

HANDBALL



Fiche sport



Mise à jour : Mai 2015

Sommaire et Introduction

La fiche sport HANDBALL a pour objectif des précisions dans quatre domaines :

- le format des compétitions dans l'activité,
- Le règlement « commun » aux 4 activités collectives suivantes : Basket-ball, Football, **Handball**, Volley-ball
- le règlement fédéral UNSSFM propre à l'activité,
- le programme jeune officiel lié à l'activité.

La fiche sport donne un cadre précis mais elle offre par ailleurs des pistes de développement.

Valable sur l'année scolaire 2015- 2016, elle pourra être mise à jour au cours de cette période par la

commission technique nationale UNSSFM (CTN UNSSFM) composée de 3 personnes, en majorité enseignants d'EPS, spécialistes de l'activité et l'enseignant référent formation jeune officiel de l'activité concernée.

Compétition

Calendrier

En ce qui concerne le calendrier UNSSFM de l'activité. Il est disponible sur le site www.unssfm.org/calendrier

Catégorie d'âge 2015/2016

Benjamin	né(e)s en 2005/2004/2003
Minime	né(e)s en 2002/2001
Cadet	né(e)s en 2000/1999
Junior	né(e)s en 1998/1997
Senior	né(e)s en 1996 et avant

Composition des équipes	<p>Benjamins / Benjamines : 11 élèves inscrits sur la feuille de match.</p> <p>Minimes / Lycées : 12 joueurs maximum inscrits sur la feuille de match.</p> <p>Surclassement autorisé (document de surclassement officiel sur www.unssfm.org).</p> <p>1 accompagnateur par équipe (jeune coach, parent d'élève, enseignant d'EPS)</p> <p>1 Jeune Officiel formé, validé par équipe qualifiée (BG et MG en 2015/2016)</p>
Type de jeu	<p>Benjamins / Benjamines :</p> <ul style="list-style-type: none">- 2 joueurs au moins hors des 9m- Engagement du GB- Interdiction de gêner la relance du GB (être dans les 9m adverses lors de celle-ci) <p>Autres catégories : pas d'imposition. Engagement du centre</p>
Jeune Officiel	<p>1 Jeune Officiel par équipe BG et MG qualifiée pour les districts, le Jeune officiel doit avoir été formé. Il devra avoir passé une évaluation théorique dans son cours d'AS ou d'EPS, garantissant la qualité de son arbitrage. Il peut être d'une autre association sportive de la zone. Il peut être joueur lors de la compétition .En cas</p>

	d'absence, l'équipe concernée ne pourra pas être classée.
Licences	La liste d'engagement avec numéro de licence UNSS (via OPUS) à télécharger sur le site internet UNSSFM . La liste complète doit être présentée le jour de la compétition.
Réclamations	Toute réclamation faite après le début du match ne sera pas recevable.
Protocole obligatoire	Il est demandé à chaque responsable tournoi de tout mettre en œuvre afin de respecter un protocole de début et de fin de rencontre.

Règlement UNSSFM Sport C0.

1- Gestion des points

- Victoire : 4 points sont attribués pour une victoire
- Nul : 2 points sont attribués pour le match nul
- Défaite : 1 point est attribué pour un match perdu
- Forfait : 0 pt est attribué pour un forfait (absence de l'équipe ou effectif insuffisant). à l'heure du début de match

2- Format des rencontres UNSSFM

- Poules de 3 : si plus de 2 équipes qualifiées alors match de barrage entre second et 3^{ème}
- Poules de 4 ou 5 : Si 3 équipes qualifiées alors match de barrage entre second des 2 poules, si 4 équipes qualifiées alors match de barrage entre second et 3^{ième}, dans tous les cas, il est prévu des matchs de classement.

3-Cas d'égalité lors des matchs de poule

- 1- Fair-play (points de pénalité suite aux avertissements obtenus sur l'ensemble des matchs,
- 2- Pointaverage particulier, on regarde les résultats des matchs des équipes à égalité
- 3- Goal-average général : différence des buts, points ou sets marqués et buts, points ou sets encaissés sur l'ensemble des matchs de poule,
- 4- Meilleure attaque : équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts, points ou sets sur l'ensemble des matchs de poule,
- 5- L'équipe qui possède le joueur le plus jeune.

