

EVALUATION JEUNE ARBITRE et OFFICIEL HANDBALL UNSS

(Extrait du livret national UNSS 2018 « Je suis jeune arbitre en handball »)

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

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.

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 :

- Il doit prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (avertissements, exclusions, disqualifications, expulsions, 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 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 chronométrateur) 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.

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

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

PROTOCOLE D'ÉVALUATION DU JEUNE ARBITRE NATIONAL UNSS

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE JEUNE ARBITRE en HANDBALL		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE JEUNE ARBITRE en HANDBALL	
 <p>Union Nationale du Sport Scolaire</p>	Compétences attendues à tous les niveaux	<p>L'évaluation se déroulera en deux parties : Théorique (Oral ou 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 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).</p> <p>(1) Un Jeune Arbitre acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une moyenne de 16/20</p> <p>(2) Possibilité de modifier le nombre de rôles et d'ajuster la répartition des points en conséquence (cf. livrets Jeunes arbitres).</p>	
	Points à affecter	<p>Exigences minimales requises niveau 5 ⁽¹⁾ : Niveau national (lycées : option facultative EPS) 16/20</p> <p>9 à 12 pts</p>	
16/20	Partie pratique (Coefficient 2)	<p>Exigences minimales requises niveau 3/4 : Niveau académique 14/20</p> <p>7 à 10 pts</p>	<p>Exigences minimales requises niveau 5 ⁽¹⁾ : Niveau national (lycées : option facultative EPS) 16/20</p> <p>9 à 12 pts</p>
	Éléments à évaluer	<p>Exigences minimales requises niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20</p> <p>3 à 7 pts</p>	<p>Exigences minimales requises niveau 5 ⁽¹⁾ : Niveau national (lycées : option facultative EPS) 16/20</p> <p>9 à 12 pts</p>
	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"> 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 ».</p> <ul style="list-style-type: none"> Répartition des tâches en binôme 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⁾	<p>2 à 4 pts</p>	<p>3 à 4 pts</p>
	CHRONOMETREUR ⁽²⁾	<p>2 à 4 pts</p>	<p>3 à 4 pts</p>
		<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 chronomètreur 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 chronomètreur :</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
04/20	Partie théorique (Coefficient 1) Oral ou QCM numérique Prévoir Smartphone ou tablette	<p>1 à 2 pts</p> <p>A consolider</p>	<p>2 à 3 pts</p> <p>Satisfaisant à bien</p>
		<p>2 à 3 pts</p> <p>Satisfaisant à bien</p>	<p>3 à 4 pts</p> <p>Très bien à Excellent</p>