

POINTS	ELEMENTS à EVALUER	NIVEAU 4 NON atteint				Degré d'acquisition du NIVEAU 4			
		De 0 à 4	De 5 à 9	De 10 à 15	De 16 à 20				
04/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour atteindre la cible</b>	Subit le rapport de force même si l'équipe a l'avantage Pas d'organisation collective en attaque visible Pertes de balle Atteinte de cible aléatoire 0 1	Maintient le rapport de force quand il est favorable Organisation offensive visible mais peu adaptable à l'adversaire et qui ne se modifie pas Jeu direct surtout Surnombre simple avec 1 joueur démarqué ou 2 contre 1 Relations à 2 privilégiées 1 2	Exploite le rapport de force favorable ou équilibré Attaque collective qui - enchaîne les actions - utilise efficacement les espaces (jeu direct/indirect) - créations de déséquilibres - jeu avec pivot - alternance : jeu rapide, de transition ou/et placé 2 3.5	Fait basculer le rapport de force A son avantage  L'équipe s'adapte et réagit vite au problème posé  Crée de l'incertitude à plusieurs joueurs Echanges décisifs qui créent du danger Distribution de rôle adaptée 3.5 4				
06/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b>	<u>Joueur passif</u> trop loin ou trop près PB n'avance que sans adversaire NP statique et s'oriente vers PB 0 1	<u>Joueur intermittent</u> Impliqué si le ballon est proche PB dribble ou passe en duel favorable Tirs mous NP disponible en AV et démarqué mais distance inadaptée 1.5 3	<u>Joueur engagé et réactif</u> S'adapte rapidement à la situation PB : choix efficaces Passes variées, fixe, crée décalage, renverse, s'engage pour tirer NP : offre solutions efficaces et variées, assure continuité de jeu se déplace, occupe zones favorables de tir 3 4	<u>Joueur organisateur et décisif</u> Vigilant, en mouvement, change de statut très rapidement PB : déclenche ruptures en faveur de l'équipe Passes décisives en zone d'attaque  NP : se déplace dans les espaces et crée des occasions, permet des renversements, aide le PB, écran, bloque, se démarque dans son couloir de jeu 4 6				
04/20	<b>Pertinence et efficacité de la défense pour : Gêner la progression Protéger la cible Récupérer la balle</b>	Pas d'organisation visible Interpositions individuelles ou plusieurs joueurs sur le PB 0 1	Organisation défensive visible mais qui s'adapte peu à l'adversaire  Protection de la cible Repli désordonné mais ralentissant l'attaque 1 2	Repli dès la perte de balle Conteste la progression adverse Conteste accès aux espaces favorables de tirs Aide partenaire battu 2 3	Organisation défensive qui évolue en fonction du score et du jeu se coordonne pour 1 entraide efficace   3 4				
04/20	<b>Contribution et efficacité du joueur dans l'organisation défensive</b>	<u>Joueur passif</u> Inactif ou en retard Ne défend que sur PB et avec des fautes 1	<u>Joueur intermittent</u> Impliqué si balle proche S'interpose entre adv direct et cible Gêne le tir 1 1.5	<u>Joueur engagé et réactif</u> Capable de coordonner ses actions avec partenaires Action adaptée et sans faute Presse, intercepte, aide 2 → 3.5	<u>Joueur organisateur et décisif</u> Capable anticiper et actions décisives : Gagne duels, harcèle, oriente PB, dissuade, aide 3.5 4				
02/20	<b>Efficacité collective</b>	Tous matchs perdus 0	Matchs perdus avec peu d'écart 0.5	Autant de matchs perdus que gagnés 1	Matchs gagnés Toutes les organisations font basculer score à son avantage 2				

# HAND BALL

## COMPETENCES ATTENDUES :

Fiche élève\_

### NIVEAU 4.

Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu face à une défense qui se replie collectivement pour défendre ou récupérer la balle

### PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.(1)

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Temps mort de 1 min

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 projets collectifs.

Les règles essentielles sont celles du handball.

L'engagement se réalise au centre du terrain et peut être rapide.

*(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 au cours de l'épreuve.*

*Dans certains cas très 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, à condition que les individualités puissent se neutraliser.*

Lycée A. Roussin/BAC EPS/HB élève