4- Jeunes officiel UNSSFM obligatoire dans les catégories Benjamin et Minime uniquement.

Cf Plus haut

5- Gestion des sanctions

Le Jeune Officiel peut sanctionner le responsable de l'équipe durant le match. Le carton est comptabilisé pour le calcul des points de pénalité, Voir règlement UNSSFM HANDBALL ci-dessous.

Le responsable de tournoi peut également sanctionner un entraîneur (2 mn exclusion ou interdiction de banc de touche) qui ne permettrait pas le bon déroulement du match (pression sur la table de marque, le jeune officiel, attitude contraire aux valeurs éducatives UNSSFM)

6 - Date limite d'engagement

La liste d'équipe doit être transmise au secrétariat U.N.S.S.F.M. une semaine avant la compétition (cf. loi en cas d'absence au début du tournoi, l'équipe est déclarée forfait). Sur celle ci doit figurer : La liste des joueurs par équipe (équipe 1, équipe 2, équipe 3) inscrits pour tout le tournoi. Le n° de licence (cf. liste « type » sur le site de l'[U.N.S.S.F.M.](#), rubrique feuilles d'engagement).

Un joueur ne peut pas changer d'équipe en cours de tournoi.

Feuille de match à remplir avant le début de chaque rencontre. Double vérification de la feuille de match par l'arbitre et les responsables.

Licences : vérification obligatoire avant le match de la feuille d'engagement par les responsables de la table de marque et ou les jeunes officiels. Liste de l'équipe OPUSS.

Un joueur non licencié ne peut pas disputer la rencontre.

Règlement HANDBALL UNSSFM 2015- 2016

TEMPS DE JEU / NOMBRE DE JOUEURS MAXIMAL

	1 Match/jour	2 Matches/jour	3 Match/jour	Nbr joueurs max
Benjamins	2x15	2x12	2x10	11
Minimes	2x20	2x15	2x12	12
Cadettes/Juniors Filles	2x20	2x16	2x12	12
Cadet/Juniors Garçons	2x25	2x18	2x15	12

LES TEMPS de PAUSE à LA MI-TEMPS

- 6 min pour TOUS les matchs et toutes les catégories

LES TEMPS MORTS

- 3 temps mort par équipe et par match

2 temps mort maximum par mi-temps

- 1 temps mort par prolongation.
- La durée du temps mort est de 1 minute.

LES CHANGEMENTS

- Les changements se font sans autorisation de l'arbitre, dans la zone de changement

SANCTIONS

- 1re faute anti-jeu : 2' d'exclusion sans remplacement.
- 2e faute : 2' d'exclusion et un avertissement.
- 3e faute : exclusion définitive sans remplacement.
- Toute communication à l'arbitre revendicative ou agressive : 2' d'exclusion.

En fonction de la durée des matchs, la durée de 2 mn peut être réduite à 1mn (sauf pour faute dangereuse et d'anti-jeu)

LE RÈGLEMENT DE JEU

Les règles de la FIHB sont appliquées.

Ainsi, les gants ne sont pas acceptés pour les gardiens de but.

Pour les catégories Benjamins / Benjamines des obligations (dans un souci de formation)

REMISE EN JEU: à partir du Gardien de But SANS coup de sifflet de l'arbitre

Après un but, INTERDICTION d'INTERCEPTER la REMISE EN JEU du GB dans les 9M adverses

Obligation de 2 défenseurs hors des 9m (Exemple : défense de zone 0/6 interdite)

CAS D'EGALITE

(cf. règles aux sports collectifs)

- **Les cartons jaunes ne sont pas comptabilisés**
- **Les exclusions de 2 mn sont comptabilisées = 5 points**
- Carton rouge à la suite de 3x2' = 7 pts
- Carton rouge direct = 10 pts

RETARD

(cf. règlement général)

- Si le responsable de tournoi n'est pas averti du retard d'une équipe (pour raison valable) : MATCH PERDU PAR 10 / 0
- S'il est prévenu : aménagement de la programmation avec possibilité de 2 matchs successifs pour l'équipe en retard.

