

## HANDBALL BAC 2023

**12 points** : En fin de séquence, le groupe classe a été divisé en deux clubs dont le rapport de force est le plus équilibré possible. Chaque club, selon l'effectif, est constitué de 2 à 3 équipes (6 à 7 élèves de niveau homogène au sein de chaque équipe). Chaque équipe réalise deux matchs de 10' sur terrain réglementaire en 6x6, et doit trouver les moyens de vaincre l'équipe du club adverse (par match A/R) du même niveau que le sien sur le papier.

L'enseignant donne un BONUS « contre-attaque » et un BONUS « Attaque placée » à l'équipe qui fera au moins aboutir 5 contre-attaques ou 5 attaques placées en 10' (pas nécessairement finalisées par un but ! Le seuil est indicatif et à adapter au niveau de sa classe !).

Avant le match, chaque équipe définit son système défensif (défense de zone - défense mixte  $\frac{1}{2}$  terrain ou tout terrain) ... Elle indique le bonus offensif qu'elle pense obtenir.

Si elle atteint son objectif, elle double le bonus en question ... Un temps mort « technique » est obligatoire à la mi-temps du match (à 5'). Les joueurs ont alors 2' pour prendre connaissance des observations fournies par le(s) coach(s) et son (ses) assesseur(s) ... pour se concerter ... et pour, éventuellement, modifier leur stratégie de jeu offensive et défensive - établies avant le début du match (il faut alors le signaler à la table de marque) ... et ainsi se donner une chance supplémentaire de doubler un des bonus offensifs.

Le BONUS « contre-attaque » traduit la compétence de l'équipe à mettre en place un projet de jeu rapide qui fera basculer le rapport de forces en sa faveur. Il sera accordé si la contre-attaque est collective (minimum 1 passe !) aboutissant à 5 situations de surnombre minimum en 10' (1x0 ou 2x1 - avec un tir ...pas nécessairement un but marqué !).

Le BONUS « Attaque placée » traduit la compétence de l'équipe à mettre en place une occupation rationnelle de l'espace et de déplacement des joueurs et de la balle pour aboutir à 5 tirs favorables au moins en 10' (tir favorable = élève décalé ou élève lancé).

Chaque joueur « de champ » doit avoir un temps de jeu à peu près équivalent (les élèves s'organisent pour tenir le rôle de gardien de but).

Les rôles d'arbitres, d'OTM (officiels à la table de marque), de coach, et d'observateurs sont assurés par les membres d'une autre équipe du même club.

**8 points** (2+6 ou 4+4 ou 6+2) : Répartition de ses points annoncée par l'élève (il fait un choix) au début de la séquence. Evaluation au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve.

1. Participation au choix des axes de progrès individuels et collectifs - S'engager de manière soutenue et réfléchie durant toute la séquence en acceptant les contraintes des situations de travail et en tenant régulièrement son carnet d'entraînement.
2. Au sein de son équipe et de son club, l'élève assume un rôle actif et solidaire, contribuant à une plus grande efficacité collective (OTM / Observateur-Coach / Organisateur-Gestionnaire).

# CA4 AFL1 - Repères d'évaluation

<b>Intitulé</b>	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	<b>Déclinaison dans l'APSA</b>	Le groupe classe a été divisé en deux clubs dont le rapport de force est le plus équilibré possible. Chaque club, selon l'effectif, est constitué de 2 à 3 équipes de niveau homogène au sein de chaque équipe. Chacune d'entre-elles réalise deux matchs de 10' contre un ou des adversaires de niveau équivalent et analyse sa prestation. On évalue ainsi le niveau de jeu de chacun et les adaptations qui auront été apportées après l'étude des différents rapports de forces, dont la stratégie défensive adaptée et les bonus offensifs expliqués dans les principes d'élaboration de l'épreuve du Baccalauréat.
-----------------	---	--------------------------------	--

