



Union Nationale
du Sport Scolaire

LIVRET JEUNE ARBITRE JEUNE JUGE

23|24

Water-Polo



SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE

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

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

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



LE JEUNE ARBITRE

Présentation

Tout élève de collège ou de lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

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



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

Bess GUESDON Jeune Arbitre

du Lycée J. Perrin à Lambersart (59)

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



DEVENIR JEUNE ARBITRE, C'EST :



- Apprendre à **faire des choix** et s'y tenir,
- **Prendre des décisions pertinentes** (sécurité, équité, loyauté) et **justifier ses choix**.
- **Mesurer** les conséquences de ses actes,
- **Acquérir** au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...),
- Prendre et **assumer des responsabilités**.

Le waterpolo est un sport collectif aquatique :

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



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

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

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

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

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

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

« La Marseillaise ».

Le Jeune Arbitre doit :

- **Connaître** le règlement de l'activité
 - **Être** objectif et impartial
 - **Permettre** le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
 - **Connaître** les différentes tâches liées à sa mission.
- Pour remplir sa mission, le Jeune Arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des **documents** nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité...) et du **matériel** nécessaire pour remplir sa fonction.
- Le Jeune Arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du **serment** ci-dessous :

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

Comité International Olympique

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

• 1. LE CHAMP DE JEU

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

Champ de jeu de 15 X 12m minimum.

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

Exemple sur un bassin de 50 mètres : 2 à 4 champs de jeu de 21 X 12m.

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

Marques blanches

Marques rouges

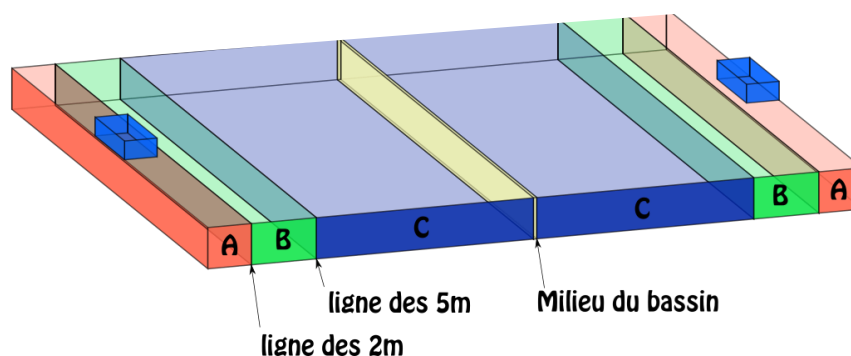
Marques jaunes

ligne de but et du milieu

ligne des deux mètres

ligne des cinq mètres

Une marque rouge doit être disposée pour matérialiser la zone de rentrée ou d'exclusion côté opposé à la table de marque



• 2. LE MATERIEL

a) Les buts :

Recommandations : de 2 à 3 mètres de largeur à l'intérieur des poteaux, de 0,60 mètre minimum à 0,90 mètre maximum de hauteur entre la surface de l'eau et le bord inférieur de la transversale. Profondeur au moins égale à la taille d'un ballon (env. 0,30 m).

Poteaux en bois, métal, plastique ou structure gonflable.

b) Le ballon :

Pour tous les championnats, ballon du type « Watko » n° 4.

c) Les bonnets :

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

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

3. LE TEMPS DE JEU

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

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

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

Lors d'une finale (et éventuellement la ½ finale lors du championnat de France) le temps pourra être arrêté après un but.

4. LES EQUIPES

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

La mixité est obligatoire dans les épreuves du championnat par équipes d'établissements et excellence collège (au moins 2 filles ou 2 garçons dans l'eau).

5. LES REGLES DE FONCTIONNEMENT

L'engagement

Lorsque les arbitres se sont assurés que les équipes sont prêtes, un arbitre donne un coup de sifflet, puis lance le ballon en jeu sur la ligne de mi-distance.

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

Le remplacement de joueur peut se faire à n'importe quel moment. Il s'effectue dans une zone définie (d'exclusion ou de remplacement).

Pas de flying player.

Le joueur remplaçant doit lui aussi se trouver dans cette zone et ne peut pas plonger. Par ailleurs, un joueur qui entre en jeu ne doit pas se propulser du mur latéral, ni du fond du bassin pour participer directement au jeu. Le joueur remplacé reste derrière la ligne de but si elle existe, ou sort dans le cas contraire.

