UNSS 2016

UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

PROGRAMME 2012-2016

Actualisé le 09 novembre 2015

On a tout à gagner à se faire confiance.

assureur militant

UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

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 arbitre / Jeune juge 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.
Ainsi, devenir jeune arbitre / Jeune juge, 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.

CONDTIONS DE LA MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

Dans le bulletin Officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012 **«** Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation **»**, il est précisé que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international… peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique »

« Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires ».
Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre / Jeune juge aux différents niveaux de certification (départemental, académique, nationale, internationale). 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 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 / Jeune juge doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.

PRESENTATION DE L'ACTIVITE

« Le sport partagé représente pour moi l'identité, la base, le pilier du thème « SPORT et HANDICAP », c'est un format unique qui permet aux jeunes de vivre un moment de partage sur des activités variées » Candice PREVOST, Directrice Nationale adjointe UNSS en charge du développement du sport partagé.

En effet, l'élève valide va être sensibilisé au handicap suite à cette formule compétitive :

Une équipe sportive est constituée de quatre élèves et d'un Jeune arbitre / Jeune juge. Ils sont issus d'un établissement intégrant des élèves en situation de handicap, ou de l'association d'un Collège/Lycée avec un établissement spécialisé.

Chaque équipe présente une double mixité : fille/garçon et valide/handicap

Quatre épreuves sous forme de challenge sont au programme :

- Challenge d'Orientation : Course aux plots et Course aux postes.
- Challenge Double : Boccia et Tennis de table.
- Challenge Biathlon : Course et Sarbacane.
- Challenge Artistique : Acrosport.

SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE

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

2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DES QUATRE CHALLENGES

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

4. DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES.

1. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE l'UNSS

Sans arbitre, juge, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entrainer… »

- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge (JA/JJ) doit :

  - Connaître le règlement des challenges
  - 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 / Jeune juge doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune arbitre / Jeune juge, règlement de l'activité, …) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

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

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

2. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE DOIT CONNAITRE LES REGLES DES QUATRE CHALLENGES

REGLEMENT ET ROLES DES JEUNES ARBITRES/JEUNES JUGES (JA/JJ) :
Challenge course d'orientation

Règlement de course aux postes :

Par équipe, départ tous ensemble.
Les 4 équipiers courent en binôme (1valide, 1handi), ils reçoivent 2 cartes et 2 cartons de contrôle en fonction de leur niveau de compensation (dans la zone de départ sans accompagnateur).

Les binômes se partagent les 18 balises (9 balises pour chacun des 2 binômes).
10''de pénalité par poste faux ou manquant.

Les équipes auront 30 min. maximum de course aux postes. Le temps de la course aux postes sera cumulé au temps de la course aux plots afin d'obtenir le classement du Challenge CO.

Déroulé :

Toutes les équipes reçoivent les cartes et les cartons.
Interdiction de regarder. Au signal, ils retournent la carte et ils auront 3 minutes pour s'organiser.

Chaque équipe devra gérer son temps et se retrouver dans la zone d'arrivée, avant la fin des 30 min lorsqu'il restera 5 min de temps retentira un signal sonore, puis au bout de 30 min, on sifflera 3 fois afin de signifier la fin du temps de course d'orientation.
Les équipes devront ramener le pointage de toutes les balises le plus rapidement possible.

Le temps d'une équipe sera validé lorsque les 4 membres de celle-ci seront dans la zone d'arrivée. Si ce n'est pas le cas, des **pénalités** seront attribuées :

- De 1 seconde à 2 min de retard → on retire une balise.
- Toutes les 2 min (entamées) on enlèvera une autre balise.

Résultats :
Le temps de la course aux postes (pénalités éventuelles) sera cumulé au temps de la course aux plots afin d'obtenir le classement du Challenge CO.

Les cartes :
Les cartes sont créées en 4 niveaux de difficulté, chacune comportant 18 balises.

Les cartons de contrôle et les balises :
Les balises sont des codes (mots) à récupérer, de couleurs différentes et à reporter sur les cartons de la même couleur. Le code, à relever sur la balise, sera celui qui correspond à la couleur du carton de contrôle qui aura été donné au départ.

Rôles et fonctions des Jeunes Arbitres/Jeunes Juges :

Secrétariat : Vérifications des dossards Temps d'arrivée Pénalités	Sécurité : Contrôle des doublettes, Aide sur le site	Gestion des cartes : Donner les cartes dans la zone de départ Récupérer les cartes et cartons en zone d'arrivée	Gestion avant le départ de course : placement des équipes en ligne.	Chronométrie : Chrono général Top Départ, Corne Temporisation «3' » Temps d'arrivée et dépassement

- **A - Secrétariat :**
  Les JA/JJ doivent vérifier les dossards donc les équipes à l'entrée dans la zone d'attente. Ils indiquent le temps d'arrivée sur le récapitulatif d'équipe, vérifient les cartons et reportent les pénalités éventuelles sur le récapitulatif puis feront le classement

- **B - Sécurité :** prévenir en cas de besoin
  Contrôle : vérifier que les doublettes restent toutes formées pendant l'épreuve.
  Aide, en cas de « perte » sur le site.

