

U²⁰¹⁷NSS

**JE SUIS JEUNE ARBITRE
JE SUIS JEUNE COACH
EN ULTIMATE**



Mise à jour : 25 novembre 2016



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

UNSS AIR

PNDSS 2016 2020

ACCESSIBILITÉ INNOVATION RESPONSABILITÉ



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 officiel 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.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « ...Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiquesdans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... »

Ainsi, 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.
- 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.

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme quelle que soit sa mission. 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.

La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées* ».



CONDITION DE MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

La circulaire n°2012-093 du 08 juin 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 (UNSS, UGSEL) ».

L'arrêté du 07 juillet 2015 : création d'une unité facultative d'EPS pour le baccalauréat professionnel :
« ...les candidats scolaires des établissements publics et privés engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux et jeunes officiels certifiés de niveau national ou international » valident automatiquement la note de 16/20.

L'entretien sur 4 points est obligatoire (arrêté du 07/07/15 et BO n°32 du 03/09/15).

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre aux différents niveaux de certification (départemental, académique, national, international). 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 arbitre 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 doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.
- Ces dispositions ne sont pas valables pour tous les rôles hormis jeune arbitre et jeune juge.



PRESENTATION DE L'ACTIVITE



Un peu d'histoire...récente !

1869 : Dans le Connecticut, au nord-est des États-Unis, William Russel Frisbie crée une boulangerie industrielle appelée la « Frisbie Pie Company».

1940 : Des étudiants du campus de Yale finissent leur repas en lançant des moules à tartes de la « Frisbie Pie Company », fournisseur officiel de l'université.

1948 : Après la Seconde Guerre mondiale, l'Amérique entre dans l'ère du plastique. Walter Frederick Morrison se souvient des parties de « moules à tartes » et met au point le premier disque volant. La société californienne de jeux Wham-o rachète les droits et commercialise les disques sous le nom déposé de « Frisbee ».

1960 : Le Frisbee de compétition est né. La société Wham-o crée l'Association Internationale de Frisbee. D'un simple jeu, le Frisbee est devenu un sport à part entière, avec ses règles, ses clubs, ses compétitions.

1967 : Apparition de l'ULTIMATE développé par les élèves de la Columbia High School à Maplewood (New Jersey) dont le célèbre Joel Silver (producteur de cinéma). En 1970, il intégrera d'ailleurs le Lafayette College, où il forma la première équipe d'ULTIMATE. L'objectif est de créer un sport nouveau se référant aux valeurs originelles de l'olympisme.

1977 : Introduction des sports de disque en France.

1980 : Création du premier club français d'ULTIMATE : le HOT

1981 : Organisation pour la première fois en France d'un championnat international d'ULTIMATE.

1982 : L'Association Française de Frisbee change de statut et devient la Fédération Flying Disc France, composée de deux comités : ULTIMATE et épreuves individuelles.

2009 : Premier championnat de France UNSS à St Quentin en Yvelines

2012 : La Fédération Flying Disc France (FFDF) est agréée par le Ministère des Sports.

2015 : La FFDF recense 4000 licenciés et 75 clubs sur toute la France.

Reconnaissance de l'ULTIMATE par le comité International Olympique

Un magazine d'ULTIMATE-frisbee est lancé en France.

Près de 400 professeurs d'EPS proposent l'activité en UNSS pour plus de 5000 pratiquants.

2016 : La France obtient son premier titre européen U17 avec une forte proportion de joueurs détectés en UNSS

Le service départemental UNSS de la Sarthe candidate pour l'organisation d'un championnat du monde scolaire (ISF) en 2019

2017 : Championnat du Monde ULTIMATE à ROYAN avec 2000 participants,
120 équipes pour 40 nations. Participation de 80 jeunes officiels UNSS



L'ULTIMATE dans le milieu fédéral en 10 points

1-Le But du Jeu

L'ULTIMATE se joue avec deux équipes de sept joueurs chacune et un disque (frisbee).

Le terrain a une surface de 100 m par 37 m.

