

COMMISSION DÉPARTEMENTALE DE L'ARBITRAGE

RAPPORT CANDIDAT A L'ARBITRAGE



Match Date : Équipes : – Cat : Score : 10 / 1
 Arbitre Nom : **M.** Fonction Arb. Central Arb. Assist Observé par : **Jean-Baptiste MATOUTOU**
 Degré de difficulté : Facile Normal Difficile Très difficile Date Rapport : 25/09/2024 14:46

QA : Qualité Acquise

PA : Point à Améliorer

MS : Manquement Significatif

ORGANISATION D'AVANT MATCH	QA	PA	MS		QA	PA	MS
Ponctualité d'arrivée au stade (1 heure avant le coup d'envoi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Consignes aux capitaines et aux arbitres assistants	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contrôle de l'équipement du terrain (filets, tracés des lignes...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Contrôle de l'équipement des joueurs avant la rencontre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tenue vestimentaire et « matériel » de l'arbitre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vérification des bancs de touche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gestion de la feuille de match	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Début le match à l'heure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Commentaires, Constats et Conseils

QUALITES ATHLETIQUES AU SERVICE DU JEU	QA	PA	MS		QA	PA	MS
Activité et condition physique, endurant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Occupation adaptée de l'aire de jeu (diagonale) et anticipation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Changement de rythme en adéquation avec l'évolution du jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Utilisation de la course à reculons	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Commentaires, Constats et Conseils

COMPETENCES TECHNIQUES	QA	PA	MS		QA	PA	MS
Exécution des remises en jeu (ballons arrêtés, murs, Coup Franc, Rentrée de Touche)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Détection des fautes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coup de sifflet net et sans équivoque (tonalité, sonorité)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Signalisations claires	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Procédures des remplacements et des joueurs blessés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Protection des joueurs (tacles, semelles)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Commentaires, Constats et Conseils

COMPETENCES DISCIPLINAIRES	QA	PA	MS		QA	PA	MS
Utilisation de la Mise en garde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Procédure de délivrance des sanctions disciplinaires	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilisation d'une manière cohérente des sanctions disciplinaires (avertissement/exclusion)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Commentaires, Constats et Conseils

Autorité naturelle (se faire respecter sans autoritarisme)

Courage et prise de responsabilités

Collaboration avec les assistants

Devoirs administratifs

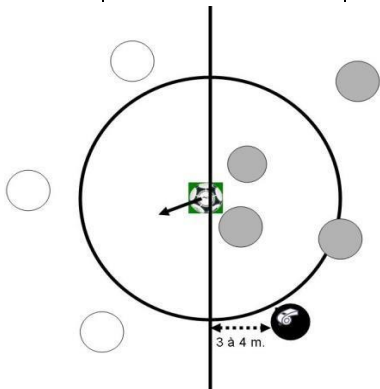
Commentaires, Constats et Conseils

PLACEMENTS ET SIGNALISATION

COUP D'ENVOI

Se placer derrière le ballon, à gauche du rond central. Avant de donner le coup de sifflet, s'assurer que les joueurs soient bien dans leur camp respectif, compter le nombre de joueurs dans chaque équipe, vérifier la présence des gardiens de but, arbitres assistants, délégués.

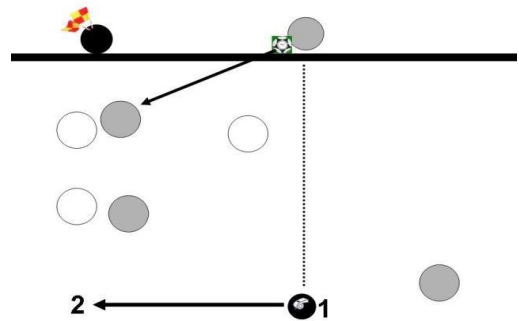
correct | imparfait | à travailler



RENTREE DE TOUCHE

Indiquer le sens de la remise en jeu (en direction du but de l'équipe qui a sorti la balle) puis se placer à hauteur de la sortie de balle et marquer d'un geste du bras l'endroit où la remise en jeu doit être effectuée (1). Lorsque le joueur est correctement placé, l'arbitre anticipe et se porte en avant (2)