- **C - Gestions des cartes :** Donner les cartes et les récupérer en zone d'arrivée :
  Les JA/JJ vont devoir prendre 2 cartes et 2 cartons de contrôles par équipe (1 carte et 1 carton par binôme), puis lors de la remise s'écarter avec le groupe afin d'éviter que les équipes se suivent. Aider à la temporisation
  Une fois que les équipes seront parties, les JA/JJ se rendront dans la zone d'arrivée afin de récupérer les feuilles de balises une fois que l'équipe complète sera dans la zone.

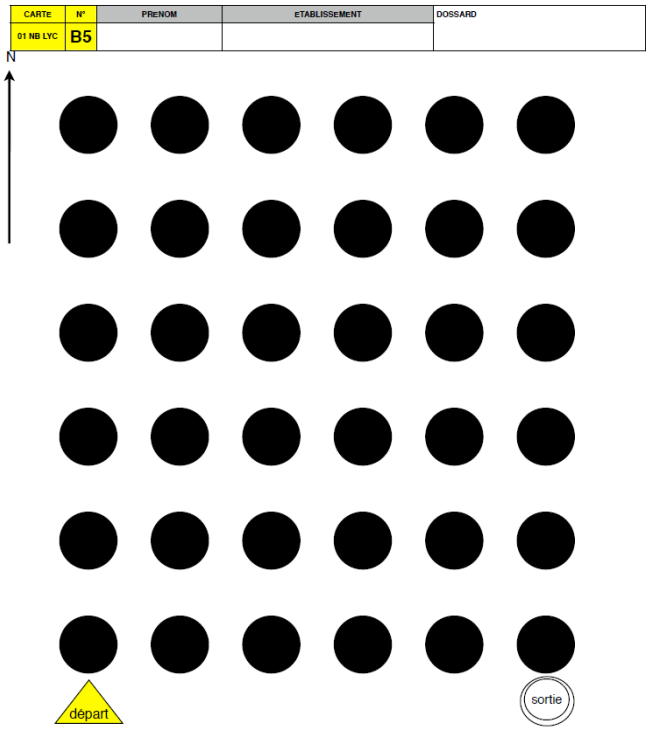
- **D - Gestion avant le départ de course :**
  Les JA/JJ doivent regrouper toutes les équipes participantes. Ils enverront les équipes vers le départ.

- **E - Chronométrie :**
  Les JA/JJ s'occupent du chronomètre de départ, puis ils se rendent dans la zone d'arrivée pour annoncer le temps d'arrivée de chaque équipe. Lorsqu'il reste 5 min, ils doivent émettre un signal sonore afin d'avertir les participants puis un dernier signal au bout des 30' afin de marquer la fin du temps imparti. (Corne ou sifflet).

Règlement de course aux plots :

L'épreuve se déroule sous forme de relais.

Le temps est déclenché lors du départ du premier concurrent de l'équipe et est arrêté lors de l'arrivée du quatrième.
Chaque concurrent se voit remettre une carte au moment du départ.



Cette carte représente la disposition des plots au sol.

Il s'agit de trouver le bon plot, et donc la bonne définition (mot) qui s'y trouve, sans que celui-ci soit dessiné sur la carte.

L'indication est donnée sous la forme d'un «road book» qui indique au concurrent de combien de «plot» il doit se déplacer dans l'une des 4 directions (N/S/E/O).

Le décompte se fait en partant du point de départ indiqué au sol, le premier plot devant soit sera alors le premier à compter.

A chaque fois il s'agit de compter le nombre de plot devant soit, sans comptabiliser celui où l'on se trouve.

Ex : **5N-3E-2S-1E**

Le **système de compensation** est donné sous la forme de :

- Nombre de codes à trouver (de 3 à 5 en fonction du handicap)
- Carte en noir et blanc ou en couleur (en respectant la couleur des plots au sol)
- Indications données avec (N/S/E/O) ou plots entourés sur la carte.

