



Union Nationale
du Sport Scolaire

LIVRET JEUNE ARBITRE JEUNE JUGE

23|24

KAYAK-POLO

Descriptif des compétences attendues et évaluable lors des championnats UNSS.

Jeunes arbitres principaux, secondaires et juges :

Compétences attendues	Ce que je sais faire	Application concrète lors du match
Gérer l'avant match	Contrôler les tâches avant que les équipes ne soient en place	<p>Vérifier les feuilles de matchs.</p> <p>Vérifier que tout le corps arbitral soit en place avec son matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arbitre principal et secondaire avec sifflets et jeu de cartons côté table de marque. - Idem arbitre secondaire mais de l'autre côté du terrain. - Les deux juges de lignes avec leurs drapeaux, côté arbitre secondaire. - Les deux personnes à la table de marque avec la feuille, stylos et deux chronos.
Tenir le discours aux capitaines avant le matchs	Connaître l'essentiel à dire pour que le matchs se déroule dans les meilleures conditions	<p>Faire valider la feuille de match.</p> <p>Rappeler les quelques règles essentielles (avantage, poussette, etc.), les devoirs du capitaine et les règles du fair-play.</p> <p>Choisir le ballon et le présenter aux capitaines.</p>
Contrôler et se répartir le terrain de jeu	Je gère les deux tiers du terrain à ma droite	<p>Chaque arbitre se chargera en <u>priorité de la moitié du terrain à sa droite (quand il est face au centre)</u>.</p> <p>Quand le jeu se déroule sur la partie de terrain me concernant (droite), je me déplace jusqu'à la ligne de but à droite et gère les fautes autour du gardien de but ; l'arbitre opposé s'occupant du jeu en périphérie.</p> <p>A l'inverse les prérogatives changent quand le jeu se déroule dans l'autre partie du terrain.</p> <p>Le « <u>chemin</u> » de l'arbitre doit lui permettre de voir constamment tous les joueurs et de se déplacer aisément.</p> <p><u>N'importe quel arbitre peut signaler une infraction</u> n'importe où sur le terrain, mais, dans la plupart des situations, doit s'en remettre à l'arbitre le plus proche.</p>

Se coordonner avec les autres Arbitres	Connaître ses prérogatives en arbitres principaux, secondaires et juges de lignes	<p>Si les deux arbitres prennent des décisions différentes, et si l'un n'est pas entièrement certain de la sienne ou que l'autre arbitre indique une infraction plus grave, il doit être prêt à changer sa décision.</p> <p>Si l'arbitre opposé a signalé une infraction que l'arbitre n'a pas vue, ce dernier doit suivre la décision.</p> <p><u>Lorsqu'un arbitre change sa décision, les arbitres doivent s'assurer que les équipes ont le temps de corriger leur positionnement, avant de relancer le match (temps mort).</u></p> <p>Dans le cas où les deux <u>arbitres ne sont pas d'accord</u>, ils doivent <u>stopper le match pour se concerter</u> et trouver un accord. Si un désaccord persiste, <u>l'arbitre principal prendra la décision finale.</u></p> <p>Les arbitres doivent, à la fin du match, se réunir au sujet de n'importe quelle décision discutée ou litigieuse pendant le match.</p>
Se coordonner avec les autres Arbitres	Savoir donner le minimum d'instruction verbales lors du jeu	<p>Si un joueur demande une explication à propos d'une faute, il faut généralement <u>maintenir la décision</u>, à moins qu'un des deux arbitres ne soit pas d'accord (voir chapitre des sanctions).</p> <p>Si les arbitres doutent à propos de l'accord d'un but ou d'un penalty, ils doivent <u>se consulter</u> et, le cas échéant, consulter les juges de lignes, <u>sans se laisser influencer par les joueurs, public etc.</u></p>
Réagir face à une faute	Être constamment attentif, siffler et bien faire la gestuelle	<p>L'arbitre qui signale une infraction doit donner un <u>coup de sifflet énergique immédiatement</u> après que se soit produite l'infraction (<u>à moins d'appliquer la règle de l'avantage.</u></p> <p>Il doit ensuite <u>faire rapidement et clairement le signal de la faute et désigner la direction du jeu</u> avec la main appropriée. <u>signal tenu jusqu'à la reprise</u> du jeu.</p>