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

6. LES REGLES DU JEU

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

- ✓ Règles simples facilement applicables
- ✓ Jeu en continu, on ne siffle que si cela facilite le jeu
- ✓ Sanctionner avec sévérité tout comportement violent ou antisportif
 - EDA : Exclusion Définitive Avec remplaçant, pour contestations et/ou insultes
 - EDA P 4: Exclusion définitive du joueur fautif + Penalty + 4 minutes avant remplacement pour brutalité et/ou violence.

Les fautes simples :

- S'accrocher au bord du bassin ou se pousser du bord
- Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué, même involontairement.
- Attraper et/ou lancer la balle à deux mains (à l'exception du gardien de but dans ses 5 mètres)
- Frapper la balle du poing fermé (sauf gardien de but dans ses 5 mètres)
- Pour l'attaquant, se tenir dans les 2 mètres adverses en avant du ballon.

Sanctions :

Les fautes simples donnent lieu à un Coup Franc (CF).

Le coup franc est joué à l'endroit où se trouve la balle, sauf dans les 2m.

Quand la faute est sifflée:

Le défenseur doit immédiatement reculer (distance au moins égale à une longueur de bras), puis alors seulement lever le bras à la verticale pour contrer, puis attendre la remise en jeu par l'attaquant pour agir à nouveau librement.

Si l'attaquant se trouve en dehors des 5 mètres ainsi que le ballon, il peut tirer (immédiatement ou après remise en jeu conforme puis nouvelle action.)

S'il se trouve dans les 5m, il ne peut pas tirer: une passe doit avoir lieu avant un tir.

Dans tous les cas: l'attaquant, s'il n'a pas passé ou tiré immédiatement, doit rapidement effectuer une remise en jeu: il fait distinctement sauter le ballon dans sa main. Attention: à défaut de jouer rapidement, l'attaquant perd le bénéfice du coup franc et le ballon est rendu à la défense.

Dans la zone proche de la ligne des 5m, l'arbitre indique au joueur s'il l'autorise à tirer directement en levant le bras à la verticale au moment du coup de sifflet.

Cas particulier : après un arrêt de jeu à la demande de l'arbitre, l'attaquant qui a le ballon ne peut pastirer directement: il doit effectuer une remise en jeu et une passe au moins doit intervenir avant un tir.

Sur corner: le joueur doit remettre en jeu de manière conforme puis peut agir librement, y compris tirer.

Les fautes graves :

Fautes d'Exclusion

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

Fautes de Penalty

- Pour un défenseur, commettre toute faute dans la zone des 5 mètres sans laquelle un but aurait probablement été marqué
- Pour un défenseur en poursuite: toucher l'attaquant qui se dirige vers le but

S'il estime qu'une faute de penalty est commise, l'arbitre peut laisser se terminer l'action et revenir ensuite à la faute de penalty si le but n'est pas marqué.

- Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué dans la zone des 5 mètres dans l'intention d'éviter un but probable
- Frapper la balle du poing fermé (sauf gardien de but) à l'intérieur de la zone des 5 mètres dans l'intention d'éviter un but probable

Exécution du penalty: le gardien se place sur sa ligne de buts. Tous les autres joueurs sortent des 5m, à l'exception du tireur, qui se place où il souhaite sur la ligne des 5m. L'arbitre siffle et le tireur doit effectuer un tir direct et immédiat, sans feinte.

Exclusion Définitive Avec remplacement

- Gêner l'exécution d'un penalty
- Contester les décisions des jeunes arbitres (joueurs et accompagnateurs compris)
- Prendre part au jeu en plongeant quand on n'y est pas autorisé par le règlement.