UNSS 2016
UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

<u>Rôles et fonctions des Jeunes Arbitres/Jeunes Juges</u> :

<u>Secrétariat</u> : Vérifications des dossards Temps d'arrivée Pénalités	<u>Aide :</u> Lire le code et le noter sur le carton de contrôle	<u>Gestion des cartes :</u> Donner les cartes avant le départ Récupérer les cartes et cartons à l'arrivée	<u>Gestion avant le départ du relais</u> placement des équipes (zone d'attente pour les relayeurs en attente)	<u>Chronométrie :</u> Chrono général

- **A - Secrétariat :**

Les jeunes arbitres/jeunes juges doivent vérifier les dossards donc les équipes à l'entrée dans la zone d'attente.

Les jeunes arbitres/jeunes juges vérifient les cartons et reportent les pénalités éventuelles sur le récapitulatif puis feront le classement.

- **B - Aide :**

Un jeune arbitre/jeune juge doit suivre les concurrents qui en ont besoin afin de lire le code et le noter sur le carton de contrôle à leur place

- **C - Gestions des cartes et des cartons de contrôle :**

Un jeune arbitre/jeune juge donne les cartes et le carton de contrôle et doit les récupérer en zone d'arrivée.

- **D - Gestion avant le départ du relais :**

Les jeunes arbitres/jeunes juges doivent placer les équipes en zone d'attente pour les relayeurs en attente.

- **E - Chronométrie :**

Un jeune arbitre/jeune juge déclenche le chronomètre lors du départ du premier concurrent de l'équipe et l'arrête lors de l'arrivée du quatrième.

REGLEMENT ET ROLES DES JA/JJ : Challenge Double

- Obligation de mixité valide et non valide dans la composition des binômes.

Description de l'épreuve :

- Principe de ronde à l'italienne.

1er binôme: Match de Boccia

- Pas de compensation
- Règle de la Boccia
- 3 balles chacun
- Rotation quand la première équipe arrive à 5 points

2ème binôme : Match de Tennis de table

On conserve le score de la Boccia.

- Compensation en fonction de la composition du double :
  Si un il y a un C2 dans le binôme, alors le binôme a deux points de plus à l'entame du match de tennis de table.
  Ex : l'équipe A mène 5-2 à l'issue du match de Boccia, dans son deuxième binôme (pour le match de tennis de table) il y a un C1 et l'équipe B à un C3, alors le score sera de 6 à 5 (5+1 à 2+3) à l'entame du match de tennis de table.

- *Si un élève est en fauteuil dans le binôme du Tennis de table :*
  Il faut jouer dans le prolongement de la table.
  Interdiction du service rétro
  Deuxième rebond derrière la table.

- Rotation lorsque la première équipe atteint 20 points

3ème Binôme : Match de Boccia

- Le binôme peut être différent du premier match mais toujours en conservant la mixité (valide et non valide). On conserve les points des deux premières rencontres

- L'équipe gagnante sera celle arrivant la première à 25 points.

- Les équipes se rencontrent en Formule tournoi (sélections puis phases finales)

Règlement simplifié de la BOCCIA :

Les arbitres :

- 1 arbitre principal
- 1 gestionnaire fiche de score.

Matériel arbitrage :

- 1 mètre et/ou un compas de mesure
- Raquette de pointage (un coté rouge, un coté bleu)
- Fiche score.
- Scoreur.

Déroulement du jeu :

1. Tirage au sort :

- L'équipe gagnante choisit sa couleur
- Chacun son tour, les joueurs entament les manches en lançant le **« jack »** : le rouge à l'emplacement 2 commence.
- En fin de manche, l'équipe qui a lancé ses balles le plus près du jack reçoit un point pour chaque balle placée près du jack que celles de ses adversaires.

2. Premier cas de figure :

- Lancer le jack rouge
- Si jack valide, lancer de la 1ère balle rouge
- Si balle valide, lancer de la 1ère balle bleue
- Lancer de l'équipe dont la balle est la plus éloignée du jack jusqu'à reprendre le point.

3. Deuxième cas de figure :

- Lancer le jack rouge
- Si jack valide, lancer de la 1ère balle rouge
- Si balle morte (balle en dehors des limites du terrain)
- Lancer des balles rouges jusqu'à ce que l'une d'elles soit dans la zone de jeu
- Lancer de la 1ère balle bleue
- Lancer de l'équipe dont la balle est la plus éloignée du jack jusqu'à reprendre le point.

4. Troisième cas de figure

- Lancer le jack rouge
- Si jack non valide
- Lancer du jack par l'équipe bleue
- Lancer la 1ère balle bleue
- Si balle valide
- Lancer de la 1ère balle rouge
- Lancer de l'équipe dont la balle est la plus éloignée du jack jusqu'à reprendre le point.

Faits de jeu :

***Balle hors-jeu* :** lorsqu' 'elle sort du terrain ou touche une ligne extérieure. La balle est placée sur la table de marque.

***Balles équidistantes* :** si 2 balles sont à égale distance du jack, l'équipe qui lance est celle qui a lancé la dernière balle. On alterne d'un côté à l'autre jusqu'à ce qu'une équipe reprenne le point.