En salle, il se joue sur un terrain de handball avec cinq joueurs par équipe.

A chaque extrémité du terrain il y a une zone d'en-but de 18 m (extérieur) ou 6 m (en salle).

2-L'engagement

Au début du jeu et après chaque point marqué les équipes se tiennent sur leur ligne de but.

L'équipe qui a marqué le dernier point lance le disque.

L'autre équipe prend possession du disque là où il atterrit et devient alors l'équipe attaquante.

3-Score

Un point est marqué quand l'équipe offensive attrape le disque dans la zone d'en-but de l'équipe adverse.

4-En jeu et hors limites

Un disque est en jeu quand il est attrapé dans le terrain.

Les lignes de touche et de fond sont hors limites.

Pour marquer un point, un joueur attaquant doit donc attraper le disque dans la zone d'en-but, sans toucher une des lignes.

5-Jouer le disque

Un joueur en possession du disque peut le jouer dans n'importe quelle direction.

Il doit le faire dans les dix secondes; un défenseur se tient devant lui et compte jusqu'à dix.

Le joueur en possession du disque ne doit pas marcher, mais peut établir un pied pivot.

6-Changeement de possession du disque

L'équipe qui défend prend possession du disque quand le lancer d'un joueur de l'attaque est intercepté.

Par exemple le disque a touché le sol, est intercepté ou attrapé en dehors du terrain.

L'équipe qui défendait devient maintenant l'équipe attaquante.

7-Remplacement des joueurs

Après chaque point les équipes peuvent remplacer autant de joueurs qu'elles le souhaitent.

8-Sport sans contact

L'ULTIMATE est un sport sans contact.

Les contacts physiques ne sont pas autorisés.

9-Fautes

Quand une faute est constatée un des joueurs appelle "FAUTE".

Tous les joueurs s'arrêtent immédiatement et le jeu est stoppé.

Le but est de reprendre le jeu comme si la faute n'avait pas eu lieu.

Quand les joueurs ne peuvent se mettre d'accord le disque retourne au dernier lanceur et le jeu reprend de là.

10-Pas d'arbitre

Le fair-play est un aspect important de tous les sports de disque.

Contrairement aux autres sports, l'ULTIMATE se joue sans arbitre.

Les joueurs sont eux-mêmes responsables du bon déroulement du jeu.



SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE, LE JEUNE COACH

1. S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS
2. DOIVENT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTISSENT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. LE JEUNE JUGE /ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. LE JEUNE COACH PEUT ETRE EVALUE
6. DOIVENT VERIFIER LEURS CONNAISSANCES
7. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
8. PEUVENT PARFAIRE LEUR FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES



1. LE JEUNE ARBITRE, LE JEUNE COACH S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 (lycée) au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner... » et l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) Compétence Générale n°3 « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités ».

1.1 Le jeune arbitre doit

- Connaître le règlement de l'activité
- Etre objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.
 - Pour remplir sa mission, le jeune juge/arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.
 - Le jeune juge/arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes juges/arbitres, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité » (Comité International Olympique).

1.2 Le jeune coach

En référence au bulletin officiel de l'Education Nationale du 19 septembre 2013 « L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches – animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement ».

Les orientations du MEN du 22 janvier 2015 à l'occasion de la Grande mobilisation de l'Ecole pour les valeurs de la République (mesure 3) rappellent à la valorisation de l'engagement associatif des élèves par « les formations des jeunes coaches et des jeunes arbitres seront développées ».

Ainsi l'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation de jeune coach mis en place en collaboration étroite avec les AS, les structures UNSS et les partenaires.

Le jeune coach se définit comme un élève licencié à l'UNSS qui connaît l'activité et qui adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne

Le jeune coach appartient à l'équipe. Selon l'activité, il peut être joueur et coach. Les compositions d'équipe ne sont pas modifiées.