Éléments à évaluer		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</b>	<b>Note A</b>	<b>0 à 1,5 pt</b>	<b>1,75 à 3 pts</b>	<b>3,25 à 4,5 pts</b>	<b>4,75 à 6 pts</b>
	<b>Indicateurs</b>	<b>Joueur « spectateur »</b> Att : Joueur statique qui perd souvent la balle  NPB : Incapable de se démarquer  En défense : Joueur statique en difficulté dans l'opposition	<b>Joueur disponible</b> Att : Dribble et / ou passe sans intention. Tir peu favorable NPB : Disponible dans l'espace proche et le couloir de jeu direct En défense : Joueur peu mobile qui s'implique dans un espace proche	<b>Joueur dynamique</b> Att : Joueur mobile, dynamique qui permet la continuité du jeu : passes et dribbles efficaces NPB : Capable de se démarquer sur tout le terrain En défense : Joueur mobile qui permet la neutralisation du PB. Repli défensif efficace	<b>Joueur efficace</b> Att : Joueur très mobile créant le danger et la rupture NPB : Génère du mouvement par ses déplacements En défense : Joueur dynamique capable de neutraliser le PB, tout en aidant ses partenaires
<b>Gain des matchs : Note A x Coefficient d'efficacité</b>		<b>2 défaites = Coeff 0,7</b>	<b>2 nuls ou 1 nul et 1 défaite = Coeff 0,8</b>	<b>1 victoire et 1 nul ou 1 défaite = Coeff 0,9</b>	<b>2 victoires = Coeff 1</b>
<b>Éléments à évaluer</b>		<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</b>	<b>Indicateurs</b>	<b>L'efficacité collective s'évalue à partir des observables ci-dessous :</b>			
		<b>0 à 0,5 pt</b>	<b>1 à 1,5 pt</b>	<b>2 à 2,5 pts</b>	<b>3 pts</b>
		<b>Pas d'organisation collective</b> Les joueurs ne tiennent pas compte de leurs partenaires	<b>Organisation collective intermittente</b> Les joueurs connaissent leurs rôles mais ne restent pas concentrés	<b>Organisation collective identifiable et constante</b> Les joueurs sont constants dans la tenue de leurs rôles	<b>Organisation collective adaptable</b> Les joueurs sont adaptables et peuvent sortir de leur rôle sans perte pour l'efficacité collective
<b>L'efficacité collective tient compte aussi des bonus validés sur les deux matchs certificatifs. Se reporter en annexe * à la fiche observateur : « Bonus offensif » et aux correspondances ci-dessous :</b>					
		<b>0 à 0,5 pt</b>	<b>1 à 1,5 pt</b>	<b>2 à 2,5 pts</b>	<b>3 pts</b>
		<b>0 à 3 buts</b>	<b>4 à 7 buts</b>	<b>8 à 11 buts</b>	<b>14 à 16 buts</b>
		<b>Maitrise insuffisante</b>	<b>Maitrise fragile</b>	<b>Maitrise satisfaisante</b>	<b>Très bon niveau de Maitrise</b>

Note sur 12 (A+B) L'AFL1 s'évalue le jour du CCF. Elle s'échelonne entre 0 à 12 pts (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points)

(1) Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note à l'intérieur du degré en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

CA4		AFL2 - Repères d'évaluation			
Intitulé	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Déclinaison dans l'APSA	L'élève participe au choix des axes de progrès individuels et collectifs – Il s'engage de manière soutenue et réfléchie durant toute la séquence en acceptant les contraintes des situations de travail et en tenant régulièrement son carnet d'entraînement.		
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.				
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
Indicateurs	0 à 0,5 point 0 à 0,75 point 0 à 1,25 point S'engage peu dans les séances Ne respecte pas ou mal les consignes Le carnet d'entraînement est tenu de manière irrégulière	0,75 à 1 point 1 à 1,75 point 1,5 à 2,75 points S'engage selon ses appétences A besoin d'être guidé dans ses choix et les mises en œuvre Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, mais l'élève relève des données approximatives	1,25 à 1,5 point 2 à 3 points 3 à 4,5 points S'engage avec régularité L'élève travaille ses points forts et ses points faibles indifféremment Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, et l'élève est pertinent dans ses remarques	1,75 à 2 points 3,25 à 4 points 4,75 à 6 points S'engage de manière soutenue L'élève organise ou complète certaines situations Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, et l'élève pointe du doigt les axes de progrès individuels et de son équipe	
Note sur 2, 4 ou 6	Le positionnement de l'enseignant est réalisé sur la base de ses observations en cours de séquence : quel est l'engagement de l'élève dans son projet individuel et le projet collectif ? Il s'appuie aussi sur le carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève – dans lequel ce dernier indique ce qu'il a travaillé durant la séance, ses points forts, ses points faibles et ses progrès. (La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint).				

