FSTB - rapport de visionnement

Commission d'arbitrage de la FSTB, www.tchoukball.ch

Décision (merci de laisser vide)	Type de match, ligue
	☐ Championnat — ☐ Ligue A / ☐ Ligue B ☐ Tournoi — ☐ Autre:_____

Candidat	Prénom	Nom	Club
Arbitre IV	Prénom	Nom	Club
Equipes	A	B	Résultat
Match	Lieu	Date	Durée

	correct	faux	oublié	Pts	x	Tot	Type d'erreur, circonstances
A. Règles du jeu							
Marcher					3		☐ Centre du terrain ☐ Glissades, roulades
Pénétration					3		☐ Erreurs sur volantes
Zone					2		☐ Erreurs sur volantes
Cadre					3		☐ Arrête le jeu inutilement ☐ Laisse trop jouer
Gêne					2		☐ Défense gênée ☐ Attaque gênée ☐ 2e zone
Balle dans/hors de la zone					3		
Nb passes, secondes, tirs					2		☐ Passes ☐ Secondes ☐ Tirs
Jeu avec la jambe					3		
Joueur hors du terrain					2		☐ En attaque (ligne de fond) ☐ En défense
Autre					2		☐ Ligne de fond engagement ☐ Ligne centrale ☐ Coup franc (exécution) ☐ Possession en début de tiers ☐ Changement (emplacement) ☐ Changement (mauvais moment)
B. Gestes et sifflet	:-)	:-|	:-(				
Gestes					5		☐ Pas clair ☐ Trop bref ☐ Trop long (ralentit le jeu)
Indication où recommencer le jeu					3		☐ Mauvais endroit ☐ Pas d'indication ☐ Trop bref ☐ Trop lent (ralentit le jeu)
Sifflet					4		☐ Trop doux, hésitant ☐ Trop fort, provocateur ☐ Ne siffle pas toutes les fautes ☐ N'adapte pas la force
C. Attitude et impartialité							
Se fait respecter					2		☐ Facilement influençable ☐ Entre trop en discussion ☐ Trop formaliste ☐ Arrogant, non naturel
Impartialité					2		☐ Partial ☐ Compensation
Concentration					2		☐ Peu concentré mais constant ☐ Concentration descendante
Position, posture					2		☐ Mauvais placement ☐ Mauvaise posture
D. Impression générale					5		
							/150

Commentaires (éventuels) de l'arbitre IV

Signature de l'arbitre IV

Colonne "Pts": 3 = très bon, pas d'erreurs, 2 = bon, peu d'erreurs (suffisant), 1 = insuffisant, trop d'erreurs, 0 = très mauvais, erreurs répétées
Pour chaque ligne, multiplier la valeur contenue dans "Pts" par la pondération contenue dans "x" pour obtenir la valeur dans "Tot".
L'examen est réussit si le candidat obtient au minimum 2/3 des points.
Si un critère n'apparaît pas dans le match (p.ex. "jambes"), alors biffer la ligne correspondante et retirer les points potentiels maximum du total de 150.

Merci de retourner ce rapport au responsable de la commission d'arbitrage