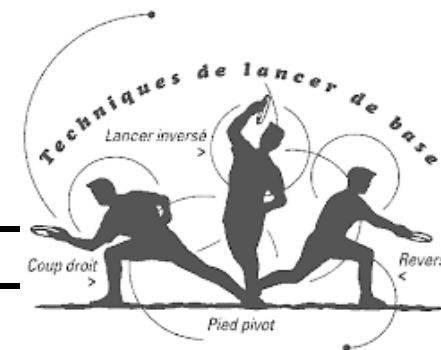


Fiche repères

Ces différents rôles s'inscrivent dans le cadre des compétences méthodologiques et sociales et particulièrement "agir dans le respect de soi et des autres" et "organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités".



JOUEUR	COACH	ARBITRE
<ul style="list-style-type: none"> * Connaît bien les règles du jeu. * Doit respecter les autres joueurs. * Doit écouter l'arbitre et les autres joueurs. * Doit rester lucide dans le jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> * Tout joueur(euse) peut-être coach (remplaçant N°2) * Il gère les rotations des remplaçants N°1. * Il conseille ses camarades en fonction des organisations en attaque / défense, choisies par l'équipe. 	<p>L'ARBITRE - JOUEUR "</p> <ul style="list-style-type: none"> * Connaît bien les règles du jeu. * Annonce clairement la faute et sait à qui revient le frisbee, là où il doit être remis en jeu. * Parle calmement, parvient à un compromis avec les joueurs de l'autre équipe. * Il est MOBILE. <p>L'ARBITRE - SUPERVISEUR CM2 et/ou 6èmes (remplaçant N°3)</p> <ul style="list-style-type: none"> * Connaît bien les règles du jeu. * Appelle les 2 capitaines d'équipe pour le tirage au sort. * Il est MOBILE. * L'arbitre siffle assez fort pour être entendu, sait arrêter le jeu. * En cas de conflit, il appelle le(s) capitaine(s) d'équipe, gère, écoute, les prises de parole afin de prendre une décision. * Il annonce clairement les fautes et sait où et à qui remettre le frisbee. * Il se consulte avec l'autre arbitre pour prendre une décision.