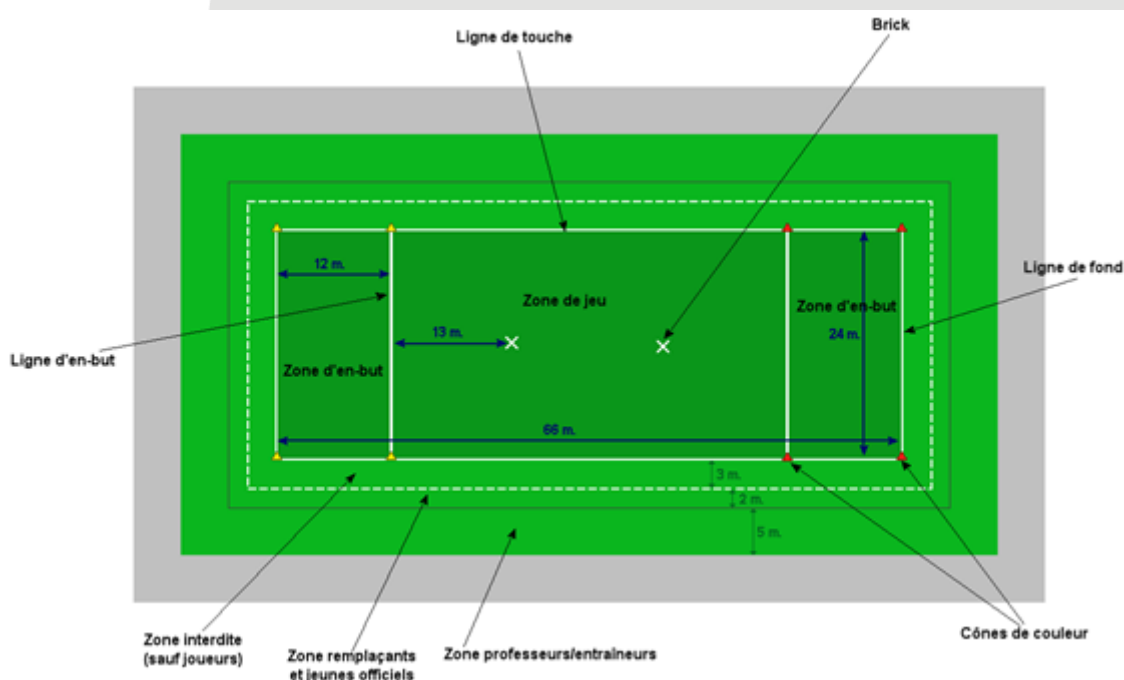
Le jeune coach est reconnaissable par un tee-shirt de couleur orange dans toutes les compétitions nationales de l'UNSS. Il doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Agir de manière éthique et responsable
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission



2. LE JEUNE ARBITRE, LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

➤ LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS



3 mètres minimum séparent obligatoirement les limites du terrain du premier obstacle

IMPORTANT : on attire l'attention des joueurs et joueuses sur la nécessité de savoir s'arrêter avant la fin de la zone interdite (située à 3m des limites du terrain)

Si un traçage du terrain est possible, les dimensions sont :

Longueur	66 m
Largeur	24 m
Zone	12 m
Milieu	13 m

Sinon $\frac{1}{4}$ de terrain de football avec utilisation des lignes de 13m pour les zones

➤ LE DISQUE

Le disque, blanc, (ou frisbee) pèse 175 grammes

➤ LES PRATIQUANTS

L'ULTIMATE se pratique à 5 contre 5 dans sa version scolaire sur terrain en herbe à l'extérieur mais peut aussi se pratiquer sur un terrain de handball (intérieur), ou sur la plage. Les règles sont légèrement aménagées lorsqu'on souhaite le pratiquer en gymnase ou sur plage.