Le programme Jeune Officiel

HANDBALL UNSSFM

1- LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

- Connaître le règlement de l'activité.
- Être sensible à l'esprit du jeu.

Être objectif et impartial.

Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSSFM, carte de jeune officiel, règlement de l'activité,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DU HANDBALL et le règlement UNSSFM

1 - LE BALLON

- 58 à 60 cm et 425 à 475 g (Taille 3) pour les pôles espoirs masculins et juniors/seniors
- 54 à 56 cm et 325 à 375 g (Taille 2) pour les minimes garçons, cadets et cadettes, juniors/seniors filles, cadettes pôles espoirs ;
- 50 à 52 cm et 290 à 330 g (Taille 1) pour les minimes filles

Il faut au moins deux ballons pour chaque match.

Il est permis de :

- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux ;
- Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par terre ;
- Faire 3 pas au maximum avec le ballon (marcher)
- Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes.

Il est interdit de :

Toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but (Double dribble).

- Toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou),
- Il n'est pas permis de conserver le ballon en possession de sa propre équipe, sans qu'une tentative d'attaque ou de tir au but soit reconnaissable Ceci est considéré comme jeu passif qui est sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon Le jet franc doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu. L'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement.

2 - LE BUT

La surface du but

Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but. Le ballon appartient au gardien sur la surface de but.

Le Gardien de But

Le gardien de but ne peut pas :

Mettre le joueur adverse en danger ;

Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle ;

Après le renvoi, toucher à nouveau le ballon en dehors de la surface de but si ce dernier n'a pas été touché par un autre joueur au préalable ;

Toucher et ramener dans la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but

Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but ;

Validité du but

Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but.

Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement.

Un but peut être marqué directement sur :

- remise en jeu / jet franc / 7 mètres /engagement /renvoi

L'engagement

Au début du match, l'engagement est exécuté par l'équipe qui gagne le tirage au sort et qui a choisi l'engagement (/ et non pas le terrain)

Après chaque but, le match reprend avec un engagement exécuté par l'équipe qui a encaissé le but, dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement depuis le centre de l'aire de jeu

Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver au moins avec un pied sur la ligne médiane (ou GB chez les benjamins)

Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet.

Lors de l'engagement après un but, les joueurs adverses peuvent toutefois se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu.

Les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement.

La remise en jeu

Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne quitte l'aire de jeu en franchissant la ligne de sortie de but de son équipe.

La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres, depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou, s'il a franchi la ligne de sortie de but, de l'intersection entre la ligne de touche et la ligne de sortie de but du côté concerné.

Le porteur du ballon doit garder au moins un pied sur la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main.

Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à 3 mètres au moins du lanceur.

Le renvoi

Un renvoi est accordé quand le gardien a contrôlé le ballon sur la surface de but ou quand le ballon franchit la ligne de

sortie de but après avoir été touché en dernier lieu par le gardien de but ou un joueur de l'équipe adverse.

Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre, depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

3 - LES SANCTIONS SPORTIVES

Le jet franc est accordé dès qu'une irrégularité est commise par une équipe. Les arbitres devraient veiller à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc. Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre, en principe, de l'endroit où l'irrégularité est intervenue.

Les attaquants ne doivent pas se trouver entre les lignes de surface de but et de jet franc au moment de l'exécution d'un jet franc.

Lors de l'exécution d'un jet franc, les joueurs adverses doivent se tenir à une distance minimale de 3 mètres du lanceur.

Le jet de 7 mètres

Un jet de 7 mètres est ordonné quand une occasion manifeste de but est déjouée par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu,

Lorsqu'ils donnent un jet de 7 mètres, les arbitres doivent accorder un «time-out».

Le jet de 7 mètres est un tir au but et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre de champ.

