

**Je suis Jeune Arbitre
en TENNIS**



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	10
4. EST IDENTIFIÉ	14
5. SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION	15
6. VALORISE SON PARCOURS	23
7. ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES	25
8. BOÎTE À OUTILS	27
ANNEXE	29
► 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

LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS



→ **EXTRAITS DES RÈGLES DU JEU** (issues du document Statuts et règlements FFT)

Une balle est en jeu dès qu'elle est frappée par le serveur. Sauf en cas de faute ou de « let », la balle reste en jeu jusqu'à ce que le point soit acquis.

Une balle tombant sur une ligne est considérée dans le court dont cette ligne marque la limite.

Si une balle en jeu touche une des dépendances permanentes après être tombée du bon côté du court, le joueur qui l'a frappée gagne le point. Si une balle en jeu touche une dépendance permanente avant de tomber dans le court, le joueur qui l'a frappée perd le point

2021
2022

À la fin de chaque jeu standard, le relanceur devient serveur et le serveur relanceur pour le jeu suivant.

En double, l'équipe qui a le service au premier jeu de chaque manche désigne le joueur qui servira à ce premier jeu. De même, avant le début du deuxième jeu, l'équipe adverse désigne le joueur qui servira au deuxième jeu. Le partenaire du joueur qui a servi au premier jeu servira au troisième et le partenaire du joueur qui a servi au deuxième jeu servira au quatrième. Cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin de la manche.

15. *ORDRE DE RELANCE EN DOUBLE*

L'équipe qui doit relancer dans le premier jeu d'une manche décide lequel des partenaires recevra le premier service. De même, avant le début du deuxième jeu, l'équipe adverse désignera celui des partenaires qui recevra le premier service de ce jeu.

Le joueur qui était le partenaire du relanceur au premier point du jeu relancera à son tour au deuxième point et cette alternance se poursuivra jusqu'à la fin du jeu et de la manche.

Une fois que la balle a été relancée par le receveur, n'importe quel joueur d'une équipe peut frapper la balle.

16. *LE SERVICE*

Immédiatement avant de commencer le geste du service, le serveur doit avoir les deux pieds au repos sur le sol derrière (c'est-à-dire plus loin du filet que) la ligne de fond entre le prolongement imaginaire de la marque centrale et de la ligne de côté.

Le serveur doit alors lancer la balle en l'air avec la main dans n'importe quelle direction et la frapper avec sa raquette avant qu'elle ne touche le sol. Le geste du service est considéré comme étant achevé au moment où la raquette du joueur frappe ou manque la balle. Un joueur n'ayant l'usage que d'un bras pourra utiliser sa raquette pour le lancer de la balle.

17. *LE SERVICE – POSITION ET TRAJECTOIRE*

Au cours d'un jeu standard, le serveur doit se tenir alternativement derrière la moitié droite et la moitié gauche du court en commençant à droite dans chaque jeu.

Dans un jeu décisif, le service est effectué alternativement de la moitié droite et de la moitié gauche du court, en commençant par la moitié droite du court.

La balle de service doit passer en diagonale au-dessus du filet et toucher le sol dans le carré de service opposé avant que le relanceur ne la renvoie.

18. *FAUTE DE PIED*

Pendant le geste du service, le serveur ne doit pas :

- changer de place, soit en marchant soit en courant ; des petits mouvements de pied sont néanmoins permis ;
- toucher, avec l'un de ses pieds, la ligne de fond ou le court ;
- toucher, avec l'un de ses pieds, l'espace qui se trouve à l'extérieur du prolongement imaginaire de la ligne de côté
- toucher, avec l'un de ses pieds, le prolongement imaginaire de la marque centrale.

Si le serveur ne respecte pas cette règle, il y aura « faute de pied ».

19. *FAUTE DE SERVICE*

Il y a faute de service :

- lorsque le joueur enfreint les règles 16,17 et 18
- le serveur rate la balle au moment de la frapper

- la balle servie touche une des dépendances permanentes, un piquet de simple ou un poteau de filet avant de toucher le sol
- la balle servie touche le serveur ou le partenaire du serveur ou tout vêtement/objet que porte le serveur ou le partenaire du serveur

20. SECOND SERVICE

Après une faute au premier service, le serveur doit servir de nouveau sans délai depuis la même moitié du court que celle d'où la faute a été commise, à moins que le service n'ait été effectué depuis la mauvaise moitié du court.

21. QUAND SERVIR ET RELANCER ?

Le serveur ne pourra pas servir avant que le relanceur ne soit prêt. Toutefois, le relanceur doit néanmoins jouer au rythme raisonnable du serveur et doit être prêt à relancer dans un délai raisonnable dès que le serveur est prêt.

Le relanceur qui essaie de retourner le service doit être considéré comme étant prêt.

S'il a été démontré que le relanceur n'est pas prêt, le service ne peut être annoncé faute.

22. LE SERVICE EST À REMETTRE

Le service est à remettre (« let ») lorsque :

- la balle servie touche le filet, la bande ou la sangle et tombe bonne ; ou, si après avoir touché le filet, la bande ou la sangle, elle touche le relanceur ou le partenaire du relanceur ou toute partie de leurs vêtements ou tout objet qu'ils portent avant de toucher le sol
- la balle est servie lorsque le relanceur n'est pas prêt.

