



JE SUIS  
JEUNE OFFICIEL  
EN

**BALLE AU TAMBOURIN**

Juin 2010  
**Programme 2008-2012**

# PREAMBULE

Ce petit livret d'arbitrage doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'Education 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 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 régulière.

# 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. LES GESTES DES ARBITRES
5. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION
6. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
7. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
8. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

# 1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

◆ 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
- Etre sensible à l'esprit du jeu
- Etre Objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

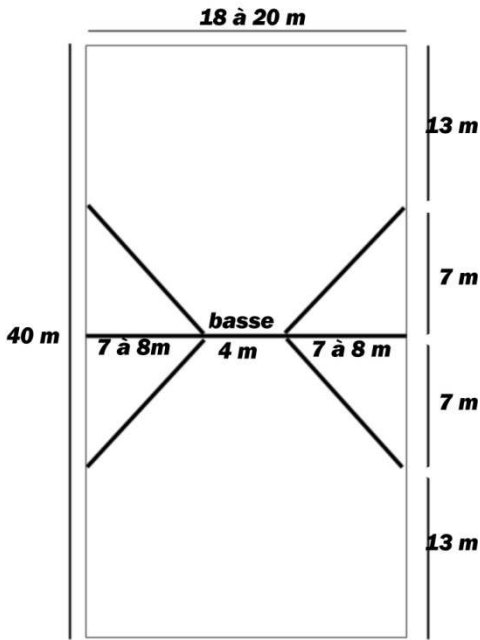
◆ Pour mieux remplir son rôle, il est important que le Jeune Officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de Jeune Officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF, ...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

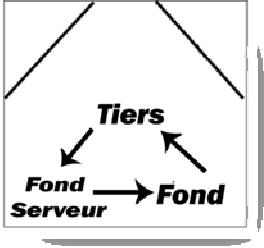
## 2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

### Rôle du Jeune Officiel :

Comme dans toute activité sportive, le Jeune Officiel est le garant de la conformité au règlement d'une rencontre entre plusieurs adversaires.

Le Jeune Officiel fait respecter le règlement dans sa lettre et dans son esprit. Il permet au joueur de se concentrer uniquement sur le jeu.

Les problèmes posés	Le règlement	Les compétences
Quand commence son rôle ?	A l'appel de la rencontre à la table de marque.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se rendre sur le terrain annoncé avec le matériel nécessaire, puis accueillir les équipes et procéder au tirage au sort avec les deux capitaines.</li> <li>- Préparer sa feuille de score</li> </ul>
Quand commence ses responsabilités ?	Lorsqu'il pénètre dans le périmètre des 2 m autour du terrain où il va officier.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir la quantité de balles suffisantes et la taille adaptée au niveau de la rencontre.</li> <li>- Vérifier que les joueurs ont une tenue réglementaire</li> <li>- Assurer la continuité du jeu</li> <li>- Gérer la conduite des joueurs et donner les sanctions en conséquence.</li> </ul>
Quand commence le match ?	Quand l'arbitre annonce « à bon » et siffle l'engagement	Vérifier que les équipes sont en position.
L'arbitre connaît les éléments qui composent le jeu		<p>Se placer au meilleur endroit pour juger les balles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Debout</li> <li>- A hauteur de la basse</li> <li>- En tenant compte de la luminosité (ne pas se placer face au soleil)</li> </ul> <p>Bien juger la balle bonne ou fautive</p> <p>Je suis capable d'annoncer Faute pour une balle qui fait le premier rebond à l'extérieur du terrain et Basse lorsqu'une balle fait son premier rebond dans son propre camp ou sur la basse.</p>
Début et fin de l'échange	L'échange commence à partir du service et se termine lorsqu'une équipe Gagne la balle ou commet une faute.	J'arbitre dans l'esprit du jeu, je n'avantage personne.
Quand se termine la rencontre ?	Quand le score définitif est atteint	J'annonce l'équipe vainqueur et le score, je complète et signe la feuille de match.

Les problèmes posés	Le règlement	Les compétences
Le positionnement des joueurs	<p>Le joueur au « fond » à gauche est le serveur. Les joueurs changent de position après chaque jeu de la façon suivante</p> 	Reconnaître les erreurs de placement et les corriger le plus rapidement possible.
Quand sert-on ?	Chaque serveur sert un jeu entier. On ne peut changer de serveur durant un jeu, chaque équipe sert à tour de rôle.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Noter le serveur sur la feuille de match</li> <li>- Vérifier la position de chaque joueur après chaque jeu marqué.</li> </ul>
Quand remporte-on le quinze ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toute balle non reprise au premier bond ou à la volée par l'adversaire.</li> <li>- Toute balle qui rebondit dans le camp adverse et non reprise par l'adversaire, même si celle-ci revient dans le camp de départ (effet rétro).</li> <li>- Toute balle battue ou renvoyée par mon adversaire qui sort des limites du terrain sans rebondir sur l'aire de jeu.</li> <li>- Toute balle battue ou renvoyée par mon adversaire qui touche ou ne franchit pas la basse.</li> <li>- Lorsque mon adversaire touche la balle avec une partie du corps autre que l'avant bras qui tient le tambourin.</li> <li>- Lorsque la balle est Touchée par deux joueurs adverse à la suite l'un de l'autre.</li> <li>- Si l'un des joueurs du camp adverse qui joue franchit la basse par une quelconque partie de son corps ou son tambourin</li> </ul>	Je suis capable de juger les fautes
Quand le quinze est il à remettre ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toute balle déviée ou arrêtée dans sa trajectoire initiale par un corps étranger au jeu, personne ou animal ou autre obstacle situé uniquement à l'intérieur de l'aire de jeu.</li> <li>- Toute balle qui se sépare en 2 parties distinctes.</li> <li>- Toute balle non touchée à la mise en jeu.</li> <li>- Toute Balle qui ne peut être jugée objectivement</li> </ul>	Je suis capable de juger une balle à remettre mais aussi de donner une balle à remettre si je ne suis pas sur de ma décision.

