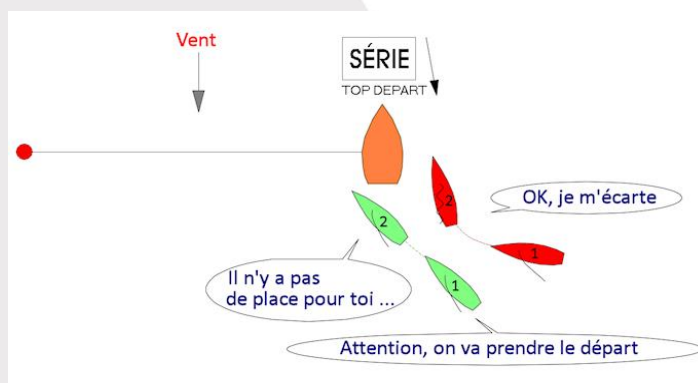


La règle 18 « ne s'applique pas » :

- entre des bateaux sur des bords opposés sur un louvoyage au vent,

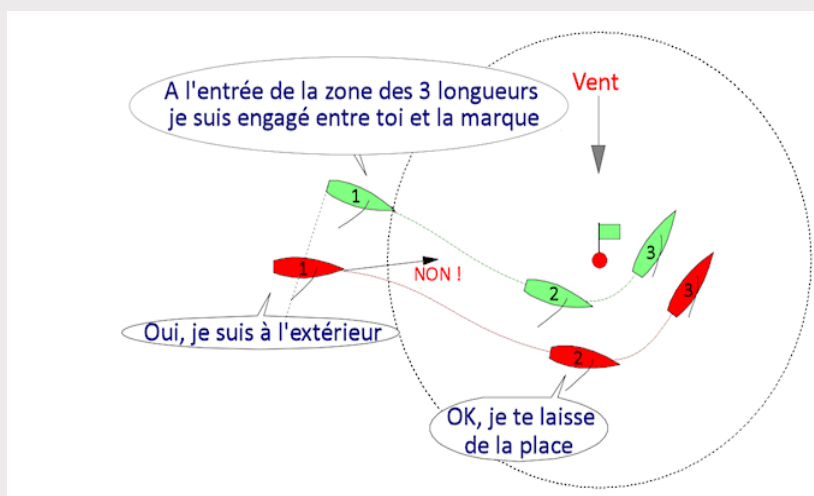


- à une marque de départ entourée d'eau navigable quand ils s'en approchent pour prendre le départ.



Mais alors « quand doit-on donner la place à la marque » ?

- « Quand des bateaux sont engagés, le bateau à l'extérieur doit donner au bateau à l'intérieur la place à la marque ».
Et ainsi de suite...



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

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

- **Avant, il doit :** connaître les définitions liées à la compréhension de l'activité, il doit connaître les cas classiques de collision et les décisions à prendre en course, au départ, à la bouée et à l'arrivée. Il consulte la fiche sport de l'activité. Il vient au briefing et prend des notes sur les attendus de la semaine. Il prend des notes quant aux rendez-vous des briefings de la semaine et des évaluations théoriques.
- **Pendant, il doit :** appliquer et faire appliquer le règlement et les règles de course. Il note sa présence, le lieu et le rôle qui lui est attribué à chaque rotation sur son carton de contrôle. Il vérifie et aide au bon déroulement des compétitions
- **Après, il doit :** restituer le matériel qui lui a été confié, ranger et aider à la remise en état du site. Il assiste respectueusement à la remise des récompenses et reste jusqu'à la fin de celle-ci.

Sur l'eau, chaque jeune arbitre/ jeune juge doit vivre la majorité des postes pour pouvoir être évalué et avoir passé la majeure partie du Championnat actif dans ses différents rôles.

Chaque jeune arbitre/ jeune juge doit vivre ces postes et ne pourra être évalué (notamment pour l'option au baccalauréat) que si et seulement s'il y a eu pluralité de ces savoirs faire.