Dans le cas où le service serait à remettre, le service est annulé et le serveur doit servir à nouveau, mais un service « let » n'annule pas une faute antérieure.

23. LET

Chaque fois qu'une balle est annoncée « let », le point est rejoué en entier, sauf lorsque le let est annoncé au second service.

Au cours d'un échange, une autre balle roule sur le court. On annonce un let. Le serveur avait au préalable servi une balle faute. Le serveur a-t-il droit à une première balle de service ou à une deuxième ?

Décision : Première balle. Il faut rejouer le point en entier.

24. LE JOUEUR PERD LE POINT

Le point est perdu lorsque :

- le joueur sert deux balles fautes consécutives
- le joueur ne remet pas la balle en jeu avant le deuxième rebond consécutif
- le joueur remet la balle en jeu de telle sorte qu'elle touche le sol ou un objet, en dehors du bon côté du court
- le joueur remet la balle en jeu de telle sorte que, avant qu'elle ne rebondisse, elle touche une dépendance permanente
- pendant l'échange, le joueur délibérément porte la balle ou la prend sur la raquette ou la touche avec sa raquette plus d'une fois
- le joueur ou la raquette (qu'il la tienne ou non) ou tout autre objet ou vêtement que le joueur porte touchent le filet, les piquets de simple/poteaux, la corde ou le câble

métallique, la sangle ou la bande ou le court de son adversaire à tout moment de l'échange

- le joueur frappe la balle avant qu'elle ne passe le filet
- la balle en jeu touche le joueur ou tout objet/vêtement que porte le joueur, à l'exception de sa raquette
- la balle en jeu touche la raquette lorsque le joueur ne la tient pas
- le joueur change délibérément et physiquement la forme de la raquette en cours d'échange
- en double, les deux joueurs touchent la balle au moment du renvoi

25. CAS OÙ LE RETOUR EST BON

Le retour est bon :

- si la balle touche le filet, les poteaux, les piquets de simple, la corde ou le câble métallique, la sangle ou la bande, pourvu qu'elle soit passée au-dessus d'un de ces éléments et tombe à l'intérieur du bon côté du court,
- si la balle en jeu rebondit à l'intérieur du bon côté du court mais repasse au-dessus du filet à la suite de l'effet de la balle ou de l'action du vent et le joueur passe sa raquette au-dessus du filet pour mettre la balle à l'intérieur du bon côté du court, à condition de ne pas enfreindre la Règle 24
- si la balle est relancée à l'extérieur des poteaux, soit au-dessus, soit en dessous du niveau supérieur du filet, même si elle touche le poteau, mais à condition qu'elle touche l'intérieur du bon côté du court, sous réserve des cas prévus (cf. règlement FFT sous réserve des cas prévus aux Règles 2 et 24)
- la balle passe sous la corde du filet entre le piquet de simple et le poteau adjacent sans toucher ni le filet, ni la corde du filet, ni le poteau et touche le sol à l'intérieur du bon côté du court
- la raquette du joueur passe au-dessus du filet après avoir frappé la balle du côté du filet du joueur et la balle touche le sol à l'intérieur du bon côté du court
- le joueur frappe la balle en cours d'échange et la balle heurte une autre balle restée dans le bon côté du court.

26. GÊNE

Si un joueur est gêné dans l'exécution de son coup par un acte intentionnel de son/ses adversaire(s), le joueur gagne le point.

Le point est rejoué néanmoins si un acte involontaire de/des adversaire(s) ou un élément qui échappe au contrôle du joueur (à l'exception d'une dépendance permanente) l'empêche de jouer le point.

27. CORRECTION DES ERREURS

En principe, lorsqu'une erreur relative aux règles du tennis est constatée, tous les points joués précédemment restent acquis. Les erreurs ainsi constatées seront rectifiées comme suit :

- Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si un joueur sert de la mauvaise moitié du court, l'erreur doit être rectifiée dès qu'elle est constatée et le serveur servira du bon côté du court selon le score. Une faute de service antérieure à la constatation de l'erreur reste acquise.
- Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif, si les joueurs ne se trouvent pas du bon côté du court, il faudra corriger l'erreur dès qu'elle est constatée et le serveur servira

du bon côté du court selon le score. Une faute de service antérieure à la constatation de l'erreur reste acquise.

- Si un joueur n'a pas servi à son tour au cours d'un jeu standard, le joueur qui aurait dû servir doit servir dès que l'erreur est constatée. Toutefois, si le jeu est terminé avant la constatation de l'erreur, l'ordre des services est maintenu tel que modifié.
Une faute de service de/des adversaire(s) antérieure à une telle constatation n'est pas comptée.
En double, en cas d'erreur de service entre les partenaires, toute faute de service antérieure à la constatation de l'erreur sera acquise.
- Au cours d'un jeu standard ou d'un jeu décisif en double, s'il y a une erreur dans l'ordre de relance, on maintiendra cet ordre jusqu'à la fin du jeu au cours duquel l'erreur a été constatée. Lorsque leur tour de relancer revient dans cette manche, les partenaires reprendront l'ordre initial de relance.
- ... (autre cas, cf. règlement FFT)

29. JEU CONTINU

En principe, le jeu doit être continu depuis le début de la partie (lorsque le premier service de la partie est mis en jeu) jusqu'à la fin de la partie.