4 - L'ÉQUIPE, LES CHANGEMENTS DE JOUEURS

L'Équipe

Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs.

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.

La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5. C'est l'arbitre qui juge si le match doit-être arrêté et à quel moment.

Les changements

Les joueurs et gardiens de but entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement à n'importe quel moment.

Un changement irrégulier doit être pénalisé d'une exclusion pour le joueur coupable.

3. LE JEUNE OFFICIEL CONNAÎT LES TÂCHES ET LES RÔLES DE L'ARBITRE

JE SUIS UN JEUNE ARBITRE :

1. J'AI UNE TENUE OFFICIELLE.
2. J'AI UN SIFFLET AUTOUR DU COU.
3. J'AI UNE PIECE POUR LE TIRAGE AU SORT.
4. J'AI UN CARTON JAUNE ET UN CARTON ROUGE DANS LA POCHE.
5. JE SIFFLE.
6. JE CONNAIS LES LOIS DU JEU.
7. JE CONNAIS LES GESTES DE L'ARBITRAGE.
8. J'APPLIQUE LES SANCTIONS.
9. JE RESTE CALME, COURTOIS, IMPARTIAL, SEREIN ET SUR DE MOI EN TOUTES CIRCONSTANCES.
10. JE NE M'ADRESSE QU'AUX CAPITAINES.
11. JE COMMUNIQUE AVEC LA TABLE de MARQUE.
12. JE CONNAIS MON RÔLE D'ARBITRE, AVANT, PENDANT ET APRÈS LA RENCONTRE.

4. LE JEUNE OFFICIEL CONNAÎT LES SANCTIONS

ÉCHELLE DES SANCTIONS

Avertissement (jaune)	Exclusion (2 minutes)	Disqualification (rouge)	Expulsion
-----------------------	-----------------------	--------------------------	-----------

IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Toute irrégularité qui est prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon doit être sanctionnée progressivement. Chaque irrégularité relevant de la sanction progressive requiert une sanction personnelle, en commençant par un avertissement, et se poursuivant par une série de sanctions de plus en plus sévères.

Les avertissements et les exclusions provenant d'autres irrégularités doivent également être pris en ligne de compte dans la progressivité.

Un joueur qui attaque le joueur adverse d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié.

Tout comportement antisportif grossier par un joueur ou un officiel de l'équipe sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci, doit être sanctionné par une disqualification.

Un joueur coupable de «voie de fait» pendant le temps de jeu doit être expulsé. Toute voie de fait commise en dehors du temps de jeu entraîne une disqualification.

5. LE JEUNE OFFICIEL FAIT APPLIQUER LE PROTOCOLE DE RENCONTRE

DISPOSITIONS AVANT LES RENCONTRES

FEUILLE DE MATCH

Lors de chaque rencontre, le professeur a obligation de fournir la liste des participants, à jour et sans ratures sur le document approuvé par l'UNSSFM

LICENCES UNSSFM

Pour une rencontre officielle (quel que soit le niveau), les membres d'une équipe doivent être titulaires d'une licence UNSSFM.

Les gestes de l'arbitre

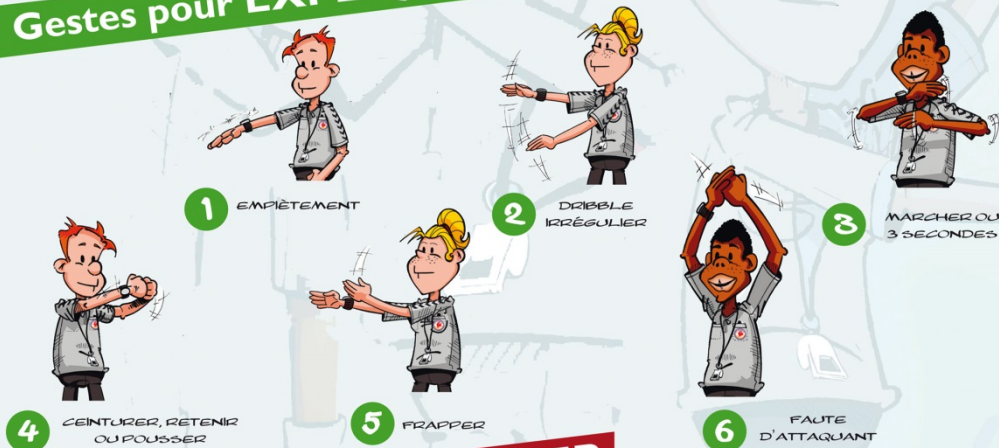
Pour se faire comprendre et respecter des joueurs et du public,