CA4		AFL3 - Repères d'évaluation			
Intitulé	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.	Déclinaison dans l'APSA	Au sein de son équipe et de son club, l'élève assume un rôle actif et solidaire, contribuant à une plus grande efficacité collective (OTM / Observateur-Coach / Organisateur-Gestionnaire).		
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3. Choix de deux rôles (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.)				
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
Indicateurs	0 à 1,25 point 0 à 0,75 point 0 à 0,5 point	1,5 à 2,75 points 1 à 1,75 point 0,75 à 1 point	3 à 4,5 points 2 à 3 points 1,25 à 1,5 point	4,75 à 6 points 3,25 à 4 points 1,75 à 2 points	
Coach	Peu attentif aux matchs de ses joueurs. N'est pas utile ...	Attentif aux matchs de ses joueurs. Encourage. Apporte des conseils simples et stéréotypés lors du coaching.	S'informe de la stratégie de jeu offensive et défensive envisagée par ses joueurs. Attentif aux matchs – Encourage. Apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching ... en particulier lors du 2° match.	Guide avant le match - Attentif à ses joueurs. Encourage. Exploite les informations données par l'OTM et l'observateur pour la deuxième mi-temps des matchs.	
OTM ou Observateur « Bonus » et « divers »	Peu attentif au jeu. Concentration fragile. Les données relevées sont fausses, parcellaires et inexploitable.	Concentré. Recueil des données quantitatives fiables.	Concentré. Recueil des données quantitatives et qualitatives fiables.	Comprend et analyse les données recueillies. Propose des axes d'adaptation techniques ou tactiques au coach.	
Gestionnaire matchs et tournois	Prend en charge le matériel. Peu concerné. Gestion inefficace d'une poule ou d'un tournoi. Feuille de classement peu fiable.	Prend en charge le matériel. Appliqué, mais brouillon dans la gestion des matchs. Remplit correctement une feuille de classement.	Vient chercher le matériel. Elève investi. Organise les matchs ou le tournoi. Gère le classement.	Vient chercher le matériel. Elève investi. Organise et anime les matchs, le tournoi. Gère les temps de repos, Récupère les fiches des OTM, observateurs et arbitres. Gère le classement	
Arbitre	Ne connaît pas les règles. Ne s'impose pas.	Oublie beaucoup de fautes. A du mal à s'imposer.	Fait autorité. Siffle les fautes sans utiliser la gestuelle propre à l'arbitre	Fait autorité par le geste et la voix. Siffle les fautes. Applique les sanctions	
Note sur 6, 4 ou 2	L'élève est évalué dans deux rôles qu'il a choisis. La note de l'AFL3 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint (cf. grille de répartition en page 1)				

Validation (réservé aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
<input type="checkbox"/> Validée <input type="checkbox"/> Non validée Le : jj/mm/aaaa Par : nom IA-IPR	

Compléments...



### CARNET D'ENTRAÎNEMENT :

Nom :

Prénom :

Classe :

**Nom du club d'appartenance :**

**AFL2 :** L'élève participe au choix des axes de progrès individuels et collectifs – Il s'engage de manière soutenue et réfléchie durant toute la séquence en acceptant les contraintes des situations de travail et en tenant régulièrement son carnet d'entraînement.

Indicateurs	<p><b>0 à 0,5 point</b>  <b>0 à 0,75 point</b>  <b>0 à 1,25 point</b></p> <p>S'engage peu dans les séances            Ne respecte pas ou mal les consignes</p> <p><b>Le carnet d'entraînement est tenu de manière irrégulière</b></p>	<p><b>0,75 à 1 point</b>  <b>1 à 1,75 point</b>  <b>1,5 à 2,75 points</b></p> <p>S'engage selon ses appétences            A besoin d'être guidé dans ses choix et les mises en œuvre</p> <p><b>Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, mais l'élève relève des données approximatives</b></p>	<p><b>1,25 à 1,5 point</b>  <b>2 à 3 points</b>  <b>3 à 4,5 points</b></p> <p>S'engage avec régularité            L'élève travaille ses points forts et ses points faibles indifféremment</p> <p><b>Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, et l'élève est pertinent dans ses remarques</b></p>	<p><b>1,75 à 2 points</b>  <b>3,25 à 4 points</b>  <b>4,75 à 6 points</b></p> <p>S'engage de manière soutenue            L'élève organise ou complète certaines situations</p> <p><b>Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, et l'élève pointe du doigt les axes de progrès individuels et de son équipe</b></p>