***Balles lancées simultanément par une même équipe* :** si deux balles sont jouées en même temps, les deux balles sont laissées sur le terrain et sont considérées comme jouées.

***Balle échappée* :** échapper une balle de façon accidentelle, le joueur peut la rejouer autant de fois que l'arbitre le décide s'il pense que c'est involontaire.

Pointage :

1 point est accordé pour chaque balle qui sera la plus près du jack.
Pour 2 balles équidistantes, l'arbitre attribuera 1 point à chaque équipe.
A la fin de chaque manche, l'arbitre doit indiquer le score et le marquer au scoreur.

Mouvement sur le terrain :
Le Joueur peut rentrer sur le terrain une fois que l'arbitre a indiqué que c'est à lui de Jouer.
Il peut bouger son fauteuil roulant.
Il doit demander la permission avant de sortir de son aire de lancement.

Infractions :
Retrait d'une balle →

- Le joueur sort de son aire alors que c'est à l'équipe adverse de jouer
- L'assistant se retourne et regarde le jeu durant la manche
- Communication inappropriée entre le joueur et son assistant
- L'assistant bouge la rampe, le fauteuil sans que le joueur ne le demande
- Temps de jeu atteint (retrait des balles restantes)

Retrait de la balle :

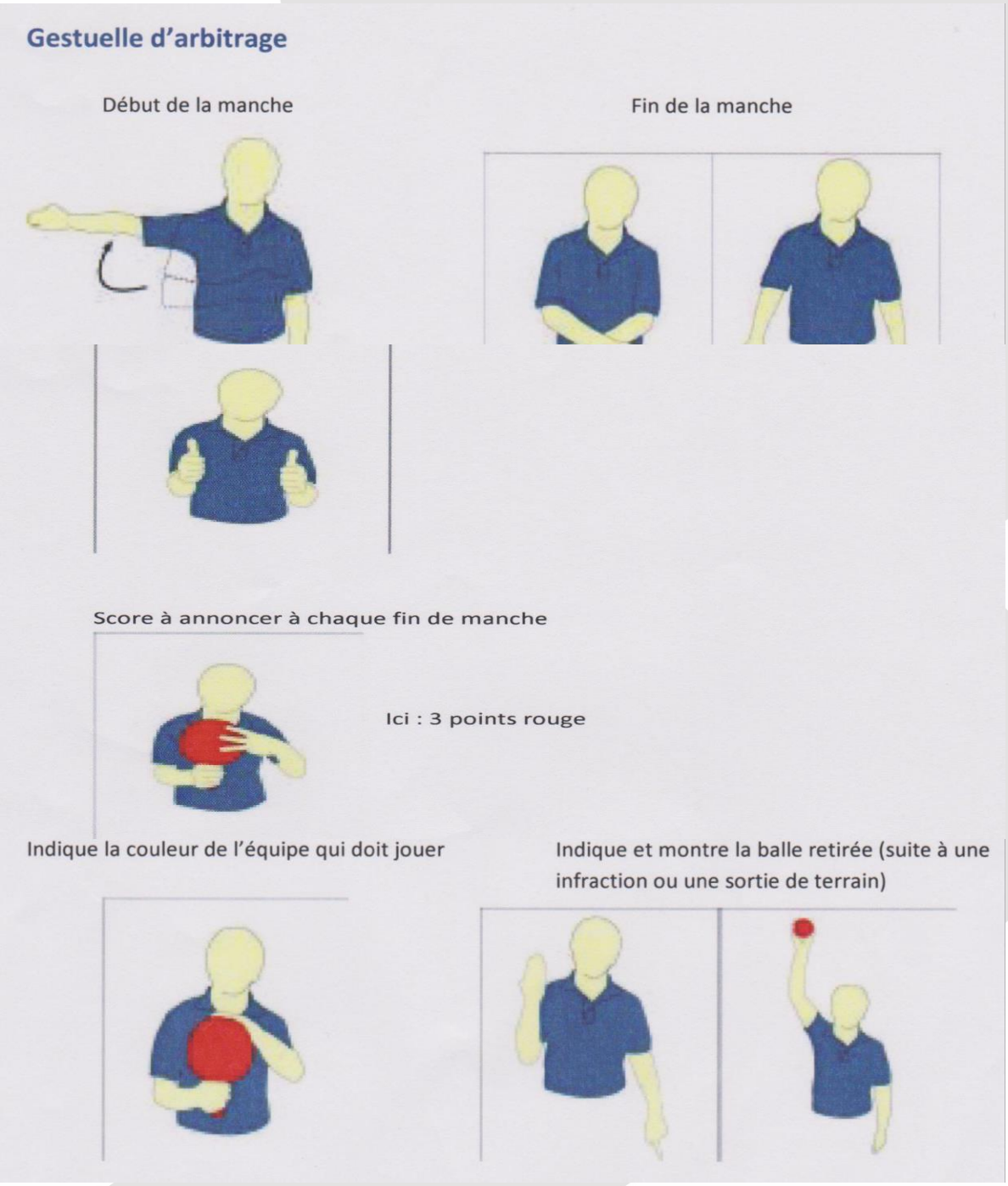
- Lancer une balle avant le signal de l'arbitre
- Lancer une balle alors que c'est à son adversaire de jouer
- Balle immobilisée dans la rampe
- Balle relâchée par l'assistant et non par le joueur
- La balle est lancée alors que l'assistant, le fauteuil ou l'équipement touche les lignes du terrain
- La rampe n'a pas été bougée avant le lancer
- Lancer la balle sans avoir un contact sur son siège avec au moins une fesse
- L'assistant se retourne pendant que la balle est relâchée.

