COMPETENCES JEUNE ARBITRE
DEPARTEMENTAL/ ACADEMIQUE

NIVEAU DEPARTEMENTAL

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
ARBITRE	1. APPLICATION DES LOIS DU JEU • Connaître et appliquer des « éléments essentiels » des lois du jeu • Connaître les règles fondamentales (empiétement, pied, reprise de dribble, ose siffler un 7m, le renvoi, exécution des jets francs, les engagements).	• 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.
	2. COMPORTEMENT • Communique avec les joueurs, avec la table. • Dirige le jeu sans être «gendarme».	• 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 • A envie d'arbitrer quand il ne joue pas • N'est ni influençable, ni autoritaire. • A confiance en soi.	• Est confiant sans excès. • Est à l'écoute des formateurs et enseignants • Progresse vite dans sa technique d'arbitrage • Reste vigilant en se concentrant sur le jeu.
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Trois arbitrages au plan départemental et/ou un stage de formation. Reçois la pastille bleue.	
SECRÉTAIRE	- Il est en possession de la feuille de match, - Il dispose des licences des joueurs, - Il relève les numéros des joueurs, - Il note les évènements suivants (en évitant de les noter directement sur la feuille de match) : - buts marqués et numéros des buteurs, - score à la mi-temps, - score final, - avertissements, avec numéros des joueurs fautifs, - exclusions, avec numéros des joueurs fautifs, - disqualifications, avec numéros des joueurs fautifs, - expulsions, avec numéros des joueurs fautifs.	

CHRONO-MÉTREUR	Il s'assure de la présence et de la disponibilité du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre : - Chronomètre mural ou tableau d'affichage, - Chronomètres de réserve, il en contrôle le bon fonctionnement - sifflet(s) ou instrument(s) de signalisation, - Il contrôle les temps d'exclusion. La durée du temps d'exclusion est comptée 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 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.

NIVEAU ACADEMIQUE

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
ARBITRE BINÔME	1. APPLICATION DES LOIS DU JEU • Gère la «périphérie» du match, • Connaît le règlement et les cas particuliers.	• 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.
	2. COMPORTEMENT • Sait faire respecter les lois du jeu • Répartition des tâches dans le binôme	• Analyse les fautes sportives de façon plus précise (marcher, empiétement, 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 • Est confiant et détendu	• Il est détendu et ferme, • Communique avec tous les acteurs.
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Il est titulaire de la pastille bleue ou a fait un stage départemental d'arbitrage À 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	
SECRÉTAIRE	Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes : • 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.	

CHRONO-MÉTREUR	Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes : • 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.