- Entre les points, le jeu doit être continu. Lorsque les joueurs changent de côté à la fin d'un jeu, ils ont droit à quatre-vingt-dix secondes maximum. Cependant, après le premier jeu de chaque manche et au cours d'un jeu décisif, le jeu sera continu et les joueurs changeront de côté sans temps de repos.
- À la fin de chaque manche, les joueurs ont droit à un repos de cent vingt secondes maximum. Le temps de repos maximum commence dès qu'un point se termine et finit dès que le premier service du point suivant est servi.
- Si, dans des circonstances indépendantes de la volonté du joueur, ses vêtements, ses chaussures ou tout équipement indispensable (à l'exclusion de sa raquette) s'abîment ou nécessitent un remplacement, l'arbitre peut accorder au joueur un délai supplémentaire pour remédier au problème.
- Aucun temps supplémentaire ne sera accordé à un joueur pour lui permettre de récupérer. Cependant, pour un joueur souffrant d'une condition médicale soignable, l'arbitre pourra accorder un temps de repos médical de trois minutes pour permettre le traitement de cette condition médicale. Un joueur est autorisé à quitter le court pour se rendre aux toilettes deux fois par partie (échauffement compris) de préférence à la fin d'une manche ; il bénéficie d'un temps raisonnable pour le faire qui, en général, ne devrait pas dépasser trois minutes cumulables aux deux minutes de la pause de fin de manche.
- La durée de la période d'échauffement ne peut dépasser cinq minutes, à moins que les organisateurs de l'épreuve n'en aient décidé autrement.

REMARQUE :

Attention les jeunes arbitres pourront arbitrer aussi bien des matchs de valides que des matchs dans la catégorie **sport partagé**.

De ce fait le JA devra se reporter et connaître le « **Règlement SPORT PARTAGE** » pour prendre en compte les différences suivantes :

- Tailles de terrains différentes suivant la classification du Handicap du joueur.

-

AVANT

- La page 1 de la feuille d'arbitrage devra être renseignée avant l'arrivée sur le terrain et avec l'aide du responsable de la rencontre qui fournira toutes les informations.

[illegible]

- **Préparation du terrain**

A l'arrivée sur le terrain, le jeune arbitre doit :

- Mettre en place et/ou vérifier l'emplacement des piquets de simple puis vérifier la hauteur au centre du filet.
- Débarrasser le terrain de tout objet qui pourrait gêner le jeu (papiers, tubes de balle vides, balles usagées...)
- Placer, si cela est possible, la chaise d'arbitrage de façon à ne pas avoir le soleil dans les yeux.

ATTENTION : il faut également avoir au pied de sa chaise les sièges de repos des joueurs.

- **Le tirage au sort**

A l'arrivée des joueurs, après s'être assuré de l'identité des joueurs (en rencontre par équipes, le N°2 contre le N°2 etc....), le jeune arbitre donne les conditions de jeu (format des sets, jeu décisif, nombre de balles utilisées) et procède au tirage au sort.

Le tirage au sort effectué, le jeune arbitre monte sur la chaise et, pendant l'échauffement (5mn), remplit la suite de sa feuille d'arbitrage (résultat du tirage au sort, position du serveur...)

Quand il ne reste plus que deux minutes d'échauffement, il annonce "Deux Minutes". Quand il ne reste plus qu'une minute d'échauffement, il annonce « une minute » puis présente le match.

Présentation de la partie

« Partie, opposant, à la gauche de la chaise « PAUL » (nom du 1er joueur ou de la 1ère équipe) et à la droite de la chaise « MEHDI » (nom du 2ème joueur ou de la 2ème équipe).

Cette partie se déroulera au meilleur des trois manches avec jeu décisif dans les deux premières manches, point décisif à 40 A (NO AD) dans les deux premières manches, super jeu décisif en 10 points avec deux points d'écart, dans la troisième manche.

« PAUL » a gagné le tirage au sort et a choisi de servir/ recevoir".

PENDANT

Le jeune arbitre est en charge du match et il doit être vigilant sur tout ce qui se passe sur et autour du court.

Il regarde le serveur quand il est prêt. Juste avant qu'il ne frappe la balle (pour les premiers et seconds services), il vérifie que le relanceur est prêt puis de nouveau regarde le serveur et suit la balle.

Il regarde toujours le perdant du point et ensuite sa feuille d'arbitrage. Les problèmes ou les questions viendront toujours du perdant du point.

- **Les annonces**

Le score doit être annoncé après chaque point d'une voix forte et claire.

Le jeune arbitre dit : « **faute** » pour toutes les balles qui sortent des limites du terrain.

Il ne dit pas « faute » quand la balle ne franchit pas le filet, il se contente d'annoncer le score.

Lorsqu'une balle touche le filet au service, le jeune arbitre annonce : « **FILET, PREMIER SERVICE** » ou « **FILET, DEUXIEME SERVICE** » quand la balle tombe bonne, ou « **FILET, FAUTE** ».

