UNSS
Union Nationale du Sport Scolaire

Vers une génération responsable

LIVRET

Je suis Jeune Arbitre

HANDBALL

2024 | 2025

Mise à jour le 5/11/2024

Préambule

Sans arbitre, juge, chronométreur, starter et tout autre rôle 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, entrainer… » -

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.

Sommaire du livret

Le Jeune Arbitre respecte la charte UNSS……...4
Le Jeune Arbitre maitre les règles du Handball……5
Le Jeune Arbitre connait son rôle et ses missions……11
Le Jeune Arbitre satisfait aux exigences de la certification……..13
Evaluation et Harmonisation des certifications……...19
Suivi de formation du Jeune Arbitre……20

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

1.1 Le Jeune 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 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.

A l'UNSS

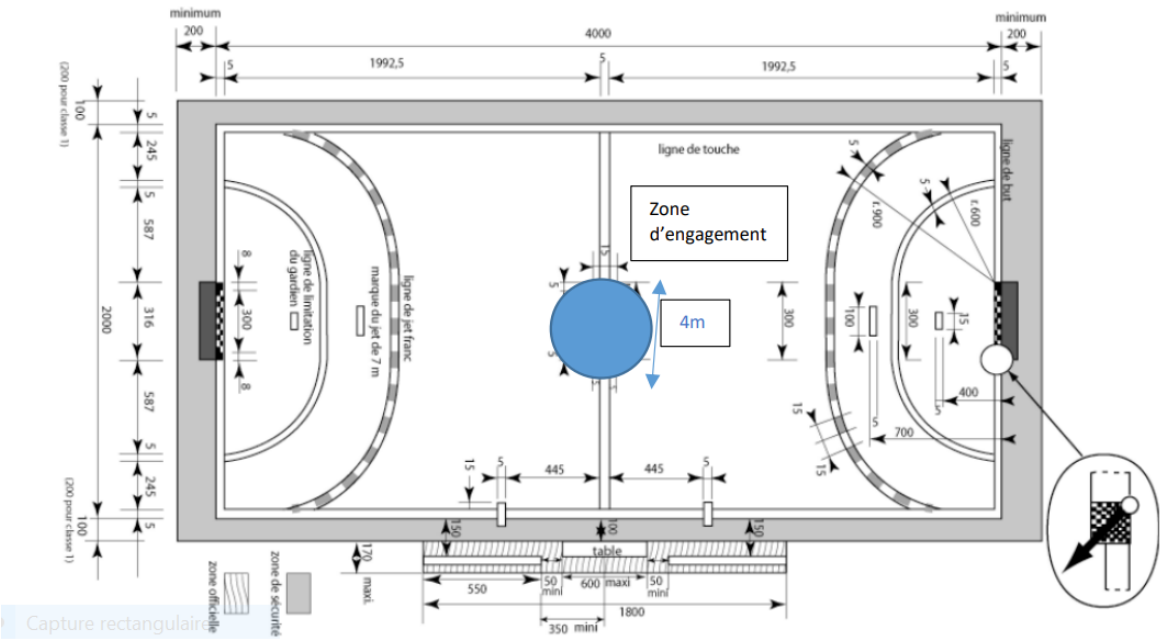
- Sifflets
- Cartons (Jaune, Rouge et Blanc)
- Jeton
- Crayon
- Cartons de marque
- Chronomètre

Le jeune 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) ».

2. LE JEUNE ARBITRE MAITRISE LES REGLES DE L'ACTIVITE

2.1 Le terrain et ses dimensions



2.2 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 ; Zone d'engagement 4m

-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.

2.3 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
- 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

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

2.4. 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.

3.1 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

2.5 les équipes, les changements de joueurs et l'équipement

L'équipe

- Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs dans toutes les catégories des championnats UNSS.

- 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

2 jeux de maillots de l'AS (maillots de club interdits) de couleurs différentes numérotés dos et face.

Short obligatoire

Documents supports, Règlement FFhandball et code de l'éducation (laïcité)

Port de lunettes souples « spécial sport », seules autorisées pour tous, joueurs et gardiens de but

Rappel pour la publicité possible à condition que le logo soit plus petit que celui de l'AS.

Les gardiens de but ont des maillots de différentes couleurs (des partenaires et adversaires), le port de gant n'est pas autorisé.