Tom, Léa et Jimi s'expriment par des gestes universels codifiés... qu'ils connaissent par cœur.

Gestes pour INFORMER



Gestes pour EXPLIQUER



Gestes pour SANCTIONNER



ANNEXES

HANDBALL UNSSFM QUESTIONNAIRE CONNAISSANCE DE L'ARBITRAGE Niveau départemental

1 - Le terrain de handball mesure :

- a) 35 mètres de long et 15 mètres de large
- b) 40 mètres de long et 20 mètres de large
- c) 45 mètres de long et 25 mètres de large

2 - La couleur du maillot du gardien est :

- a) Identique à celle de ses partenaires
- b) Différente
- c) Cela n'a pas d'importance

3 - Le but est accordé quand le ballon :

- a) Est sur la ligne
- b) A franchi la moitié de la ligne
- c) Franchit complètement la ligne

4 - Je ne peux pas garder la balle dans la main à l'arrêt :

- a) Plus de trois secondes
- b) Plus de cinq secondes
- c) Plus de dix secondes

5 - Lors d'un jet franc ou d'une remise en jeu, les adversaires doivent se trouver à :

- a) Un mètre du ballon

- b) Trois mètres du ballon
- c) Cela n'a pas d'importance

6 - Lors d'une remise en touche, le joueur tire et marque le but :

- a) Le but est refusé
- b) La touche est donnée à l'adversaire
- c) Le but est accordé

7 - Quand l'arbitre ordonne un jet franc, il indique en premier :

- a) Le type de la faute
- b) La direction du jeu

8 - Comment est attribuée la balle d'engagement à une équipe ?

- a) Par tirage au sort
- b) A l'équipe invitée
- c) A l'équipe évoluant à domicile

9 - Après la pause, à qui revient l'engagement du ballon ?

- a) A l'équipe qui ne l'a pas eu au début du match
- b) A l'équipe qui a marqué le dernier but
- c) A l'équipe menant au score

10 - Lors d'un engagement après un but, les joueurs adverses peuvent se tenir dans les 2 moitiés de terrain ?

- a) Vrai
- b) Faux

11 - Un joueur, ayant dribblé, doit transmettre son ballon ou tirer au but dès qu'il a fait trois pas ou dans les trois secondes après la saisie du ballon.

- a) Vrai
- b) Faux
- c) Parfois

12 - Quel est le temps maximum dont dispose un joueur pour tirer un jet de 7 mètres ?

- a) 1 seconde
- b) 3 secondes
- c) 5 secondes

13 - La première exclusion au handball est de 2 minutes. De combien sont les autres?

- a) 1 minute
- b) 2 minutes
- c) 3 minutes

14 - Que se passe-t-il au bout de la troisième exclusion d'un même joueur ?

- a) Il est disqualifié par un carton jaune immédiatement
- b) Il est disqualifié par un carton rouge
- c) Il est disqualifié après le prochain arrêt de jeu sans aucun carton

15 - Avec quoi confirme-t-on un avertissement à un joueur ?

- a) Un carton vert
- b) Un carton rouge
- c) Un carton jaune

16 - Un but est confirmé par :

- a) Un coup de sifflet
- b) Deux coups de sifflet
- c) Trois coups de sifflet

17 - Qu'est-ce qui est signalé par l'arbitre par trois coups de sifflet brefs et par le signe T ?

