

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<b>NIVEAU 4</b> 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		Match à 5 contre 5 (quatre joueurs de champ et un gardien tous les joueurs passent par ce poste, sauf le joueur qui souhaite y rester), sur un terrain de handball, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 6 à 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces 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 du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du Futsal (règlement UNSS). L'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface.		
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 4		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	<b>Efficacité de l'organisation collective.</b> <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i>	<b>Maintient le rapport de force quand il est favorable :</b> - <b>Organisation offensive</b> qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers le but dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins, deux partenaires y compris le gardien.  - <b>Organisation défensive</b> d'une partie de l'équipe qui cherche à récupérer le ballon. Le premier défenseur gêne la montée du porteur de balle, Son partenaire le plus proche supprime parfois une solution de passe. Début d'entraide observé.  <i>En défense</i> - <b>Gardien</b> : relance dans sa moitié de terrain exploitable par un partenaire, s'organise prioritairement avec les mains, empêche souvent le but adverse. Exploite	<b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré :</b> - <b>Organisation offensive</b> adaptée, basée sur l'attaque rapide avec une prise d'informations adéquates (supériorité numérique, espace libre...) ET parfois sur l'attaque placée. Utilisation occasionnelle des couloirs latéraux.  - <b>Organisation défensive</b> avec répartition des rôles qui s'organise autour d'un repli collectif, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange. Cadre son adversaire direct et cherche l'interception. Aide relativement efficace au partenaire.  - <b>Gardien</b> : premier attaquant, exploite le demi-terrain adverse, en opposition systématique sur les tirs adverses.	<b>Fait basculer le rapport de force lorsqu'il est équilibré ou défavorable par une répartition systématique des rôles.</b> - <b>Organisation offensive</b> adaptée (attaque rapide et placée) à la stratégie du bloc opposé et en fonction des ressources adverses. L'équipe patiente (appui-soutien, largeur, profondeur) et est capable de faire varier la vitesse de transmission du ballon en créant une rupture.  - <b>Organisation défensive</b> , individuelle de zone, qui recherche le harcèlement avec récupération systématique du ballon. L'équipe est structurée pour défendre loin et près du but en fonction du rapport de force existant. Cadrer et orienter vers l'espace de jeu indirect.  - <b>Gardien</b> : relance dans l'intervalle pour un partenaire, anticipe, sort de sa zone pour créer le surnombre et coupe les trajectoires en défense. Il s'organise prioritairement avec ses quatre membres, et empêche souvent la marque adverse.
	<i>En attaque</i> <b>(4 points)</b>			
	<i>En défense</i> <b>(4 points)</b>			
	<i>Remarque</i> : 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. <i>Exemple</i> : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.			
	<i>Gain des rencontres : (2pts) Incidences des organisations collectives sur l'évolution du score</i>	0 à 0,5 Matchs souvent perdus, les moments de domination au cours du jeu sont repérables (quelques situations favorables).	0,75 à 1pt Matchs perdus = matchs gagnés. Les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	1,5 à 2pts Matchs gagnés majoritaires. Les organisations choisies font basculer souvent le score en faveur de l'équipe
10/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective.</b>  <i>En attaque :</i> <b>(6 points)</b> Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle  <i>En défense :</i> <b>(4 points)</b> efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle	<b>Joueur intermittent :</b> -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.  <b>PB</b> : dribble un adversaire, conduit en passe la balle en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position favorable. <b>NPB</b> : 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) <b>Défenseur</b> : 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.	<b>Joueur engagé et réactif :</b> -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.  <b>PB</b> : 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. <b>NPB</b> : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon en enchaînant démarquage et remplacement en fonction du rapport de force. <b>Défenseur</b> : déplacements et remplacements pertinents en fonction des intentions offensives adverses. Dissuade l'attaquant d'évoluer dans le couloir central.	<b>Joueur ressource : organisateur et décisif.</b> Arbitre en utilisant « l'avantage » et en anticipant. -Utilise les règles comme intentions tactiques.  <b>PB</b> : 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 (déviations...) <b>NPB</b> : 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. <b>Défenseur</b> : 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

(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.