



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN**

WATER-POLO

Programme 2004-2008

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

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.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 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 OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

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

-

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
 - être sensible à l'esprit du jeu
 - être objectif et impartial
 - permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
-
- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

-

2 LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

REGLEMENT UNSS DE WATER-POLO

(ce règlement sera appliqué aux phases finales des championnats UNSS Collèges et Lycées)

PREAMBULE

Comme pour tous les sports, le règlement fédéral sera de référence pour tous les cas non prévus dans le règlement U.N.S.S.

1. LE CHAMP DE JEU

La disposition et les marquages du champ de jeu pour un match doivent être conformes au diagramme suivant :

a) Exemple sur bassin de 25 mètres : La moitié de la piscine de 25 mètres prise dans sa largeur et réduite à partir du milieu de 2,50 m.

b) 2 à 4 terrains dans un bassin de 50 mètres (terrains de 11 m de large minimum).

Des marques distinctives doivent être apposées des deux côtés du champ de jeu pour signaler les zones suivantes :

Marques blanches - ligne de but et du milieu

Marques rouges - ligne des deux mètres

Marques jaunes - ligne des cinq mètres

Une marque rouge doit être placée à chaque extrémité du champ de jeu, à deux mètres de l'angle du champ de jeu du côté opposé à la table officielle, pour distinguer la zone de rentrée.

2. LE MATERIEL

a) Les buts :

Recommandations : de 2 à 3 mètres de long à l'intérieur des poteaux, de 0,60 mètres minimum à 0,90 mètres maximum de haut entre la surface de l'eau et le bord inférieur de la transversale. Profondeur au moins égale à la grosseur d'un ballon (env. 0,30 m).

Poteaux en bois, métal ou plastique de couleur blanche et de section de préférence rectangulaire de 7 centimètres sur 1 centimètre.

(Pour le matériel, voir la gamme dans le catalogue UNISPORT)

b) Le ballon : ballon minime pour les Collégiens du type (« TURBO » « MIKASA » 6009, « EPSAN » n° 4, « CONTI » n° 4 (ou équivalent) ballon pour les lycéens du type (« MIKASA » 6000) et peser de 300 à 350 grammes. La surface sera sans relief et le gonflage maximum.

c) Les bonnets : Chaque équipe devra posséder un jeu de bonnets de water-polo avec oreillettes de protection plastique (numéros de 2 à 7 ou de 8 à 13, le numéro 1 étant attribué au gardien de but) En cas de tournoi, un joueur porte toujours le même numéro.

Remarque : Ces indications doivent servir de base pour organiser les tournois. Les disparités locales peuvent cependant amener les commissions responsables à adapter ces caractéristiques, le principe étant l'égalité de chances pour toutes les équipes.

3. LES OFFICIELS

a) ***L'arbitre*** : L'arbitrage sera assuré à chaque fois que cela sera possible par deux jeunes arbitres qui auront suivi un cursus de formation et de certification UNSS. En cas de décision opposée, il peut y avoir concertation des arbitres, sinon la décision revient à l'arbitre prioritaire sur la zone d'action de jeu.

Si l'organisation ne permet qu'un seul arbitre, celui-ci sera en priorité un jeune arbitre ayant déjà une bonne expérience (décision des responsables scolaires de la rencontre) ou un officiel adulte désigné par ces responsables.

Dans un match dirigé par un arbitre, l'arbitre doit officier du même côté que la table officielle, et les juges de but doivent être situés du côté opposé à celle-ci.

Un espace suffisant doit être prévu afin de permettre aux arbitres de se déplacer librement d'une extrémité à l'autre du champ de jeu. Un espace doit également être prévu près des lignes de but pour les juges de but.

Au championnat de France, il sera exigé un niveau académique. Le jeune officiel pourra être joueur. Il fait partie de l'équipe de l'établissement.

