

U²⁰¹⁶NSS

**JE SUIS JEUNE ARBITRE
EN HANDBALL**



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

PROGRAMME 2012-2016

Actualisé le 8 décembre 2016

On a tout à gagner à se faire confiance.



assureur militant



PRÉAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'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). La circulaire 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 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 artistiquesdans 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... »

Ainsi, devenir jeune officiel, c'est

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- 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...)
- devenir responsable.



CONDITION DE MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

Dans le bulletin Officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012 :

« Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation », il est précisé que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international... peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique »

« Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires (UNSS, UGSEL) ».

Création d'une unité facultative d'EPS pour le baccalauréat professionnel : « ...*les candidats scolaires des établissements publics et privés engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux et jeunes officiels certifiés de niveau national ou international* » valident automatiquement la note de 16/20.

L'entretien sur 4 points est obligatoire (arrêté du 07/07/15 et BO n°32 du 03/09/15).

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre aux différents niveaux de certification (départemental, académique, national, international). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.
- Pour prétendre aux 16 points de l'enseignement facultatif ponctuel, le jeune arbitre doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa « scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général et technologique » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*).
- La validation d'un niveau national du jeune arbitre doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.
- Ces dispositions ne sont pas valables pour tous les rôles hormis jeune arbitre et jeune juge.



PRESENTATION DE L'ACTIVITE

Le handball

- Le handball est un sport collectif où deux équipes de sept joueurs s'affrontent avec un ballon sur un terrain rectangulaire de dimensions 40 m par 20 m, séparé en deux camps. Le nom est un emprunt de l'allemand (1912) : die Hand (« la main ») et der Ball (« la balle », mot prononcé comme en français).
- Le handball se définit comme un jeu de coopération/confrontation où les espaces de jeu sont interpénétrés. La cible est relativement petite et gardée. Elle est mise à distance des joueurs de champ par une zone inaccessible.
- C'est une activité support permettant aux élèves de construire des éléments d'une compétence spécifique « s'opposer individuellement ou collectivement » et plusieurs compétences du socle commun.

La naissance du handball

Selon certains historiens, 1898 aurait vu la naissance du handball au Danemark avec l'apparition du " haandbold ", jeu qui se déroulait sur un petit terrain quasi identique à celui du "sept " d'aujourd'hui. Les origines du jeu se retrouvent peut-être aussi dans un jeu ancien appelé " hazena ", pratiqué en Tchécoslovaquie, et dans le "Torball" (balle au but), offert comme activité sportive aux femmes allemandes.

Dans les années 1900, Casey, un Irlandais introduisit un jeu semblable au handball aux USA. L'engouement est tel qu'en 1919, une compétition aurait vu le jour à Los Angeles. La même année, un professeur de l'Ecole Normale Germanique d'Education Physique de Leipzig, Carl Schellenz, propose une adaptation pour les hommes du Torball, et crée le handball à onze. Les fédérations allemandes d'athlétisme et de gymnastique l'adoptent dès 1920 comme sport complémentaire.

En 1926, à la Haye, le congrès de la Fédération Internationale d'Athlétisme Amateur nomme une commission chargée d'établir un règlement international pour la pratique du " jeux à la main " qui deviendra le Handball.

En 1928, le handball (joué en plein air en équipe de onze) apparaît comme sport de démonstration aux J.O. d'Amsterdam au cours desquels se crée la Fédération Internationale de Handball Amateur (F.I.H.A.).

En 1936, 23 pays sont affiliés à la F.I.H.A. **Le handball entre au programme des Jeux Olympiques de Berlin**. Six nations participent : Allemagne, Autriche, Suisse, Hongrie, Roumanie, USA.

Deux ans plus tard, l'Allemagne organise les premiers Championnats du Monde à Onze et à Sept. Elle remporte les deux titres. Après la seconde guerre mondiale, le handball disparaît du programme des Jeux.

En juillet 1946, huit fédérations nationales dont la France, fondent à Copenhague l'actuelle Fédération Internationale de Handball (I.H.F.).