Date : \_\_\_\_\_

# JEU DE BALLE AU TAMBOURIN

Lieu : \_\_\_\_\_

## Feuille d'Arbitrage - Décompte des Points

Niveau : \_\_\_\_\_

Poule : \_\_\_\_\_

Période : \_\_\_\_\_

Match N°: \_\_\_\_\_

EQUIPE A : \_\_\_\_\_ du collège : \_\_\_\_\_

Arbitrage par : \_\_\_\_\_ (le professeur cochera le niveau du JO)

Non Acquis     en Voie d'Acquisition     Acquis

EQUIPE B : \_\_\_\_\_ du collège : \_\_\_\_\_

Non Acquis     en Voie d'Acquisition     Acquis

	Equipe	POINTS			JEU N°1 Score	
Jeu	A	15	30	45		
N°1	B	15	30	45		

	Equipe	POINTS			JEU N°2 Score	
Jeu	A	15	30	45		
N°2	B	15	30	45		

	Equipe	POINTS			JEU N°3 Score	
Jeu	A	15	30	45		
N°3	B	15	30	45		

	Equipe	POINTS			JEU N°4 Score	
Jeu	A	15	30	45		
N°4	B	15	30	45		

	Equipe	POINTS			JEU N°5 Score	
Jeu	A	15	30	45		
N°5	B	15	30	45		

	Equipe	POINTS			JEU N°6 Score	
Jeu	A	15	30	45		
N°6	B	15	30	45		

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

#### PRECISION DES TÂCHES :

##### 1) Je suis arbitre

- Je connais les règles : fautes ...
- Je sais utiliser une feuille de match et la remplir correctement
- Je connais la terminologie officielle
- Je sais contrôler mon terrain
- Je sais contrôler l'environnement du terrain

##### 2) Je tiens la table de marque

- Je sais préparer une feuille de rencontre
- Je sais remplir une feuille de résultats : poule ou tableau
- Je sais prévoir et lancer les matchs
- Je connais les temps de récupération des joueurs entre les matchs
- Je sais transmettre les résultats sur tableau d'affichage
- Je sais établir des classements.

## 4. LES GESTES DES ARBITRES

### **La Balle est bonne :**

L'arbitre montre le terrain dans lequel le 15 a été marqué.



### **La balle est basse :**

L'arbitre montre la basse et réalise un mouvement du haut vers le bas.



### **La balle est fautive :**

Le joueur lève ses deux bras, les paumes de la main vers l'arrière.



**La balle a doublé :**

Lorsque la balle fait deux bonds.



**La balle a été touchée par un joueur sans qu'il n'ait pu la renvoyer :**

Le juge arbitre fait au dessus de sa tête glisser la main gauche contre la main droite.



**Un joueur a franchi la base :**

Le juge arbitre fait un geste partant du camp de l'équipe qui a commis la faute et fini sur la basse



**Si le capitaine d'une équipe demande un temps mort :**

L'arbitre le signale un T devant son visage



**Lorsque l'arbitre juge que la balle est « à remettre » :**

il montre ses deux pouces



**Après avoir signalé une faute :**

Le juge arbitre montre le camp qui a remporté le quinze en annonçant le score.



## 5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

### Niveau District

Rôles	Compétences	Tâches attendu	Protocole de certification
Arbitre	Enoncer les règles du jeu au service, les rotations, les fautes.	Arbitrer un match avec un marqueur	Le professeur d'EPS certifie le jeune officiel après l'avoir observer lors d'une rencontre
Gestion	Savoir remplir une feuille	Assumer une tâche de secrétariat	Idem

### Niveau départemental

Rôles	Compétences	Tâches attendu	Protocole de certification
Arbitre	Enoncer les règles du jeu au service, les rotations, les fautes, Utiliser une gestuelle et un vocabulaire précis	Arbitrer un match avec la feuille de score. Etre en possession de sa carte "JO district"	Le responsable JO de la commission mixte départementale délivre la pastille bleue à apposer sur la carte JO s'il a satisfait à la pratique et à la partie théorique requise
Gestion	Préparer une feuille de match. Enregistrer un résultat dans un tableau de compétition ou dans une feuille de rencontre. Assumer une tâche de secrétariat.	Assumer une tâche de secrétariat	Idem

## 6. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

<b>EVALUATION DU JEUNE OFFICIEL TAMBOURIN UNSS</b>
--

2 niveaux :

District, Départemental

### **Jeune Officiel « DISTRICT » :**

Etre capable :

- D'arbitrer un match accompagné d'un secrétaire
- D'assumer une tâche de secrétariat

**Validation lors des rencontres districts**

### **Jeune Officiel « DEPARTEMENTAL » :**

Etre « Jeune Officiel District »

Etre capable :

- D'arbitrer un match seul en remplissant la feuille de match
- D'assumer deux tâches de secrétariat.