Exclusion Définitive Avec remplacement après 4 mn + Pénalty

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

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

7. ÉQUIPES À ÉGALITÉ

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

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

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

8. DISQUALIFICATION

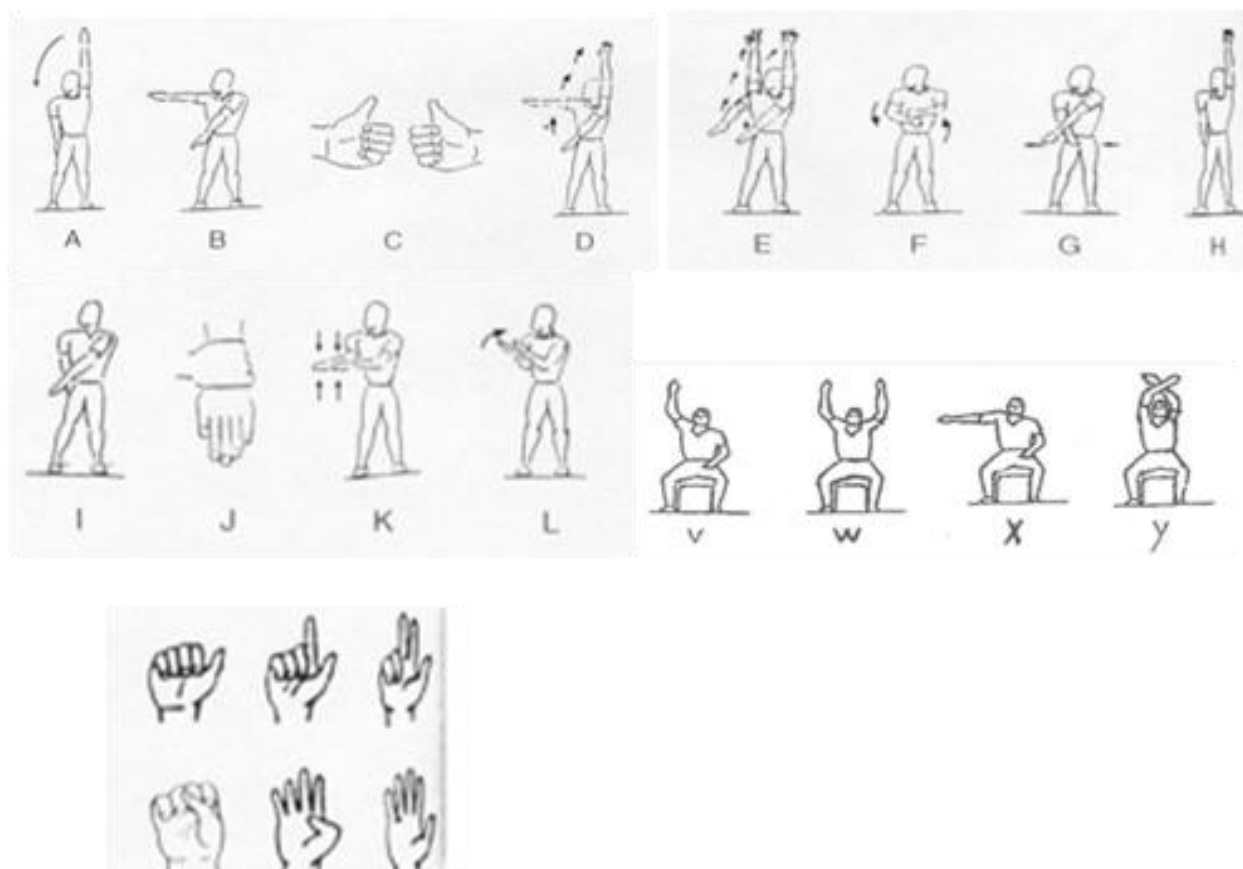
Pour toute infraction grave au bon déroulement du tournoi, la commission d'organisation pourra prononcer la disqualification.

Elle peut être prononcée :

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



9. GESTUELLE DE L'ACTIVITE UNSS



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

10. LES OFFICIELS



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Les Arbitres :

Avant, ils doivent :

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

Toute irrégularité doit être corrigée.

Pendant, ils doivent :

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

A la mi-temps, ils doivent :

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

Après, ils doivent :

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

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

2. Le Chronométrateur et le Secrétaire :

Avant.

✓ Le chronométrateur doit :

- S'assurer de la présence et de la disponibilité du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre :
 - Chronomètre,
 - Tableau d'affichage,
 - Chronomètre de réserve,
 - Sifflet(s) ou drapeaux de signalisation,
 - Cinq ballons officiels.
- Il contrôle le bon fonctionnement du chronomètre et du tableau d'affichage ainsi que le bon fonctionnement des chronomètres de réserve.

✓ Le secrétaire doit :

- Disposer d'une feuille de match officielle (ou plusieurs en cas de tournoi).
- Il doit se procurer les listes (et les licences) des joueurs et des officiels des deux équipes devant être inscrits sur la feuille de match,
- Prendre contact avec un responsable ou un entraîneur de chaque équipe pour relever les numéros des joueurs (dans le cadre d'un tournoi, les joueurs doivent conserver le même numéro)
- Remplir la feuille de match (en majuscule d'imprimerie),
- Prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (exclusions, EDA, EP4, cartons jaune et rouge, événements particuliers, accidents).

Pendant.

✓ Le secrétaire doit :

- Noter les événements suivants (en évitant de les noter directement sur la feuille de match)
 - Buts marqués et numéros des buteurs,
 - score à la mi-temps,
 - score final,
 - exclusions, EDA, EDAP4 avec numéros des joueurs fautifs,
 - accidents
 - être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométrateur en cas de besoin.