L'activité est mixte en scolaire et c'est là l'une de ses richesses (avec l'auto-arbitrage)



➤ LE CAPITAINE

Avant le match le capitaine représente son équipe au tirage au sort. Lorsqu'il est sur le terrain, il est un joueur. Le capitaine de jeu est seul habilité à parler aux jeunes officiels pour demander l'évolution du score et le temps de jeu

À la fin de la rencontre, le capitaine réunit son équipe afin d'organiser le cercle et signe la feuille de match

➤ L'ESPRIT DU JEU

*L'ULTIMATE repose, par tradition, sur un esprit sportif qui place la responsabilité de l'application des **règles de jeu (fair-play) sur chaque joueur**. Si la compétition est encouragée, elle ne doit jamais se faire aux dépens du respect mutuel entre les joueurs, de l'adhésion au règlement convenu ou du plaisir de jouer. L'objectif des règles de l'ULTIMATE est de fournir une ligne directrice de jeu. Il est convenu qu'aucun joueur d'ULTIMATE ne viole intentionnellement les règles du jeu. Il n'existe donc pas de sanctions sévères pour des infractions commises par inadvertance mais plutôt une méthode pour reprendre le jeu dans la situation la plus proche possible de celle rencontrée s'il n'y avait pas eu de faute. (fiche d'évaluation de l'esprit du jeu en page suivante)*

➤ LE CERCLE

A chaque fin de match, les deux équipes se réunissent pour faire le cercle. Les joueurs des deux équipes font un cercle en s'intercalant. Le capitaine de l'équipe ayant perdu commence le bilan puis c'est au tour du capitaine de l'autre équipe. Le cercle consiste à **faire un bilan de la rencontre** sur l'esprit du jeu, la gestion tactique de l'équipe, la gestion physique du match et pour remercier l'équipe adverse

➤ VOCABULAIRE SPECIFIQUE

- **Appel** : annonce à voix haute une faute.
- **Check** : le marqueur touche le disque pour annoncer que le lanceur peut jouer le disque.
- **Compter** : le marqueur compte à voix haute le lanceur.
- **Lanceur** : joueur en possession du disque
- **Marqueur** : nom du lanceur et non d'un attaquant sans disque.
- **Réception** : au sens de rattraper le disque.
- **Faute** : une faute peut être appelée *par le joueur qui l'a commise ou par celui qui l'a subie*
- **Infraction** : tous les joueurs sur le terrain peuvent appeler une infraction

Le règlement complet, disponible sur www.unss.org est à connaître.

Le jeune coach doit connaître les règles de l'activité pour :

- assister l'animateur d'AS sous sa responsabilité et en présence de celui-ci
- être capable d'assurer l'encadrement et l'animation d'un groupe de licenciés dans une activité proposée à l'AS ou /et par l'UNSS
- perfectionner ses connaissances spécifiques dans l'activité : techniques, tactiques, règlementaires, etc
- faire preuve d'autorité, de respect et de mise en confiance
- participer aux choix et prises de décisions du calendrier sportif
- participer à l'encadrement des entraînements et au suivi des équipes lors des déplacements
- être capable d'assister l'enseignant en compétition (coacher) ou à l'occasion de sorties.
- contribuer à la gestion du matériel sportif (suivi, renouvellement, commandes)
- être soucieux d'accompagner les nouveaux licenciés pour fidéliser leur engagement à l'AS
- être manager
- être autonome : anime une ou plusieurs séquences de travail proposées par l'animateur d'A.S
- être capitaine de vestiaire en fonction de l'activité
- faire des choix, adapter ses propositions



Feuille d'évaluation de l'esprit du jeu

Equipe votante	
Equipe évaluée	

ESPRIT du JEU	Non maîtrisé	A consolider	Maîtrisé	Points
<p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">Connaissance et application des règles</p> <p style="font-size: small;"><i>Ils n'ont pas fait d'appel à la faute injustifié. Ils n'ont pas mal interprété les règles volontairement. Ils ont respecté les délais. Ils avaient la volonté d'apprendre et/ou d'expliquer les règles.</i></p>	1	2,5	4	
<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">Fautes et contacts</p> <p style="font-size: small;"><i>Ils ont évité les fautes, les contacts et les actions dangereuses.</i></p>	1	2,5	4	
<p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">Etat d'esprit et maîtrise de soi</p> <p style="font-size: small;"><i>Ils ont fait preuve de bonne foi et de sang froid dans les discussions. Ils se sont excusés pour leurs propres fautes. Ils ont complimenté nos belles actions.</i></p>	1	2,5	4	
<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">Notre esprit du jeu comparé au leur</p> <p style="font-size: small;"><i>Comment s'est comportée notre équipe par rapport à la leur en ce qui concerne la connaissance des règles, les contacts, l'état d'esprit, l'attitude positive et la maîtrise de soi ?</i></p>	Bien Meilleur 1	Bon 2,5	Moins bon 4	
TOTAL des POINTS		+	+	=



