

NOM

PRENOM :

CLUB

EC = être capable de

A- Ce qu'il doit maîtriser			
Domaine lecture de jeu (60%) : le maniement du ballon			
EC de siffler fort.			
EC d'indiquer un RENVOI de GB (empiètement de l'attaquant).			
EC de siffler un marcher, un pied.			
EC de siffler les reprises de dribble.			
EC d'indiquer les mises en jeu et remises en jeu /engagement rapide.			
EC de siffler un jet franc (prendre une décision).			
EC de siffler une zone.			
EC de valider un but.			
EC de prendre des décisions concernant des agressions dans un contexte de jeu.			
o Face à face, sur le côté, par derrière			
EC de siffler un jet de 7 m (oser).			
EC de comprendre le jeu dans ses bases essentielles.			
EC de commencer à donner du sens à ses décisions.			

Domaine technique (40%)			
EC de se placer et se déplacer sur le terrain			
EC de prendre une décision			
EC de siffler fort			
EC d'indiquer le sens du jeu			
EC d'utiliser les principaux gestes explicatifs/informatifs			
o marcher, reprise de dribble, remise en jeu, renvoi/empiètement, but			

B- Avoir le projet de progresser dans l'arbitrage : départemental ou régional ou national	Oui	Non
Quels matchs as-tu arbitré cette saison ?		
Rencontre -11 : Masc Oui Non Fém Oui Non		
Rencontre -13 : Masc Oui Non Fém Oui Non		
Rencontre -15 : Masc Oui Non Fém Oui Non		

Quelle catégorie siffler ?

- Catégories -9 pour les débutants
- Catégories -11, -13 et tendre vers du -15

Evaluation

- Suivis clubs
- Evaluation d'un positionnement en fin de saison ?

Les axes de travail pour tendre vers le grade de Jeune arbitre Départemental

- EC de sanctionner les fautes sportives de manière cohérente
- EC de d'utiliser les sanctions disciplinaires