

U²⁰¹⁸NSS

**JE SUIS JEUNE ARBITRE
EN HANDBALL**

**JE SUIS JEUNE COACH
EN HANDBALL**

Mise à jour : 20 octobre 2017

UNSS AIR

PNDSS 2016 2020

ACCESSIBILITÉ INNOVATION RESPONSABILITÉ



assureur militant

PARTENAIRE OLYMPIQUE



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.

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme quelle que soit sa mission. 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 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* ».

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

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

La circulaire n°2012-093 du 08 juin 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) ».

L'arrêté du 07 juillet 2015 :

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)

2017 : Mondial de HANDBALL masculin en France avec finale à Paris le 29 janvier 2017 : victoire de la France

SOMMAIRE

LE JEUNE JUGE/ARBITRE, LE JEUNE COACH

1. S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS
2. DOIVENT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTISSENT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. LE JEUNE COACH PEUT ETRE EVALUE
6. DOIVENT VERIFIER LEURS CONNAISSANCES
7. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
8. PEUVENT PARFAIRE LEUR FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

1. LE JEUNE JUGE /ARBITRE, ET LE JEUNE COACH S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue par :

- le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 (lycée) 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... »
- l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) au travers de la compétence Générale n°3 « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités ». Ces compétences travaillées sont déclinées comme suit 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.

1.1 Le jeune juge/arbitre doit :

- Connaître le règlement de 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 juge/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 juge/arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes juges/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 » (Comité International Olympique).

1.2 Le jeune coach

En référence au bulletin officiel de l'Education Nationale du 19 septembre 2013 « L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches – animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement ».

Les orientations du MEN du 22 janvier 2015 à l'occasion de la Grande mobilisation de l'Ecole pour les valeurs de la République (mesure 3) rappellent à la valorisation de l'engagement associatif des élèves par « les formations des jeunes coaches et des jeunes arbitres seront développées ».

Ainsi l'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation de jeune coach mis en place en collaboration étroite avec les AS, les structures UNSS et les partenaires.

Le jeune coach se définit comme un élève licencié à l'UNSS qui adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne pour gérer un groupe. Il témoigne d'une bonne connaissance de l'activité et des règles qui la régissent.

Le Jeune coach ne peut pas être Jeune Arbitre ou Jeune Reporter

Le jeune coach appartient à l'équipe. Selon l'activité, il peut être joueur et coach. Les compositions d'équipe ne sont pas modifiées :

Pour les sports collectifs le jeune coach est obligatoire et non compétiteur. Il officie seul ou en binôme et doit être repéré. Il se rajoute donc à la composition de l'équipe.

Dans les sports collectifs : il doit être inscrit sur la feuille de composition d'équipe et déclaré comme tel surtout dans les activités où le règlement autorise un entraîneur –adjoint sur le banc

Pour les sports individuels, le jeune coach est obligatoire et compétiteur intégré (compétiteur ou pas) à l'équipe et doit être repéré

Pour le sport partagé, le jeune coach est obligatoire et non compétiteur. Il se rajoute donc à la composition de l'équipe et doit être repéré

Une équipe sans jeune coach sera déclassée

Le jeune coach est reconnaissable par un tee-shirt de couleur orange dans toutes les compétitions nationales de l'UNSS.

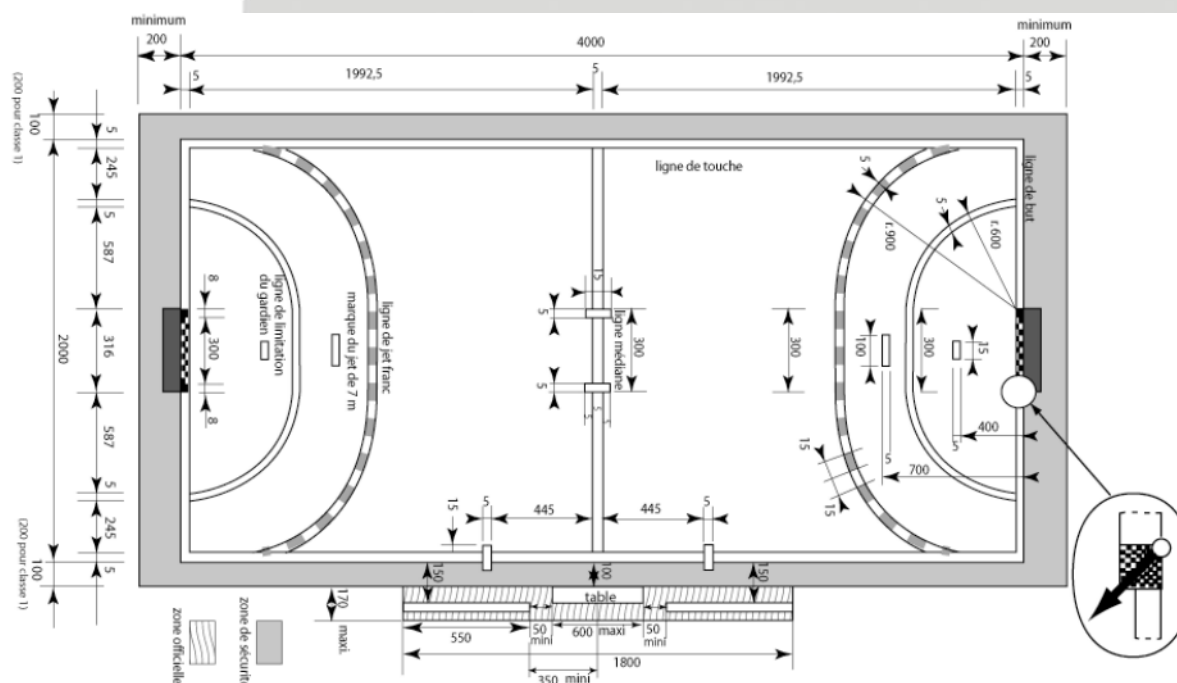
Il doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Agir de manière éthique et responsable
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