Le(s) arbitre(s) devra(ont) faire respecter le règlement du bord du bassin à l'extérieur de l'eau. Il(s) suivra(ont) du bord les déplacements de l'ensemble des joueurs afin de rester maître du jeu. Il(s) sera(ont) muni(s) d'un sifflet grâce auquel il(s) sanctionnera(ont) un coup franc pour l'équipe victime de la faute en montrant d'une main l'endroit où se jouera la balle et de l'autre la direction d'attaque de l'équipe bénéficiaire de la décision.

Prévoir des sifflets à deux tons si plusieurs matches sont organisés simultanément.

b) ***Le chronométrateur*** : Il possède un chronomètre pour mesurer le temps de jeu et prévient l'arbitre en fin de temps pour le match et pour le repos.

c) ***Le secrétaire*** : Il est chargé de tenir la feuille de match sur laquelle il comptabilise les buts marqués par chacune des deux équipes ainsi que les fautes commises.

Le Secrétaire doit disposer de drapeaux séparés rouges, blancs et bleus, mesurant chacun 0.35 m x 0.20 m.

Il paraît essentiel, pour l'organisation générale, lorsque **plusieurs matches se déroulent simultanément**, que tous les matches commencent et finissent en même temps, au signal donné par le secrétariat de compétition au moyen d'une sonorisation, chaque rencontre ayant une table de marque.

4. LE TEMPS DE JEU

La partie se joue en deux mi-temps de cinq minutes (temps global). Les équipes possèdent un maximum d'une minute pour changer de camp.

En cas d'interruption extraordinaire (accident ou incident technique ...), le responsable du tournoi après avis du ou des arbitres, adopte la position la plus conforme à l'esprit de cette compétition :

- ✓ soit l'arrêt de jeu est cumulé en fin de match
- ✓ soit le match est validé sans prolongation
- ✓ soit une mi-temps est rejouée, le résultat de l'autre mi-temps étant conservé.

Lors d'une finale (et éventuellement la ½ finale lors du Championnat de France) le temps pourra être arrêté après un but.

5. LES EQUIPES

Elles sont composées de 6 à 8 joueurs en tout : 4 joueurs de champ, 1 gardien de but, 1 à 3 remplaçant (s) dont 1 arbitre mis à disposition de l'organisation. L'encadrant et les remplaçants doivent rester assis lors du match.

La mixité est obligatoire dans les épreuves du Championnat par équipes d'Établissements. (*au moins 2 équipiers du même sexe pour que la mixité soit effective*).

Les équipes sont démixées dans les épreuves du Championnat par équipes « Excellence ».

6. LES REGLES DE FONCTIONNEMENT

Lorsque les arbitres se sont assurés que les équipes sont prêtes, un arbitre doit donner un coup de sifflet pour commencer, puis libérer ou lancer le ballon en jeu sur la ligne de mi-distance.

Le temps commence à s'écouler **au coup de sifflet de l'arbitre**, dans le cas où des rencontres seraient organisées simultanément avec un décalage.

Si le ballon est libéré ou lancé en donnant à une équipe un avantage manifeste, l'arbitre doit demander le ballon et faire une remise en jeu sur la ligne de mi-distance par chandelle d'arbitre.

Après un but, l'engagement sera fait au centre du champ de jeu par une passe vers l'arrière, les deux équipes étant chacune dans leur camp.

Le remplacement de joueur peut se faire à n'importe quel moment, quand le jeu se déroule, par la zone de rentrée située à la droite de la ligne de but en touchant la main du remplaçant qui devra être dans l'eau derrière la ligne de but, accroché au bord ou dans la zone neutre séparant les terrains. Le joueur remplaçant ne peut pas plonger. Par ailleurs, le joueur remplaçant ne peut pas se propulser du mur latéral, ni du fond du bassin pour participer directement au jeu. Le joueur remplacé reste derrière la ligne de but si elle existe, ou sort dans le cas contraire.

L'arbitre vérifie avant le début du match que chaque joueur des 2 équipes a bien les ongles coupés à ras, ne porte pas de bijoux (bagues, colliers, bracelets, montres, boucles d'oreilles...).