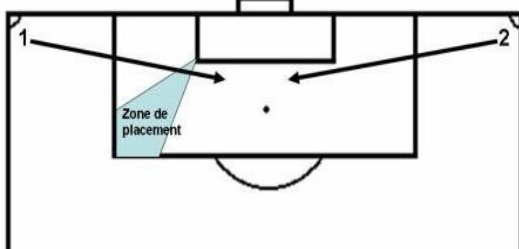
correct | imparfait | à travailler



CORNER

Pour signaler le corner, l'arbitre indique en position arrêtée à l'aide du bras le coin où devra être exécuté le corner. Que le coup de pied de coin soit exécuté en 1 ou en 2, l'arbitre sera dans la zone de placement indiquée sur le schéma.

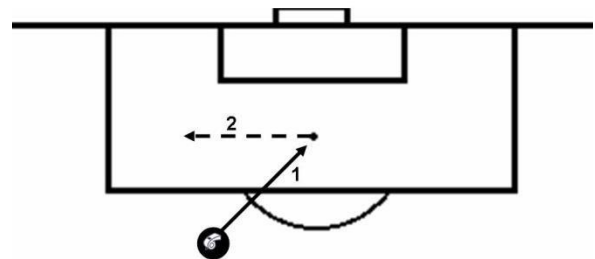
correct | imparfait | à travailler



PENALTY

L'arbitre lorsqu'il siffle un penalty court rapidement vers le point de penalty (1) en l'indiquant du bras puis se recule sans s'arrêter en course arrière (2) pour se placer comme indiqué sur le schéma

correct | imparfait | à travailler



COUP DE PIED DE BUT

Une fois que le ballon est sorti en coup de pied de but, l'arbitre, en position arrêtée (1), indique la surface de but en inclinant le bras vers le bas puis part rapidement se placer en course arrière comme indiqué sur le schéma (2) de façon à toujours voir le ballon. Une fois le ballon parti, l'arbitre doit se déplacer vers la chute du ballon pour voir les fautes éventuelles (poussée, tirage maillot, ascenseur...).