2016 UNSS
UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

Communication :

Aucune communication de la part de l'assistant et de l'entraîneur durant la manche.
Communication autorisée entre les manches.

La communication est autorisée entre les joueurs, et pour les directives du joueur à son assistant.
Encouragements autorisés pour l'entraîneur après le lancer de son joueur et entre les manches.



Recommandations

- Le jack est retiré en fin de manche par l'arbitre une fois le score indiqué. Il est ensuite donné au joueur qui doit lancer le jack.

- Les entraîneurs et professeurs ne communiquent avec leur équipe qu'entre les manches (sauf encouragements)
- L'arbitre doit se positionner de façon à être visible par les joueurs et le chronométreur.
- De **plus il doit être capable d'intervenir sur le jeu avant que la balle lancée en infraction influe sur celui-ci.**
- Etre en partie sur une ligne équivaut à être en infraction (balle sur les bords du terrain, mauvais placement dans l'aire de lancer, etc.)
- Si le jack sort du terrain à cause du choc d'une balle, il est placé sur la croix. C'est l'équipe la plus éloignée du nouvel emplacement du jack qui joue

Le règlement du Tennis de Table :

- Règlement classique du tennis de table avec quelques adaptations.

Le serveur en fonction de son handicap peut :

- avoir des aménagements déterminés lors de la réunion technique d'avant championnat :

Exemple : pas d'obligation de lancer la balle, laisser la balle rebondir avant de servir (mise en jeu neutre, la balle doit être rattrapable facilement par l'adversaire), etc.

En fonction du handicap :

- Règle de la non alternance avec interdiction de sortir l'élève non valide de l'axe de la table et interdiction pour le valide de jouer dans l'espace de jeu de l'élève non valide.
- En cas de non alternance, le service ne doit pas sortir de l'axe de la table sur l'élève non valide et uniquement sur l'élève non valide.

REGLEMENT ET ROLES DES JA/JJ : Challenge Biathlon

Course :

- 5 départs possibles (code couleur en fonction du handicap)
- 4 équipes courent en même temps
- 1 chronométreur par équipe
- Ordre de passage des coureurs prédéfini (cartons à l'inscription) avec alternance valide/handicapé.

JA/JJ :

- 1 à chaque départ (4)
- 4 qui suivent les coureurs, les accompagnent au stand de tir, et lèvent le dossard de la même couleur pour annoncer le départ du suivant.
- 4 à l'arrivée.

Sarbacane :

- **1 stand de tir avec 4 pas de tir** (1 code couleur et dossard par équipe)

Sens de passage au pas de tir et emplacement tirés au sort
8 JA/JJ aux cibles, 2 par pas de tir.

- **Distance de Tir** =

2m50 pour tous, du bout le plus proche de la cible à celle-ci
=> Ligne de tir tracée au sol

- **Nombre de dards** (fléchettes) =

CO et C1 = 5 dards
C2 = 4 dards
C3 = 3 dards
C4 = 2 dards
Elèves valides debout centre de la cible à 1M70 du sol
Elèves en fauteuil, assis, centre de la cible à 1m30 du sol
Seuls les élèves classifiés C4 peuvent utiliser une potence (stand dédié)

- **Distances de pénalité** =

C0 => 25m
C1 => 20m En Aller / Retour
C2 => 15 m
C3 => 10m
C4 => 5m
2 JA/JJ annoncent et vérifient les pénalités

- **Codes de compensation :**

Noir et blanc = Handicap Moteur
Couleurs = Troubles cognitifs

- 1 tente à chaque départ
- 1 stand couvert

UNSS 2016
UNSS UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

REGLEMENT : Challenge artistique

Le challenge artistique est la présentation d'une chorégraphie collective d'une durée de 2 à 3'30 constituée de figures d'acrosport et d'éléments chorégraphiques (entrée, éléments de liaison et photo finale).