Connaître les différentes tâches liées à sa mission : compétences attendues par niveau départemental et académique selon 4 items : règles, encadrement, présence du Jeune Coach, attitude

2. LE JEUNE JUGE/ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT 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, juniors garçons
- 54 à 56 cm et 325 à 375 g (Taille 2) pour les minimes garçons, lycées filles
- 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 excellence **+ un jeune coach**
- 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.

NOUVELLES REGLES DU HANDBALL ET APPLICATION DANS LES CHAMPIONNATS UNSS

Règles appliquées en UNSS

1/ Gardien de but et joueur de champ :

>le gardien de but peut devenir le 7e joueur de champ (règle déjà en vigueur)

>un joueur de champ peut remplacer le gardien de but

1) avec chasuble (règle déjà en vigueur)

2) sans chasuble : aucun des 7 joueurs de champ n'est autorisé à pénétrer dans la surface de but (SB).

Si pénétration dans la SB : sanction progressive adaptée (SPA) et si la pénétration dans la SB met en échec une occasion manifeste de but (OMB) : jet de 7 mètres et exclusion pour 2'.

En cas de situation de renvoi pour l'équipe qui joue sans gardien de but : un joueur de champ doit être remplacé par un gardien de but avec ou sans interruption du temps selon le jugement des arbitres.

En cas de jet franc après le signal de fin de match contre l'équipe qui joue sans gardien de but, le remplacement d'un joueur par le gardien de but est autorisé.

3/ **Jeu passif** : suite au geste d'avertissement, l'équipe concernée dispose d'un maximum de 6 passes pour tirer au but. *Si les arbitres jugent que le ballon ne va pas vers l'avant, ils peuvent sanctionner un « jeu passif » avant les 6 passes.*

Rappel important : les arbitres peuvent directement siffler un jet franc pour jeu passif (geste 11) sans avoir signalé l'avertissement pour jeu passif (geste 17) : par exemple lorsqu'une équipe en attaque « joue la montre » sans chercher à marquer un but. Il s'agit alors de sanctionner un acte d'antijeu.

4/ Pour les **fautes intentionnelles dans les dernières secondes du match** : « les 30 dernières secondes de jeu » remplacent « la dernière minute de jeu » : l'attaquant est capable de lancer et marquer un but : pas de jet de 7 mètres.

-Si un défenseur ou un officiel commet intentionnellement une faute grossière qui stoppe irrégulièrement une attaque ou une OMB, le fautif est disqualifié et les arbitres accordent un jet de 7m. (quel que soit l'endroit où la faute a été commise et que le ballon soit ou ne soit pas en jeu).

exemple : le ballon n'est pas en jeu mais un joueur ou un officiel retarde intentionnellement l'exécution d'un jet et donc prive l'attaque adverse de se mettre en position de tir ou d'obtenir une OMB.

exemple : le ballon est en jeu mais un défenseur commet une faute volontaire très grave qui « casse » l'attaque ou fait échec à une OMB.

Ces comportements sont considérés comme antisportifs et sont donc sanctionnés comme tels par une disqualification. Le jet de 7m est la réparation sportive donnée à l'équipe qui a subi la faute.

Attention ! la disqualification du joueur et l'octroi d'un jet de 7m dans les 30 dernières secondes sanctionnent des fautes particulièrement graves assimilées à des comportements antisportifs. Cependant, toute faute commise dans les 30 dernières secondes n'entraîne pas obligatoirement disqualification et jet de 7m. Seules les fautes méritant une disqualification sont suivies par un jet de 7m.