2.6. Les règles fédérales appliquées ou non à l'UNSS

Règles fédérales appliquées en UNSS	Règles non appliquées en UNSS
• *L'engagement avec un cercle si pas de cercle en CF, matérialisation de l'espace 4m* *Protection du gardien de but* • **Jeu passif** : suite au geste d'avertissement, l'équipe concernée dispose d'un maximum de 4 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 4 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.* • **La disqualification directe entrainera une commission de discipline** • **Le carton blanc : suspicion de commotion cérébrale** - Information à la table de marque à destination des enseignants (poster) et courrier d'information à	**Pas de carton bleu mais voir le points 5 du règlement fédéral qui ne s'applique pas à l'UNSS**

	destination du joueur(euse) ayant fait l'objet du carton blanc	

Poster
https://drive.google.com/file/d/1EAFCUVYpmeJ_iKWpb9dSdM_z9FrMwAiP/view?usp=sharing

Courrier d'information
https://drive.google.com/file/d/1z6y8jSwu0FqnRskQ4PFen4TZE8uWOXM7/view?usp=sharing

2.7. Les 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.

2.8 Les nouvelles règles du handball et application dans les championnats UNSS

Les nouvelles règles **1, 3 et 4** s'appliquent pour tous les championnats UNSS qualificatifs à compter du 1er 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.

Documentation issue de la FFhandball par les liens suivants :

Règle du HANDBALL FFhandball 2022

Initiation à l'arbitrage 2019

HAND à 4 et Beach Handball - nos pratiques FFhandball

2.8 Les gestes

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

Le BALLON			
 Frapper	 Double drible	 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 CONNAIT SON RÔLE AINSI QUE SES MISSIONS

AVANT, IL DOIT :

- Se rendre sur le lieu de la rencontre avec : chaussures propres, maillot jeune arbitre, sifflet, cartons rouges et jaunes, cartons de marque et crayon, montre chrono, 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 marque

APRES, IL DOIT

- Vérifier la feuille de match (sanctions-scores-réclamation-observation) avec les officiels de table,
- La faire signer par les deux capitaines

3.1 LES OFFICIELS DE LA TABLE DE MARQUE

AVANT

- **Le chronométreur**
- Vérifie le bon fonctionnement du chronomètre et des signaux sonores
- **Le marqueur**
- Remplit la feuille de match suffisamment tôt
- Fait signer les responsables d'équipes
- Gère les demandes de remplacement

PENDANT

- **Le chronométreur**
- Démarre le chronomètre de jeu au coup de sifflet de l'arbitre
- L'arrête à la demande de l'arbitre
- Communique avec le marqueur (temps morts et remplacements)
- Gère les temps morts et surveille les zones de remplacement
- **Le marqueur**

- 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

APRES

- Chronométreur et marqueur assistent à la finalisation de la feuille de match avec l'arbitre

4. LE JEUNE ARBITRE SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

NIVEAU DEPARTEMENTAL

Les pré requis :

- Le jeune arbitre est investi au niveau de son district : phase de sensibilisation

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

Alternance de l'arbitrage en solo et en binôme

Apprentissage du placement autour de l'espace de jeu

Les compétences	Acquisitions attendues	Protocole de Certification
JEUNE ARBITRE		
1. Application des règles • 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). 2. Comportement • Communique avec les joueurs, avec la table. • Dirige le jeu sans être « gendarme ». 3. Rayonnement • A envie d'arbitrer quand il ne joue pas • N'est ni influençable, ni autoritaire. • A confiance en soi.	• 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. • Applique ses connaissances du règlement. • N'hésite pas à siffler, dirige le jeu mais ne le commande pas • Est clair dans ses interventions. • 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.	**Trois arbitrages au plan départemental et/ou un stage de formation :** **Certification départementale**

JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE
Il dispose de la feuille de match, des licences des joueurs, relève les numéros des joueurs, note les évènements 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 la licence après validation sur OPUSS de ce niveau par le service départemental UNSS

NIVEAU ACADEMIQUE

Pré requis

- ➢ Le Jeune Arbitre est investi au niveau de son département > phase d'apprentissage
- Justifie 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 situation attaque –défense sur différents thèmes défensifs amenant divers types de jeu et fautes.

Les compétences	Acquisitions attendues	Protocole de Certification
JEUNE ARBITRE		
1. Application des règles • Gère la « périphérie » du match, • Connaît le règlement et les cas particuliers. 2. Comportement • Sait faire respecter les lois du jeu • Répartition des tâches dans le binôme	• 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. . • 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, • Il connaît la répartition des tâches dans le binôme.	Il est titulaire de la certification départementale A l'issue d'un championnat d'académie ou inter-académique, l'équipe des formateurs évalue les compétences au cours des ou de la rencontre et peut délivrer la **Certification académique**

3. Rayonnement • Est confiant et détendu	• Il est détendu et ferme, • Il communique avec tous les acteurs.	

JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE

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.

JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR

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.