3. LE JEUNE ARBITRE, LE JEUNE COACH S'INVESTISSENT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

Le Jeune Arbitre secrétaire – chronométrateur

Avant, il doit :

- se rendre sur le lieu de la rencontre en tenue, maillot jeune arbitre, sifflet, bouteille d'eau
- arriver assez tôt pour :
 - se présenter aux organisateurs, aux responsables des équipes, et aux autres officiels présents,
 - vérifier la feuille de match et les licences,
 - informer les responsables s'il y a un problème (licence, matériel, organisation)
 - vérifier le matériel (disque, lignes du terrain)
- le chronométrateur doit :
 - vérifier le bon fonctionnement du chronomètre de jeu, du signal sonore,
- le secrétaire doit :
 - remplir la feuille de match suffisamment tôt avant le début de la rencontre,
 - faire signer les responsables d'équipes,

Pendant,

- le chronométrateur doit :
 - démarrer le chronomètre de jeu au lancement du jeu
 - arrêter le chronomètre de jeu sur demande du secrétaire
 - communiquer avec le marqueur (temps morts, remplacements)
 - gérer les temps morts,
- le secrétaire doit :
 - noter le score, les fautes, les temps morts,
 - gérer les entrées des joueurs,
 - gérer les demandes de temps morts et de remplacements,
 - communiquer avec le chronométrateur et les joueurs
 - faire appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs,
 - s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu,

Après, il doit :

- terminer la feuille de match (recto verso), la vérifier, la faire signer et la signer en dernier.

Le Jeune Coach

- **Avant, il doit :** échauffer, orienter tactiquement et encourager les membres de son équipe
- **Pendant, il doit :** observer pour conseiller entre les parties et à l'issue des rencontres
- **Entre les parties, il doit :** être à l'écoute des joueuses et joueurs, donner quelques pistes de réussite
- **Après, il doit :** féliciter les joueuses et joueurs pour leur engagement puis revenir sur ce qui a fonctionné et sur ce qui n'a pas fonctionné



LE JEUNE COACH					
HORS RENCONTRE/COMPETITION			PENDANT RENCONTRE/COMPETITION		
Co anime	Anime	Dirige	Assiste	Conseille	Dirige
L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève est seul face au groupe mais applique les consignes du professeur	L'élève décide et assume	L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève gère la rencontre en respectant les choix du professeur	L'élève est en autonomie complète

Un jeune coach est un élève licencié UNSS qui connaît l'activité et adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne (définition reprise du cadre général jeune coach 5/02/2015).

Il n'y a pas de certification nationale mais une validation de l'engagement sur www.unss.org (OPUSS).

Le jeune coach accompagne l'équipe et se positionne comme adjoint du professeur d'EPS, animateur d'AS dans la gestion du groupe. Le niveau d'intervention du jeune coach varie en fonction de son âge, de sa maturité et de son investissement. Il convient de différencier les missions du jeune coach en collège et en lycée.

En collège	En lycée
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participation aux obligations administratives <ul style="list-style-type: none"> ○ inscriptions aux compétitions, ○ feuilles de matchs, ○ contrôle des licences ou listings ➤ participation à la gestion de l'échauffement avec l'enseignant ➤ participation à la gestion des remplacements ➤ participation au respect des protocoles d'avant et d'après match ➤ participation au respect des biens et des personnes 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ gestion des obligations administratives <ul style="list-style-type: none"> ○ inscriptions aux compétitions, ○ feuilles de matchs, ○ contrôle des licences ou listings ➤ gestion de l'échauffement ➤ gestion des remplacements ➤ participation à la gestion des temps morts (choix du moment et prise de parole éventuelle) ➤ participation aux choix stratégiques ➤ participation à la modération des comportements des joueurs ➤ veille au respect des protocoles d'avant et d'après match ➤ veille au respect des biens et des personnes

Les Jeunes 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.