Après.

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

Composition d'un jury :

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

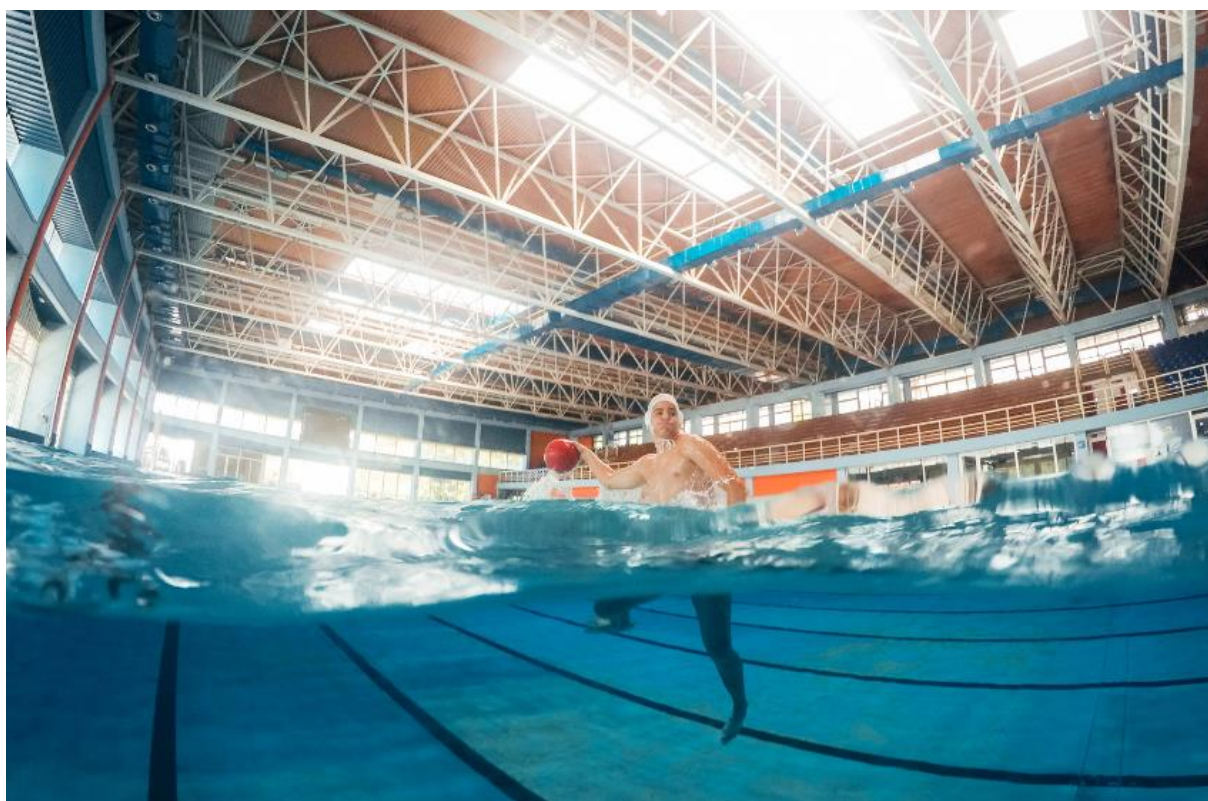


4. LE JEUNE ARBITRE EST IDENTIFIÉ

Tenue vestimentaire

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

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



5. LE JEUNE ARBITRE SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Évaluation et harmonisation des Certifications

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



Pour information, et selon le Décret n° 2021-758 du 11 juin 2021 portant à une sensibilisation à la lutte contre l'arrêt cardiaque et aux gestes qui sauvent, nous vous invitons à mettre en place dans la mesure du possible sur un événement académique une session de formation aux Gestes Qui Sauvent (GQS - 2h) pour les JA/JJ. Ce règlement rentrera en vigueur et deviendra obligatoire pour le prochain programme 2024-2028.

Exigences minimales requises Niveau 1/2 : Niveau départemental	Exigences minimales requises Niveau 3/4 : Niveau académique	Exigences minimales requises Niveau 5 : Niveau national
12/20	14/20	16/20

L'évaluation se déroulera en deux parties :

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

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

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

Il est possible de modifier le nombre de rôles.