En 1954, le sept apparaît en compétition officielle (Mondial en Suède). Plus technique, plus rapide, plus spectaculaire, il mettra à peine dix ans pour détrôner le onze. Ce dernier disparaît définitivement de la scène internationale en 1966.

En 1972, à Munich, le sept est inscrit au programme des Jeux Olympiques pour les hommes puis, pour les femmes aux Jeux de Montréal en 1976.

En 1976, la Fédération Internationale comptait 68 pays et plus de 3 millions de joueurs.

En 2001, on comptait 150 pays affiliés, 20 pays en cours d'affiliation, plus de 19 millions de pratiquants et 800 000 équipes.

Aujourd'hui, on compte 61 millions de pratiquants dans le monde dont 500.651 en France. Equipes de France :

- **HOMMES : doubles champions olympiques en titre (Pékin 2008 et Londres 2012), champions d'Europe en titre (Danemark 2014), champions du monde en titre (Qatar 2015)**
- **FEMMES : 4 participations aux JO (4è en 2004), 12 participations aux championnats du monde (titre en 2003), 8 participations au championnat d'Europe (3è en 2002 et 2006)**



SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE

1. S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTRE DE L'UNSS
2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES



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

Sans arbitre, juge, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 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... »

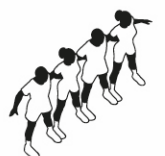
➤ Le jeune arbitre doit :

- Connaître le règlement l'activité
- Etre objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

➤ Pour remplir sa mission, le jeune arbitre 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.

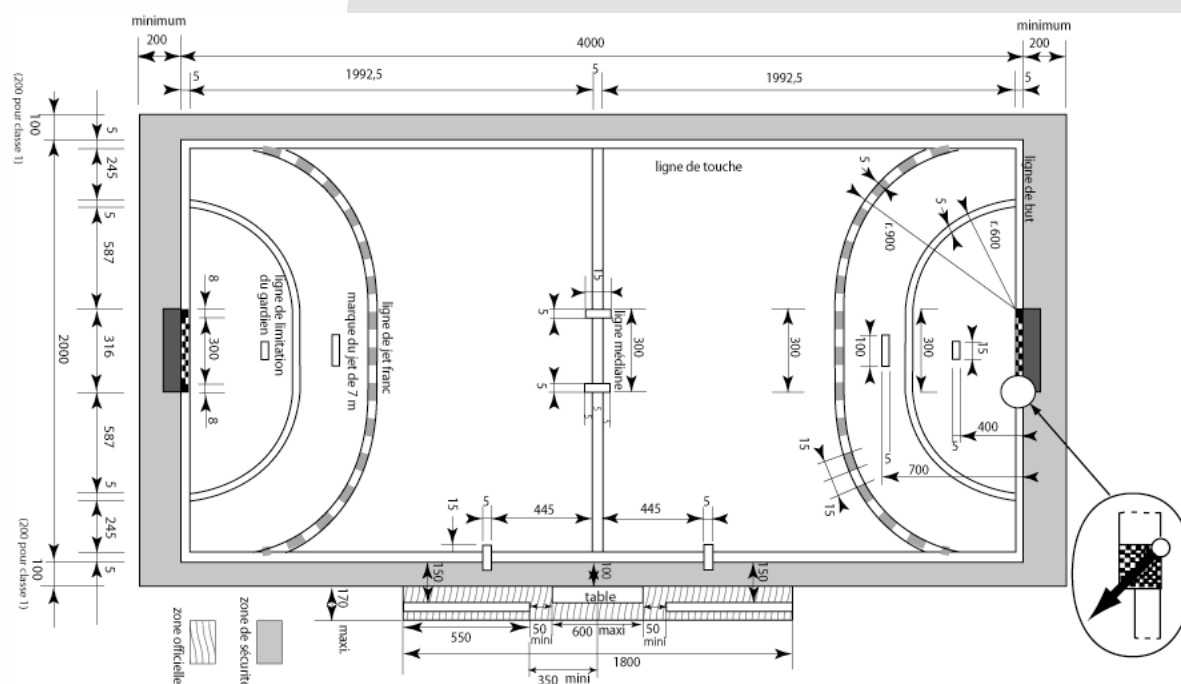
➤ Le jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