Les Jeunes Reporters

Avant, il doit établir un scénario et contacter les médias

Pendant, il doit couvrir l'évènement

Après, il doit réaliser un dossier de presse.



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

Niveau Départemental

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

RÔLES	COMPETENCES	PRECISIONS ATTENDUES
SECRETAIRE CHRONOMETREUR	Gestion des licences	<ul style="list-style-type: none"> ○ vérifie, à l'aide d'un adulte, les licences des joueurs avant chaque match
	Gestion de la feuille de match	<ul style="list-style-type: none"> ○ est en possession de la feuille de match ○ remplit la feuille de match à l'aide d'un adulte ○ note les éléments suivants : temps mort, score final
	Gestion du temps et du score	<ul style="list-style-type: none"> ○ utilise un tableau de score à l'aide d'un adulte ○ gère le temps de jeu global ○ gère l'évolution de la marque sur le tableau de score ○ gère les temps morts ○ gère le temps maximum d'un point ○ gère et annonce le cap en cas d'égalité
	Gestion du tournoi	<ul style="list-style-type: none"> ○ remplit la feuille de score à l'aide d'un adulte ○ gère le classement d'une poule sans égalité à l'aide d'un adulte
SUPERVISEUR	Jugement Gestion du match	<ul style="list-style-type: none"> ○ organise le début de rencontre (tirage au sort) ○ intervient auprès des joueurs à l'aide d'un l'adulte
	Connaissance des règles essentielles du jeu	<ul style="list-style-type: none"> ○ intègre l'aspect de non contact ○ intègre le changement de rôle à chaque point ○ intègre le compte sur le porteur

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau départemental : saisir son niveau sur OPUSS
- Remise d'un diplôme par le service départemental



Niveau Académique

- Pré requis : Le jeune arbitre doit :
- être investi au niveau de son département.
 - justifier de l'acquisition de son niveau départemental

RÔLES	COMPETENCES	PRECISIONS ATTENDUES
SECRETAIRE CHRONOMETREUR	Gestion des licences	<ul style="list-style-type: none"> ○ vérifie les licences des joueurs avant chaque match
	Gestion de la feuille de match	<ul style="list-style-type: none"> ○ est en possession de la feuille de match ○ remplit la feuille de match et la fait vérifier (adulte) ○ note les éléments suivants : temps mort, score final
	Gestion du temps et du score	<ul style="list-style-type: none"> ○ utilise un tableau de score ○ gère le temps de jeu global ○ gère l'évolution de la marque sur le tableau de score ○ gère les temps morts ○ gère le temps maximum d'un point ○ gère et annonce le cap en cas d'égalité
	Gestion du tournoi	<ul style="list-style-type: none"> ○ remplit la feuille de score ○ gère le classement d'une poule sans égalité sous le contrôle d'un adulte
SUPERVISEUR	Jugement Gestion du match	<ul style="list-style-type: none"> ○ organise le début de rencontre (tirage au sort) ○ intervient auprès des joueurs si besoin
	Connaissance des règles essentielles du jeu	<ul style="list-style-type: none"> ○ maîtrise l'aspect de non contact ○ maîtrise le changement de rôle à chaque point ○ maîtrise le compte sur le porteur

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau régional: saisir son niveau sur OPUSS
- Remise d'un diplôme par le service régional



Niveau National

➤ Pré requis : le jeune arbitre 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.