7. LES REGLES DU JEU

La philosophie qui a déterminé les règles et qui doit prévaloir chez les arbitres est :

- ✓ Règles simples facilement applicables
- ✓ Jeu en continu. On ne siffle que si cela facilite le jeu
- ✓ Exclure avec extrême sévérité tout comportement violent ou antisportif (EDA : **E**xclusion **D**éfinitive **A**vec remplaçant, contestations et/ou insultes) ; (EDS : **E**xclusion **D**éfinitive **S**ans remplaçant, brutalité et/ou violence).

a) ***Les fautes simples*** :

- ❖ Gêner les mouvements de déplacements d'un joueur quand il ne possède pas le ballon.
- ❖ Prendre appui sur la tête, les épaules ou le dos d'un adversaire qui possède ou non le ballon
(*Remarque : on peut charger « le porteur de balle sans qu'il y ait faute à condition de ne pas le couler et faire action de jouer le ballon »*).
- ❖ S'accrocher au bord du bassin.
- ❖ Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué (même involontairement) en dehors de la zone des cinq mètres.

- ❖ Attraper et/ou Lancer la balle à deux mains (à l'exception du gardien de but).
- ❖ Frapper la balle du poing fermé (sauf gardien de but) en dehors de la zone des cinq mètres.
- ❖ Mettre la balle en touche, en sortie de but (attaquants), en corner (défenseur et gardien).
- ❖ Perdre du temps lors de l'exécution d'un coup franc (plus de 3 secondes).
- ❖ Pour un joueur de champ, se propulser à l'aide du bord du bassin (sauf à l'engagement).
- ❖ Prendre position à moins de 2 mètres du but adverse, à moins d'être en possession du ballon ou en arrière de celui-ci (hors jeu).
- ❖ Charger le gardien en possession de la balle pour gêner la relance.
- ❖ Franchir le milieu du terrain (pour le gardien).

Ces fautes donnent lieu à un **coup franc INDIRECT** dès lors que la faute a été commise **dans la zone des 5 mètres adverse**. Elles donneront lieu à un **coup franc** qui pourra être tiré **DIRECTEMENT** dès lors que la faute a été commise **à l'extérieur de la zone des 5 mètres adverse** et que le tir au but est immédiat (sans délai, ni feinte)

Dans tous les cas, le coup franc devra se jouer de l'endroit où a lieu la faute ou plus en arrière si le ballon s'y trouve.

❑ **Chandelle d'arbitre**

Une remise en jeu par chandelle d'arbitre est accordée :

- (a) *lorsqu'au début d'une période, un arbitre pense que le ballon est tombé dans une position à l'avantage manifeste d'une équipe ;*
- (b) *Lorsque le ballon frappe un obstacle en l'air ou se loge à l'intérieur de cet obstacle*

Pour une chandelle d'arbitre, celui-ci doit lancer le ballon dans le champ de jeu, approximativement dans la position latérale où le fait a eu lieu, de manière à ce que les joueurs des deux équipes aient la même chance d'atteindre le ballon. Une remise en jeu par l'arbitre accordée dans la zone des deux mètres doit être jouée sur la ligne des deux mètres.

Si, après sa remise en jeu sur chandelle, l'arbitre pense que le ballon est tombé dans une position à l'avantage manifeste d'une équipe, il doit demander le ballon et refaire la remise en jeu.

b) **Les fautes graves** :

Sanctions :

- **L'exclusion** : Faute grave. Le fautif est exclu temporairement du jeu, jusqu'à ce que son équipe regagne la possession du ballon ou jusqu'au plus proche but marqué.

Le joueur doit regagner sa zone de rentrée sans prendre part au jeu (interférer).

- **Le penalty** : Faute grave du défenseur dans ses « 5 mètres » afin d'éviter un but probable.

- **EDA** : Exclusion Définitive Avec remplacement

Le joueur doit être exclu définitivement du jeu. Son remplaçant pourra rentrer en jeu à condition que son équipe regagne la possession du ballon ou après le plus proche but marqué.

- **EDS** : Exclusion Définitive Sans remplacement

Le joueur doit être exclu définitivement du jeu. Il ne pourra pas être remplacé jusqu'à la fin de la rencontre.

