

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Niveau 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre- attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles sociales et spécifiques de l'activité.		- match à 5 contre 5 (4 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain de handball, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori (1). Chaque équipe dispute au moins 3 rencontres de 10 minutes sans mi-temps avec des temps de concertation (un temps mort de 1' autorisé par équipe), de manière à permettre aux joueurs d'ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse et de leurs ressources énergétiques. - les règles essentielles sont celles du futsal ci-joint en annexe du référentiel.		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Compétence de niveau 3 en cours d'acquisition De 0 à 9 pts	Compétence de niveau 3 acquise De 10pts à 14points de 15 pts à 20 pts	
8 points	Efficacité de l'organisation collective <u>En attaque</u> (3 points) <u>En défense</u> (3 points)	Jeu discontinu : organisation offensive simple fondée sur l'action individuelle du porteur de balle, début d'échange entre deux partenaires dans l'axe du but pour accéder à l'espace de marque : jeu dans un couloir central Une défense aspirée par le ballon : pas de repli. Organisation défensive désordonnée. La pression directe sur le PB permet parfois la récupération du ballon. Joueurs centrés sur la balle.	Jeu vers l'avant : organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide quel que soit le repli adverse. Valorisation de passes en appui. La balle progresse souvent vers le but adverse par une suite de dribbles. Début d'utilisation des couloirs latéraux. Une défense qui ralentit la progression adverse : le repli défensif se met en place. Organisation défensive qui cherche à contester la balle au porteur. Joueurs centrés sur la balle et la cible.	Jeu continu et collectif : organisation qui s'adapte au rapport de force existant : l'équipe est capable de passer d'un jeu rapide à un jeu placé en fonction du repli adverse. L'espace de jeu s'élargit et s'étagé. Une défense qui ralentit l'organisation offensive adverse : les joueurs se replient ou s'organisent en défense placée. Emergence d'un système défensif structuré (déf. Individuelle ou zone). Prise d'information plus complète des joueurs (y compris Part./Adv.)
	Gain de rencontres (2 points)	Matches souvent perdus mais des moments de domination au cours du jeu sont repérables (quelques situations favorables).	Matches perdus = matchs gagnés. Les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matches gagnés. Les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.
12 points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <u>En attaque</u> (6 points) <u>En défense</u> (4 points)	Joueur passif ou peu vigilant : Connaissances approximatives du règlement. Difficulté de contrôle de soi. Le joueur attaque ou défend, dans un petit périmètre. PB : beaucoup de pertes de balle. Contrôles et passes approximatives. Peu de prises d'informations sur l'évolution du jeu. Tirs peu opportuns. NPB : suit le jeu, ne se rend que peu disponible. Défenseur passif ou explosif : souvent en déséquilibre. Distance inadaptée par rapport à l'adversaire. Fautes fréquentes.	Joueur impliqué : Joueur attentif aux règles essentielles. Engagement moteur maîtrisé. Le joueur remplit souvent les deux statuts Att./Déf dans une plus grande surface. PB : passes et contrôles maîtrisés. Le joueur s'informe et gère l'alternative joueur seul ou avec un partenaire. Tirs en situation favorable. NPB : propose une solution prioritairement en appui. Défenseur gêne et ralentit : ferme l'accès au but et se replie. Ajuste la distance par rapport à l'adversaire direct.	Joueur lucide : Connaissances précises du règlement et attitude loyale dans l'opposition. Le joueur agit ou réagit en fonction du contexte de jeu, il change de statut rapidement, et ce sur la globalité du terrain. PB : accélère ou tempère. Registre technique varié (ex. <i>contrôle orienté, passes appuyées</i>). Tirs réalistes. NPB : propose des solutions d'appui et de soutien. Déplacements variés et conséquents. Défenseur gêne et récupère : nombreux replacements en fonction des intentions offensives adverses. Capable d'intervenir si un partenaire est dépassé.