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

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

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

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

Les pré-requis

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

La certification

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



Nom du JA :

Lieu :

Date :

NOTE :

/16

Niveau du JA : District - Départemental - Académique - National

Compétition : Départementale - Académique - Inter Académique - France

Examen : District - Départemental - Académique - National

Validation : OUI - NON

TBM (Très Bonne Maîtrise) - 4 pts

SA (Satisfaisant) - 3 pts

FR (Fragile) - 2 pts

IN (Insuffisant) - 1 pt

Evaluation sur le terrain

Le JA est en connexion avec le jeu tout au long de la rencontre sans faille

Les déplacements sont adaptés et/ou anticipés par rapport aux circonstances du jeu

Le JA n'est pas toujours en connexion avec le jeu.

Les déplacements ne sont pas toujours adaptés aux circonstances de jeu.

Le JA est rarement en connexion avec le jeu

Les déplacements sont rarement adaptés aux circonstances de jeu.

Le JA est spectateur.

Le JA ne sait pas se placer, il est très hésitant, dépassé par le jeu

COMPETENCES TECHNIQUES

Le JA détecte toutes les fautes à juste titre et laisse le jeu se dérouler à bon escient

Les gestes du JA sont toujours clairs, sobres et compris de tout l'environnement.

Applications sans faille et avec justesse du règlement.

- Le JA a quelques faiblesses.

Les gestes du JA ne sont pas toujours précis.

- Application conforme des lois du jeu

- Le JA a oublié plusieurs fautes ou commet quelques inversions.

Le JA fait des gestes inappropriés

- Plusieurs erreurs dans l'application des lois du jeu

Le JA identifie peu de fautes ou en invente.

Le JA n'effectue aucune gestuelle, gestuelle incomplète

Le JA commet des erreurs graves et des fautes techniques

	TBM (Très Bonne Maîtrise) - 4 pts	SA (Satisfaisant) - 3 pts	FR (Fragile) - 2 pts	IN (Insuffisant) - 1 pt
PERSONNALITE ET MANAGEMENT	<p>Le JA démontre une posture, une prestance et une autorité adaptée</p> <p>Le JA est capable de prendre des décisions capitales (peu importe le temps de jeu, en faveur de telle ou telle équipe...)</p> <p>Le coup de sifflet maîtrisé sur toutes les situations</p> <p>Le JA démontre une maîtrise de ses émotions</p> <p>Le JA est motivé et attentif aux conseils</p>	<p>- Le JA a une fois manqué ou abusé d'autorité tout en maîtrisant le déroulement du jeu.</p> <p>Le JA est capable de prendre des décisions capitales avec un laps de temps</p> <p>Le coup de sifflet maîtrisé sur toutes les situations</p> <p>Le JA ne maîtrise pas toujours ses émotions mais arrive à se ressaisir</p> <p>- Le JA semble motivé mais n'est pas très à l'écoute des conseils prodigués</p>	<p>- Le JA est globalement effacé pendant la rencontre</p> <p>Le JA manque d'assurance et intervient rarement lors de phases importantes</p> <p>Coup de sifflet audible</p> <p>Le JA peut se laisser destabiliser</p> <p>- Le JA semble peu motivé et pas à l'écoute des conseils donnés</p>	<p>Le JA subit la rencontre.</p> <p>Ne voit pas le caractère majeure de la décision</p> <p>Coup de sifflet faible, non maîtrisé</p> <p>Le JA est destabilisé</p> <p>Le JA n'est pas motivé du tout</p>
Arbitrage collectif	<p>Le JA prend en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions</p> <p>Le JA communique clairement et utilise un mode de communication approprié avec les autres officiels</p>	<p>Le JA ne prend pas toujours en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions</p> <p>Le JA communique avec les autres officiels mais n'utilise pas toujours le mode de communication approprié</p>	<p>Le JA prend parfois en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions</p> <p>Le JA communique partiellement avec les autres officiels</p>	<p>Le JA fait son match seul sans effectuer un travail collaboratif</p> <p>Le JA ne communique pas avec les autres officiels (ni avant, ni pendant, ni après)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Gestuel et signalisation - Coups de sifflet - Détection des fautes - Déplacement - Disposition physique - Prévention auprès des joueurs 		<ul style="list-style-type: none"> - Gestuel et signalisation - Coups de sifflet - Détection des fautes - Déplacement - Disposition physique - Prévention auprès des joueurs 	

Compétences pratiques attendues à tous les niveaux pour le Jeune juge/jeune arbitre : Waterpolo

Nom & Prénom du Jeune juge/jeune arbitre :



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

LES DIFFERENTS NIVEAUX DE CERTIFICATION

Evolution des niveaux de Jeune Arbitre :

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

Niveau District - « Phase de découverte »

Un arbitre doit :

