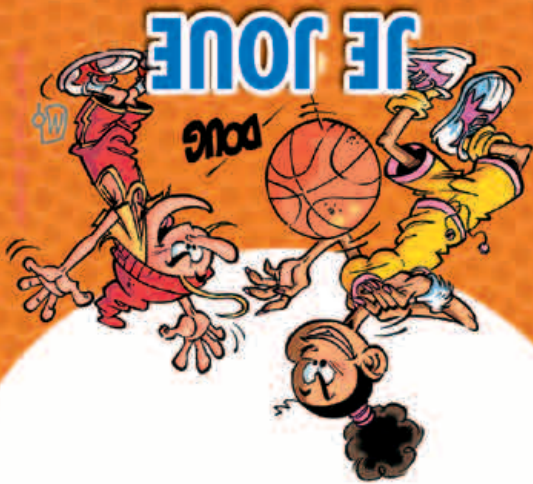


**JE PARTICIPE
J'ARBITRE**



Infos club

Comité	
Nom	
Adresse	
Téléphone	
Mail	
Couleur maillots	



Fédération Française de Basketball



**À l'école de basket,
J'apprends à TOUT faire...**



Mes entraîneurs

Qui suis-je ?

Mes progrès

J	A	P		Signature entraîneur
+	+		JAP de BRONZE 16 cases	Le :
+	+		JAP d'AR-GENT 32 cases	Le :
+	+		JAP d'OR 48 cases	Le :

Garçon

Fille

Nom :

Prénom :

Ne(e) le :

N° de licence :

Ma signature :

Signature de l'entraîneur :

Jouer, c'est le

- P**RENDRE DU PLAISIR
- R**IRE AVEC SES COPAINS, COPINES
- I**NTÉGRER LES CONSIGNES DE L'ENTRAÎNEUR
- N**E PAS S'ÉNERVER CONTRE LES AUTRES
- C**ORRIGER SES ERREURS
- I**MPLIQUER SES CAMARADES DANS LES JEUX
- P**ARTICIPER À LA VIE DE GROUPE
- A**CQUÉRIR L'ESPRIT D'ÉQUIPE
- L'ESSENTIEL**

Arbitrer, c'est

- S**IFFLER FORT
- I**NDIQUER À QUI EST LE BALLON
- M**ONTRER LE SENS DE L'ATTAQUE
- P**ARLER POUR DIRE CE QU'ON A VU
- L**IMITER LES SIGNES
- E**TRE PROCHE DE L'ACTION



Participer, c'est

- É**COUTER / ENCOURAGER
- V**IVRE AU SEIN DE SON GROUPE ET DE SON CLUB
- I**NTÉGRER LE GROUPE
- D**ONNER DES COUPS DE MAIN
- E**METTRE DES IDÉES
- N**OUER DES CONTACTS
- T**ESTER SES COMPÉTENCES



TIRER		PASSER	
T1	T2	P1	P2
T3	T4	P3	P4
REGARDER Attaque / défense		DRIBBLER	
R1	R2	D1	D2
R3	R4	D3	D4

SIFFLER LES SORTIES		SIFFLER LES REPRISES	
E1	E2	E1	E2
M1	M2	M1	M2
SIFFLER LES MARCHER		SIFFLER LES CONTACTS	
E1	E2	E1	E2
M1	M2	M1	M2

INSTALLER / RANGER LE MATÉRIEL		TENIR LA FEUILLE DE MARQUE	
E1	E2	E1	E2
M1	M2	M1	M2
CHRONOMÉTRER		PARTICIPER AUX ANIMATIONS	
E1	E2	E1	E2
M1	M2	M1	M2