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



2. LE JEUNE ARBITRE DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

➤ LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS



➤ LE BALLON (Règlement UNSS)

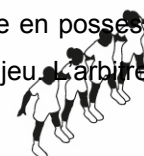
- 58 à 60 cm et 425 à 475 g (Taille 3) pour les **cadets**, espoirs masculins et juniors/seniors
- 54 à 56 cm et 325 à 375 g (Taille 2) pour les minimes garçons, cadettes, juniors/seniors filles, cadettes pôles espoirs
- 50 à 52 cm et 290 à 330 g (Taille 1) pour les minimes filles. **Il faut au moins deux ballons pour chaque match.**

Il est permis de :

- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux ;
- Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par terre ;
- Faire 3 pas au maximum avec le ballon (marcher)
- Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes.

Il est interdit de :

- Toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but (Double dribble).
- Toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou),
- Il n'est pas permis de conserver le ballon en possession de sa propre équipe, sans qu'une tentative d'attaque ou de tir au but soit reconnaissable. Ceci est considéré comme jeu passif qui est sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon. Le jet franc doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu. L'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement.



➤ LE BUT

La surface du but

- Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but
- Le ballon appartient au gardien sur la surface de but

Le gardien de but ne peut pas :

- Mettre le joueur adverse en danger
- Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle
- Après le renvoi, toucher à nouveau le ballon en dehors de la surface de but si ce dernier n'a pas été touché par un autre joueur au préalable
- Toucher et ramener dans la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but
- Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but

Validité du but :

- Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but
- Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement
- Un but peut être marqué directement sur :

Remise en jeu Jet franc 7 mètres Engagement Renvoi

L'engagement :

- Au début du match, **l'équipe qui gagne le tirage au sort choisit d'engager ou choisit son terrain. Si elle choisit le terrain, l'autre équipe exécutera l'engagement.**
- Après chaque but, le match reprend avec un engagement exécuté par l'équipe qui a encaissé le but, dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement depuis le centre de l'aire de jeu
- Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver au moins avec un pied sur la ligne médiane
- Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet
- Lors de l'engagement après un but, les joueurs adverses peuvent toutefois se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu
- Les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement

La remise en jeu :

- Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne quitte l'aire de jeu en franchissant la ligne de sortie de but de son équipe
- La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres, depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou, s'il a franchi la ligne de sortie de but, de l'intersection entre la ligne de touche et la ligne de sortie de but du côté concerné
- Le porteur du ballon doit garder au moins un pied sur la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main
- Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à 3 mètres au moins du lanceur

Le renvoi :

- Un renvoi est accordé quand le gardien a contrôlé le ballon sur la surface de but ou quand le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché en dernier lieu par le gardien de but ou un joueur de l'équipe adverse
- Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre, depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but



➤ LES SANCTIONS SPORTIVES

Le jet franc est accordé dès qu'une irrégularité est commise par une équipe. Les arbitres devraient veiller à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc.

Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre, en principe, de l'endroit où l'irrégularité est intervenue.

Les attaquants ne doivent pas se trouver entre les lignes de surface de but et de jet franc au moment de l'exécution d'un jet franc.

Lors de l'exécution d'un jet franc, les joueurs adverses doivent se tenir à une distance minimale de 3 mètres du lanceur.

Un jet de 7 mètres est ordonné quand :

- Une occasion manifeste de but est déjouée par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu
- Lorsqu'ils donnent un jet de 7 mètres, les arbitres peuvent accorder un « arrêt du temps »
- Le jet de 7 mètres est un tir au but et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre de champ

➤ LES ÉQUIPES, LES CHANGEMENTS DE JOUEURS et L'ÉQUIPEMENT

L'Équipe :

- Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs en équipe établissement et jusqu'à 14 joueurs en équipe excellence
- Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants
- Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu
- La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5. C'est l'arbitre qui juge si le match doit être arrêté et à quel moment

Les changements :

- Les joueurs et gardiens de but entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement à n'importe quel moment
- Un changement irrégulier doit être pénalisé d'une exclusion pour le joueur coupable.