L'équipe choisit les éléments scénographiques : monde sonore, costumes, maquillage et accessoires.

Chaque équipe doit fournir avant la prestation, une fiche descriptive de sa chorégraphie précisant le titre ou thème et les figures d'acrosport (photos ou schémas)

Le spectacle se déroule sur une scène délimitée de 8 x 8 m (des tapis de sol type Sarneige à disposition des équipes), devant un jury officiel et un public composé des autres équipes concurrentes et des publics invités (école primaire, élèves de l'établissement local, établissements spécialisés...).

La prestation sera évaluée par 3 jurys différents dans 3 domaines complémentaires : les figures d'acrosport, , les éléments chorégraphique, l'impression général

Le déroulement du scénario doit respecter les règles de composition suivantes : une entrée, 4 figures, une liaison entre chaque figure, un point final (photo finale).

Au moins 2 procédés de composition (contraste, symétrie, inversion, accumulation, décalage, canon, unisson...) seront utilisés dans la chorégraphie, au cours des liaisons ou pour constituer l'entrée ou la position finale.

EVALUATION CHALLENGE ARTISTIQUE
PROJET CHOREGRAPHIQUE

Les choix de composition et d'interprétation sont-ils au service du projet artistique ?				
COMPOSITION (écriture + scénographie)				
ECRITURE	**Sans relation avec le propos** **De 1 à 2 POINTS**	**Souvent en relation avec le propos** **De 2 à 3 POINTS**	**Toujours en relation avec le propos** **De 3 à 5 POINTS**	
Choix de développement du Projet chorégraphique	Projet imprécis Il y a un début, une fin. Le développement est confus.	Projet pas toujours lisible mais en cohérence avec le titre. Le développement est construit Scénario/Variation Thème/Couplet Refrain	Projet pertinent avec une intention affirmée. Le développement est structuré et pertinent avec un fil conducteur.	**/5 POINTS**
Choix des relations inter-danseurs	Des relations simples Peu nombreuses	Des relations plus variées Regards/Contacts/Portés/	Communication et Ecoute entre danseur	**/5 POINTS**
INTERPRETATION (engagement moteur + émotionnel)				
ENGAGEMENT EMOTIONNEL	**De 0 à 2 pts**	**De 2 à 3 pts**	**DE 3 à 5 pts**	
Engagement émotionnel des élèves : *la qualité d'interprétation*	*Hésitation, trou de mémoire* *Appliqués par moment dans le rôle*	*Maîtrise des émotions* *Concentrés* *Appliqués dans leur rôle du début à la fin*	*Prestation habitée et Investie* *Regards placés* *Présence convaincante*	**/5 POINTS**

UNSS 2016
UNSS
UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

Fais le total des points : COMPOSITION + INTERPRETATION	NOTE FINALE =	/ 15 POINTS

EVALUATION CHALLENGE ARTISTIQUE - ACROSPORT

ACROSPORT	FIGURE 1	FIGURE 2	FIGURE 3	FIGURE 4	NOTE
MONTAGE					
TENUE 3''					
DEMONTAGE					
	/ 1	**/ 1**	**/ 1**	**/ 1**	**/ 4**
DYNAMIQUE					
A.T.R.					
VARIETE					
DIFFICULTE	**/ 2**	**/ 2**	**/ 2**	**/ 2**	**/ 8**
				TOTAL	**/ 12**
Elément 1	**Elément 2**	**Elément 3**	**Elément 4**	**Elément 5**	**Note**
ENTREE / 0.5	**LIAISON / 0.5**	**LIAISON / 0.5**	**LIAISON / 0.5**	**PHOTO FIN. / 1**	**/ 3**
Faire le total des points : / 12 + / 3			NOTE FINALE =		/ 15 POINTS

Faire le total des points : Composition + Interprétation + Acrosport
NOTE FINALE = /30 Points CLASSEMENT =

UNSS 2016
UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

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

- **<u>Avant</u>, il doit avoir une sensibilisation et connaissance des différents types de handicap.**

  Déficients visuels : malvoyants et non-voyants

  Déficients auditifs : malentendants et sourds

  Déficients moteurs : sportifs ayant un handicap 1, 2, 3, ou 4 membres inférieurs et supérieurs, debout ou non…

  Déficients mentaux : de sévère à légère

- **<u>Pendant</u>, il doit :**
  Respecter sa mission en allant récupérer sa fonction.
  Assurer le bon déroulement de la compétition et la sécurité de l'épreuve.

- **<u>Après</u>, il doit :**
  Ranger le matériel
  Ramener les fiches d'évaluations
  Ne doit pas divulguer les résultats.