Règles non appliquées en UNSS

2/ **Joueur blessé** : après avoir reçu des soins médicaux sur le terrain, le joueur doit quitter l'aire de jeu. Il ne peut retourner sur le terrain que lorsque la troisième attaque de son équipe est complètement terminée. Les délégués techniques seront les responsables du contrôle de cette situation.

5/ **Carton bleu** : les arbitres disposent d'un carton bleu en plus des cartons jaune et rouge pour apporter plus de précisions à la disqualification d'un joueur. Lorsque les arbitres montrent ce carton, un rapport écrit est à joindre à la feuille de match et la Commission disciplinaire est responsable des autres actions à entreprendre.

Pour accéder au livret d'arbitrage 2016 de la fédération française de HANDBALL :

http://www.ff-handball.org/fileadmin/annuaire/livret_arbitrage/index.html

Les nouvelles règles 1, 3 et 4 s'appliquent pour tous les championnats UNSS qualificatifs depuis le 1^{er} septembre 2016. Les nouvelles règles 2 et 5 ne s'appliqueront pas en UNSS du fait de la difficulté de mise en œuvre et de contrôle.

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

Le jeune coach doit connaître les règles de l'activité pour :

- assister l'animateur d'AS sous sa responsabilité et en présence de celui-ci
- être capable d'assurer l'encadrement et l'animation d'un groupe de licenciés dans une activité proposée à l'AS ou /et par l'UNSS
- perfectionner ses connaissances spécifiques dans l'activité : techniques, tactiques, règlementaires, etc.
- faire preuve d'autorité, de respect et de mise en confiance
- participer aux choix et prises de décisions du calendrier sportif
- participer à l'encadrement des entraînements et au suivi des équipes lors des déplacements
- être capable d'assister l'enseignant en compétition (coacher) ou à l'occasion de sorties.
- contribuer à la gestion du matériel sportif (suivi, renouvellement, commandes)
- être soucieux d'accompagner les nouveaux licenciés pour fidéliser leur engagement à l'AS
- être manager
- être autonome : anime une ou plusieurs séquences de travail proposées par l'animateur d'A.S
- être capitaine de vestiaire en fonction de l'activité
- Faire des choix, adapter ses propositions

3. LE JEUNE JUGE/ARBITRE ET LE JEUNE COACH S'INVESTISSENT 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 la table de marque

Avant,

- le *chronométreur* 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 chronométreur 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 chronométreur et les arbitres

Le Jeune Coach

Le jeune coach assiste à la réunion technique au même titre que les enseignants d'EPS

Une réunion spécifique « jeunes coachs » peut être mise en place par l'organisateur et chapoté par un membre de la CMN et/ou par le référent jeune officiel de l'organisation

Il est évalué sur les connaissances théoriques en référence à l'activité et au correspondant aux compétences à acquérir mentionnées dans le livret Jeune Juge/Jeune Arbitre en fonction du niveau de certification

Règles, encadrement, présence du Jeune coach, attitude (membres de CMN)

- **Avant, il doit** : rassurer et encourager les membres de son équipe
- **Pendant, il doit** : observer pour conseiller entre les matchs et à l'issue des rencontres
- **Entre les parties, il doit** : être à l'écoute des joueuses et joueurs, donner quelques pistes de réussite
- **Après, il doit** : féliciter les joueuses et joueurs pour leur engagement puis revenir sur ce qui a fonctionné et sur ce qui n'a pas fonctionné

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

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

Le Jeune Organisateur

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.

Le Jeune Reporter

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 JUGE/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 • Progresses vite dans sa technique d'arbitrage • Reste vigilant en se concentrant sur le jeu. 	
JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE		
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) : * 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		
Vérifie et contrôle : * 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 après saisie sur OPUSS (www.unss.org) 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 après saisie sur OPUSS 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 • 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 • 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 • 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		
<i>Les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes :</i> <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**

Nous cherchons à **valider et valoriser** les compétences des Jeunes Juges / Arbitres.

Dans la mesure du possible, le champ lexical usité est donc résolument positif.

Définir un niveau de compétence d'un officiel en référence à ce qu'il ne sait pas faire nous semblerait paradoxal. Dès lors, nous vous proposons de **définir la compétence dont il aura fait preuve** pour le niveau que vous validerez.

