

FEUILLE D'OBSERVATION JEUNE OFFICIEL HANDBALL

Nom Prénom		Autorité, présence, prise de décision	Communication, gestuelle et coups de sifflet	Connaissance du règlement	Protection du joueur	Placement / rôles
Pour chaque item l'évaluateur attribue un niveau au JO	Niveau 1 = 1 pt Compétence non acquise	Ne prend pas de décision	Gestes et coups de sifflet inexistants ou rares	Ne connaît pas ou très peu le règlement	N'assure pas la protection du joueur	Loin, immobile, passif et statique
	Niveau 2 = 2 pts Compétence en cours d'acquisition	Prend des décisions simples, parfois hésitant	Connaît les six gestes de base et coups de sifflet peu audibles	Connaît les fondamentales (but, aire de jeu et maniement du ballon)	Veille à la protection du joueur, siffle des fautes et non seulement des infractions	Se déplace un peu mais reste assez loin de l'action
	Niveau 3 = 3 pts Compétence acquise	Prend une majorité de bonnes décisions	Connaît la majorité des gestes et coups de sifflets nets et entendus	Connaît les règles essentielle, la gestion du duel et de la loi de l'avantage	Veille à la protection du joueur, utilise des sanctions disciplinaires	Sait se placer et se déplacer en binôme
	Niveau 4 = 4 pts Compétence maîtrisée	Décide vite, cohérence des décisions	Connaît tous les gestes et modulation des coups de sifflet	Maîtrise complètement le règlement et gère le jeu passif	Veille à la protection du joueur, utilise les sanctions disciplinaires et utilise la sanction différée	Sait arbitrer en binôme (arbitre de but et arbitre de champ) Communique avec la table
Mon évaluation	/ 20					
Professeur	/ 20					
Évaluation finale	/ 20					

Pour être validé niveau District, il faut obtenir une note supérieure à 10. Pour être validé Départemental, il faut obtenir une note supérieure ou égale à 13 et aucune compétence non acquise. Pour être validé Académique, il faut obtenir une note supérieure ou égale à 16 et aucune compétence non acquise.