Répondre au protocole de certification permet :

L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence après validation sur OPUSS par le service régional UNSS

NIVEAU NATIONAL

➢ Pré requis,

- 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

Les compétences	Acquisitions attendues	Protocole de Certification
JEUNE ARBITRE		
1.Application des règles • Connaît et analyse le jeu maximal atteint par les jeunes joueurs.	• 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 ».	• 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.	• Gère les acteurs internes et externes de la rencontre,	

	• Maîtrise l'esprit du jeu malgré l'importance de l'événement.	

JEUNES SECRETAIRES ET JEUNES CHRONOMETREURS
Les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes : • L'occupation réglementaire du banc des remplaçants • L'entrée en jeu et la sortie des remplaçants • La gestion des exclus temporaires ou définitifs Il n'y a pas de certification pour ces rôles connexes qui doivent être connus pour obtenir le niveau national

Répondre au protocole de certification permet :

L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence après validation sur OPUSS par la direction nationale

5. EVALUATION ET HARMONISATION DES CERTIFICATIONS

UNSS Union Nationale du Sport Scolaire	*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 : *mise en situation lors d'un Championnat de France* 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 **16/20**. La pratique sera notée sur 16 points (note inférieure à 11,2 points est éliminatoire). La théorie sera notée sur 4 points (note inférieure à 1,6 points est éliminatoire). *(1) Un Jeune Arbitre acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une moyenne de* **16/20**. *(2) Possibilité de modifier le nombre de rôles et d'ajuster la répartition des points en conséquence (cf. livrets Jeunes arbitres).*		
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**	*ARBITRE(2)*	**8 à 10 pts**	**10 à 12 pts**	**12 à 16 pts**
		APPLICATION DES LOIS DU JEU : . Connaît et applique les « éléments essentiels » des lois du jeu . Connaît les règles fondamentales (empiétement, pied, reprise de dribble, ose siffler un 7m, le renvoi, exécution des jets francs, les engagements). **COMPORTEMENT** . Communique avec les joueurs, avec la table. . Dirige le jeu sans être « gendarme ». **RAYONNEMENT** : envie d'arbitrer s'il ne joue pas . N'est ni influençable, ni autoritaire. Confiant(e)	**APPLICATION DES LOIS DU JEU** : . Gère la « périphérie » du match, . Connaît le règlement et les cas particuliers. **COMPORTEMENT** : . Sait faire respecter les lois du jeu . Répartition des tâches dans le binôme **RAYONNEMENT** : . Est confiant et détendu	**APPLICATION DES LOIS DU JEU** : 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 **COMPORTEMENT** : S'adapte au rythme de la rencontre, alternance entre « présence et effacement ». Répartition des tâches en binôme . Applique les sanctions différées . Maitrise l'avantage sans « laisser faire », Maitrise le jeu passif . Intervient avec efficacité, sérénité, fermeté, gestes appropriés **RAYONNEMENT** : maitrise de soi et confiance en son arbitrage . Gère les acteurs internes et externes de la rencontre . Maitrise l'esprit du jeu malgré l'importance de l'événement
	SECRETAIRE (2) *CHRONOMETREUR (2)*	**Malus si rôle non assuré correctement**	**Malus si rôle non assuré correctement**	**Malus si rôle non assuré correctement**
		Il dispose de la feuille de match, des licences des joueurs, relève les numéros des joueurs, note les évènements 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, **Le chronométreur 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 * 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.	Tâches complémentaires du secrétaire : •Il doit prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (avertissements, exclusions, disqualifications, 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 FDM en s'assurant que toutes les informations sont mentionnées. **Tâches complémentaires du chronométreur :** •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.	*Les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes :* • L'occupation réglementaire du banc des remplaçants • L'entrée en jeu et la sortie des remplaçants • La gestion des exclus temporaires ou définitifs
04/20 **Partie théorique** 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*

6. SUIVI DE FORMATION DU JEUNE ARBITRE

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

La convention entre l'UNSS et la FFHB précise que la **certification départementale**, **académique et nationale** : permet d'obtenir un grade JAJ. Ces équivalences peuvent être obtenues après un positionnement réalisé par un accompagnateur territorial fédéral

Pour cela, il est conseillé au jeune arbitre de contacter la ligue ou le comité de son territoire auprès du service formation.

Direction Nationale UNSS : www.unss.org
Service régional UNSS : sr-académie@unss.org (définir l'académie exemple Paris)
Service départemental UNSS : sd0département@unss.org (définir le numéro du département exemple 37 écrire 037)

Stages de formation mis en place : contacter le service départemental UNSS
Adresse du site de la fédération concernée : www.ff-handball.org

Union Nationale du Sport Scolaire

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

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

Et sur nos réseaux sociaux :