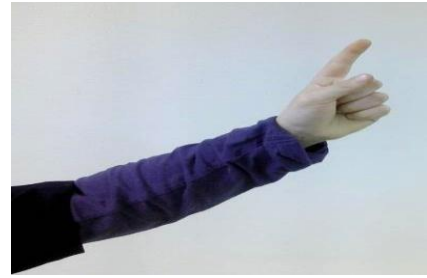
Contrôle des remises en jeu	Contrôler le départ des périodes de jeu	<p>L'arbitre principal doit vérifier que <u>l'arbitre adjoint, le chronométreur, le secrétaire et les juges de ligne sont prêts.</u></p> <p>L'annonceur indiquera que le match va commencer, les deux équipes se mettront en position de départ.</p> <p>Les <u>juges de ligne de but</u> devront contrôler le <u>positionnement des joueurs et l'indiquer en levant le bras.</u></p> <p>Une fois que <u>l'arbitre adjoint indique que les équipes sont prêtes, l'arbitre doit donner un coup de sifflet pour que le match commence.</u></p> <p>Le <u>ballon doit être lancé après le coup de sifflet.</u> Il faut s'assurer que le ballon atterrit au centre de l'aire de jeu. <u>Les juges de ligne devront indiquer les «faux-départs » éventuels.</u></p>
Contrôle des remises en jeu	Contrôler le penalty	<p><u>L'arbitre principal doit se placer en face de la marque des 6 mètres et contrôlera le tir au but.</u></p> <p><u>L'arbitre adjoint doit se placer de façon à ce qu'il puisse observer les autres joueurs.</u></p> <p><u>L'arbitre siffle alors pour autoriser le tir.</u></p> <p>Quand <u>le penalty est accordé juste avant le signal de la fin du temps réglementaire, le penalty doit avoir lieu même si le temps du jeu est terminé</u> avant que le lancé soit fait. Si cela arrive, l'arbitre donne un coup de sifflet, qui termine le match, après le tir dès que le ballon a dépassé la ligne de but, atteint le cadre du but ou tombe dans l'eau.</p>
Contrôle des remises en jeu	Contrôle des remises en jeu après les corners et les touches	<p>Les arbitres doivent contrôler les conditions de lancer (1 mètre) des remises en jeu de la ligne de touche, de la ligne de but et du point de corner.</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'assurer que le joueur ait son kayak à l'arrêt
Contrôle des remises en jeu	Contrôle des tirs aux buts	<p>L'arbitre principal procède à un <u>tirage au sort pour décider de l'équipe qui effectuera le premier tir au but.</u></p> <p>L'arbitre principal se place en face de la marque des 6 mètres et contrôle le tir au but. L'arbitre adjoint contrôle le joueur et s'assure que le joueur suivant est prêt à se mettre en position.</p> <p>L'arbitre donne un coup de sifflet pour ordonner le départ de chaque tir au but. Le joueur a 5 secondes pour effectuer le tir.</p>