**Note  
sur 2, 4  
ou 6 pts**

Le positionnement de l'enseignant est réalisé sur la base de ses observations en cours de séquence : quel est l'engagement de l'élève dans son projet individuel et le projet collectif ?  
Il s'appuie aussi sur le carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève – dans lequel ce dernier indique ce qu'il a travaillé durant la séance, ses points forts, ses points faibles et ses progrès. (La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint).

<b>Programme Hand-Ball</b>		<b>S1</b> <i>Date : Travail réalisé ?</i>	<b>S2</b> <i>Date : Travail réalisé ?</i>	<b>S3</b> <i>Date : Travail réalisé ?</i>	<b>S4</b> <i>Date : Travail réalisé ?</i>	<b>S5</b> <i>Date : Travail réalisé ?</i>	<b>S6</b> <i>Date : Travail réalisé ?</i>	<b>S7</b> <i>Date : Travail réalisé ?</i>	<b>S8</b> <i>Date : Travail réalisé ?</i>
<b>Physique Coordination</b>	<i>-Puissance = Force (F) x Vitesse (V) -Parcours de coordination</i>								
<b>Technique</b>	<i>-Passes -Tirs -Feintes</i>								
<b>Tactique</b>	<i>-Défense de zone -Défense mixte -Attaque placée -Attaque rapide</i>								
<b>Gardien de but</b>	<i>-Déplacements (devant le ligne de but / dans sa zone) -Interceptions</i>								
<b>Mental Lien social</b>	<i>-Etat d'esprit -Rôles sociaux tenus</i>								

<b>Observations personnelles :</b>	<b>Points forts ? Points faibles ? Progrès ? Tant individuellement que collectivement ... Résultats des matchs ... Ecriture libre ...</b>
<b>Séance 1</b>	
<b>Séance 2</b>	
<b>Séance 3</b>	
<b>Séance 4</b>	

<p><b>Observations personnelles :</b></p>	<p><b>Points forts ? Points faibles ? Progrès ? Tant individuellement que collectivement ... Résultats des matchs ... Ecriture libre ...</b></p>
<p><b>Séance 5</b></p>	
<p><b>Séance 6</b></p>	
<p><b>Séance 7</b></p>	
<p><b>Séance 8</b></p>	



### Fiche Observateur : Bonus Offensif

Ce que rapportent les bonus (Cf. fiche évaluation) <b>La victoire sur un match</b>	Avec 3 BONUS	= 8 Buts
	Avec 2 BONUS	= 7 Buts
	Avec 1 BONUS	= 6 Buts
	Sans Bonus	= 5 Buts
Ce que rapportent les bonus (Cf. fiche évaluation) <b>La défaite sur un match</b>	Avec 3 BONUS	= 4 Buts
	Avec 2 BONUS	= 3 Buts
	Avec 1 BONUS	= 2 Buts
	Sans Bonus	= 1 But

Nom du club d'appartenance : \_\_\_\_\_ Nom de l'équipe observée : \_\_\_\_\_  
Nom de l'observateur : \_\_\_\_\_

**Choix initial de l'équipe observée : Choix du BO (Bonus Offensif) :** \* Entourez le choix ...

**Contre-Attaque (CA) – Attaque placée (AP)**

**Choix au Temps mort de l'équipe observée : Choix du BO :**

**Contre-Attaque (CA) – Attaque placée (AP)**

**Notion de TIR FAVORABLE = le tireur arrive avec vitesse (arrivée lancé) ... ou le tireur est démarqué ou décalé (tir sans opposition)**

Le BONUS « contre-attaque » traduit la compétence de l'équipe à mettre en place un projet de jeu rapide qui fera basculer le rapport de forces en sa faveur.