UNSS 2016
UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

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

Niveau Départemental : Challenge Course d'Orientation

- Pré requis : le jeune arbitre / Jeune juge doit être investi au niveau de son district :

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1. APPLICATION DES REGLES**	Règlement Course plots et aux postes Utilisation du chronomètre	Trois Arbitrages / jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation départemental
	3. PERTINENCE DES DECISIONS	Explique si besoin sa décision	
	4. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE (sait se faire respecter)	Parle fort et sait se faire respecter Langage correct	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence**

UNSS 2016
UNSS UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

Niveau Départemental : Challenge Double

- Pré requis : le jeune arbitre / Jeune juge doit être investi au niveau de son district

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1. APPLICATION DES REGLES**	Règlements TT Règlement Boccia	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation départemental
	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Explique si besoin sa décision	
	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE (sait se faire respecter)	Parle fort et sait se faire respecter Langage correct	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence**

2016 UNSS
UNSS
UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

Niveau Départemental : Challenge Biathlon

- Pré requis : le jeune arbitre / Jeune juge doit être investi au niveau de son district

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1. APPLICATION DES REGLES**	Règlement du Biathlon Athlétique	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation départemental
	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Explique si besoin sa décision	
	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE (sait se faire respecter)	Parle fort et sait se faire respecter Langage correct	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence**

UNSS 2016
UNSS
UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

Niveau Départemental : Challenge Artistique

- Pré requis : le jeune arbitre / Jeune juge doit être investi au niveau de son district

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1. APPLICATION DES REGLES**	Grille d'évaluation	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation départemental
	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Explique si besoin sa décision	
	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE (sait se faire respecter)	Observe avec sérieux et concentration Langage correct	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence**

UNSS 2016
UNSS
UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

Niveau Académique : Challenge Course d'Orientation

- Pré requis : Le jeune arbitre / Jeune juge doit :

  - être investi au niveau de son département.
  - justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1 APPLICATION DES REGLES** .	Règlement Course aux plots et aux postes Utilisation du chronomètre	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation académique
	2. PERTINENCE DES DECISIONS **3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE**	Explique si besoin sa décision Anticipe son travail Parle fort et se fait respecter. Langage correct Est responsable de ses actes	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence**

Niveau Académique : Challenge Double

- Pré requis : Le jeune arbitre / Jeune juge doit :

- être investi au niveau de son département.
- justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1 APPLICATION DES REGLES** .	Règlements TT Règlement Boccia Gestuelle précise	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation académique
	2. PERTINENCE DES DECISIONS **3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE**	Explique si besoin sa décision Anticipe son travail Parle fort et se fait respecter. Langage correct Est responsable de ses actes	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence**

Niveau Académique : Challenge Biathlon

- Pré requis : Le jeune arbitre / Jeune juge doit :

  - être investi au niveau de son département.
  - justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1 APPLICATION DES REGLES**	Règlement Course Règlement sarbacane Gestuelle précise	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation académique
	2. PERTINENCE DES DECISIONS **3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE**	Explique si besoin sa décision Anticipe son travail Parle fort et se fait respecter. Langage correct Est responsable de ses actes	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence**

Niveau Académique : Challenge Artistique

- Pré requis : Le jeune arbitre / Jeune juge doit :

- être investi au niveau de son département.
- justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1 APPLICATION DES REGLES**	Grille d'évaluation Remplir les fiches correctement	Trois arbitrages/ jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation académique
	2. PERTINENCE DES DECISIONS **3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE**	Explique si besoin sa décision Anticipe son travail Parle fort et se fait respecter. Langage correct Est responsable de ses actes	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence**

UNSS 2016
UNSS UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

Niveau National : Challenge Course d'Orientation

- Pré requis : le jeune arbitre / Jeune juge doit :

- être investi au niveau de son académie.
- 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.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1. APPLICATION DES REGLES**	Règlement Course aux plots et aux postes Utilisation du chronomètre	Officier sur le championnat de France dans au moins 2 challenges
	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Explique si besoin sa décision Anticipe son travail Se place de façon à être vu de tous et pour ne pas gêner.	
	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	Parle fort et se fait respecter. Langage correct Est responsable de ses actes Véhicule les valeurs des JA/JJ à l'UNSS	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence**

UNSS 2016
UNSS
UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

Niveau National : Challenge Double

- Pré requis : le jeune arbitre / Jeune juge doit :