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

Niveau Départemental

- Pré requis : le Jeune Arbitre doit être investi au niveau de son district
- Arbitrage en binôme : tuteur.
 - Apprentissage : alternance de situations jouées et de jeu dirigé avec intervention d'un enseignant formateur
 - Apprentissage du placement autour de l'espace de jeu utilisé

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
Arbitre	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>Avant le match</p> <ul style="list-style-type: none"> -connaître et appliquer les « Éléments essentiels » des lois du jeu -connaître les règles fondamentales <p>Pendant le match</p> <ul style="list-style-type: none"> -diriger le jeu uniquement, être aidé avant, pendant (temps morts d'équipe, mi-temps) et après le match -protéger le jeu, sanctionner les agressions sur le côté et par derrière -siffler fort -protéger le jeu en n'étant pas un « chercheur de fautes le sifflet à la bouche » -connaître et utiliser de manière précise les gestes essentiels, le sens de la faute étant prioritaire -communiquer avec les joueurs, avec la table -diriger le jeu sans être « Gendarme » -appliquer ses connaissances du règlement -ne pas hésiter à siffler, diriger le jeu mais ne pas le commander -être clair dans ses interventions -avoir envie d'arbitrer quand il ne joue pas -n'être ni influençable, ni autoritaire -avoir confiance en soi -être confiant sans excès être à l'écoute des formateurs et enseignants -progresser vite dans la technique d'arbitrage -rester vigilant en se concentrant sur le jeu 	<p>Validation par l'enseignant d'EPS ou la personne ressource départementale lors des championnats départementaux ou lors d'une journée de formation spécifique</p> <p>S'il est certifié, le JA reçoit la carte de JA avec la pastille bleue</p>
	1. APPLICATION	Avant l'épreuve :	

Secrétaire	<p>DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>-Il est en possession de la feuille de match, -Il dispose des licences des joueurs, -Il relève les numéros des joueurs, Pendant l'épreuve : -Il note les évènements suivants (en évitant de les noter directement sur la feuille de match) -buts marqués et numéros des buteurs, -score à la mi-temps, -score final, -exclusion, EDA, EP4 avec numéros des joueurs fautifs, -Cartons jaune et rouge. Après l'épreuve : - Faire signer la feuille de match par les arbitres</p>
Chronométreur	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>Avant l'épreuve : Il s'assure de la présence et de la disponibilité du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre : Chronomètre ou tableau d'affichage Chronomètres de réserve, il en contrôle le bon fonctionnement sifflet(s) et drapeaux de signalisation</p> <p>Pendant l'épreuve : - Il indique le drapeau rouge en cas de disqualification et jaune pour EP4, -Il indique aux arbitres, par un coup de sifflet, la demande d'un temps mort en phase finale, -Il signale la fin des temps morts.</p>

Niveau Académique	
-------------------	--

➤ Pré requis : Le Jeune Arbitre doit :

- Être investi au niveau de son département.
- Justifier de l'acquisition de son niveau départemental (présentation de sa carte JA avec la pastille bleue)
- Arbitrage en binôme, mais il est capable d'arbitrer de temps en temps seul.
- Apprentissage : arbitrage de situations de jeu réduit avec appréciation sur les duels.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
Arbitre	<p>1. APPLICATION DES REGLES</p> <p>2. PERTINENCE DES DECISIONS</p> <p>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</p>	<p>-connaître le règlement et les cas particuliers</p> <p>-maîtriser la rencontre avant et après</p> <p>-décider et siffler vite ou ne pas siffler (règle de l'avantage)</p> <p>-reconnaître les fautes entraînant une sanction avec gestion cohérente de l'échelle des sanctions.</p> <p>-savoir faire respecter les lois du jeu</p> <p>-répartir les tâches dans le binôme</p> <p>-analyser les fautes sportives de façon plus précise (fautes simples, graves, penalty, EDA, EP4, ...)</p> <p>-analyser les duels fréquents entre le porteur du ballon et son défenseur</p> <p>-être présent par son placement</p> <p>-communiquer avec son partenaire et avec la table</p> <p>Connaître la répartition des tâches dans le binôme</p> <p>Être confiant et détendu</p> <p>Être détendu et ferme</p>	<p>Le JA doit être en possession de sa carte avec la pastille bleue</p> <p>Validation par la personne ressource académique lors des championnats d'académie ou lors d'une journée de formation spécifique</p> <p>S'il est certifié, le JA reçoit la pastille jaune sur sa carte</p>

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

Niveau National

➤ Pré requis : le Jeune Arbitre doit :

