

HANDBALL		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence attendue		Degrés d'acquisition du niveau 5				
Points à affecter	Éléments à évaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points		
10/20	<p>Niveau 5: Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaques (s'infiltrer, surpasser, contourner) face à une défense placée.</p> <p>Pertinence de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe.</p> <p>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes En attaque (4 points)</p> <p>En défense (4 points)</p>	<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré De 0 à 3,5 points</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.</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).</p> <p>Recul progressif en freinant la montée de balle (aide au partenaire dépassé). Recherche à exciter le PB.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable De 4 à 6 points</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions ou enchaînements impliquant plusieurs partenaires (circulations de balle et déplacements de plusieurs joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu).</p> <p>Echanges décisifs qui créent le danger.</p> <p>Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'organisation défensive permet soit de gêner les tirs de loin soit les tirs aux 6 m. par une articulation des intentions tactiques de harcèlement, dissuasion, interception et aide des différents défenseurs en fonction de la position de la balle.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable malgré des contraintes spatiales et temporelles fortes De 6,5 à 8 points</p> <p>Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse. Organisation offensive, appropriée au type de défense rencontré, créatrice d'incertitudes et construite sur l'utilisation de postes spécifiques, de principes de jeu variés et d'une occupation rationnelle du terrain. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.</p> <p>Choix approprié d'une organisation défensive, capable de s'adapter et d'évoluer en fonction des points forts et des points faibles identifiés de l'équipe adverse.</p> <p>L'équipe peut justifier ses choix stratégiques défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.</p>		
	10/20	<p>Efficacité collective Gain des rencontres</p> <p>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</p> <p>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (5 points)</p> <p>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle.</p> <p>Réaction au changement de statut défense/attaque</p> <p>En défense (5 points)</p> <p>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque/défense</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>Matches perdus = matchs gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p> <p>1 point</p>	<p>Matches gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.</p> <p>2 points</p>	<p>Joueur engagé et réactif de 0 à 4,5 points</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : joue en mouvement à travers les intervalles, avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision sur un partenaire qui s'engage vers le but.</p> <p>Conserve le ballon malgré la pression du défenseur.</p> <p>NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver, appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p> <p>Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (neutralise le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif de 5 à 7,5 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.</p> <p>PB : crée le danger pour favoriser une rupture. (gagne ses duels, efficacité des tirs à différents postes, passe décisive à un partenaire placé favorablement).</p> <p>NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive. Joueur disponible pour une passe décisive.</p> <p>Défenseur : se déplace rapidement pour fermer les intervalles en défense. Harcèle le porteur de balle.</p>