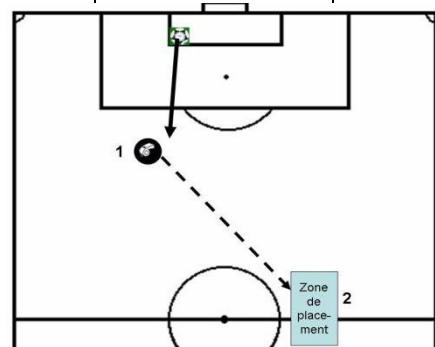
Côté droit

correct | imparfait | à travailler



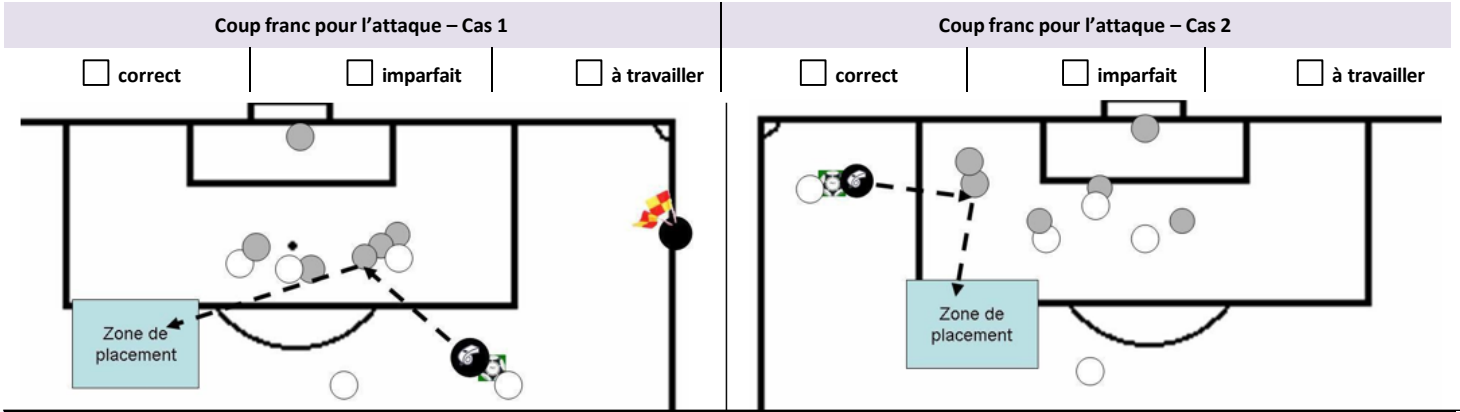
Côté gauche

correct | imparfait | à travailler



COUPS FRANCS A PROXIMITE DU BUT ADVERSE

Après avoir sifflé la faute, aller rapidement à l'endroit et indiquer le sens du coup franc. Etape par étape vous diriger la procédure par geste et de la voie : faire placer le ballon à l'endroit de la faute, indiquer aux joueurs de tirer au signal en montrant clairement le sifflet. Placer le mur et tous les adversaires à 9,15 mètres du ballon; puis aller se placer dans la zone permettant de surveiller l'ensemble des duels comme sur corner et s'assurer que le ballon et le mur ne bougent pas.



<p>COUP DE PIED DE BUT</p> <p>Sur un CPB, quand le ballon est sorti, s'arrêter, indiquez avec le bras vers le bas la surface de but puis allez-vous placer.</p> <p><input type="checkbox"/> bon <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> faible</p>	<p>CORNER</p> <p>Sur un corner, quand le ballon est sorti, arrêtez-vous, indiquez avec le bras de 3/4 vers le haut vers le coin où doit être joué le corner puis se placer.</p> <p><input type="checkbox"/> bon <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> faible</p>	<p>RENTREE DE TOUCHE</p> <p>Quand le ballon est sorti, signalez énergiquement avec le bras à l'horizontale vers le camp de l'équipe qui a mis le ballon en touche, puis anticiper la retombée du ballon</p> <p>bon <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> faible</p>
---	---	---

<p>COUP FRANC DIRECT</p> <p>Après avoir sifflé la faute, indiquez énergiquement le sens du coup franc (bras à l'horizontale vers le camp fautif). Puis adoptez le placement correct (voir rubrique placement sur CF)</p> <p><input type="checkbox"/> bon <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> faible</p>	<p>COUP FRANC INDIRECT</p> <p>Après avoir sifflé la faute, indiquez énergiquement le sens du coup franc, puis une fois placé levez le bras à la verticale jusqu'à ce qu'un autre joueur que le botteur ait touché le ballon ou que le ballon soit sorti du terrain (hors but)</p> <p><input type="checkbox"/> bon <input type="checkbox"/> moyen <input checked="" type="checkbox"/> faible</p>	<p>COUP DE PIED DE REPARATION</p> <p>Déplacez-vous rapidement vers le point de penalty en l'indiquant du bras puis reculez-vous de suite vous placer (voir rubrique déplacement)</p> <p><input type="checkbox"/> bon <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> faible</p>
--	--	--

<p>AVANTAGE</p> <p>Quand vous décidez de laisser le jeu se poursuivre lors d'un avantage, signalez cet avantage du ou des bras et dites : "avantage"</p> <p><input type="checkbox"/> bon <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> faible</p>	<p>ATTRIBUTION D'UN CARTON</p> <p>Quand vous attribuez un carton à un joueur, faites sortir ce joueur de l'attroupement, puis présentez-lui le carton bras tendu vers le haut de manière non agressive</p> <p><input type="checkbox"/> bon <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> faible</p>	<p>APRES UN BUT MARQUE</p> <p>Après contact visuel avec l'arbitre assistant, indiquez le centre du terrain avec le bras et repartez-vous placer en course arrière. Ne sifflez pas sur un but (sauf but litigieux)</p> <p>bon <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> faible</p>
---	--	--

BILAN DE LA PRESTATION

Appréciation finale

Candidat apte

Candidat à revoir

Candidat non validé

Commentaires, Constats et Conseils

Personnalité

Affirmée / Sure de soi

Hésitante

Timide / Effacée

Commentaires, Constats et Conseils