L'équipement

Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme (short) qui doit se distinguer clairement de la tenue de l'équipe adverse. Les gardiens doivent porter une tenue de couleur différente de celle de leur équipe ainsi que de celle de l'équipe adverse et du gardien de but adverse.

Les joueurs doivent porter des chaussures de sport.

➤ IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Toute irrégularité, prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon, doit être sanctionnée progressivement. Chaque irrégularité relevant de la sanction progressive requiert une sanction personnelle, en commençant par un avertissement, et se poursuivant par une série de sanctions de plus en plus sévères.

Les avertissements et les exclusions provenant d'autres irrégularités doivent également être pris en ligne de compte dans la progressivité.

Un joueur qui attaque le joueur adverse d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié.








Tout comportement antisportif grossier par un joueur ou un officiel de l'équipe sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci, doit être sanctionné par une disqualification.





Un joueur coupable de «voie de fait» pendant le temps de jeu doit être disqualifié. Toute voie de fait commise en dehors du temps de jeu entraîne une disqualification.

➤ LES GESTES DE L'ARBITRE








Les SANCTIONS

				
Avertissement JAUNE	Exclusion 2 minutes	Disqualification ROUGE	Jet-franc	Non-respect de la distance des 3m

Le BALLON

			
Frapper	Double dribble	Marcher ou 3 secondes	Passage en force

Le BUT

			
But	Renvoi	Empiètement	Remise en jeu
			
Time out	Avertissement pour jeu passif	Jeu passif	



3. LE JEUNE ARBITRE S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

Le Jeune Arbitre

Avant, il doit :

- se rendre sur le lieu de la rencontre avec : 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 s'échauffer,
 - vérifier la feuille de match et les licences,
 - informer les responsables s'il y a un problème (licence, matériel, organisation)
 - vérifier le matériel (taille du ballon, gonflage, taille du but, filet, ancrage)

Pendant, il doit :

- faire appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs,
- utiliser les gestes officiels et s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu,

A la mi-temps, il doit :

- rester concentré,
- vérifier le score et les sanctions avec la table de match

Après, il doit :

- terminer la feuille de match (recto verso), la vérifier, la faire signer et la signer en dernier.

Les Jeunes Officiels de table de marque

Avant,

- le *chronométrateur* doit :
 - vérifier le bon fonctionnement du chronomètre de jeu, du signal sonore,
- le *marqueur* doit :
 - remplir la feuille de match suffisamment tôt avant le début de la rencontre,
 - faire signer les responsables d'équipes,
 - **gérer les demandes de remplacement et surveiller les zones de changement**

Pendant,

- le chronométrateur doit :
 - démarrer le chronomètre de jeu au coup de sifflet de l'arbitre
 - arrêter le chronomètre de jeu sur demande de l'arbitre
 - communiquer avec le marqueur (temps morts, remplacements)
 - gérer les temps morts,
- le marqueur doit :
 - noter le score, les fautes, les temps morts,
 - gérer les entrées des joueurs,
 - gérer les demandes de temps morts et de remplacements,
 - communiquer avec le chronométrateur et les arbitres



Les Jeunes Coachs (nouveau)

Un jeune coach est un élève licencié UNSS qui connaît l'activité et adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne (définition reprise du cadre général jeune coach 5/02/2015).

Il n'y a pas de certification mais une validation de l'engagement sur www.unss.org (OPUSS).

Le jeune coach accompagne l'équipe et se positionne comme adjoint du professeur d'EPS, animateur d'AS dans la gestion du groupe. Le niveau d'intervention du jeune coach varie en fonction de son âge, de sa maturité et de son investissement.

HORS RENCONTRE/COMPETITION			PENDANT RENCONTRE/COMPETITION		
Co anime	Anime	Dirige	Assiste	Conseille	Dirige
L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève est seul face au groupe mais applique les consignes du professeur	L'élève décide et assume	L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève gère la rencontre en respectant les choix du professeur	L'élève est en autonomie complète

Il convient de différencier les missions du jeune coach en collège et en lycée.