ON NE DIT PAS : « double faute », « non », « deux balles »

- **Le score**

*Les points du serveur sont toujours annoncés en premier sauf dans le jeu décisif

- Seules les annonces suivantes sont utilisées :
Quinze-Zéro. Zéro-Quinze, Trente-Zéro. Zéro-Trente. Quarante-Zéro. Zéro-Quarante,
Quinze-A, Quinze-Trente. Trente-Quinze, Quinze-Quarante, Quarante-Quinze, Trente-
A, Quarante-Trente. Trente-Quarante. Egalité. 40 A Point décisif, choix au relanceur.
- Jeu « PAUL » ou « MEHDI ».
- ON NE DIT PAS : « Avantage service », « Avantage dehors », « Avantage relance »
- ON N'ANNONCE PAS UNE BALLE DE SET OU DE MATCH
- A la fin d'un jeu ou d'un set, le jeune arbitre, en plus de l'annonce « jeu PAUL » doit
annoncer le score du jeu et du set comme suit :
 - « Jeu PAUL, il (ou « MEHDI ») mène 4 jeux à 2, première manche »
 - « Jeu PAUL. 3 jeux partout première manche ».
 - « Jeu et deuxième manche PAUL. 5 jeux à 3. PAUL mène par 1 manche à 0 ». S'il y
a un tableau de score sur le court pour les spectateurs, il est inutile d'annoncer le
score des sets.

*Quand on arrive à 4 jeux partout, il annonce :

« Jeu MEHDI », 4 jeux partout. Jeu décisif. « Au service MEHDI ».

Au cours du jeu décisif, le score est annoncé en commençant par le score suivi du nom du joueur qui mène dans le jeu décisif :

« 1-0 PAUL »,

« 1 partout »

« 2-1 MEHDI »

A la fin du jeu décisif, il annonce : « Jeu et (1ère ou 2ème) manche « MEHDI » 5 jeux à 4 »

*A la fin du match, il annonce le gagnant :

« Jeu, set et match MEHDI, 2 manches à 1, 5-3, 1-5, 5-4 ». Pour chaque manche, il précise le nombre de jeux remportés par le vainqueur en premier.

Le jeune arbitre utilise la feuille d'arbitrage simplifiée UNSS FFT.

JEU DECISIF JOUEURS		J	PREMIERE MANCHE		JEUX GAGNES PAR	
		SERVEURS	E U X	Position des relanceurs <div style="text-align: center;"> ----- POINTS</div>	Début à : Interruption à : Reprise à :	
			1			
			2			
			3			
			4			
			5			
			6			
			7			
			8			
			9	JEU DECISIF		
SCORE		MANCHE n°1		Heure de fin		

JEU DECISIF JOUEURS		J	DEUXIEME MANCHE		JEUX GAGNES PAR	
		SERVEURS	E U X	Position des relanceurs <div style="text-align: center;"> ----- POINTS</div>	Début à : Interruption à : Reprise à :	
			1			
			2			
			3			
			4			
			5			
			6			
			7			
			8			
			9	JEU DECISIF		
SCORE		MANCHES n°1 n°2		Heure de fin		

- **Les délais de jeu**

- Temps entre deux points : aucun, continuité du jeu.
- Changement de côté (sauf au 1er jeu de chaque set) : 90 secondes. L'annonce 'Reprise' est faite à 60 secondes.
- Fin de set : 120 secondes. L'annonce 'Reprise' est faite à 90 secondes.
- Interruption pour blessure : 3 mn. Le temps est décompté au moment où le soigneur commence le traitement.
- Echauffement après interruption : 5mn s i l'arrêt est supérieur à 10 mn (pluie, blessure...)
Toilettes : 2 fois par match dans un délai raisonnable.



APRES

Une fois que l'annonce de fin de partie est faite, le jeune arbitre attend que les joueurs se serrent la main au milieu du terrain puis si les joueurs s'avancent vers lui leur serre la main également.

Ensuite le jeune arbitre doit immédiatement quitter le terrain.

Il ne doit surtout pas engager la conversation avec les joueurs.

Avant de remettre sa feuille d'arbitrage au responsable de la rencontre, il n'oubliera pas de remplir les rubriques de fin de partie qui se trouvent sur la page de garde (nom du vainqueur, score, heure de début, heure de fin et durée de la partie).

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 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.

<u>Partie théorique</u>	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

Exemple : **LE JEUNE ARBITRE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**

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

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune juge/arbitre sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition. Officier en tant que jeune Arbitre sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Exemple de questionnaire issu de [l'arbitrage en 255 questions](#) (FFT):

Avant la partie

1 • Qui mesure le filet ? Quelle est sa hauteur ?

C'est l'arbitre. La hauteur au milieu est de 91,4 centimètres.

2 • A quoi servent les piquets de simple ? Où les place-t-on ?

Ils servent à délimiter le filet de simple. On les place dans les couloirs à 91,4 centimètres à l'extérieur des lignes de côté du terrain de simple, avant de vérifier la hauteur au centre.

3 • Comment s'effectue le tirage au sort ?

L'arbitre procède au tirage au sort avec une pièce ou une raquette.

Le joueur qui gagne peut choisir lui-même ou obliger son adversaire à choisir :

- le service ; dans ce cas le relanceur choisira le côté,
- la relance ; dans ce cas, le serveur choisira le côté,
- le côté ; dans ce cas, l'adversaire choisira d'être serveur ou relanceur.

4 • Quelle est la durée de l'échauffement avant une partie ?

Cinq minutes.

5 • Un joueur peut-il recevoir des conseils pendant une partie ?