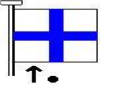

Être compétent en tant que jeune arbitre/ jeune juge en Voile, c'est donc maîtriser de multiples ressources tout en ayant la capacité de s'adapter à divers rôles (énumérés ci-dessous), mais aussi, face à divers environnements et diverses conditions météorologiques.

Le jeune arbitre devra donc vivre et être capable de maîtriser les différents rôles ci-dessous :

ROLES	TACHES ET COMPETENCES ATTENDUES
Je suis JEUNE UMPIRE (arbitre en arbitrage semi-direct)	<ul style="list-style-type: none"> - Tu suis la régate à bord d'un bateau à moteur (piloté par un adulte). - Tu as pour rôle d'observer les infractions des compétiteurs et au cas où le fautif n'effectuerait pas de rotation de réparation spontanément (voir les IC – chapitre 1), tu dois imposer les pénalités en direct sur l'eau. - Tu communique également par VHF (talkie-walkie) soit avec le président du bateau comité de course, soit avec le PC Course afin de prévenir toutes infractions, réparations ou demandes de réparations. Afin de t'aider, il y a dans les annexes de ce livret des exemples de fiches d'arbitrage. L'arbitrage direct sur l'eau (umpiring) permet d'établir très vite l'ordre d'arrivée définitif d'une course et de lancer rapidement une autre procédure de départ.
Je suis PRESIDENT DU COMITE DE COURSE	<ul style="list-style-type: none"> - Tu coordonnes un groupe de personnes (composé de jeunes arbitres et d'au moins un adulte) qui a pour rôle de diriger les régates. - Tu décides de l'implantation et de l'orientation de la ligne de départ, de la mise en place du parcours, du déroulement des procédures, du jugement des départs et arrivées, du classement des concurrents à chaque course de la régate, de la validation et de la publication des résultats.
Je suis ADJOINT DU COMITE DE COURSE	<ul style="list-style-type: none"> - Tu peux établir des relevés de vent et en informer le président du comité.
Je suis PAVILLONNEUR	<ul style="list-style-type: none"> - Tu dois connaître la pavillonnerie et préparer l'envoi des pavillons pour les procédures de départ.
Je suis VISEUR	<ul style="list-style-type: none"> - Tu vises la ligne de départ et indiques les infractions.
Je suis CHRONOMETREUR	<ul style="list-style-type: none"> - Tu tiens le chronomètre pour suivre le déroulement des procédures et le contrôle des temps limites.
Je suis SECRETAIRE (sur l'eau)	<ul style="list-style-type: none"> - Tu notes les informations utiles pour témoigner, les ordres d'arrivée à chaque course...
Je suis MOUILLEUR	<ul style="list-style-type: none"> - A bord d'un bateau rapide et sur ordre du comité de course tu dois pouvoir aider à mouiller les marques de parcours ou les déplacer en fonction de l'orientation du vent, pour établir le parcours le plus équitable possible. Tu dois donc te repérer sur le plan d'eau par rapport au vent et au bateau comité.
Je suis COMMISSAIRE aux BOUEES	<ul style="list-style-type: none"> - Tu notes le passage des concurrents aux marques du parcours et relever les éventuels incidents.
Je suis A TERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Tu peux accueillir et vérifier les licences - Tu peux attribuer des lycras en Planche à Voile, ou des flammes de couleur pour identifier les embarcations, aider le PC course à collecter les résultats, à attribuer les points et à calculer les classements. - Tu devras aussi gérer les affichages (publication des résultats...) du jury et du comité. - Tu vérifies le respect de la mixité des équipes qui courent (lors de leur départ sur l'eau et pour d'éventuels changement de coureurs entre 2 courses) . - Tu participes à l'établissement des résultats avec FREG

- ✚ Un exemple d'actions au comité de course pour le président du comité de course, l'adjoint, le pavillonneur, le chronométreur et le secrétaire.