Fautes d'Exclusion

- ❖ Appuyer sur un adversaire placé en avant de soi, alors qu'on se trouve en position de poursuite.

- ❖ Charge disproportionnée sur un adversaire.
- ❖ Appuyer sur ou retenir un adversaire qui n'a pas la balle.
- ❖ Gêner l'exécution d'un coup franc ou d'un corner
- ❖ Effectuer un mauvais remplacement, sauf dans le cas où un but probable serait évité.

Fautes de Penalty

- ❖ Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué dans la zone des cinq mètres dans l'intention d'éviter un but probable.
- ❖ Effectuer un mauvais remplacement dans le cas où un but probable serait évité.
- ❖ Frapper la balle du poing fermé (sauf gardien de but) à l'intérieur de la zone des cinq mètres dans l'intention d'éviter un but probable.

Exclusion Définitive Avec Remplacement

- ❖ Gêner l'exécution d'un penalty.
- ❖ Contester les décisions des jeunes arbitres (joueurs et accompagnateurs compris).
- ❖ Sortir de l'eau pour reprendre part au jeu en plongeant.

Exclusion Définitive Sans Remplacement

- ❖ Commettre un acte de brutalité (y compris donner des coups de pied, frapper ou essayer de donner des coups de pied ou de frapper **avec une intention malveillante**) contre un adversaire ou un officiel, pendant le jeu (y compris tout arrêt ou temps mort) ou pendant l'intervalle entre les périodes de jeu.

Commentaire : Un joueur attrape par les pieds un adversaire qui part droit au but avec la balle devant lui. Cette action se produisant à 10 mètres du but, le fautif est exclu temporairement du jeu jusqu'à ce que son équipe regagne la possession du ballon.

Si cette action se déroule à proximité du but (dans les 5 mètres de l'équipe qui défend) ou si un joueur est immobilisé alors qu'il va recevoir la balle pour la propulser au fond du but (volée) il y a attribution d'un penalty.

Commentaire : Pour le gardien, se propulser à l'aide du bord du bassin afin d'intervenir sur le ballon pour éviter un but.

Commentaire : Le penalty devra se jouer à **5 mètres du but** et faire l'objet d'un tir direct et immédiat au signal de l'arbitre (la feinte n'est pas permise).

Commentaire : En cas de contestation répétée, l'accompagnateur pourra être exclu du bord du bassin.

8. EQUIPES A EGALITE

A l'issue des poules de « brassage », elles seront départagées en fonction des critères successifs suivants :

- 1) Goal average particulier (résultat du match les ayant opposé les équipes à égalité de points)
- 2) Goal average général
- 3) Meilleure attaque
- 4) Equipe la plus jeune

9. DISQUALIFICATION

Pour toute infraction au bon déroulement du tournoi, la commission d'organisation pourra prononcer la disqualification. Elle peut être prononcée :

Pour le match : l'équipe marque 0 point

Pour le tournoi : l'équipe est classée dernière et les matches prévus qu'elle ne peut plus disputer, sont gagnés par forfait par les adversaires (score 5/0).

Règlement et gestuelle de l'activité UNSS

On peut différencier deux types de gestuelle en water-polo :

➤ La gestuelle institutionnelle

C'est celle indiquée dans le règlement FINA et commentée dans le livret, en annexe au titre des « signaux utilisés par les officiels ».



Pour indiquer le numéro du bonnet d'un joueur et permettre à l'arbitre de mieux communiquer avec les joueurs et le secrétaire, les signaux sont effectués en utilisant les deux mains si nécessaire.



Quand le nombre est supérieur à 5. Une main montre 5 doigts et l'autre main montre les doigts supplémentaires pour faire la somme correspondant au numéro du joueur.

Pour le numéro 10, un poing serré est montré. Si le numéro est supérieur à 10, une main présente un poing serré et l'autre les doigts supplémentaires pour la somme correspondant au numéro du joueur.



➤ -La gestuelle conventionnelle

C'est celle qui n'est pas réglementaire, mais qui, par convention ou habitude, permet une meilleure compréhension des décisions arbitrales.