- être investi au niveau de son académie.
- 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.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1. APPLICATION DES REGLES**	Règlement TDT Règlement Boccia Gestuelle précise et orientée, suffisamment longue pour être vu de tous.	Officier sur le championnat de France dans au moins 2 challenges
	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Explique si besoin sa décision Anticipe son travail Se place de façon à être vu de tous et pour ne pas gêner.	
	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	Parle fort et se fait respecter. Est responsable de ses actes Langage correct Véhicule les valeurs des JA/JJ à l'UNSS	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence**

UNSS 2016
UNSS UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

Niveau National : Challenge Biathlon

- Pré requis : le jeune arbitre / Jeune juge doit :

- être investi au niveau de son académie.
- 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.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1. APPLICATION DES REGLES**	Règlement course Règlement Sarbacane	Officier sur le championnat de France dans au moins 2 challenges
	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Explique si besoin sa décision Anticipe son travail Se place de façon à être vu de tous et pour ne pas gêner.	
	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	Parle fort et se fait respecter. Langage correct Est responsable de ses actes Véhicule les valeurs des JA/JJ à l'UNSS	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence**

Niveau National : Challenge Artistique

- Pré requis : le jeune arbitre / Jeune juge doit :

- être investi au niveau de son académie.
- 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.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
ARBITRE **JUGE** **AUTRES**	**1. APPLICATION DES REGLES**	Règlement	Officier sur le championnat de France dans au moins 2 challenges
	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Explique si besoin sa décision Anticipe son travail Se place de façon à être vu de tous et pour ne pas gêner.	
	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	Parle fort et se fait respecter. Langage correct Est responsable de ses actes Véhicule les valeurs des JA/JJ à l'UNSS	

Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence**

UNSS 2016
UNSS
UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE

Compétences attendues à tous les niveaux **Jeune arbitre / Jeune juge Arbitre-Juge:** *APSA*		**PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE**			
UNSS UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE	*Synthétiser la compétence (mobilisation de connaissances, de capacités et d'attitudes) pour chacun des rôles existants*	**L'évaluation se déroulera en deux parties :** - **Théorique :** *QCM voire vidéos* - **Pratique :** *mise en situation lors d'un Championnat de France, déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer*			
Points à effectuer	**Élément à évaluer**	**Exigences minimales requises niveau 1/2 :** **Niveau départemental** **10/20**	**Exigences minimales requises niveau 3/4 :** **Niveau académique** **12/20**	**Exigences minimales requises niveau 5 [(1)] :** **Niveau national** **(lycées : option facultative EPS)** **14/20**	
14/20 **Partie pratique (Coefficient 2)**	*Indicateur du rôle 1[(2)]*	**3,5 à 7 pts**	**4 à 7 pts**	**5 à 7 pts**	
		Rôle assumé	*Arbitre intermittent, erreurs corrigées immédiatement, intervention parfois confuse*	*Arbitre engagé, réactif, parfois hésitant mais correct, intervention avec opportunité*	*Arbitre ressource, complet, décisif, garant de l'organisation et de la sécurité, intervention avec opportunité et autorité*
		Jugement argumenté, fiable	*Jugement qui n'éclaire pas, partiel, sommaire, sans argument, sans justification, vague*	*Jugement global, réaliste mais pas justifié*	*Jugement explicatif, précis, bien expliqué justifié, adapté*
		Sécurité maîtrisée, respectée et assurée	*Aide approximative*	*Aide juste, partielle*	*Aide constructive*
		Rôle assumé	*Accepte de tenir tous les rôles mais ne les remplit pas correctement*	*Peut tenir la plupart des rôles mais hésite dans les décisions ou est en difficulté dans des situations inhabituelles*	*Peut assumer pleinement tous les rôles nécessaires au bon déroulement de la rencontre, en*

				montrant l'autorité nécessaire
	Indicateur du rôle 2 [2]	**3,5 à 7 pts**	**4 à 7 pts**	**5 à 7 pts**
06/20 **Partie théorique (Coefficient 1)**		**3 à 6 pts**	**4 à 6 pts**	**4 à 6 pts**
		Satisfaisant à Excellent	*Très bien à Excellent*	*Très bien à Excellent*

[1] Un Jeune arbitre / Jeune juge Arbitre - Juge acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir <u>d'une moyenne de 14/20.</u>

[2] Possibilité de modifier le nombre de rôles et d'ajuster la répartition des points en conséquence (cf. livrets Jeunes juges/ Jeunes arbitres). Les propositions des contenus sont à titre d'exemple et s'ajuste en fonction des activités.

5. LE JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, support vidéo, épreuve pratique…) donnera lieu à l'attribution de la pastille de couleur correspondante.

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune arbitre / Jeune juge 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 qu'arbitre ou juge 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 / JEUNE JUGE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : www.unss.org

Wikisport (bibliothèque interactive sur unss.org)

Services régionaux UNSS,

Services départementaux UNSS

Stages mis en place :