

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>NIVEAU 4: Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.</p>		<p>Matches à 5 contre 5 (4 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de handball, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré à priori(1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du futsal. (1) Commentaires : Le principe d'équilibre du rapport de force, les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau, mais hétérogènes en leur sein, en tenant compte de la mixité, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>		
Points à affecter	Elements à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		Niveau 4 non acquis De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	<p>Pertinence de l'organisation collective</p> <p>Degré d'organisation collective de l'équipe.</p> <p>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</p> <p>En attaque (4 points)</p> <p>En défense (4 points)</p>	<p>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 pts</p> <p>Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Seuls un à deux joueurs participent réellement à l'attaque, les autres réalisent des appels de balle en profondeur peu opportuns. Tirs au but souvent trop lointains ou non-cadrés.</p> <p>Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). Les récupérations du ballon dépendent uniquement d'initiatives individuelles. La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.</p>	<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 pts</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Echanges qui créent le déséquilibre.</p> <p>L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 pts</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers. La durée des séquences de possession s'allonge.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace et partage des repères communs pour déclencher la récupération collective du ballon.</p>
	<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>			
		<p>Efficacité collective (2pts) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. 0 point</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score 1 point</p>
10/20	<p>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p>En attaque (6 points)</p> <p>Prise de décisions dans la relation porteur de balle / non- porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.</p> <p>En défense (4 points)</p> <p>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque/défense.</p>	<p>Joueur intermittent : -Connaissances réglementaires approximatives qui ne lui permettent pas d'arbitrer, difficulté de contrôle de soi. -Joueur concerné uniquement si la balle arrive dans son espace de jeu. PB : dribble un adversaire, conduit en passe la balle en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position favorable. NPB : se rend disponible à hauteur du porteur de balle ou dans un espace avant (reste dans le couloir de jeu direct, distance de passe mal appréciée) Défenseur : ralentit la course de son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible, gêne le tir), mais a du mal à ajuster sa distance d'intervention.</p>	<p>Joueur engagé et réactif : -Connaissances réglementaires précises qui lui permettent d'arbitrer. -Joueur attentif aux événements du jeu, qui progresse principalement à l'aide de la contre-attaque, et de l'attaque placée. PB : capable de conserver la balle sous pression défensive, d'accélérer parfois sans créer le danger. Passe et reçoit en mouvement, Dribble un adversaire direct et se met souvent en situations favorables de tir. NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon en enchaînant démarquage et replacement en fonction du rapport de force. Défenseur : déplacements et replacements pertinents en fonction des intentions offensives adverses. Dissuade l'attaquant d'évoluer dans le couloir central.</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif. Arbitre en utilisant « l'avantage » et en anticipant. -Utilise les règles comme intentions tactiques. PB : capable d'accélérer, de créer le danger en faisant basculer le rapport de force en sa faveur. Recherche la rupture par exemple avec l'élimination de l'adversaire. Mise en danger du gardien adverse en situation de tir avec efficacité (tir du pointu...) Limite les touches de balle (déviation...) NPB : propose son aide au porteur, de près et de loin, se créer des espaces libres. Déséquilibre par ses nombreux appels, coupe les trajectoires devant le but. Défenseur : cadre, oriente, enferme son adversaire sans se livrer et gagne son duel par l'intermédiaire du recul-frein. Communique pour coordonner les actions de l'équipe.</p>