Exemple : Pour indiquer au joueur qu'il avait la balle dans la main, l'arbitre tend le bras en ouvrant la main, doigts écartés en simulant le soutien d'un ballon

Dans tous les cas, l'ensemble des signaux des arbitres doit être univoque, admis de tous, (joueurs, arbitres, entraîneurs, public), afin de permettre une lisibilité complète et sans contestation des décisions prises lors du match.

3 LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes prérogatives. Ils sont assistés par un secrétaire et par un chronométrateur.

1. Arbitres

Avant, ils doivent :

- se rendre sur le lieu de la rencontre avec ses affaires (chaussures propres, maillot jeune officiel, sifflet, bouteille d'eau)
- arriver assez tôt pour :
 - se présenter aux organisateurs, aux responsables des équipes, et aux autres officiels présents,
 - se changer et se préparer,
 - surveiller la conduite des joueurs dès leur arrivée sur les lieux du match et jusqu'à leur départ,
 - constater également la présence des 2 équipes en tenue réglementaire,
 - vérifier les ongles des joueurs,
 - être responsable de l'inspection de l'aire de jeu, de buts et des ballons avant que ne commence le match,
 - décider quels ballons seront utilisés,
 - vérifier la feuille de match ainsi que l'équipement des joueurs et l'occupation réglementaire de la zone de changement par les joueurs et les officiels, tout comme la présence et l'identité des « officiels responsables des équipes ».

Toute irrégularité doit être corrigée.

Pendant, ils doivent :

- faire appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs,
- utiliser les gestes conventionnels et s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu,
- surveiller leur zone de jeu,
- être responsable du décompte des buts et des fautes.

A la mi-temps, ils doivent :

- rester concentrés,
- vérifier si la feuille de match a été correctement remplie,

Après, ils doivent :

- surveiller la sortie de l'eau des joueurs et leur retour au vestiaire,
- vérifier si la feuille de match a été correctement remplie.

Les expulsions et les disqualifications doivent être motivées sur la feuille de match.

2. Le Chronométrateur et le Secrétaire

Avant,

- le chronométrateur doit :
- s'assurer de la présence et de la disponibilité du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre :
 - chronomètre,
 - tableau d'affichage,
 - chronomètre de réserve,

- sifflet(s) ou drapeaux de signalisation,
- cinq ballons officiels.

Il contrôle le bon fonctionnement du chronomètre et du tableau d'affichage ainsi que le bon fonctionnement des chronomètres de réserve

➤ le secrétaire doit :

- être en possession d'une feuille de match officielle (ou plusieurs en cas de tournoi).

Il doit se procurer les listes (et les licences) des joueurs et des officiels des deux équipes devant être inscrits sur la feuille de match,

- prendre contact avec un responsable ou un entraîneur de chaque équipe pour relever les numéros des joueurs (*dans le cadre d'un tournoi, les joueurs doivent conserver le même numéro*)
- remplir la feuille de match (en majuscule d'imprimerie),
- prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (exclusions, EDA, EDS, cartons jaune et rouge, événements particuliers, accidents).

Pendant,

➤ le chronométreur doit :

- contrôler le temps de jeu (déclencher le chronomètre au coup de sifflet des arbitres en début de période et avertir de la fin du temps de jeu par un signal sonore) ainsi que les interruptions du temps de jeu (arrêts du chronomètre à la demande des arbitres, remise en route lors du coup de sifflet de reprise du jeu),
- contrôler la sortie des joueurs exclus et le fait qu'ils restent dans leur zone de prison pendant la durée de l'exclusion,
- signaler en levant le drapeau adéquat la rentrée d'un joueur exclu,
- indiquer en levant le drapeau rouge la mauvaise rentrée d'un joueur exclu ou d'un remplaçant
- indiquer en levant le drapeau rouge la disqualification d'un joueur,
- veiller, avec les arbitres, à ce que le temps de pause soit respecté (arrêt de la première mi-temps et le coup de sifflet de reprise de la deuxième mi-temps).
- indiquer aux arbitres, par un signal sonore, la fin du temps de jeu.

