

## Formulaire d'évaluation des arbitres par niveau (FEAN)

**Date de l'évaluation**
*(Toutes les dates en format jj/mm/aaaa)*
*jj/mm/aaaa*
**Expiration USAP**
*(4+ mois après l'évaluation)*
*jj/mm/aaaa*

<b>Nom de l'arbitre</b> _____		<b># PCO</b> _____		<b># USAP</b> _____	
<b>Courriel</b> _____		<b>Cellulaire</b> _____		<b>Résidence principale</b> _____	
<b>Région résidence</b> _____ <i>(Ouest/Centre/Est)</i>		<b>Résidence principale</b> _____ <i>(Province)</i>		<b>Résidence secondaire</b> _____ <i>(Province/État)</i>	
<b>Résultats des tests</b>		<b>Test arbitre:</b> _____ %		<b>Date</b> _____ <i>jj/mm/aaaa</i>	
<b>Test joueur:</b> _____ %		<b>Date</b> _____ <i>jj/mm/aaaa</i>		<b>Test juge de ligne</b> _____ %	
<b>Date test acuité visuelle</b> _____ <i>(12 mois et moins)</i>		<b>Nbre hrs entraînement</b> _____		<b>Date</b> _____ <i>jj/mm/aaaa</i>	
		<b>N1: 6+, N2: 10+</b>		<b>Test meilleures pratiques</b> _____ %	
<b>Nom de l'entraîneur</b> _____				<b>Nombre matchs arbitrés</b> _____	
				<b>Courriel de l'entraîneur</b> _____	

**INSTRUCTIONS: Vous assurer que tous les champs ci-haut sont remplis. Consulter les instructions spécifiques au FEAN pour plus de détails.**  
 Vous assurer que toutes les inscriptions faites à la main sont lisibles. **Niveau 1:** évaluer les éléments 1 à 25 (1ère page seulement). **Niveau 2:** évaluer les éléments 1 à 35.  
 Encercler chaque élément manqué. Le nombre de cercles permis pour obtenir le Niveau 1 et le Niveau 2 est identifié dans leur colonne respective.

Rencontre d'avant-match / Échauffement	N = Novice / 1 = Niveau 1 / 2 = Niveau 2			✓ ÉVALUATION	COMMENTAIRES
	N	1	2		
1. Inspection du terrain: Hauteur filet / Position filet / Dangers liés à la sécurité		1	0		
2. Rencontre avant-match: Noms / Identification serveurs départ / Format match / Inspection raquettes / Appels de ligne: Responsabilités – Appel à l'arbitre / Questions / Tirage au sort – Sélection		1	0		
3. Vérifie si: Écouteurs – Joueurs avec balles de surplus / Spécificité du terrain – Modifications au règlement		1	0		
4. Étapes finales: Temps échauffement disponible / Avertissement 1 minute / Temps écoulé – Choix balle / "15 secondes" / Annonce le début du match (verbatim)		1	0		
<b>Préparation de la feuille de pointage / Utilisation du pince-feuilles</b>					
5. Confirme les équipes et l'identité des joueurs / Encercler le nom des serveurs de départ		0	0		
6. Inscrit l'ordre au service / Identifie le côté du terrain qui est choisi		1	0		
7. Pince du pince-feuilles en direction de l'équipe au service / Pince numérotée à la bonne position		0	0		
8. Pince-feuilles sur le côté du corps ou dans le dos		0	0		
<b>Annonce du pointage / Inscription du pointage et des changements de côté / Pince numérotée</b>					
9. Annonce: Pointage / "Point" / "Deuxième serveur (service)" / "Changement de côté"		0	0		
10. Annonce du pointage: Signal de la main / Regarde le receveur / Cadence régulière / Voix forte / Bon pointage		4	2		
11. Utilise correctement: / \ et   / Déplace correctement la pince numérotée		0	0		
<b>Vigilance</b>					
12. Vérifie que les joueurs sont prêts		1	0		
13. Corrige mauvaise position des joueurs et mauvais serveur/receveur		2	1		
14. Identifie service illégal: Service à la cuillère / Service avec rebond / Service douteux (verbatim)		2	1		
15. Faute de pied au service: Ligne de fond / À l'extérieur de l'aire de service / Contact avec le sol		2	1		
16. ZNV: Service trop court / Mouvement de la tête / Focus sur les pieds des joueurs / Faute non vue		2	1		
<b>Gestion du match</b>					
17. Contrôle le déroulement du match / Fait preuve de confiance / Répond correctement aux questions		1	0		
18. Appel des fautes: Rapidement / Avec assurance / Donne une explication		1	0		
19. Procédure pour arrêter le jeu: Main levée / Pas vers l'avant / Explications / Réannonce le pointage		1	0		
20. Appel à l'arbitre pour un appel de ligne: Appel définitif / Si ne peut pas faire d'appel (verbatim)		1	0		
21. Fait preuve d'un comportement professionnel sur le terrain et à l'extérieur du terrain		0	0		
22. Temps d'arrêt régulier: Annonce "Temps d'arrêt receveurs (ou serveurs)" / Pointage / "1 minute" / Chronomètre / Centre du terrain / Localise la balle / Inscription sur la feuille de pointage / "15 secondes" / Nombre de temps d'arrêt disponibles (verbatim) / "Au jeu" / Pointage		1	0		
23. Temps d'arrêt changement de côté de mi-partie: Annonce "Temps d'arrêt, Changer de côté" / Pointage / "1 minute" / Chronomètre / Centre du terrain / Localise la balle / Inscription sur la feuille de pointage / Pivote la feuille de pointage et le pince-feuilles / "15 secondes" / "Au jeu" / Pointage		1	0		
<b>Procédure de fin de partie et de fin de match</b>					
24. Fin de la partie: Annonce "Point, Partie" / Pointage / "Temps d'arrêt, Changer de côté, 2 minutes" / Chronomètre / Récupère la balle / Pivote feuille pointage / Confirme les serveurs de départ / "15 secondes" / Donne la balle / Annonce "Partie #, Changement de côté à 6 (au besoin) / "Au jeu, 0-0-2"		2	1		
25. Fin du match: Annonce "Point, Partie, Match" / Pointage / Complète la feuille de pointage / Fait valider par les gagnants / Initiales gagnants / Récupère la balle		2	1		