La Procédure de départ :

PAVILLONS	Noms	Temps	Signaux sonores	Significations
	CLASSE	5 Minutes	Un pouet a la montée et à la descente	Pavillon de Classe (Signal d'avertissement – règle 26) Dans ce cas, exemple en Optimist
	P ou I ou U ou noir	4 Minutes	Un pouet court à la montée	Signal préparatoire (règle 26 ou 30.1 (Règle du retour par une extrémité) s'applique)
	P ou I ou U ou Noir	1 Minute	Un pouet long a la descente	Signal long de la minute
	CLASSE	TOP départ	Un pouet court	Départ
	X	Dans les 3 secondes qui suivent le top départ	Un pouet court	Rappel individuel (signaux de course + Règle 29.1)
	1 ^{er} Sub	Dans les 3 secondes qui suivent le top départ	Deux pouets courts	Rappel général. Le signal d'avertissement sera envoyé 1 mn après l'affalé du rappel général (Règle 29.2)

A TERRE Le Comité de Course a affiché un avenant :	
- Retarder : pavillon « AP »	
- plus de course pour la journée pavillons « AP sur A »	
SUR L'EAU Avant ou avec le signal d'avertissement. Le CC DOIT : Indiquer le parcours à effectuer (RCV 27.1)	
Le CC PEUT : Imposer le port de la brassière de sauvetage : pavillon « Y » (RCV 40)	
Avant le signal préparatoire , le CC PEUT : Déplacer une marque de départ (RCV 27.2)	
Pendant toute la procédure. Le CC PEUT : Retarder la course pour une durée indéterminée : pavillon « AP » (RCV 27.3)	
- Renvoyer les concurrents à terre : pavillons « AP sur H »	
- Renvoyer les concurrents à terre, plus de courses aujourd'hui : pavillons « AP sur A »	

(Document de la Commission Centrale d'arbitrage FFV).

Autres signaux de course :

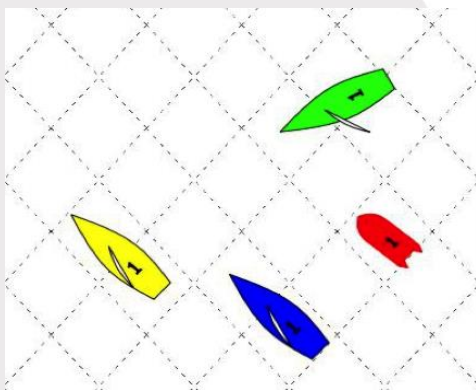
S	C	L	M	Y	Bleu
Réduction de parcours	Changement de parcours	Avis à terre ou suivez-moi	Marque manquante	Port gilet obligatoire	Matérialise une des extrémités de la ligne d'arrivée pour viser la ligne

Un exemple d'actions de jeune umpire sur un bateau jury

Dès lors que tu aperçois une règle susceptible d'être enfreinte, tu devras repérer quel(s) est (sont) le(s) bateau(x) qui doit (doivent) se maintenir à l'écart, et suivre l'issue de la situation, **toujours en commentant les diverses étapes.**

A l'issue de la situation :

- Soit le(s) fautif(s) s'est (se sont) bien maintenu(s) à l'écart, donc pas d'intervention.
- Soit il y a eu accrochage mais le(s) fautif(s) répare(nt) seuls. Toujours pas d'intervention.
- Soit il y a eu accrochage mais le(s) fautif(s) ne répare(nt) pas... Alors tu dois intervenir (voir les IC – chapitre 1 – IV PENALITES).



Voici un exemple plus détaillé du dialogue sur le bateau jury :

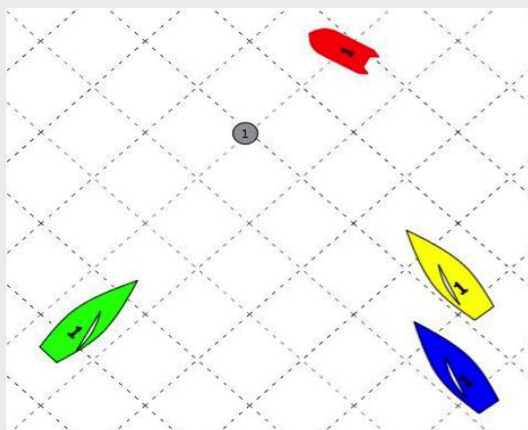
Description des actions :

Ici, le JA (en rouge) voit une éventuelle route de collision entre vert, jaune et bleu. Il reste alors proche des bateaux et cherche à se placer le mieux possible pour voir l'action.

