

# Fiche Evaluation Pratique Jeune Arbitre Badminton - Niveau Académique -

NOM	Prénom	Date naissance	Etablissement - Ville
Professeur de l'élève	N° Licence Unss élève	N° J.A. élève	Date et Lieu
Niveau actuel du J.A.	Tee-shirt J.A.	Matériel nécessaire pour arbitrer	
Aucun - District - Départemental	oui - non	Plaquette - Stylo - Chronomètre - Sifflet	



N°	(Pré requis : possède ou maîtrise le niveau départemental) Explication des compétences jugées	Insuf.	Moyen	Bien	T Bien
1	<b>Renseigne totalement les éléments administratifs des feuilles de score UNSS et les transmet au secrétariat :</b> - nom, prénom, établissement des joueurs, du JArbitre, du JCoach, date et nature de la compétition, n° du terrain ... - type du match (Simple Dame = SD, Double Mixte = DM ...). - heure de début et de fin de match, durée du match, signatures en fin de match, entoure l'équipe vainqueur.	0	1	1,5	2
2	<b>Arbitre un match en double avec une feuille de score UNSS :</b> - note correctement = Serveur / Receveur (S/R), le début du match (0/0), les scores dans les bonnes lignes et colonnes. - sait placer ou corriger le placement des joueurs (en particulier au service en double). - entoure le score du set terminé et le reporte correctement au début du set suivant.	0	1	2	3
3	<b>Sait gérer les temps de récupération/coaching, sait gérer et noter les incidents de jeu :</b> - milieu du set = changer $\frac{1}{2}$ terrain, chrono. = (1min jeune coach) ; à 40s, annonce 2 fois « terrain 2, 20s ». - fin du set = entourer le score, retour terrain départ, chrono. = (2min jeune coach) ; à 1min40s, annonce 2 fois « terrain 2, 20s ». - annonce et note les incidents de jeu = avertissement (A), suspension de jeu (S), blessure (B), abandon (Abandon) ...	0	1	2	3
4	<b>Utilise et connaît les gestes du juge de ligne :</b> - volant « IN » = le juge de ligne tend le bras vers la ligne. - volant « OUT » = le juge de ligne écarte les 2 bras à l'horizontale. - le juge de ligne n'a pas vu et n'est pas en mesure de juger = celui ci met ses 2 mains devant ses yeux.	0	1	2	3
5	<b>Arbitre avec « AUTORITE » :</b> - prends des décisions sûres et rapides sans se laisser influencer en employant la terminologie officielle. - est capable d'anticiper, de corriger et d'intervenir en cas d'erreurs ou d'incidents de jeu. - contrôle son terrain et son environnement = l'entraîneur (ex: coaching interdit en cours de jeu ...), le scoreur, les spectateurs ...	0	1	2	3

**Évalué par la/les personne(s) ressource(s) :**

**TOTAL =**                      / 14 pts

**Nature de la compétition ou de l'événement :**