RÔLES	COMPETENCES	PRECISIONS ATTENDUES
SECRETAIRE CHRONOMETREUR	Gestion des licences	<ul style="list-style-type: none"> ○ vérifie les licences des joueurs avant chaque match
	Gestion de la feuille de match	<ul style="list-style-type: none"> ○ est en possession de la feuille de match ○ remplit correctement la feuille de match ○ note les éléments suivants : temps mort, score final
	Gestion du temps et du score	<ul style="list-style-type: none"> ○ utilise un tableau de score ○ gère le temps de jeu global ○ gère l'évolution de la marque sur le tableau de score ○ gère les temps morts ○ gère le temps maximum d'un point ○ gère et annonce le cap en cas d'égalité
	Gestion du tournoi	<ul style="list-style-type: none"> ○ remplit la feuille de score ○ gère le classement d'une poule sans égalité
SUPERVISEUR	Gestion du match	<ul style="list-style-type: none"> ○ organise le début de rencontre (tirage au sort) ○ échange régulièrement avec les joueurs
	Connaissance des règles essentielles du jeu	<ul style="list-style-type: none"> ○ maîtrise l'aspect de non contact ○ maîtrise le changement de rôle à chaque point ○ maîtrise le compte sur le porteur

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau national : saisir son niveau sur OPUSS
- Remise d'un diplôme par le service organisateur du championnat de France



EVALUATION ET HARMONISATION DES CERTIFICATIONS

Un Jeune Arbitre acquiert le niveau 5 (national) de la compétence à partir d'une note de 16/20 lors de son évaluation.

Exigences minimales requises niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20	Exigences minimales requises niveau 3/4 : Niveau académique 14/20	Exigences minimales requises niveau 5 : Niveau national (lycées : option facultative EPS) 16/20
--	---	--

L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique** : vidéos à privilégier, QCM, oral
- **Pratique** : mise en situation lors d'un Championnat de France d'ULTIMATE où le candidat doit assumer alternativement deux rôles : superviseur et secrétaire / chronométrateur

Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Arbitre.

<u>Partie théorique</u>	1 à 1.5 point	2 à 2.5 points	3 à 4 points
Sur 4 points	<i>A consolider</i>	<i>Satisfaisant à Bien</i>	<i>Très bien à Excellent</i>

Le Jeune Arbitre est confronté à deux rôles différents en ULTIMATE (superviseur et secrétaire chronométrateur), son évaluation pratique sera alors la moyenne (sur 16 points) de ses deux prestations :

(Moyenne des 2 prestations pratiques sur 16 points) + note théorique sur 4 points = note globale sur 20 points





Compétences pratiques attendues à tous les niveaux pour le Jeune Arbitre : **ULTIMATE**

Nom & Prénom du Jeune Arbitre :