Lors de la pause, le chronométreur est responsable des ballons.

➤ le secrétaire doit :

- noter les événements 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,
 - ✓ exclusions, EDA, EDS avec numéros des joueurs fautifs,
 - ✓ cartons jaune et rouge attribués aux entraîneurs
 - ✓ accidents
 - ✓ être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométreur en cas de besoin.

Après,

le secrétaire doit remplir la feuille de match et s'assurer que toutes les informations demandées soient mentionnées.

3 - 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.

4 - Reporter

Avant, il doit établir un scénario et contacter les médias

Pendant, il doit couvrir l'événement

Après, il doit réaliser un dossier de presse.

4 LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

C/ Pôle responsabilisation

Niveau Départemental

Phase de sensibilisation

Remarques :

- *Alternance d'un arbitrage en solo et en binôme*
- *Apprentissage :*
 - ✓ *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*

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS – ATTENDUS	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE	1. APPLICATION DES LOIS DU JEU • Connaître et appliquer des «éléments essentiels» des lois du jeu • Connaître les règles fondamentales	• 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. Reçoit la pastille bleue.
	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 • Progrès vite dans sa technique d'arbitrage • Reste vigilant en se concentrant sur le jeu.	

JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Il est en possession de la feuille de match, • Il dispose des licences des joueurs, • Il relève les numéros des joueurs, • Il note les événements suivants (en évitant de les noter directement sur la feuille de match) <ul style="list-style-type: none"> ○ buts marqués et numéros des buteurs, ○ score à la mi-temps, ○ score final, ○ exclusion, EDA, EDS avec numéros des joueurs fautifs, Cartons jaune et rouge.
---------------------------	--

<p>JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 : <ul style="list-style-type: none"> ○ chronomètre ou tableau d'affichage, ○ chronomètres de réserve, il en contrôle le bon fonctionnement ○ sifflet(s) et drapeaux de signalisation, ○ Il contrôle les temps d'exclusion. La durée du temps d'exclusion est comptée à partir de la reprise du jeu, ○ Il indique la fin du temps d'exclusion en montrant le drapeau adéquat et le drapeau rouge en cas de disqualification, ○ Il indique aux arbitres, par un coup de sifflet, la demande d'un temps mort, ○ Il avertit les arbitres de la fin du temps mort 45 secondes après que celui-ci ait été accordé.
--	---

Niveau Académique
Phase d'apprentissage

Remarques :

- Arbitre en binôme, il est capable d'arbitrer avec d'autres arbitres

- Apprentissage :

- ✓ Arbitrage de situations de jeu réduit avec appréciation sur les duels
- ✓ Arbitrage de situations attaque défense sur différents thèmes défensifs amenant différents types de jeu et de fautes différentes.

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS – ATTENDUS	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE BINÔMES	1. APPLICATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none"> • 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 (règle de l'avantage), • Reconnaît les fautes entraînant une sanction disciplinaire avec gestion cohérente de l'échelle des sanctions. 	<p>Il est titulaire de la pastille bleue ou a fait un stage départemental d'arbitrage</p> <p>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</p>
	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 (Fautes simples, graves, penalty, EDA, EDS, ...), • Analyse les duels fréquents entre le porteur du ballon et son défenseur, • Est présent par son placement, • 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	<p>les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il doit prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (exclusions, disqualifications, EDA, EDS, accidents). • 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	<p>les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il contrôle le bon fonctionnement du chronomètre et du tableau d'affichage, 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 de la reprise du jeu). • Si le chronomètre est hors service, 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 de la reprise du jeu. 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 de la reprise du jeu. Les joueurs exclus doivent rester dans la zone de prison pendant la durée de l'exclusion. • Il communique la fin du temps d'exclusion en montrant le drapeau adéquat et le drapeau rouge en cas de disqualification. • 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 coup de sifflet, la demande d'un temps mort. • Il avertit les arbitres de la fin du temps mort 45 secondes après que celui-ci ait été accordé.
---	--

Niveau National
Phase de confirmation

Remarques :

