

EVALUATION / DETECTION pour JAJ T3 / T2

ACCOMPAGNATEUR DE JAJ	
NOM - Prénom	
Match arbitré	
Date et Lieu	
NOM - Prénom du binôme	



NIV/GROUPE :	
--------------	--

NIVEAU DE JEU	
Masculin	
Féminin	

	A	B
SCORE MI-TEMPS		
SCORE FINAL		

NIVEAU DE LA RENCONTRE

--	--	--	--	--

EVALUATION

A- LA PROTECTION DU JOUEUR	++	+	+/-	-
Sait prévenir pour protéger le joueur (Avertissement)				
Sait distinguer une situation à sanctionner disciplinairement ou non				
<i>(JAJ T2) - Sait mesurer la sanction disciplinaire par rapport à la faute commise (notion de réparation adaptée)</i>				
B- LA PROTECTION DU JEU	++	+	+/-	-
Comprend le jeu et les spécificités du public jeune				
Sait repérer le couloir de jeu direct - Lecture du passage en force				
Distingue un jet franc d'un jet de 7m - Connaître et reconnaître la situation d'OMB				
<i>(JAJ T2) - Ne rend pas systématiquement la balle sur des "petites fautes" sans conséquences</i>				
C - CONNAISSANCE DE LA REGLE	++	+	+/-	-
Connaît le crédit d'action d'un joueur (Marcher, Maniement du ballon, 3 Secondes)				
Connaît les règles autour de la zone				
Jeu du Gardien de but				
<i>(JAJ T2) - Faire une distinction entre les fautes méritant une prévention, une SPA et une SPP</i>				
D - TECHNIQUE D'ARBITRAGE	++	+	+/-	-
Connaît les gestes codifiés essentiels (sens du jeu, but, reprise de dribble, marcher...)				
Modulation du coup de sifflet (Faute d'attaquant ou 7m différent d'un jet franc)				
Adopte une attitude adaptée à l'arbitrage et au service à rendre au jeu et aux joueurs				
E - SAVOIR ETRE DE L'ARBITRE (JAJ T2)	++	+	+/-	-
Est capable de faire une autoanalyse de sa prestation avec l'accompagnateur				
Est capable de prendre en compte l'environnement et se l'approprier				

BILAN, COMMENTAIRES & AXES DE TRAVAIL

--	--	--	--	--

RAPPEL - Les pré-requis pour passer au niveau JAJ T2

- ⇒ Etre capable "d'autorité" (utilisation du sifflet et de la gestuelle, assumer avec plaisir la fonction d'arbitre)
- ⇒ Avoir une connaissance déjà affirmée des interdits (pousser, frapper, ceinturer, anti-jeu ...)
- ⇒ Etre capable d'avoir une bonne maîtrise des fautes sportives essentielles