Gérer les sanction	Gérer les Exclusions et renvois	<p>L'arbitre peut renvoyer de l'aire de jeu n'importe quel joueur ou membres du staff qui ne respecte pas les conditions du jeu (équipement, bateau). Le joueur sera alors libre de changer d'équipement puis de revenir sur l'aire de jeu, ou de se faire remplacer en respectant les règles d'entrée sur l'aire de jeu.</p>
Gérer les sanctions	Gérer l'attribution d'un carton	<p>Utiliser un <u>triple coup de sifflet</u>. Lever le carton applicable au joueur réprimandé.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le <u>chronométreur</u> doit automatiquement <u>stopper</u> le chronomètre. 2. En cas d'exclusion, l'arbitre s'assure que le chronomètre est arrêté et que le joueur quitte l'aire de jeu. Si nécessaire, il indique le numéro du joueur. 3. <u>Montrer le carton et le numéro du joueur au chronométreur et au secrétaire.</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le secrétaire enregistre l'équipe du joueur, son numéro et la durée du renvoi. <u>L'arbitre donnera un coup de sifflet pour que le jeu reprenne</u>, le chronométreur devra déclencher à nouveau son chronomètre à ce moment. 2. Si un temps mort ou la mi-temps a lieu, pendant que le joueur subit son renvoi, alors on doit décompter la durée du temps mort ou de la mi-temps, du temps de son renvoi. 3. Le chronométreur vérifie la durée de l'exclusion et signale au juge de ligne de but quand le temps est terminé. Le juge de ligne en informe le joueur, et celui-ci peut alors rentrer immédiatement dans l'aire de jeu. 4. À la fin du match, l'arbitre principal doit rapporter les détails du renvoi sur la feuille de match et signer la feuille. La feuille de marque est transmise au délégué. <p>Si un <u>joueur renvoyé rentre sur le terrain sans avoir été autorisé</u> par le juge de ligne de but, comme il aurait dû l'être, l'arbitre accordera un <u>coup franc indirect aux adversaires</u>.</p> <p>Si l'équipe du joueur renvoyé a marqué un ou plusieurs buts pendant que le joueur était injustement sur l'aire de jeu, <u>ce(s) but(s) ne sera (seront) pas accordé(s)</u>.</p>

Connaître les signaux d'arbitre (toujours précédés d'un coup de sifflet) :

Les remise en jeu directes (coup franc, penalties) :

- Bras tendu, un doigt pointant la direction du jeu parallèlement au côté du terrain.
- L'autre bras effectue le signal de la faute et désigne l'objet de la faute (7-8-9 ou 10).



Les remise en jeu indirectes (sorties, fautes d'engagement) :

- Bras tendu, paume ouverte, pointant la direction du jeu parallèlement au côté du terrain.
- L'autre bras indique avec le doigt l'endroit de la sortie ou faute.



Fin de mi-temps ou de match :

- Bras croisés devant la poitrine.



But (2 gestes) :

1. Lors du but :

- Bras tendus, paume contre paume
- Direction : centre du terrain



2. Pour la remise en jeu :

- Bras en avant, fléchi vers le haut, paume ouverte faisant face à la tempe.
- L'autre bras désigne la direction du jeu (ddj).



But refusé :

- Bras croisés plusieurs va et vient au niveau des cuisses.
- Paumes ouvertes.



Sortie de But, touche, corner :

- La main ouverte, bras tendu indique le lieu de sortie.
- L'autre bras désigne la direction du jeu (main ouverte)



Temps mort :

- Former un T avec les mains au-dessus de la tête.



Balle d'arbitre (entre deux) :

- Bras tendus en avant au niveau des épaules
- Poings serrés, pouce en haut.



Obstruction et anti jeu :

- Tenir un bras en l'air, poing fermé.
- L'autre bras désigne la direction du jeu.



Éperonnage illégal :

- Tenir son poing serré contre la hanche.
- L'autre bras désigne la direction du jeu.



Règles des 5 secondes :

- Lever la main sur le côté et au niveau de la tête, paume devant. Écarter les doigts.
- L'autre bras désigne la direction du jeu.



Usage illégal de la pagaie :

- Lever la main sur le côté et au niveau de la tête, paume devant. Écarter les doigts.
- L'autre bras désigne la direction du jeu.



Avantage :

- Paumes devant au niveau des cuisses, une main indique le sens de l'avantage et l'autre fait des mouvements répétés de va-et-vient.



Penalty (deux coup de sifflets) :

- Les deux bras tendus, index réunis et pointant en direction du but.



Cartons :

- Carton vert: Avertissement
- Carton jaune: Exclusion 1 minute
- Carton rouge : Exclusion pour le reste du jeu
- Carton tenu au-dessus de la tête.
- L'autre bras désigne le joueur.
- Si nécessaire, indiquer avec les doigts le numéro du joueur. Lorsqu'il s'agira d'un numéro supérieur à 10, le poing fermé figurera le nombre 10.





Union Nationale du Sport Scolaire

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 :