En collège	En lycée
<ul style="list-style-type: none">➤ Participation aux obligations administratives<ul style="list-style-type: none">○ inscriptions aux compétitions,○ feuilles de matchs,○ contrôle des licences ou listings➤ participation à la gestion de l'échauffement avec l'enseignant➤ participation à la gestion des remplacements➤ participation au respect des protocoles d'avant et d'après match➤ participation au respect des biens et des personnes	<ul style="list-style-type: none">➤ gestion des obligations administratives<ul style="list-style-type: none">○ inscriptions aux compétitions,○ feuilles de matchs,○ contrôle des licences ou listings➤ gestion de l'échauffement➤ gestion des remplacements➤ participation à la gestion des temps morts (choix du moment et prise de parole éventuelle)➤ participation aux choix stratégiques➤ participation à la modération des comportements des joueurs➤ veille au respect des protocoles d'avant et d'après match➤ veille au respect des biens et des personnes

Les Jeunes Organisateurs

Avant, il doit consulter le cahier des charges, faire l'inventaire du matériel et l'installer.

Pendant, il doit respecter le programme, anticiper et assurer le bon usage des installations.

Après, il doit ranger, remettre en état, établir le bilan et boucler le dossier.

Les Jeunes Reporters

Avant, il doit établir un scénario et contacter les médias

Pendant, il doit couvrir l'évènement

Après, il doit réaliser un dossier de presse.



4. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Niveau Départemental

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

Alternance de situations jouées et de jeu dirigé avec intervention d'un enseignant formateur

Alternance de l'arbitrage en « solo » et en « binôme »

Apprentissage du placement autour de l'espace de jeu utilisé

COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
JEUNE ARBITRE		
1. APPLICATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none"> • Connaître et appliquer des «éléments essentiels» des lois du jeu • Connaître les règles fondamentales (empiètement, pied, reprise de dribble, ose siffler un 7m, le renvoi, exécution des jets francs, les engagements). 	<ul style="list-style-type: none"> • Dirige le jeu uniquement, est aidé avant, pendant (temps morts d'équipe, à la mi-temps) et après le match • Protège le jeu, sanctionne les agressions sur le côté et par derrière. • Siffle fort. • Protège le jeu en n'étant pas un « chercheur de fautes le sifflet à la bouche ». • Connaît et utilise de manière précise les gestes essentiels : sens de la faute étant prioritaire. 	Trois arbitrages au plan départemental et/ou un stage de formation. Reçois la pastille bleue.
2. COMPORTEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Communique avec les joueurs, avec la table. • Dirige le jeu sans être «gendarme». 	<ul style="list-style-type: none"> • Applique ses connaissances du règlement. • N'hésite pas à siffler, dirige le jeu mais ne le commande pas • Est clair dans ses interventions. 	
3. RAYONNEMENT <ul style="list-style-type: none"> • A envie d'arbitrer quand il ne joue pas • N'est ni influençable, ni autoritaire. • A confiance en soi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Est confiant sans excès. • Est à l'écoute des formateurs et enseignants • Progrès vite dans sa technique d'arbitrage • Reste vigilant en se concentrant sur le jeu. 	
JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE		
<p>Il dispose de la feuille de match, des licences des joueurs, relève les numéros des joueurs, note les événements suivants (pas sur la feuille de match) :</p> <ul style="list-style-type: none"> * buts marqués et numéros des buteurs, * score à la mi-temps et score final, * avertissements-exclusions-disqualifications, avec numéros des joueurs fautifs, 		
JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR		
<p>Vérifie et contrôle :</p> <ul style="list-style-type: none"> * chronomètre mural ou tableau d'affichage, * chronomètres de réserve * sifflet(s) ou instrument(s) de signalisation, * les temps d'exclusion ; durée du temps d'exclusion > à partir du coup de sifflet de reprise du jeu * Il communique la fin du temps d'exclusion au responsable de l'équipe en montrant un papier sur lequel figure l'heure exacte de rentrée sur le terrain. * Il indique aux arbitres, par un signal sonore identique à celui du tableau de marque, la demande d'un temps mort. * Il avertit les arbitres de la fin du temps mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé. 		