**Validation théorique et pratique lors d'une journée de formation**

## **JEUNE OFFICIEL DEPARTEMENTAL**

NOM : .....

Prénom : .....

Etablissement : .....

### **ARBITRE :**

- Répondre à un questionnaire de 15 questions significatives préparées par la Commission Mixte Départementale.

Total des bonnes réponses : \_ \_ \_ /15 points

- Partie pratique : (à remplir par le professeur responsable)

1] Connaître le règlement, le déroulement du score, les placements des joueurs : 1 – 2 – 3 – 4 - 5

2] Utiliser la feuille de match pour maîtriser l'évolution du score : 1 – 2 – 3 – 4 – 5

3] Être précis au niveau du vocabulaire au début, pendant, à la fin du match : 1 – 2 – 3 – 4 - 5

4] Connaître les limites du jeu : Début et fin de match, tirage au sort, temps d'échauffement et interruption entre les différents changements de camps : 1 – 2 – 3 – 4 - 5

5) Connaître les gestes d'arbitrage : 1 – 2 – 3 – 4 – 5

Total : \_ \_ \_ /25 points

### **SECRETARIAT**

1] Vérifier une feuille de score : 1 – 2 – 3 – 4 – 5

2] Transmettre le résultat sur une feuille de poule ou sur un affichage mural (agent de liaison) :  
1 – 2 – 3 – 4 – 5

Total : \_ \_ \_ /10 points

### **RESULTATS :** Total / 50 points

Théorie : \_ \_ \_ /15 pts

Admis :   Non admis :

Pratique arbitre : \_ \_ \_ /25 pts

Secrétariat : \_ \_ \_ /10 pts

**Total :** \_ \_ \_ /50 pts

*Admis : 30/50 dont 20/30 à la pratique « Arbitre » et « Juge de Service »*

Fait à : .....

Le Responsable : .....

Le : .....Signature :

## QUESTIONNAIRE VALIDATION JO TAMBOURIN

1\_ Si la balle tombe sur la basse (la ligne du milieu), elle est comptée :

- Bonne
- Faute

2\_ Si la balle touche un élément extérieur au jeu en dehors des limites du terrain, la balle est comptée :

- Bonne
- Faute
- A remettre

3\_ Si la balle touche une des lignes latérales lors de son premier rebond, elle est comptée :

- Bonne
- Faute

4\_ Si le serveur ne touche pas la balle au service, la balle est comptée :

- Bonne
- Faute
- A remettre

5\_ Je viens de servir, il y a 30 – 15, qui doit alors servir ?

- Moi
- Mon partenaire
- Un adversaire

6\_ Mon adversaire gagne la balle mais en jouant il traverse la ligne de basse, qui remporte le quinze ?

- Mon équipe
- L'équipe adverse

7\_ Deux joueurs de la même équipe touchent la balle consécutivement :

- L'arbitre arrête l'échange
- L'échange continue

8\_ Un joueur joue la balle après le deuxième bond :

- Il remporte l'échange
- Il perd l'échange

9\_ Selon le règlement UNSS, combien de joueurs doivent être sur le terrain ?

- 2
- 3
- 5

10\_ L'équipe adverse vient de remporter son service, quel est le joueur qui va servir ?

- Le fond de gauche de mon équipe
- Le fond de gauche de l'équipe adverse
- Le tiers qui après avoir tourné se retrouve à la place du fond de gauche

11\_ Je joue une balle visiblement en dehors du terrain à la volée :

- Je remporte l'échange
- Je perds l'échange
- Le jeu continue

12\_ Le tiers touche la balle avec son bras avec lequel il tient le tambourin :

- L'arbitre siffle et arrête l'échange.
- L'échange continue.

13\_ Le tiers joue une balle rapide, je suis masqué par un joueur et je ne peux pas avec certitude juger la balle :

- Je donne le quinze à l'équipe qui vient de jouer
- Je donne une balle à remettre

14\_ Le serveur envoie la balle directement dehors :

- Il perd le quinze
- Le quinze est à remettre

15\_ Un animal entre sur le terrain :

- L'arbitre arrête le jeu et donne une balle à remettre.
- Le jeu continue.

## 7. 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](http://www.unss.org)

## 8. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

- Site UNSS National : [www.unss.org](http://www.unss.org)
- Site FFJBT National : [www.sport-tambourin-ffjbt.fr](http://www.sport-tambourin-ffjbt.fr)