Il sera accordé si la contre-attaque est collective (minimum 1 passe ... maximum : 3 !) aboutissant à 5 situations de surnombre minimum en 10' (1x0 ou 2x1 – **avec un tir favorable = ici Tireur démarqué ... pas nécessairement un but marqué !**).

Le BONUS « Attaque placée » traduit la compétence de l'équipe à mettre en place une occupation rationnelle de l'espace et de déplacement des joueurs et de la balle pour aboutir à 5 tirs favorables au moins en 10'.

**Notion de TIR FAVORABLE :**

<b>Bonus offensif CA :</b> Compétence à mettre en place un projet de jeu rapide efficace	<b>Contre-Attaque à partir de sa ½ terrain</b>	<b>Possessions de balle</b>	<b>Tirs favorables</b>
<b>Bonus offensif AP :</b> Compétence à mettre en place une occupation offensive efficace de l'espace	<b>Attaque placée</b>	<b>Possessions de balle</b>	<b>Tirs favorables</b>





**Fiche Observateur : Tir efficace / Occupation défensive efficace :**

Nom du club d'appartenance :

Nom de l'équipe observée :

Nom de l'observateur :

**Notion de BON TIR = Tir qui nécessite le déplacement du gardien :**

<b>Compétence à réaliser des tirs efficaces</b>	<b>Tous types d'attaques</b>	<b>Nombre de bons tirs</b>	<b>Nombre de mauvais tirs</b>

**Notion de DEFENSE EFFICACE = Organisation défensive qui bloque au mieux l'équipe adverse :**

<b>Compétence à mettre en place une occupation défensive efficace de l'espace</b>	<b>Sur contre-attaque de l'adversaire à partir de sa ½ terrain</b>	<b>Possessions de balle de l'adversaire :</b>	<b>Tirs de l'adversaire :</b>
	<b>Sur attaque placée de l'adversaire</b>	<b>Possessions de balle de l'adversaire :</b>	<b>Tirs de l'adversaire :</b>

**Lycée LEVAVASSEUR**  
**HAND-BALL : Feuille de match**

Match 1 - Arbitres :		Nom	Prénom	Match 1 = Officiels Table de marque :	OTM	Nom			Prénom		
Couleur	N°	Nom	Prénom	Arrêt G	Tir	But	But 7m	Avert	2'	Disq	Score match 1 :
	1										
	2										
	3										
	4										
	5										
	6										
	7										
	8										
Couleur	N°	Nom	Prénom	Arrêt G	Tir	But	But 7m	Avert	2'	Disq	Score match 1 :
	1										
	2										
	3										
	4										
	5										
	6										
	7										
	8										



## Fiche Observateur : EFFICACITÉ INDIVIDUELLE DANS L'ORGANISATION COLLECTIVE :

Nom du club d'appartenance :

Nom du joueur 1 observé :

Nom du joueur 3 observé :

Nom de l'équipe observée :

Nom du joueur 2 observé :

Nom de l'observateur :

<i>Evaluation formative : Note / 8 points</i>		
<i>Joueur inhibé</i>	<i>Joueur actif - suiveur</i>	<i>Joueur initiateur</i>
<i>0 pt : Peu de participation – Ralentit le jeu quand il reçoit la balle</i>	<i>3 pts : Fait des passes et se rend disponible</i>	<i>6 pts : Se démarque systématiquement. Qu'il soit Porteur de balle (PB) ou Non Porteur de balle (NPB), le joueur change de rythme régulièrement</i>
<i>1 pt : Se sépare vite de la balle ou dribble peu – N'est quasiment jamais à distance d'échange dans les déplacements</i>	<i>4 pts : Reçoit la balle en mouvement. Essaie de changer de rythme pour déborder son adversaire</i>	<i>7 pts : Fait le plus souvent un choix adapté à la configuration de jeu (ex : arrête la montée de balle rapide si le rapport de force est défavorable – Va seul si personne ne l'attaque)</i>
<i>2 pts : passe et va vers l'avant</i>	<i>5 pts : Ose tirer en zone de marque favorable</i>	<i>8 pts : Tir systématiquement en position favorable (lancé ou démarqué). Est efficace au tir</i>



## Fiche Observateur : EFFICACITÉ DU COACH :

Nom du coach n°1 observé :

Nom du club d'appartenance :

Nom de l'arbitre 2 observé :

Nom du club d'appartenance :

Nom de l'observateur :

- Entourez la note pour chaque coach, dans chacun des critères.