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet bleu et d'un diplôme par le service départemental



Niveau Académique

- Pré requis : Le jeune arbitre doit :
 - être investi au niveau de son département > phase d'apprentissage
 - justifier de l'acquisition de son niveau départemental

Arbitrage de situations de jeu réduit avec appréciation sur les duels

Arbitrage de situations de 1 x 1, de 2 x 2, etc.

Arbitrage de situations attaque-défense sur différents thèmes défensifs amenant des divers types de jeu et fautes.

COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
JEUNES ARBITRES en BINOME		
1. APPLICATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none"> • Gère la «périphérie» du match, • Connaît le règlement et les cas particuliers. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise la rencontre avant et après, • Décide et siffle vite ou ne siffle pas (éviter de tout siffler), • Module ses coups de sifflet, • Reconnaît le jeu passif • Reconnaît les fautes entraînant une sanction disciplinaire avec gestion cohérente de l'échelle des sanctions. 	Il est titulaire de la certification départementale A l'issue d'un championnat d'académie ou inter-académique, la CMR évalue les compétences au cours des ou de la rencontre et peut délivrer la pastille jaune et le passeport jeune officiel
2. COMPORTEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Sait faire respecter les lois du jeu • Répartition des tâches dans le binôme 	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse les fautes sportives de façon plus précise (marcher, empiètement, jeu loin du ballon,...), • Analyse les duels fréquents entre le porteur du ballon et son défenseur, • Est présent par son placement, a une bonne condition physique, • communique avec son partenaire et avec la table, • connaît la répartition des tâches dans le binôme. 	
3. RAYONNEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Est confiant et détendu 	<ul style="list-style-type: none"> • Il est détendu et ferme, • communique avec tous les acteurs. 	
JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE		
Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :		
<ul style="list-style-type: none"> • Il doit prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (avertissements, exclusions, disqualifications, expulsions, évènements particuliers). • Il doit être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométreur en cas de besoin. • Immédiatement après le match, le secrétaire doit remplir la feuille de match et s'assurer que toutes les informations demandées soient mentionnées. 		
JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR		
Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :		
<ul style="list-style-type: none"> • Il contrôle le bon fonctionnement du chronomètre mural et du tableau d'affichage qui doivent pouvoir être commandés depuis la table de marque, ainsi que le bon fonctionnement des chronomètres de réserve. • Il contrôle le temps de jeu (déclenchement du chronomètre au coup de sifflet des arbitres et fin du temps de jeu au signal du chronométreur) ainsi que les interruptions du temps de jeu (arrêts du chronomètre au signal des arbitres, remise en route lors du coup de sifflet de reprise du jeu). • Si le chronomètre mural ne peut plus être commandé depuis la table de marque, il y a lieu d'utiliser un chronomètre de réserve qui doit être arrêté lors des interruptions de temps de jeu et remis en marche lors du coup de sifflet de reprise. Lors de plusieurs arrêts, le temps des arrêts et le temps restant à jouer sont communiqués aux responsables d'équipes et aux arbitres. • Il contrôle les temps d'exclusion. La durée du temps d'exclusion est comptée à partir du coup de sifflet de reprise du jeu. Les joueurs exclus doivent rester sur le banc des remplaçants pendant la durée de l'exclusion. • Il communique la fin du temps d'exclusion au responsable de l'équipe en montrant un papier sur lequel figure l'heure exacte de rentrée sur le terrain. • Les joueurs ou les officiels disqualifiés ou expulsés doivent quitter le banc des remplaçants. • Il veille, avec les arbitres, à ce que le temps de pause soit respecté • Il indique aux arbitres, par un signal sonore autre que celui du tableau de marque, la demande d'un temps mort. • Il avertit les arbitres de la fin du temps mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé. 		