- non lorsque c'est une partie en tournoi individuel,
 - oui en rencontre par équipes mais uniquement au changement de côté et par le
- Le jeune coach de l'équipe ou son adjoint.

6 • Où doit se tenir le serveur ?

Il se tient tour à tour derrière la moitié droite puis derrière la moitié gauche du court,

- en simple, entre la marque centrale et la ligne de côté de simple,
- en double, entre la marque centrale et la ligne de côté de double.

7 • Au moment de servir, un joueur lance sa balle et la rattrape dans sa main sans essayer de la frapper. Est-ce une faute ?

Non.

8 • Au moment de servir, un joueur lance sa balle et la laisse retomber dans le court sans essayer de la frapper. Est-ce une faute ?

Non.

9 • En servant, un joueur lance sa balle et la manque en essayant de la frapper. Est-ce une faute ?

Oui, c'est une faute de service.

10 • En servant, un joueur lance, sans le faire exprès, deux balles à la place d'une. Est-ce une faute ?

Non. Un "Let" doit être annoncé.

11 • Un joueur sert "à la cuillère" en laissant rebondir sa balle. Est-ce une faute ?
Oui, c'est une faute de service. A noter que le service à la cuillère est accepté

12 • Quand un joueur fait-il une faute de pied ?
S'il pose une partie de son pied sur la ligne ou dans le court en exécutant son service. Mais, s'il pose le pied sur la ligne ou dans le court après la frappe de la balle, le service est valable.

13 • Le serveur sert sa première balle bonne. Il jette alors sa deuxième balle derrière lui. Est-ce correct ?
Non, il perd le point.
Il est conseillé d'avertir les joueurs et les joueuses de se munir de vêtements avec poches ou d'un moyen quelconque de fixer la deuxième balle.

14 • Qu'arrive-t-il si un joueur sert de la mauvaise moitié de son court ?
Le point se termine, le score est acquis. L'arbitre replace le joueur dans la bonne position dès qu'il s'aperçoit de l'erreur. Si l'arbitre constate l'erreur entre le premier et le deuxième service, le serveur jouera son deuxième service du bon côté.

15 • Qu'arrive-t-il si un joueur sert alors que ce n'est pas son tour ?
L'arbitre laisse l'échange se terminer. Le point est acquis. Le "bon" serveur sert le point suivant.

16 • Un joueur, se tenant derrière la ligne de fond, arrête une balle qui sortait, avec la main, la raquette ou une partie de son corps. Pour qui est le point ?
Pour son adversaire.

17 • Un joueur renvoie de volée une balle qui sortait. Fait-il une faute ?
Non, l'échange se poursuit.

18 • Qu'arrive-t-il si une balle touche le filet et retombe dans le terrain ?
Si c'est un service, il est annoncé "Filet", donc à remettre. Si c'est au cours d'un échange, celui-ci se poursuit.

19 • En simple, qu'arrive-t-il si une balle touche un piquet ?
Si c'est un service, il y a faute.
Si c'est au cours d'un échange, celui-ci se poursuit.

20 • En simple, une balle touche le poteau de double ou la partie du filet entre le poteau de double et le piquet de simple et tombe bonne. Est-ce valable ?
La balle est fautive.

21 • Un joueur passe sa raquette au-dessus du filet sans le toucher. Est-ce une faute ?
Si c'est après avoir frappé la balle de son côté, il n'y a pas faute. Si la balle est frappée dans le camp adverse, c'est une faute.

22 • Un joueur touche le filet avec sa raquette, ses vêtements ou une partie de son corps. Est-ce une faute ?
Si la balle n'est plus en jeu, ce n'est pas une faute. Si la balle est encore en jeu, c'est une faute.

23 • Quand une balle n'est-elle plus en jeu ?

- Quand elle a rebondi deux fois,
- quand elle est dans le filet,
- quand elle a touché tout objet en dehors du court (grillage, chaise),
- quand elle a touché quelqu'un. Le décompte des points

24 • Que faut-il faire pour gagner une partie ?

Pour les parties UNSS, il faut gagner 2 manches avec deux jeux d'écart dans chaque manche. Pour gagner une manche, il faut gagner au moins :

5 jeux (une manche peut donc être gagnée par : 5/0, 5/1, 5/2, 5/3, 5/4)

25 • Comment joue-t-on un point décisif en simple ?

Celui qui doit relancer choisit le côté où il souhaite recevoir, à droite ou à gauche. Le serveur se place pour servir du côté où le relanceur attend la balle.

26 • Quand joue-t-on un jeu décisif ?

Pour les parties UNSS, à 4 jeux partout car les parties sont en 5 jeux. Une manche est donc gagnée par : 5/4.

27 • Qui sert le premier point d'un jeu décisif ?

Le relanceur du jeu précédent.

28 • De quelle moitié du court est délivré le premier service ?

De la moitié droite.

29 • Dans quel ordre les joueurs vont-ils servir ?

Le premier à servir sert un point de sa moitié droite. Son adversaire servira deux points, d'abord de sa gauche, puis de sa droite. Chaque joueur servira tour à tour deux points, de sa gauche puis de sa droite.

30 • Comment sont comptés les points ?

Par unité : par exemple, 1-0, puis 1-1, puis 1-2 ...

31 • Quand un jeu décisif est-il gagné ?