<p style="text-align: center;"><b>0 à 1,25 point</b> <b>0 à 0,75 point</b> <b>0 à 0,5 point</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>1,5 à 2,75 points</b> <b>1 à 1,75 point</b> <b>0,75 à 1 point</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>3 à 4,5 points</b> <b>2 à 3 points</b> <b>1,25 à 1,5 point</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>4,75 à 6 points</b> <b>3,25 à 4 points</b> <b>1,75 à 2 points</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Peu attentif aux matchs de ses joueurs.</b> <b>N'est pas utile ...</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Attentif aux matchs de ses joueurs.</b> <b>Encourage. Apporte des conseils simples et stéréotypés lors du coaching.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>S'informe de la stratégie de jeu offensive et défensive envisagée par ses joueurs.</b> <b>Attentif aux matchs. Encourage.</b> <b>Apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching ... en particulier lors du 2° match.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Guide avant le match. Attentif à ses joueurs.</b> <b>Encourage.</b> <b>Exploite les informations données par l'OTM et l'observateur pour la deuxième mi-temps des matchs.</b></p>



## Fiche Observateur : EFFICACITÉ DE L'ARBITRAGE À DEUX (Arbitre de champs et arbitre de zone) :

Nom du club d'appartenance :

Nom de l'arbitre 1 observé :

Nom de l'arbitre 2 observé :

Nom de l'observateur :

- Entourez la note pour chaque arbitre.

<b>0 à 1,25 point</b> <b>0 à 0,75 point</b> <b>0 à 0,5 point</b>	<b>1,5 à 2,75 points</b> <b>1 à 1,75 point</b> <b>0,75 à 1 point</b>	<b>3 à 4,5 points</b> <b>2 à 3 points</b> <b>1,25 à 1,5 point</b>	<b>4,75 à 6 points</b> <b>3,25 à 4 points</b> <b>1,75 à 2 points</b>
Arbitre « absent »	Arbitre « fébrile »	Arbitre « bancal »	Arbitre « debout »
<b>Ne connaît pas les règles.</b> <b>Ne s'impose pas.</b>	<b>Arbitre statique.</b> <b>Interventions confuses.</b> <b>Connait peu les règles essentielles.</b> <b>Se repose sur le Co-arbitre.</b>	<b>Arbitre en mouvement.</b> <b>Règles connues, mais gestuelle imprécise.</b> <b>Déplacements parfois aléatoires.</b> <b>Les interventions sont justes, mais parfois en retard.</b>	<b>Arbitre dynamique.</b> <b>Règles connues avec gestuelle.</b> <b>Interventions précises et assumées.</b> <b>Explique ses décisions.</b>



## Fiche Observateur : ORGANISATEUR - GESTIONNAIRE MATCHS ET TOURNOIS :

Nom du gestionnaire 1 observé :

Nom du club d'appartenance :

Nom du gestionnaire 2 observé :

Nom du club d'appartenance :

Nom de l'observateur :

- *Situez pour chaque gestionnaire, chaque critère dans un niveau.*

0 à 1,25 point 0 à 0,75 point 0 à 0,5 point	1,5 à 2,75 points 1 à 1,75 point 0,75 à 1 point	3 à 4,5 points 2 à 3 points 1,25 à 1,5 point	4,75 à 6 points 3,25 à 4 points 1,75 à 2 points
<p><b>Prend en charge le matériel. Peu concerné. Gestion inefficace d'une poule ou d'un tournoi. Feuille de classement peu fiable.</b></p>	<p><b>Prend en charge le matériel. Appliqué, mais brouillon dans la gestion des matchs. Remplit correctement une feuille de classement.</b></p>	<p><b>Vient chercher le matériel. Elève investi. Organise les matchs ou le tournoi. Gère le classement.</b></p>	<p><b>Vient chercher le matériel. Elève investi. Organise et anime les matchs, le tournoi. Gère les temps de repos, Récupère les fiches des OTM, observateurs et arbitres. Gère le classement.</b></p>