Discours que peut tenir le jeune arbitre/jeune juge :

Jaune, bleu et vert sont tribords, sur route libre, Jaune et Bleu sont au près, tandis que vert est au large (donc au vent). Bleu doit se maintenir à l'écart de Jaune. Et Vert doit se maintenir à l'écart des deux.

Voici un deuxième exemple détaillé du dialogue sur le bateau jury :



Discours du jeune arbitre/jeune juge :

C'est l'approche de la marque au vent,
Bleu et Jaune sont au près, tribord.
Bleu est engagé sur Jaune et ils sont
à l'entrée des trois longueurs.
Jaune doit donc laisser la place
à la bouée à Bleu.
Quand à Vert, il est au près, bâbord,
il doit se maintenir à l'écart des deux autres.

Pour t'aider à obtenir ce raisonnement :

Nous te conseillons de t'habituer à identifier :

- 1) Les routes de collisions éventuelles entre deux ou plusieurs bateaux.
- 2) Les allures et les amures (Bâbord/Tribord)
- 3) Les engagements (au vent/sous le vent ou aux bouées) entre deux ou plusieurs bateaux.
- 4) Les modifications / changements de route (actions sur la barre, manœuvres)
- 5) L'espace laissé à l'adversaire pour s'écarter.

Attention, les actions vont évoluer, s'enchaîner, plus ou moins rapidement.

C'est **un véritable dialogue** qui s'installe à bord entre toi, l'adulte responsable et le plus souvent un autre JA. Tu vas en effet vivre l'évènement en temps réel (c'est de l'arbitrage semi direct). Et ce dialogue a pour but de comprendre la mise en place d'une situation pour la juger le plus rapidement possible.

Enfin pour éviter toute injustice, une décision n'est prise que si il n'y a aucun doute que la règle ait été enfreinte, le moindre doute (« je n'ai pas bien vu l'engagement, la modification de route, ... ») bénéficie à l'éventuel fautif.

4. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE EST IDENTIFIÉ

Tenue vestimentaire

Au niveau des différentes organisations nationales et championnats de France, le Jeune Arbitre / Jeune Juge 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 / JEUNE JUGE SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Évaluation et harmonisation des Certifications

Un Jeune Arbitre / Jeune Juge 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	À consolider	Satisfaisant à Bien	Très bien à Excellent

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

➤ Conseils de la CNJO pour l'élaboration de la grille d'évaluation pratique

Le tableau suivant est un guide d'évaluation pratique.

Les propositions de contenus qui vous y sont proposées le sont à titre d'exemple ; elles s'ajustent en fonction des activités.

Les pré-requis

- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit être **investi** au niveau de son district pour acquérir sa certification départementale (sur une rencontre départementale)
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit être **certifié** de niveau départemental pour acquérir sa certification académique (sur une rencontre académique)
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit être **certifié** de niveau académique pour acquérir sa certification nationale (sur un championnat de France)
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge 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 & Prénom du Jeune Arbitre / Jeune Juge :