- Arbitre en binôme, avec un partenaire

- **Apprentissage :**

✓ Peut et/ou doit devenir formateur des niveaux départemental et académique afin de théoriser sa pratique

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS – ATTENDUS	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE en BINÔME avec un partenaire	APPLICATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none"> • Connaît et analyse le jeu atteint par les jeunes joueurs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise les situations particulières et fait preuve d'autorité lors de situations conflictuelles • Analyse le rapport de force collectif • Gère le jeu par poste, le jeu pointe-contre pointe 	<p>Il est en possession de sa carte jeune officiel et de la pastille jaune ou de la pastille rouge reçue sur un précédent championnat de France UNSS.</p> <p>Il est en possession de son passeport jeune officiel.</p> <p>A l'issue du championnat de France, la CMN peut délivrer la pastille rouge avec indication du niveau atteint.</p>
	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, • Maîtrise l'avantage sans tomber dans le « laisser faire », • Répartition des tâches dans le « binôme », • Intervient avec efficacité, sérénité, fermeté en employant le geste approprié, • Anticipe les conflits. 	
	3. RAYONNEMENT <ul style="list-style-type: none"> • A une grande maîtrise de soi et a 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. 	

JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR	<p><i>les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • l'occupation réglementaire du banc des remplaçants • l'entrée en jeu et la sortie des remplaçants • l'entrée des joueurs non admis à participer au jeu
---	---

5 LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

Q.C.M. Départemental

1 – Une équipe de water-polo se compose de :

- a) De 4 à 5 joueurs
- b) De 6 à 8 joueurs
- c) De 8 à 10 joueurs

2 – Les joueurs doivent porter des bonnets munis d'oreillettes :

- a) Vrai
- b) Faux
- c) Cela n'a pas d'importance

3 – Le but doit être accordé quand le ballon :

- a) Est sur la ligne
- b) A franchi la moitié de la ligne
- c) A franchi complètement la ligne

4 – Pour un joueur (à l'exception du gardien), « attraper la balle à 2 mains » est :

- a) Autorisé à tous les niveaux (départemental, Régional, National)
- b) Autorisé à tous les niveaux, hormis lors des Finales nationales
- c) Interdit à tous les niveaux

5 – Pour un joueur (à l'exception du gardien), « renvoyer la balle à 2 mains » est :

- a) Autorisé à tous les niveaux (départemental, Régional, National)
- b) Autorisé à tous les niveaux, hormis lors des Finales nationales
- c) Interdit à tous les niveaux

6 – Quand un arbitre siffle un coup franc, il désigne avec son bras :

- a) Le sens de l'attaque
- b) L'équipe qui obtient le bénéfice du coup franc
- c) Le joueur qui doit exécuter le coup franc

7 - Lors d'un engagement après un but, les joueurs de chaque équipe doivent se tenir dans leur moitié de terrain ?

- a) Vrai
- b) Faux
- c) Cela n'a pas d'importance

8 – « Remplir la feuille de match » est une des fonctions qui incombe :

- a) Au chronométrateur
- b) Au secrétaire
- c) A l'arbitre

9 – « Vérifier les ongles des joueurs » est une des fonctions qui incombe :

- a) Au chronométrateur
- b) Au secrétaire
- c) A l'arbitre

10 – « Mesure le temps de jeu » est une des fonctions qui incombe :

- a) Au chronométrateur
- b) Au secrétaire
- c) A l'arbitre

Q.C.M. Académique

1 – En début de période lors de la mise en jeu, la balle :

- a) Est donnée en 1^{ère} période à l'équipe qui porte les bonnets blancs, en seconde, à l'équipe qui porte les bonnets bleus
- b) Est donnée à l'équipe qui a remporté le tirage au sort
- c) Est lancée sur la ligne du mi distance

2 – Pour un joueur, s'accrocher au bord du bassin est une faute :

- a) Vrai
- b) Faux

3 – Le remplacement d'un joueur est interdit quand le jeu se déroule :

- a) Vrai
- b) Faux

4 – Au niveau académique, un joueur peut recevoir la balle à 2 mains

- a) Vrai
- b) Faux

5 – Encas d'exclusion, le joueur doit immédiatement sortir de l'eau :

