

Fiche d'évaluation - Arbitres Jeunes Lames

Nom et Prénom du Candidat

Arme

☐ E ☐ F ☐ S

Date de l'évaluation		Lieu	
Nom et prénom de l'évaluateur			

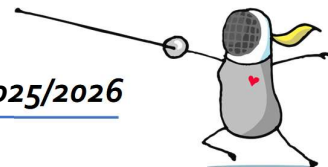
Pour chaque item des paragraphes 1 et 2, le niveau du candidat doit être évalué selon 4 niveaux :

- **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – le candidat maîtrise complètement la compétence, il est parfaitement autonome dans sa mise en œuvre et prend des initiatives pertinentes.
- **Acquis (A)** – le candidat maîtrise la compétence et répond adéquatement à ce qui est attendu. Il connaît et utilise correctement les connaissances ad hoc. Les erreurs sur le sujet sont quasi inexistantes.
- **En Voie d'Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n'y répond que partiellement du fait d'une maîtrise insuffisante des concepts. De fait des erreurs récurrentes sont observées.
- **Non Acquis (NA)** – le candidat n'a pas ou très peu assimilé le(s) concept(s). La mise en œuvre de la compétence est aléatoire voire inexistante.

Pour le paragraphe 3 (« justesse des décisions ») le niveau du candidat doit être évalué selon les 4 niveaux :

- **Acquis avec une certaine maîtrise (AM)** – la décision du candidat est juste dans plus de 80% des situations. Les analyses de phrases d'armes sont la plupart du temps justes, les cartons sont attribués avec justesse, les annulations de touches justifiées.
- **Acquis (A)** – le candidat maîtrise le niveau de compétence attendu d'un arbitre CJL, ses décisions sont juste dans plus de 60% des situations. Quelques erreurs (minoritaires parmi le nombre de décisions à prendre) sont notées sur l'analyse de la phrase d'armes, les annulations de touches, les sanctions de fautes de combat.
- **En Voie d'Acquisition (EVA)** – le candidat a compris la problématique mais n'y répond que partiellement du fait d'une maîtrise insuffisante des concepts. Les analyses sont confuses ou incohérentes, les décisions sont justes dans moins de 60% des situations
- **Non Acquis (NA)** – le candidat n'a pas ou très peu assimilé le(s) concept(s). les décisions semblent aléatoires, voire contraires à l'esprit du jeu et du règlement.

Nota : dans l'hypothèse où une compétence n'aurait pas pu être évaluée, cocher la case NE (situation à éviter autant que possible)



1 - Compétences obligatoires attendues d'un Arbitre Jeunes Lames.

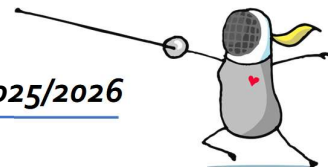
Seuil de validation : 100% de AM ou A

Gestuelle spécifique de l'arbitre	AM	A	EVA	NA	NE
Utilisation juste et cohérente des gestes officiels (mise en garde, commandements, annonce de la phrase d'armes)					
Annoncer clairement le score, désigner le vainqueur					
Montrer clairement les cartons le cas échéant					

Gestion des matches, du score et du chronomètre	AM	A	EVA	NA	NE
Annoncer clairement le match qui va débiter et celui qui suit					
Tenir la feuille de poule					
Gérer le chronomètre (sur l'appareil ou en manuel)					
Gérer le score (sur l'appareil ou en manuel)					

Placement de l'arbitre par rapport aux tireurs, contrôle matériel	AM	A	EVA	NA	NE
Positionnement par rapport aux tireurs et à l'action, maintien d'un champ visuel suffisant (tireurs, appareil,...)					
Placer correctement les tireurs au début du match					
Contrôler le matériel en début de poule ou de match (équipement, armes)					

Garantir la sécurité	AM	A	EVA	NA	NE
S'assurer que la pratique se fait dans le respect de la sécurité de tous					



2 - Compétences additionnelles attendues d'un Arbitre Jeunes Lames.

Seuil de validation : 60% de AM ou A (3 sur 5)

Attitude, prestance de l'arbitre

AM A EVA NA NE

Adéquation de la tenue vestimentaire avec la fonction d'arbitre					
Voix audible, justesse des termes, clarté de l'expression orale, maîtrise de sa communication non verbale, aptitude à rester calme et objectif					

Autorité & pédagogie

AM A EVA NA NE

Maintien de l'ordre sur et en dehors de la piste (tireurs, entraîneurs, spectateurs). Capacité à imposer ses décisions					
Pédagogie vis-à-vis des tireurs, aptitude à expliquer ses décisions et à les faire accepter					
Dynamisme, capacité à prendre des initiatives pour contribuer au bon avancement de la compétition, capacité à détecter des pannes					

3 - Compétences spécifiques à l'escrime.

Critère de validation : AM ou A

Justesse de la décision

AM A EVA NA NE

Analyse de la phrase d'armes, identification des fautes de combat et pertinence des sanctions, respect des règles du jeu (sorties de pistes, corps à corps, combats rapprochés), bonne application des cas d'annulation de touches					
--	--	--	--	--	--