Lorsqu'un joueur a marqué 7 points au moins avec 2 points d'avance sur son adversaire. Si le jeu atteint 6 partout, il continue jusqu'à ce que l'écart de 2 points soit obtenu (exemple : 7/2, 7/3, 7/4, 7/5, 8/6, 9/7, ...)

32 • Doit-on changer de côté au cours d'un jeu décisif ?

On doit changer de côté tous les 6 points. La durée est celle juste nécessaire à changer de côté. Il n'y a ni repos, ni conseil (même en match par équipes).

33 • Doit-on changer de côté à la fin d'un jeu décisif ?

Oui, puisque le score est de 7 jeux à 6 (ou 5 jeux à 4).

34 • Qui sert le premier jeu de la manche suivante ?

Le relanceur du premier point du jeu décisif. Divers

35 • Un joueur jette sa raquette vers la balle qui la touche et la renvoie dans le camp adverse. Est-ce valable ?

Non, le joueur qui a jeté sa raquette perd le point.

36 • Une balle arrive dans le court pendant un échange. Que faire ?

Annoncer "Let" et remettre deux balles de service.

37 • La balle en jeu touche une balle restée sur le court. Que faire ?

- Si le joueur reprend la bonne balle, l'échange se poursuit.
- Si le joueur ne peut renvoyer correctement la bonne balle, il perd le point.
- Si l'arbitre ne peut juger si c'est la bonne balle qui a été reprise, il annonce "Let" et on remet deux balles de service.

38 • Quand change-t-on de côté ?

Quand, dans une manche, la somme des jeux est un nombre impair ; par exemple 4/1 ($4 + 1 = 5$ qui est un nombre impair) : on change de côté.

39 • Se repose-t-on toujours au changement de côté ?

Non. A la fin du premier jeu d'une manche, les joueurs changent de côté sans prendre de repos. A tous les autres changements de côté de la manche, les joueurs ont droit à une minute et trente secondes de repos.

40 • Que doit-on faire à la fin d'une manche ?

Quel que soit le score, les deux joueurs ont droit à un repos de deux minutes.

Ensuite, ils reprennent leur place selon le score ; si le total des jeux est un nombre pair, ils retournent à leur position précédente ; si le total est impair, ils changent de côté.

41 • Qu'est-ce que le code de conduite ?

Le code de conduite est destiné à sanctionner la mauvaise tenue des joueurs sur le court.

42 • Quelles sont les infractions engageant la procédure normale du code de conduite ?

- Jet de balle, de raquette ou de tout autre objet,
- Tenue de propos inconvenants envers soi-même, l'arbitre, son adversaire ou toute autre personne,
- Coup de raquette sur le filet, le sol, le grillage,
- Attitude antisportive consistant à gêner volontairement son adversaire par des gestes, paroles, bruits, jets de balles...
- Non-respect de la continuité de jeu, entre les points ou aux changements de côté,
- Sortie du court sans autorisation de l'arbitre ou du juge-arbitre.

43 • Quelles sont les étapes de la procédure normale du code de conduite ?

- 1ère infraction : avertissement,
- 2ème infraction : 1 point de pénalité,
- 3ème infraction : 3 points de pénalité,
- 4ème infraction : disqualification, prononcée par le juge-arbitre.

44 • Dans le cas d'une partie arbitrée, un joueur peut-il faire appel au juge-arbitre ?

Oui. On appelle le juge-arbitre si joueurs et arbitre ne sont pas d'accord sur l'application d'une règle, mais jamais si le désaccord porte sur le jugement d'une action de jeu (balle jugée fautive ou bonne, balle doublée, filet touché...)

45 • En double, les couloirs font-ils partie du court ?

Oui. Il faut donc enlever les piquets de simple.

46 • Où doit se tenir le partenaire du serveur ?

Où il veut, de son côté du filet.

47 • Le partenaire du relanceur peut-il se tenir dans le carré de service ?

Oui, il peut se tenir où il veut, de son côté du filet ; il ne doit pas gêner son adversaire par des mouvements ou déplacements autres que ceux destinés à une préparation normale avant un point.

48 • Une balle de service va heurter directement le partenaire du relanceur, sans avoir touché le sol. Décision ?

Point pour le serveur.

49 • Une balle de service va directement heurter le partenaire du serveur. Décision ?

Il y a faute de service.



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.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES PRATIQUES ATTENDUES POUR LE JEUNE ARBITRE

Nom & Prénom du Jeune Arbitre / Jeune Juge :