- a) Vrai
- b) Faux

6 – « Appuyer sur ou retenir un adversaire qui n'a pas la balle » est une faute :

- a) Vrai
- b) Faux

7 – « Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué » est une faute :

- a) Vrai
- b) Faux

8 – Un coup franc doit obligatoirement être joué par le joueur sur qui a été commise la faute :

- a) Vrai
- b) Faux

9 – Un tir de penalty s'effectue :

- a) Depuis la ligne des 2 mètres
- b) Depuis la ligne des 5 mètres
- c) Depuis l'endroit où a été commise la faute

10 – Lors d'un tir de penalty, tous les joueurs (à l'exception du gardien et du tireur) doivent se trouver :

- a) A l'extérieur de la ligne des 2 mètres
- b) A l'extérieur de la ligne des 5 mètres
- c) Hors de l'eau

11 – La dimension des buts est de 2 à 3 mètres de long et de 0,60 à 0,90 de haut :

- a) Vrai
- b) Faux

12 – Un coup franc :

- a) Doit obligatoirement se jouer à l'endroit où la faute a été commise
- b) Peut être joué à l'endroit où a lieu la faute ou plus en arrière si le ballon s'y trouve

1 – Le remplacement d'un joueur en cours de jeu doit s'effectuer :

- a) N'importe où dans sa moitié de terrain
- b) Depuis sa zone de prison
- c) Aucune réponse n'est bonne

2 – Pour un joueur, s'accrocher au bord du bassin :

- a) Est une faute simple
- b) Est une faute d'exclusion
- c) Est une faute de penalty
- d) N'est pas une faute

3 – Pour un joueur, prendre position à moins de 2 mètres du but adverse, à moins d'être en possession du ballon ou en arrière de celui-ci :

- a) Est une faute simple
- b) Est une faute d'exclusion
- c) Est une faute de penalty
- d) N'est pas une faute

4 – Pour le gardien de but, franchir le milieu du terrain

- a) Est une faute simple
- b) Est une faute d'exclusion
- c) Est une faute de penalty
- d) N'est pas une faute

5 - Pour un joueur, gêner l'exécution d'un coup franc, d'un corner ou d'un penalty

- a) Est une faute simple
- b) Est une faute d'exclusion
- c) Est une faute de penalty
- d) N'est pas une faute

6 - Pour un joueur, contester les décisions des jeunes arbitres (joueurs et accompagnateurs compris).

- a) Est une faute simple
- b) Est une faute d'exclusion
- c) Est une faute de penalty
- d) N'est pas une faute

7 – Pour indiquer le numéro 10, l'arbitre doit montrer :

- a) Ses 2 mains ouvertes (10 doigts)
- b) Le poing fermé

8 – Pour un joueur, effectuer un mauvais remplacement pour éviter un but probable :

- a) Est une faute simple
- b) Est une faute d'exclusion
- c) Est une faute de penalty
- d) N'est pas une faute

9 – « Mettre entièrement la balle sous l'eau quand on est attaqué dans la zone des cinq mètres dans l'intention d'éviter un but probable » :

- a) Est une faute simple
- b) Est une faute d'exclusion
- c) Est une faute de penalty
- d) N'est pas une faute

10 – L'action de « Tirer directement au but » est :

- a) Interdite
- b) Autorisé si la faute a été commise en dehors de la zone des 5 mètres
- c) Autorisé si la faute a été commise en dehors de la zone des 5 mètres à la seule condition que le tir soit immédiat (sans délai ni feinte)

6 LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

7 LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Organisme	Adresse	Site Internet
UNSS	13 rue Saint Lazare 75009 PARIS	http://www.unss.org
FF Natation - Fédération Française de Natation	148, avenue Gambetta 75 PARIS Cedex 20	http://www.ffnatation.fr
AFAWP - Association Française des Arbitres de Water-Polo	8, avenue du Mal de Lattre de Tassigny 92270 BOIS-COLOMBES	http://www.afawp.org