		Niveau Départemental	Niveau Académique	Niveau National	
		4 à 8 points	8.5 à 10 points	11 à 14 points	14 à 16 points
Indicateurs du rôle 1	Superviseur <i>Sur sollicitation</i>	<i>Connait les règles essentielles à la continuité du jeu</i>	<i>Maitrise des règles plus complexes permettant la régulation du jeu sur sollicitation</i>	<i>Arbitre engagé, réactif, répond aux sollicitations</i>	<i>Arbitre régulateur sur sollicitation, capable de modérer une rencontre pour instaurer un climat plus serein</i>
		<i>Jugement simple ou binaire : reconnaissance d'une situation de faute</i>	<i>Jugement généralement pertinent, qui mériterait plus d'argumentation, de justification</i>	<i>Jugement réaliste, avec une argumentation simple</i>	<i>Jugement explicatif précis, justifié et adapté sur sollicitation</i>
		<i>Arbitre intermittent qui a besoin de temps pour intervenir</i>	<i>Rôle assumé sur l'ensemble d'une rencontre, erreurs corrigées rapidement</i>	<i>Comportement et jugement réguliers sur un championnat.</i>	<i>Arbitre ressource, complet, garant de l'organisation et de la sécurité,</i>
		<i>Se déplace en suivant le jeu</i>	<i>Déplacements orientés pour garder le jeu en vision</i>	<i>Positionnement anticipé grâce à une bonne lecture du jeu</i>	<i>Capable de moduler ses déplacements pour intervenir spécifiquement s'il et sollicité</i>
		<i>Attentif à la zone proche de l'action</i>	<i>Regard élargi sur le secteur de jeu</i>	<i>Prise d'information décentrée</i>	<i>Regard globalisé : 'sent le jeu'</i>
Indicateurs du rôle 2	Secrétaire Chronométréur	<i>Connait les procédures essentielles</i>	<i>Connait les procédures plus précises et plus techniques de l'activité dans son domaine</i>	<i>Maitrise réglementairement les situations</i>	<i>Maitrise et peut expliquer les situations qui lui sont afférentes</i>
		<i>Attentif aux situations particulières du jeu</i>	<i>Concentré sur l'ensemble de la rencontre</i>	<i>Se focalise, sans pression superflue, sur son rôle</i>	<i>Fait pleinement partie des officiels de la rencontre, du championnat en cours</i>
		<i>Connait les documents et les complète à l'aide d'un adulte</i>	<i>Capable de gérer le déroulement administratif d'une rencontre simple en autonomie</i>	<i>Prépare sereinement son rôle administratif avant la rencontre pour être prêt et disponible pour cette dernière</i>	<i>Planifie et gère son organisation administrative complète (avant, pendant, après) en autonomie, avec sérénité</i>
		<i>Accepte de tenir tous les rôles, avec un peu d'aide, une supervision...</i>	<i>Rôle assumé dans un déroulement simple</i>	<i>Sait faire face à des situations techniques précises</i>	<i>Rôle assumé en faisant preuve de l'autorité nécessaire</i>
		<i>Focalisé sur son travail individuel</i>	<i>Travaille en prenant en compte le superviseur (peut répondre à ses questions, s'adapte à ses demandes)</i>	<i>Travail d'équipe complet avec tous les officiels</i>	<i>Coéquipier sûr pour les officiels de terrain</i>

5. L'EVALUATION DU JEUNE COACH

Cadre général des tâches essentielles :

Connaître l'activité - Se former - Entraîner - Manager - Diriger – Evaluer - Choisir - Organiser- Intervenir posément, de façon bienveillante et positive

- Les spécificités de chaque jeune coach se retrouvent dans la fiche de manière synthétique :
 - Le jeune coach compose l'équipe, il ne vient pas en supplément
 - Le jeune coach en sport partagé est un levier important pour continuer à développer ces équipes au sein des championnats de France. En fonction des activités le jeune coach en sport partagé peut se rajouter à l'équipe, si la composition de cette dernière est inférieure à la composition des équipes du championnat dit « classique ».
- Proposition du cadre général utilisé par les membres de CMN pour évaluer l'engagement du jeune coach reste d'actualité et n'est pas contractuel

VALIDATION DE L'ENGAGEMENT

- le Jeune coach peut être en binôme avec l'enseignant d'EPS, animateurs d'AS ou l'encadrant de l'équipe jusqu'aux phases régionales
- Sur un championnat de France : il assume seul le rôle sur le banc de touche
- Validations :
 - Acquis ou pas acquis sur le niveau du championnat où il officie
 - Championnat de France : si son équipe monte sur le podium et si lui seul a officié dans le rôle d'entraîneur, sans adulte à ses côtés, un diplôme national peut lui être délivré mais la **certification reste académique**

6. LE JEUNE ARBITRE ET LE JEUNE COACH DOIVENT VERIFIER LEURS CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM, oral ...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune arbitre 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 que Arbitre 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 (en classes de seconde et de première) s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

7. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION / PASSERELLES FEDERALES

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune Arbitre certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUS : www.unss.org

FEDERATION FLYING DISC FRANCE ULTIMATE

3 rue Gustave Eiffel – 78300 POISSY

Téléphone 09.53.68.14.83

Site internet www.ffdf.fr

Adresse électronique : info@ffdf.fr

Président : Monsieur Franck LEYGUES

8. LE JEUNE ARBITRE, LE JEUNE COACH PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : www.unss.org

Services régionaux UNSS

Services départementaux UNSS

Stages mis en place :

Se rapprocher des services départementaux et régionaux UNSS