ARBITRE DE CHAISE

	<u>Niveau Départemental</u>	<u>Niveau Académique</u> <u>Niveau A1 FFT</u>	<u>Niveau National</u> <u>Niveau A2 FFT</u>	
	4 à 8 points	8.5 à 10 points	11 à 14 points	14 à 16 points
Connaissance des règles / préparation du terrain	Connait les règles essentielles (comptage des points) du tennis. A besoin de l'aide d'un professeur au bas de la chaise.	Maîtrise des règles plus complexes (temps de repos, format des matchs UNSS), connaît le code de conduite.	Idem + vérification du filet et des piquets de simple	Vérification filet / piquets, maîtrise codes de conduite et règlement spécifique au sport partagé
Prise de décisions / qualité du jugement	Annonce longtemps après la fin du point. Certaines annonces sont manquantes, erreurs de jugements fréquentes.	Arbitre concentré, vocabulaire adapté mais des hésitations, quelques erreurs.	Décision et jugement rapides (gestuelle adaptée sur les balles proches des lignes pendant l'échange, au service). Erreurs corrigées rapidement.	Idem + explique calmement aux joueurs et aux coachs sa décision en cas de litige, très peu d'erreurs.
Voix / prestance	Les annonces ne sont pas toujours entendues par les joueurs	Se tient bien sur sa chaise, annonces du score souvent en même temps qu'il renseigne la feuille d'arbitrage.	Conférence d'avant match au filet pose le cadre avec les joueurs, annonce claires du score. S'adresse poliment aux joueurs pour répondre à leurs questions ou leur demander quelques chose	Idem + annonce de la partie audible, annonces assumées avec regard vers le perdant du point. Officie sans se laisser influencer par les joueurs ou les jeunes coachs.
Tenue de la feuille d'arbitrage / chronomètre	Présence nom des joueurs, score final. Quelques erreurs de positionnement des signes, informations manquantes.	Présence des indications concernant les points marqués (/) dans les bonnes cases + indications concernant le service (. et D), chronomètre les temps de pause	Feuille d'arbitrage remplie mais avec quelques imprécisions / manques / erreurs	Feuille de match complète, temps chronométrés et respectés.
Inspection de trace (sur Terre Battue uniquement)	Ne connaît pas la procédure	Descend de la chaise avec hésitation, regarde mais n'indique pas la marque	Indique la marque au joueur à proximité	Descend, pointe la marque et prend sa décision en faisant les gestes appropriés

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 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 / 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 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 / 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

Passerelles entre l'UNSS et la Fédération Française de TENNIS

Le Jeune Arbitre UNSS de certification de niveau départemental, académique ou national permet une équivalence, dès lors qu'il est licencié FFT.

Certification UNSS

Certification Fédérale

Certification Départementale

Tout jeune arbitre qui a arbitré un ou plusieurs matchs sur la chaise avec son équipe.

Qualification de Juge de ligne.

Mise à jour de la base fédérale par le Département arbitrage de la FFT.

Certification Académique

Tout jeune officiel ayant validé la formation théorique A1 en e-learning sur la plateforme LIFT de la FFT avec validation de la partie pratique sur la chaise par un enseignant.

Qualification d'arbitre A1.

Mise à jour de la base fédérale par le Département arbitrage de la FFT.

Chaque jeune doit avoir un compte Ten'up pour suivre la formation sur le LIFT. Licence FFT non obligatoire

Certification Nationale

Tout jeune officiel qui maîtrise les compétences d'un arbitre A2.

Qualification d'arbitre A2.

QCM de 30 questions parmi le livret l'arbitrage en 255 questions + évaluation sur la chaise.

Mise à jour de la base fédérale par le Département arbitrage de la FFT

Ces équivalences sont obtenues en prenant contact auprès du département arbitrage de la FFT. Merci de préciser le Nom, Prénom, date de naissance de chaque élève et le numéro de licence FFT s'il est connu.

Contact : Gaël RAISON : graison@fft.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)

