

FICHE D'ÉVALUATION DES ARBITRES DE HOCKEY SUBAQUATIQUE : ARBITRE AQUATIQUE

	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2 (AN1)	Niveau 3 (AN2)
Test physique	Moins de 5 longueurs.	De 5 à 8 longueurs.	De 9 à 12 longueurs.	Plus de 13 longueurs.
Avant et après match	Ne s'échauffe pas. Ne vérifie pas le matériel. N'est pas prêt pour le match. Ne sais pas garder ses distances avec les équipes.	Vérification du matériel tardive et/ou approximative.	Se prépare pour le match. Vérifie le matériel des joueurs, mais oublie de vérifier le matériel du terrain (buts, murs, etc.). Ne garde pas toujours ses distances avec les équipes.	Se conditionne pour le match (échauffement, concentration). Anticipe la vérification du matériel des joueurs et du terrain (buts, murs, etc.). Sait garder ses distances avec les équipes et s'adapte au contexte du match.
Gestes d'arbitrage	Ne connaît pas les gestes.	Connaît uniquement les principaux gestes mais hésite ou ne les effectue pas distinctement. Fonctionne beaucoup avec la parole. Ne reprend pas les gestes des autres arbitres.	Connaît et effectue les principaux gestes de manière claire et distincte. Oublie certains gestes (désigner le joueur fautif, type de faute, avantage, etc.). Reprend les gestes des autres arbitres.	Maîtrise parfaitement tous les gestes, les effectue de manière claire et distincte, sans hésiter.
Déplacement et positionnement	Reste statique et/ou trop loin de l'action. Ne s'immerge quasiment jamais.	Suit le jeu maladroitement (gêne ou est pris de vitesse). Ne s'immerge pas assez.	Suit le jeu à bonne distance (environ 3 à 5m). S'immerge régulièrement. Se laisse parfois enfermer sur le mur ou dans le coin.	Suit le jeu à bonne distance (3 à 5m de l'action). S'immerge régulièrement. Se place de manière pertinente en fonction de l'action et du deuxième arbitre. Anticipe les actions de jeu.
Interventions et vision des fautes	N'intervient quasiment jamais et/ou trop souvent à tort.	Intervient maladroitement (se trompe souvent). Signale surtout sur les fautes de manipulation. Ne signale pas assez les fautes sur le joueur. Ne sanctionne pas les joueurs (prison). N'utilise pas les tirs ou buts de pénalités. Ne laisse pas les avantages.	Intervention souvent pertinente. Signale les fautes sur le joueur et essaie de sanctionner le fautif (utilisation timide ou maladroite de l'avertissement et des prisons). Maîtrise partiellement la règle de l'avantage, les tirs ou buts de pénalités et/ou les fautes « plus pointues » (tir dangereux, obstructions, etc.).	Interventions très souvent pertinentes : laisse l'avantage à bon escient, signale tous les types d'infractions. Vision juste des fautes et sanctionne le fautif et l'équipe de manière pertinente (avertissements, et mise en prison maîtrisée, tir et buts de pénalité signalé).
Relance du jeu	Mauvais placement du palet (n'a pas la notion des distances). Beaucoup trop lent et très hésitant.	Placement approximatif du palet et/ou trop lent. Signale uniquement les faux départs évitent : ne fait pas assez respecter les 3m. Relance le jeu trop lentement.	Place le palet en respectant les distances (2m, 5m, centre, etc.). Fait respecter la ligne des 3m. Relance le jeu correctement.	Place le palet et le jeu en respectant les distances (2m, 5m, centre, etc.). Fait respecter la ligne des 3m. Place et relance le jeu rapidement : donne du rythme au match.
Gestion du match	Ne sais pas décider. Subit le match au lieu de le gérer.	Ne regarde pas suffisamment le deuxième arbitre. Hésite trop et applique une décision prise par quelqu'un d'autre (influçable). Aucune gestion des temps forts du match ni des conflits. Ne sais pas expliquer ses décisions (arbitres, capitaines).	Essaie de tenir compte des autres arbitres. Gestion approximative des temps forts du match et des conflits. Sait expliquer ses prises de décision (arbitres, capitaines).	Travail en équipe avec les autres arbitres. Maîtrise les temps forts du match. Gère les conflits. Sait expliquer ses prises de décision (arbitres, capitaines).

FICHE D'ÉVALUATION DES ARBITRES DE HOCKEY SUBAQUATIQUE : ARBITRE PRINCIPAL

	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2 (AN1)	Niveau 3 (AN2)
Avant et après match	N'est pas prêt pour le match. Ne sais pas garder ses distances avec les équipes.	Ne vérifie pas qu'il a les éléments indispensables au bon déroulement du match (palet, arbitres, chronomètre, signal sonore, etc.).	Se prépare pour le match. Vérifie qu'il a les tous éléments nécessaires au bon déroulement du match (palet, arbitres, chronomètre, signal sonore, etc.). Ne garde pas toujours ses distances avec les équipes.	Se conditionne pour le match (concentration). Vérifie qu'il a les tous éléments nécessaires au bon déroulement du match (palet, arbitres, chronomètre, signal sonore, etc.). Sait garder ses distances avec les équipes et s'adapte au contexte du match.
Gestes d'arbitrage et gestion du temps	Ne répète pas les gestes des arbitres aquatiques. Ne connaît pas les gestes. Ne gère pas le temps du match.	Connaît uniquement les principaux gestes mais hésite ou ne les effectue pas distinctement. Fonctionne beaucoup avec la parole. Ne reprend pas tous les gestes des arbitres aquatiques. Mauvaise gestion du temps du match (temps de prison, arrêts du chrono, annonces des temps de reprise de jeu).	Connaît et effectue les gestes et les effectue de manière claire et distincte. Reprend les gestes des autres arbitres. Maîtrise complètement tous les temps de jeu (reprise du jeu, gestion des prisons, etc.). Maîtrise partielle du rythme du jeu.	Maîtrise parfaitement tous les gestes, les effectue de manière claire et distincte, sans hésiter. Maîtrise complète de tous les temps de jeu (reprise du jeu, gestion des prisons, etc.) et du rythme du jeu (décisions et relances rapides).
Gestion du match	Ne sais pas décider. Subit le match au lieu de le gérer. Attitude inadaptée (tenue, comportement, etc.).	Ne regarde pas ses arbitres aquatiques. Hésitant dans ses décisions (influençable). Ne surveille pas les changements. Est dépassé par les événements.	Est attentif aux arbitres aquatiques. Gestion approximative des conflits. Sais prendre des décisions. Surveille les changements. Gère correctement plusieurs événements simultanés.	Est attentif aux arbitres aquatiques et au jeu. Surveille les changements et les fautes de surface. Dirige et surveille sa table de marque. Gère les conflits et les événements de jeu (blessures, etc.).