- Être investi au niveau de son académie.
Justifier de l'acquisition de son niveau académique (présentation de sa carte JA avec la pastille jaune)
- Participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.
- Arbitrage en binôme, avec un partenaire
- Devenir formateur pour les niveaux départemental et académique afin de théoriser sa pratique.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
Arbitre	1. APPLICATION DES REGLES 2. PERTINENCE DES DECISIONS 3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	-connaître et analyser le niveau de jeu atteint par les jeunes joueurs -maîtriser les situations particulières et faire preuve d'autorité lors de situations conflictuelles -analyser le rapport de force collectif -gérer le jeu par poste, le jeu pointe-contre pointe -s'adapter au rythme de la rencontre alternance entre « présence » et « effacement » étudier l'application des sanctions -maîtriser l'avantage sans tomber dans le « laisser faire » répartir les tâches dans le « binôme » -intervenir avec efficacité, sérénité, fermeté, en employant le geste approprié -anticiper les conflits -avoir une grande maîtrise de soi et avoir confiance en son arbitrage -gérer les acteurs internes et externes de la rencontre -maîtriser l'esprit du jeu malgré l'importance de l'événement	Le JA doit être en possession de sa carte et officier sur le championnat de France
Secrétaire Et chronométrateur	1. APPLICATION DES REGLES 2. PERTINENCE DES DECISIONS 3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	Les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes : l'occupation réglementaire du banc des remplaçants l'entrée en jeu et la sortie des remplaçants	

6. LE JEUNE ARBITRE VALORISE SON PARCOURS

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

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



L'engagement du Jeune Arbitre

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

L'expérience du Jeune Arbitre

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

Les compétences du Jeune Arbitre

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



UNSS Opuss : le Compte L.O.L. (Licence On Line)

A tout moment, et comme tout licencié au sein de l'UNSS, le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut créer, suivre et enrichir d'informations son compte personnel relié à sa **Licence On Line** (comprendre « Licence en ligne »).

Comment accéder ou créer ce compte L.O.L. personnel ?
Rien de plus facile : rendez-vous sur le site Opuss UNSS (<https://opuss.unss.org>), ou suivez le lien suivant qui vous mènera vers des tutos dédiés à la gestion de votre compte L.O.L.

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.



Reconnaissance de votre engagement en tant que Jeune Officiel de l'UNSS dans le cadre du Service National Universel (SNU)

Vous avez participé au séjour de cohésion en phase 1 du Service National Universel (SNU) et devez désormais vous engager dans la réalisation de la phase 2.

Afin de valider cette phase 2, n'hésitez pas à demander la reconnaissance de la présente certification, en déposant sur votre compte volontaire SNU votre diplôme de niveau académique a minima.



Cette validation de la phase 2 du SNU vous permettra de bénéficier d'une première présentation gratuite à l'épreuve théorique générale du permis de conduire !

Pour plus d'informations, vous pouvez vous rapprocher du référent SNU du service départemental à l'engagement, à la jeunesse et aux sports.

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 service national.

Chaque personne peut ouvrir un CPE à partir de 16 ans

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

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

Quelles activités citoyennes peuvent être recensées ?

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

7. LE JEUNE ARBITRE ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES

Vérification de ses connaissances

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

De la même façon, une évaluation initiale de chaque Jeune Arbitre sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.



Officier en tant que Jeune Arbitre sur un championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

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

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

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



Exemple de questions en QCM

Q.C.M. Départemental

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

- 1 – En début de période lors de la mise en jeu, la balle :
 - a) Est donnée en 1ère période à l'équipe qui porte les bonnets blancs, en seconde, à l'équipe qui porte les bonnets bleus
 - b) Est donnée à l'équipe qui a remporté le tirage au sort
 - c) Est lancée sur la ligne de mi-distance
- 2 – Pour un joueur, s'accrocher au bord du bassin est une faute :
 - a) Vrai
 - b) Faux
- 3 – Le remplacement d'un joueur est interdit quand le jeu se déroule :
 - a) Vrai
 - b) Faux
- 4 – Au niveau académique, un joueur peut recevoir la balle à 2 mains
 - a) Vrai
 - b) Faux
- 5 – En cas d'exclusion, le joueur doit immédiatement sortir de l'eau :
 - a) Vrai
 - b) Faux
- 6 – « Appuyer sur ou retenir un adversaire qui n'a pas la balle » est une faute :
 - a) Vrai
 - b) Faux
- 7 – « Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué » est une faute :
 - a) Vrai
 - b) Faux
- 8 – Un coup franc doit obligatoirement être joué par le joueur sur qui a été commise la faute :
 - a) Vrai
 - b) Faux
- 9 – Un tir de penalty s'effectue :
 - a) Depuis la ligne des 2 mètres
 - b) Depuis la ligne des 7 mètres
 - c) Depuis l'endroit où a été commise la faute
- 10 – Lors d'un tir de penalty, tous les joueurs (à l'exception du gardien et du tireur) doivent se trouver :
 - a) A l'extérieur de la ligne des 2 mètres
 - b) A l'extérieur de la ligne des 5 mètres
 - c) Hors de l'eau
- 11 – La dimension des buts est de 2 à 3 mètres de long et de 0,60 à 0,90 de haut:
 - a) Vrai
 - b) Faux
- 12 – Un coup franc :
 - a) Doit obligatoirement se jouer à l'endroit où la faute a été commise
 - b) Est joué à l'endroit où se trouve le ballon