EVALUATION & HARMONISATION des CERTIFICATIONS

 Compétences attendues à tous les niveaux		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE JEUNE ARBITRE en HANDBALL			
		L'évaluation se déroulera en deux parties : Théorique (Oral ou QCM) et Pratique : <i>mise en situation lors d'un Championnat de France</i> 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 48/60 . 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). (1) <i>Un Jeune Arbitre acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une moyenne de 16/20.</i> (2) <i>Possibilité de modifier le nombre de rôles et d'ajuster la répartition des points en conséquence (cf. livrets Jeunes arbitres).</i>			
Points à affecter	Élément à évaluer	Exigences minimales requises niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20	Exigences minimales requises niveau 3/4 : Niveau académique 14/20	Exigences minimales requises niveau 5 ⁽¹⁾ : Niveau national (lycées : option facultative EPS) 16/20	
16/20	Partie pratique (Coefficient 2)	ARBITRE ⁽²⁾	3 à 7 pts	7 à 10 pts	9 à 12 pts
		SECRETARE ⁽²⁾ CHRONOMETREUR ⁽²⁾	2 à 4 pts	2 à 4 pts	3 à 4 pts
04/20	Partie théorique (Coefficient 1) Oral ou QCM numérique Prévoir Smartphone ou tablette	1 à 2 pts	2 à 3 pts	3 à 4 pts	
		A consolider	Satisfaisant à bien	Très bien à Excellent	

5. L'ÉVALUATION DU JEUNE COACH

Cadre général des tâches essentielles :

Connaître l'activité - Se former - Entraîner - Manager - Diriger – Evaluer - Choisir - Organiser- Intervenir posément, de façon bienveillante et positive

- Le Jeune Coach vient en supplément de l'équipe en HANDBALL et du Jeune Arbitre
- Il est obligatoire

CONTROLE DES CONNAISSANCES ET VALIDATION DE L'ENGAGEMENT

- le Jeune coach peut être en binôme avec l'enseignant d'EPS, animateurs d'AS
- Sur un championnat de France : soit il continue à assumer sa fonction de jeune coach en binôme (sport collectif uniquement), soit il en assume seul le rôle sur le banc de touche
- Le jeune coach assiste à la réunion technique du CF
- Contrôle des connaissances :
 - Certification départementale : identique à l'évaluation théorique demandée au JA certifié départemental
 - Certification académique : identique à l'évaluation théorique demandée au JA certifié académique
 - Au Championnat de France, l'évaluation théorique se fait en même temps que les jeunes arbitres
- Validations :
 - Acquis ou non acquis sur le niveau du championnat auquel il officie
 - Championnat de France : un diplôme national lui sera délivré mais la certification est académique

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

<i>Le jeune coach en COLLÈGE</i>	<ul style="list-style-type: none"> >Participation aux obligations administratives -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
<i>Le jeune coach en LYCÉE</i>	<ul style="list-style-type: none"> >Gestion des obligations administratives -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

ROLE	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
JEUNE COACH	1. REGLEMENTAIRES	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Le jeune coach est exemplaire vis à vis de l'interprétation des règles du jeu</i> - <i>Il diffuse une bonne analyse dans ses retours d'après match et reste impartial et factuel</i> - <i>Il a le règlement sur lui et est capable de le consulter rapidement</i> 	<p>Evaluation théorique identique au Jeune Arbitre</p> <p>Evaluation pratique à tester</p>
	2. ENCADREMENT	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Il s'adresse à toute son équipe</i> - <i>Il encadre l'échauffement sans trop le diriger. Il recherche l'autonomie de son équipe.</i> - <i>Il propose des objectifs réalistes pendant et entre les matchs à ses coéquipiers</i> - <i>Il anticipe les rencontres et prépare ses premières rotations</i> - <i>Il est juste et franc sans être blessant</i> - <i>Il donne des feedbacks réguliers adaptés à ses joueurs et au niveau de son équipe</i> 	
	3. D'ATTITUDE	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Il adopte un comportement toujours positif en encourageant et en étant à l'écoute de ses joueurs et joueuses</i> - <i>Il adopte un positionnement au bord du terrain qui le différencie des joueurs et joueuses</i> - <i>Il est rassurant, patient, bienveillant et adopte un langage adapté et respectueux</i> - <i>Il contrôle ses émotions et reste discipliné dans toutes les situations</i> 	
	4. PRESENCE	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Il est présent à toutes les rencontres du championnat</i> - <i>Il anticipe les matchs et repère les lieux de rencontre</i> - <i>Il crée par sa présence une atmosphère chaleureuse et motivante en montrant à tous ses joueurs et joueuses qu'il est là pour eux</i> 	
	5. AUTRE	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Il se positionne en leader (pas en chef) autant dans la victoire que dans la défaite</i> - <i>Il a une tenue vestimentaire adaptée et conforme à l'image d'un jeune coach</i> - <i>Il gère son temps et reste concentré tout au long d'une rencontre</i> 	

5. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT VERIFIER LEURS 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 EN LIEN AVEC LA Fédération Française de Handball

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 régional.

Ces équivalences peuvent être obtenues en prenant contact auprès du comité départemental de handball (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 de la ligue régionale de handball (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