Indicateurs du rôle 1	Umpire	<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
		Connait les règles essentielles à la continuité du jeu	- Identifier les amures, les engagements et les allures des bateaux, ainsi que les routes de collision	Elaborer rapidement et avec anticipation un raisonnement cohérent sur le jugement des situations : Schématiser les fautes avec rapidité et précision, les écrire sur les fiches arbitre	
		Jugement simple ou binaire : reconnaissance d'une situation de faute	Elaborer rapidement un raisonnement cohérent sur le jugement des situations Elaborer un discours s'appuyant sur une méthodologie mettant en relation d'abord cette identification, puis les règles engagées et enfin la réparation proposée	Reconnaissance d'une situation de faute nécessitant un choix dans l'identification de la règle : - deux bateaux qui passent de route libre devant / derrière à au vent / sous le vent - au départ, des bateaux qui franchissent la ligne dans la minute sous P.	
		Arbitre intermittent qui a besoin de temps pour intervenir	Reconnaissance d'une situation de faute dans les situations plus complexes, avec 3 ou 4 bateaux engagés, ou survenant plus rapidement, par exemple : - bateaux engagés à la bouée mais pas sur le même bord Savoir envoyer la procédure de départ en réalisant deux tâches au moins (2 drapeaux à lever/ baisser, un coup de sifflet à donner ET le chronomètre à égrener à voix haute, par exemple).	Comportement et jugement réguliers sur un championnat. Arbitre ressource, complet, garant de l'organisation et de la sécurité	
		Se déplace en suivant le jeu	L'élève a compris qu'il est dans un arbitrage semi direct : il laisse le temps à l'élève de réparer sa faute avant de siffler.	L'élève est impliqué et anticipe sur les besoins de la course, par exemple en demandant au jury de se déplacer.	
		Attentif à la zone proche de l'action	- Identifier les amures, les engagements et les allures des bateaux, ainsi que les routes de collision	Maitrise réglementairement les situations	

Nom & Prénom du Jeune Arbitre / Jeune Juge :

Indicateurs du rôle 2	Comité de Course	<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
		Connait les procédures essentielles	Connait les procédures plus précises et plus techniques de l'activité dans son domaine	Maître règlementairement les situations	Maîtrise et peut expliquer les situations qui lui sont afférentes
		Savoir envoyer la procédure de départ en réalisant seulement une tâche (un pavillon à lever/ baisser, un coup de sifflet à donner, le chronomètre à égrainer à voix haute, ...).	Savoir envoyer la procédure de départ en réalisant deux tâches au moins (2 pavillons à lever/ baisser, un coup de sifflet à donner ET le chronomètre à égrainer à voix haute, par exemple).	Savoir se coordonner ou coordonner l'équipe au comité de course, prendre des initiatives.	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
		Réalise efficacement son activité individuelle	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	Co-équipier sûr pour les officiels de terrain

6. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE VALORISE SON PARCOURS

La remise d'un diplôme attestant de l'investissement et du niveau de formation du Jeune Arbitre / Jeune Juge 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 / Jeune Juge 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 / Jeune Juge

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

L'expérience du Jeune Arbitre / Jeune Juge

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

Les compétences du Jeune Arbitre / Jeune Juge

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

Le parcours du Jeune Arbitre / Jeune Juge 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 et la FFVoile.

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 / Jeune Juge, 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

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

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 / JEUNE JUGE 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 / Jeune Juge (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque Jeune Arbitre / Jeune Juge 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 / Jeune Juge 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 / Jeune Juge peut donc se mettre en relation, via son animateur d'AS, avec les services concernés.



Équivalences fédérales

Un dispositif passerelle est mis en place au niveau des ligues FF Voile : « **les Jeunes Arbitres** ».

Si tu souhaites t'investir dans l'arbitrage, entrer en formation « Jeune Arbitre » dans ton club de Voile, alors il suffira de te mettre en contact avec le « *référént Jeune Arbitre* » de ta ligue qui lui-même te trouvera un *arbitre tuteur* pour te suivre et te former.

Le jeune arbitre officiera obligatoirement sur minimum 2 supports (dériveur-catamaran, habitable, planche à voile) et dans les différentes fonctions (comité de course, jury, mouilleur).

La qualité d'Arbitre Régional pourra être acquise à l'issue de cette période « probatoire » au cours de laquelle les fonctions du Jeune Arbitre resteraient encadrées par le Tuteur-Arbitre. A terme, c'est-à-dire à l'âge de 18 ans révolus, et après validation des fondamentaux habituellement requis pour cette fonction, le Jeune Arbitre acquiert une qualification d'**Arbitre Régional** qui sera confirmée par la CRA dont il relève.