- a) Une faute
- b) La mi-temps

c) un time-out

18 - Le gardien de but peut-il sortir de la zone ?

a) Oui, quand il le souhaite, à condition de ne pas sortir balle en main

b) oui, mais il ne doit pas sortir des 9 mètres

c) non, il doit absolument rester dans la zone

19 - Le début d'une partie est signalé par le coup de sifflet de l'arbitre. Comment est signalée la fin ?

a) Par trois coups de sifflet de l'arbitre

b) Par le capitaine

20 - A quelle distance du but est tracée la ligne de jet franc ?

a) 3 mètres

b) 6 mètres

c) 9 mètres

EVALUATION JO HANDBALL UNSSFM (Exemple1)

DATE :

LIEU :

NOM Prénom	Né(e) le / Cat	Etablissement
	/	

JO ET JOUEUR EN MEME TEMPS OUI NON

NIVEAU déjà acquis :

A = Bonne maîtrise / Bonne connaissance des règles / Bonne prestation.

B = Bien, avec quelques hésitations / Manque d'expérience.

C = Partie à corriger rapidement/ Revoir la règle/ A travailler/ Modifier son comportement

CRITERES EVALUATION	1 ^{er} ARBITRE		
<i>AUTORITE ET PRESENCE</i>	A	B	C
Attitude, présence, tenue,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dirige le match Ne se laisse pas influencer par joueurs ou enseignant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maîtrise les situations litigieuses (sait s'imposer)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GESTUELLE	A	B	C
Connaissance des gestes (en conformité avec le règlement)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exécution des gestes (aisance, amplitude)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coup de sifflet : tôt, bref, fort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Décomposition en trois temps : (1) Coup de sifflet, (2) sens du jeu (3) pourquoi ? (la faute)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PERFORMANCE	A	B	C
Connaissance et application des règles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concentration , attention (imperturbable)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cohérence entre la faute et le geste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Protection du joueur (utilise l'échelle de sanction)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Niveau conforme à la certification déjà acquise :	OUI	NON
Remarques éventuelles ou nouvelle certification proposée :		

Signature de l'enseignant évaluateur :

EVALUATION JO HANDBALL UNSSFM (Exemple2)

DATE : LIEU :

NOM Prénom	Né(e) le / Cat	Etablissement / Ville
/		

JO ET JOUEUR EN MEME TEMPS **OUI** **NON** NIVEAU déjà acquis :

Rencontre :

- Catégorie
- Niveau : amical Pré-District District National

L'arbitrage a été globalement	Très difficile	difficile	facile	Très facile
Connaissance et utilisation des gestes	Insuffisant	Correct	Bien	Très bien
Utilisation du sifflet	Insuffisant	Correct	Bien	Très bien

Connaissance et utilisation du règlement	Insuffisant	Correct	Bien	Très bien
Autorité et Présence	Insuffisant	Correct	Bien	Très bien
Placement et Déplacement	Insuffisant	Correct	Bien	Très bien
Communication avec les autres arbitres	Insuffisant	Correct	Bien	Très bien
Contestation d'arbitrage	Insuffisant	Correct	Bien	Très bien

Nom de l'enseignant responsable de l'arbitre :.....Etablissement.....

Jugement : Ce jeune officiel est capable d'arbitrer le niveau :.....

EVALUATION Rencontre par le J.O UNSSF

DATE :

LIEU :

NOM Prénom	Né(e) le / Cat	Etablissement / Ville
	/	

Nature de la rencontre :

- Catégorie :
- Niveau : amical Pré-District District National

Appréciation de la rencontre par le jeune officiel arbitre :

Equipe1 :

Equipe2 :

Equipe1

Equipe 2

licences en règles	++/ +/ - /--	++/ +/ - /--
Fairplay	++/ +/ - /--	++/ +/ - /--
Connaissance du règlement	++/ +/ - /--	++/ +/ - /--
Contestation d'arbitrage (joueur)	++/ +/ - /--	++/ +/ - /--
Contestation d'arbitrage (banc de touche)	++/ +/ - /--	++/ +/ - /--