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



FÉDÉRATION DES MAISONS DES LYCÉENS

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

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

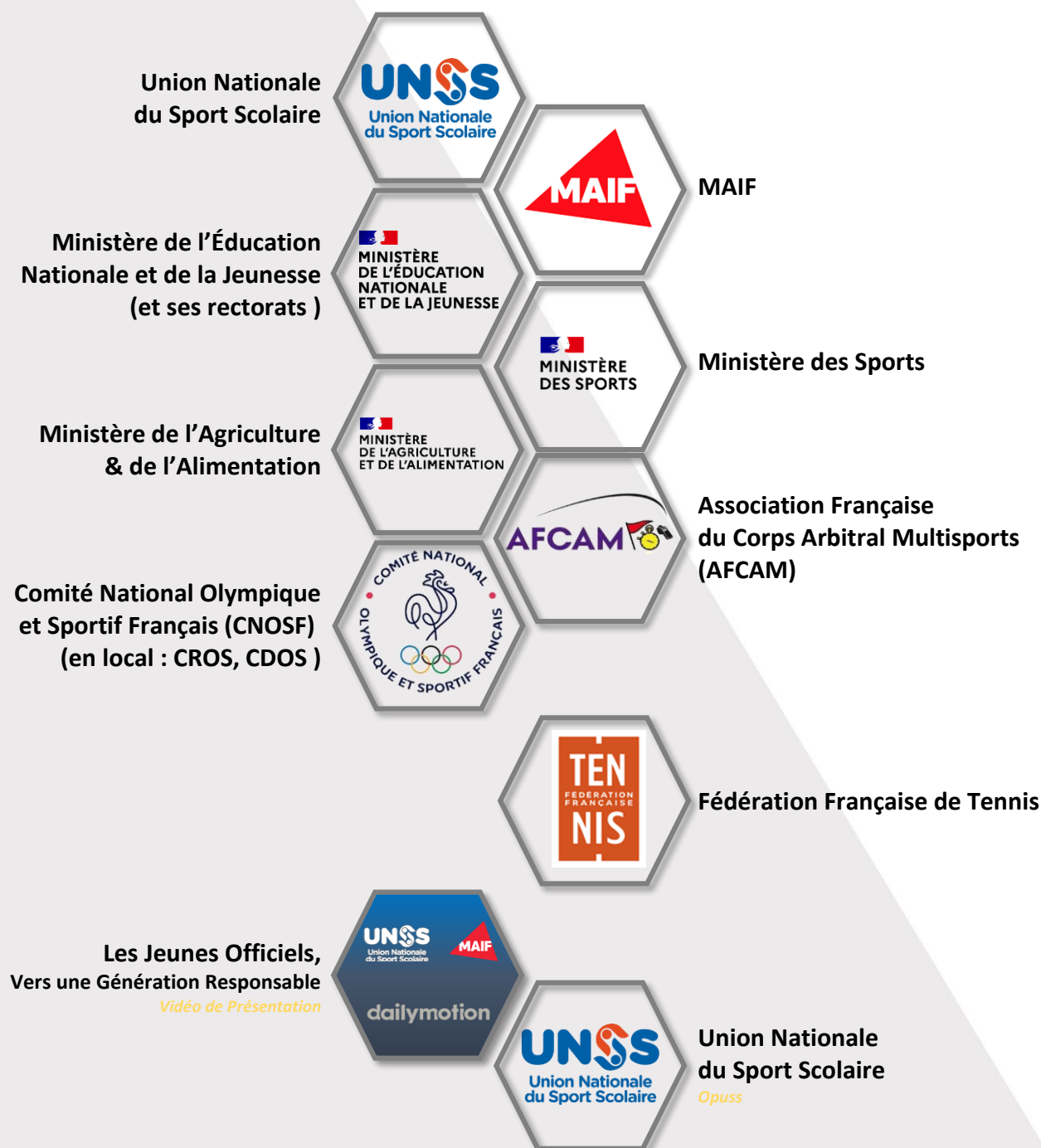


LES SEMAINES DE L'ENGAGEMENT (fiche officielle)

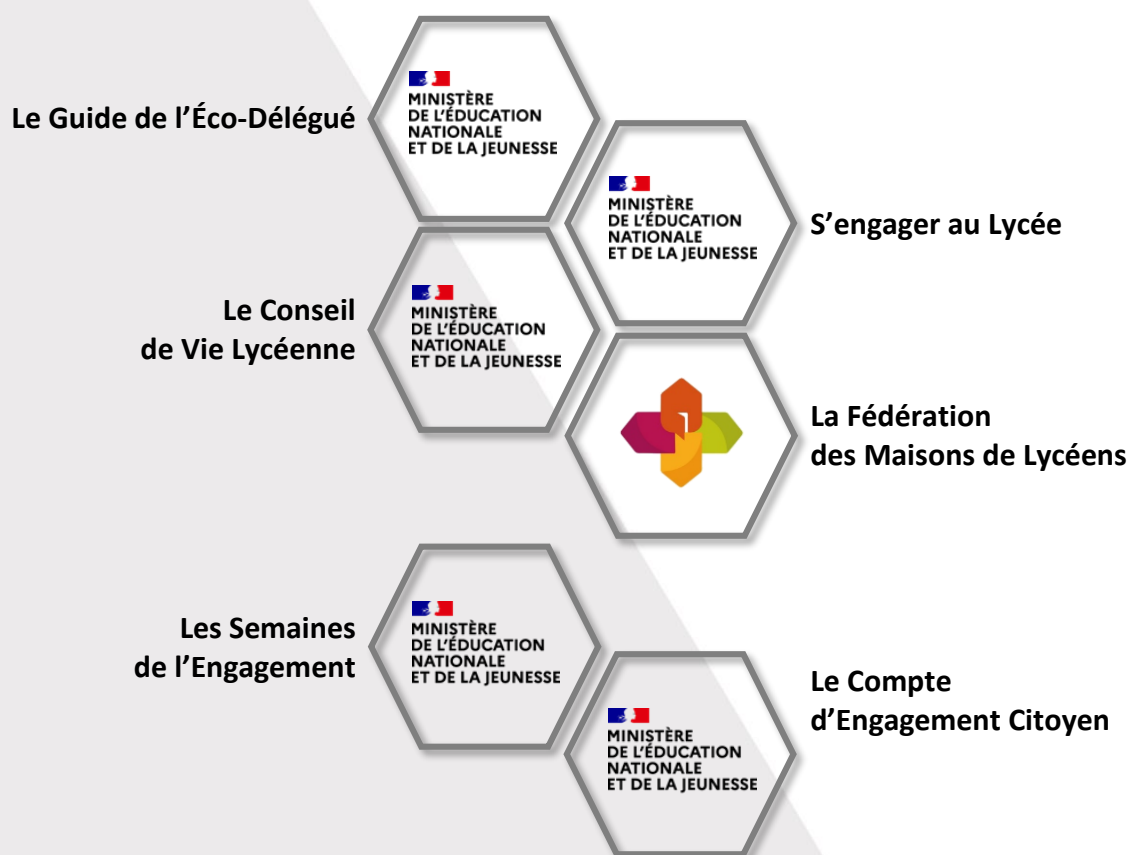
Ils prennent connaissance de leurs droits et devoirs, découvrent le fonctionnement des instances lycéennes et la vie de l'établissement, rencontrent et échangent avec leurs représentants lycéens, etc. Les Semaines de l'Engagement précèdent la semaine de la démocratie scolaire.

8. BOÎTE À OUTILS

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



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



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...* »