Le Jeune Arbitre/Juge peut aussi consulter le site de la Fédération Française de Voile :

<https://espaces.ffvoile.fr/arbitrage/2-devenir-arbitre-formation/jeune-arbitre.aspx>



www.ffvoile.fr

Suivi de sa formation

Dès que possible, l'UNSS proposera à tout Jeune Arbitre / Jeune Juge 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)

FÉDÉRATION DES MAISONS DES LYCÉENS

Au lycée, une organisation repose sur la solidarité 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.

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)

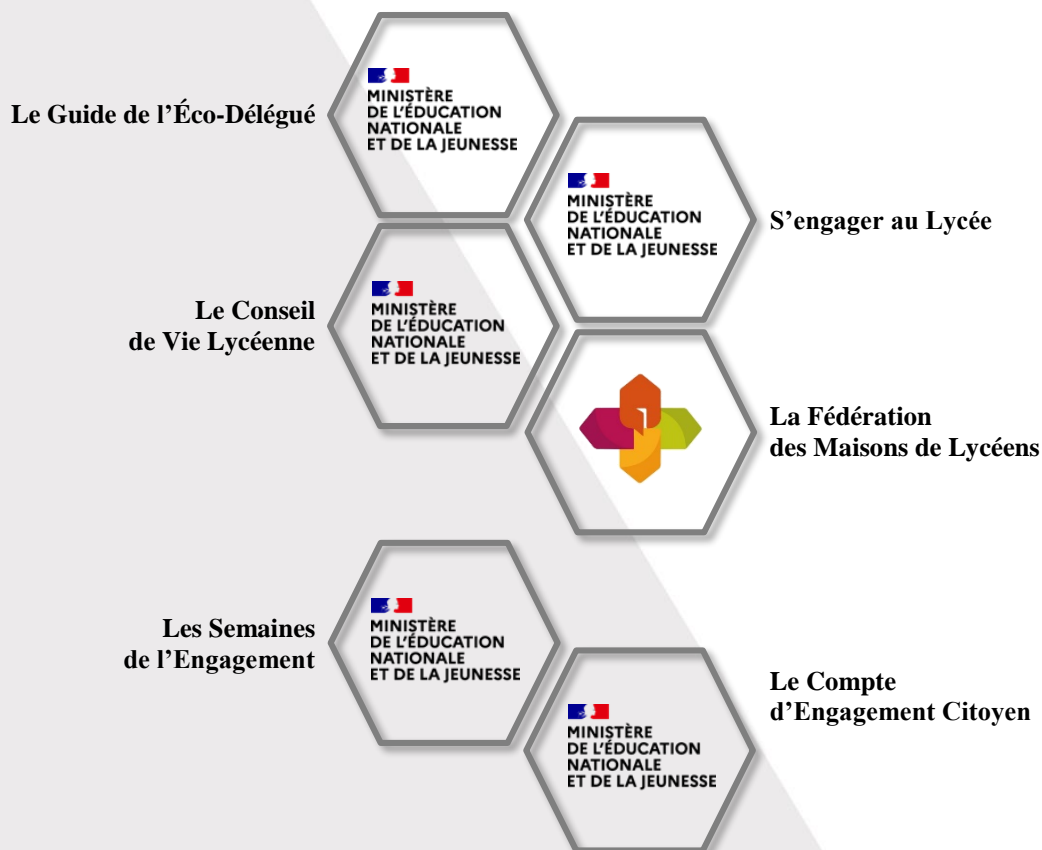
Ils prennent connaissance de leurs droits et devoirs, découvrent le fonctionnement des instances lycéennes et la vie de l'établissement, rencontrent et échangent avec leurs représentants lycéens, etc. Les Semaines de l'Engagement précèdent la semaine de la démocratie scolaire.

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 :





ANNEXE : LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE 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...* »