Équivalences fédérales

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

Passerelles entre l'UNSS et la Fédération Française de natation

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

Suivi de sa formation

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

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



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

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



S'ENGAGER AU LYCÉE (fiche officielle)



CONSEIL DE VIE LYCÉENNE (fiche officielle)

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



FÉDÉRATION DES MAISONS

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)

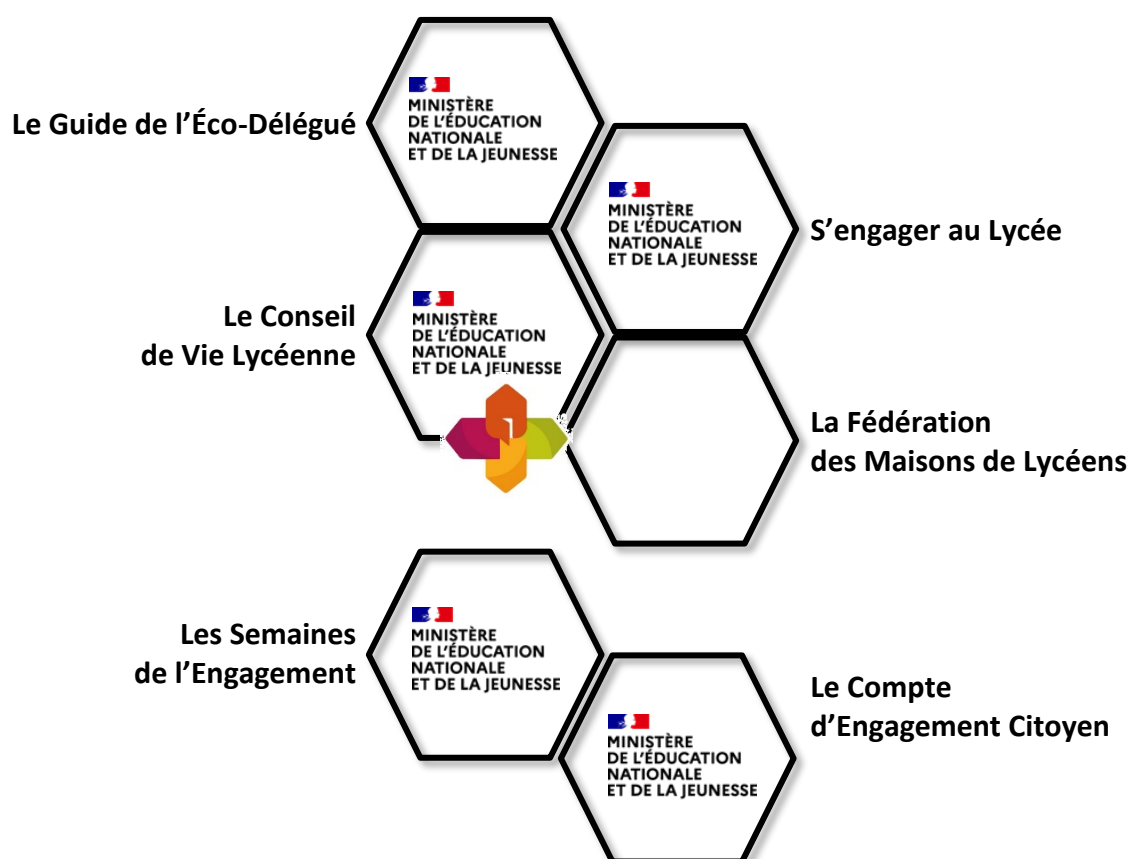
Ils prennent connaissance de leurs droits et devoirs, découvrent le fonctionnement des instances lycéennes et la vie de l'établissement, rencontrent et échangent avec leurs représentants lycéens, etc. Les Semaines de l'Engagement précèdent la semaine de la démocratie scolaire.

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 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... »



13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org

Et sur nos réseaux sociaux :