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet jaune et d'un diplôme par le service régional**



Niveau National

- Pré requis, le jeune officiel doit :
 - être investi au niveau de son académie > phase de confirmation
 - justifier de l'acquisition de son niveau académique et participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

Arbitrage en binôme avec un partenaire

Apprentissage : peut et/ou doit devenir formateur des niveaux départemental et académique afin de théoriser sa pratique

COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
JEUNES ARBITRES en BINOME		
APPLICATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none"> • Connaît et analyse le jeu maximal atteint par les jeunes joueurs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise les rapports de force, la protection du joueur et fait preuve d'autorité • Utilise l'échelle des sanctions disciplinaires • Gère le jeu par poste, le jeu du pivot, le jeu à l'aile. 	Il est en possession de sa licence pour attester de son niveau. A l'issue du championnat de France, la CMN peut délivrer le niveau national
2. COMPORTEMENT <ul style="list-style-type: none"> • S'adapte au rythme de la rencontre. • Alternance entre « présence » et « effacement ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Etude de l'application des sanctions différées, • Maîtrise l'avantage sans tomber dans le « laisser faire », • Maîtrise le jeu passif, • Répartition des tâches dans le « binôme », • Intervient avec efficacité, sérénité, fermeté en employant le geste approprié. 	
3. RAYONNEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Grande maîtrise de soi et confiance en son arbitrage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gère les acteurs internes et externes de la rencontre, • maîtrise l'esprit du jeu malgré l'importance de l'événement. 	
JEUNES OFFICIELS SECRETAIRE & CHRONOMETREUR		
<p><i>Les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • l'occupation réglementaire du banc des remplaçants • l'entrée en jeu et la sortie des remplaçants • la gestion des exclus temporaires ou définitifs 		


Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet rouge et d'un diplôme (ou attestation pour les lycées) lors du protocole du championnat de France**

En page suivante

EVALUATION & HARMONISATION des CERTIFICATIONS



		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE JEUNE ARBITRE en HANDBALL		
	Compétences attendues à tous les niveaux	<p>L'évaluation se déroulera en deux parties : Théorique (QCM) et Pratique : mise en situation lors d'un Championnat de France</p> <p>L'utilisation de la fiche d'évaluation du jeune arbitre niveau national est obligatoire. Le niveau national sera acquis au total de l'évaluation théorique et pratique à 42/60. La pratique sera notée sur 40 points (note inférieure à 28 points est éliminatoire). La théorie sera notée sur 20 points (note inférieure à 8 points est éliminatoire).</p> <p>(1) Un Jeune Arbitre acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une moyenne de 14/20. (2) Possibilité de modifier le nombre de rôles et d'ajuster la répartition des points en conséquence (cf. livrets Jeunes arbitres).</p>		
Points à effectuer	Élément à évaluer	Exigences minimales requises niveau 1/2 : Niveau départemental 10/20	Exigences minimales requises niveau 3/4 : Niveau académique 12/20	Exigences minimales requises niveau 5 ⁽¹⁾ : Niveau national (lycées : option facultative EPS) 14/20
14/20	Partie pratique (Coefficient 2)	5 à 10 pts	6 à 10 pts	7 à 10 pts
ARBITRE ⁽²⁾		<p>APPLICATION DES LOIS DU JEU :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Connaît et applique les « éléments essentiels » des lois du jeu . Connaît les règles fondamentales (empiètement, pied, reprise de dribble, ose siffler un 7m, le renvoi, exécution des jets francs, les engagements). <p>COMPORTEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> . Communique avec les joueurs, avec la table. . Dirige le jeu sans être « gendarme ». <p>RAYONNEMENT : envie d'arbitrer s'il ne joue pas</p> <ul style="list-style-type: none"> . N'est ni influençable, ni autoritaire. Confiant(e) 	<p>APPLICATION DES LOIS DU JEU :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Gère la « périphérie » du match, . Connaît le règlement et les cas particuliers. <p>COMPORTEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Sait faire respecter les lois du jeu . Répartition des tâches dans le binôme <p>RAYONNEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Est confiant et détendu 	<p>APPLICATION DES LOIS DU JEU :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Maîtrise les rapports de force, la protection du joueur, fait preuve d'autorité . Utilise l'échelle des sanctions disciplinaires . Gère le jeu par poste, le jeu du pivot, le jeu à l'aile <p>COMPORTEMENT : S'adapte au rythme de la rencontre, alternance entre « présence et effacement ». Répartition des tâches en binôme</p> <ul style="list-style-type: none"> . Applique les sanctions différées . Maîtrise l'avantage sans « laisser faire », Maîtrise le jeu passif . Intervient avec efficacité, sérénité, fermeté, gestes appropriés <p>RAYONNEMENT : maîtrise de soi et confiance en son arbitrage</p> <ul style="list-style-type: none"> . Gère les acteurs internes et externes de la rencontre . Maîtrise l'esprit du jeu malgré l'importance de l'événement
		SECRETARE ⁽²⁾	2 à 4 pts	2 à 4 pts
	CHRONOMETREUR ⁽²⁾	<p>Il dispose de la feuille de match, des licences des joueurs, relève les numéros des joueurs, note les événements suivants (pas sur la feuille de match)</p> <ul style="list-style-type: none"> * buts marqués et numéros des buteurs, * score à la mi-temps et score final, * avertissements-exclusions-disqualifications, avec numéros des joueurs fautifs, <p>Le chronométrateur vérifie et contrôle :</p> <ul style="list-style-type: none"> * chronomètre mural ou tableau d'affichage, * chronomètres de réserve * sifflet(s) ou instrument(s) de signalisation, * les temps d'exclusion ; durée du temps d'exclusion > à partir du coup de sifflet de reprise du jeu * communique la fin du temps d'exclusion au responsable de l'équipe * Il indique aux arbitres la demande d'un temps mort. * Il avertit les arbitres de la fin du temps mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé. 	<p>Tâches complémentaires du secrétaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il doit prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (avertissements, exclusions, disqualifications, événements particuliers). • Il doit être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométrateur en cas de besoin. • Immédiatement après le match, le secrétaire doit remplir la FDM en s'assurant que toutes les informations sont mentionnées. <p>Tâches complémentaires du chronométrateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • contrôle le temps de jeu ainsi que les interruptions du temps de jeu • gère l'utilisation du chronomètre de réserve si besoin. • contrôle les temps d'exclusion . • signale aux joueurs ou les officiels disqualifiés ou expulsés de quitter le banc des remplaçants. • veille, avec les arbitres, à ce que le temps de pause soit respecté • indique aux arbitres, par un signal sonore autre que celui du tableau de marque, la demande d'un temps mort. • avertit les arbitres de la fin du temps mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé. 	<p>Les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'occupation réglementaire du banc des remplaçants • l'entrée en jeu et la sortie des remplaçants • la gestion des exclus temporaires ou définitifs
06/20	Partie théorique (Coefficient 1)	3 à 6 pts	4 à 6 pts	4 à 6 pts
		Satisfaisant à Excellent	Très bien à Excellent	Très bien à Excellent

5. LE JEUNE ARBITRE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, support vidéo, épreuve pratique...) 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 Juge/Arbitre sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Un collégien déjà certifié au niveau national doit officier à l'occasion d'un Championnat de France durant son cursus lycée s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

6. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION PASSERELLES FEDERALES

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

Passerelles entre l'UNSS et la fédération française de HANDBALL :

La convention entre l'UNSS et la FFHB précise que le jeune arbitre de certification de niveau départemental, académique ou national permet une équivalence :

➤ **Certification départementale**

La certification de niveau départemental UNSS permet le titre de JA départemental.

➤ **Certification académique**

La certification de niveau académique UNSS permet le titre de JA départemental ou académique.

Ces équivalences peuvent être obtenues en prenant contact auprès du comité départemental (service formation).

➤ **Certification nationale**

La certification de niveau national UNSS permet le titre d'arbitre national – de 18 ans. Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du comité régional (service formation).

7. LE JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : www.unss.org

Service régional UNSS : sr-academie1@unss.org ¹nom de l'académie

Service départemental UNSS : sd0departement2@unss.org ²numéro du département

Stages mis en place : contacter le service départemental UNSS

Adresse de la fédération concernée : www.ff-handball.org