

HANDBALL			ACADEMIE DE CAEN	Epreuve Ponctuelle Option Facultative
<p align="center"><b>Compétences attendues :</b></p> <p><b>Niveau 2 :</b> Rechercher le gain d'une rencontre de handball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant un(e) ou deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu entre 6m et 12m. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p> <p><b>Niveau 3 :</b> Rechercher le gain d'une rencontre de handball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant des relations entre plusieurs partenaires et une continuité des actions. La défense traduit une articulation des joueurs capables de s'inscrire dans des dispositifs défensifs différents.</p>			<p align="center"><b>Principes d'élaboration de l'épreuve</b></p> <p>Matches à 7 contre 7 (6+1 gardien), sur un terrain réglementaire, opposant des équipes équilibrées. Les règles essentielles sont celles du Handball y compris l'engagement au centre (adaptation des temps d'exclusion). L'engagement rapide est souhaité. Afin de constituer des équipes homogènes, un temps de brassage est organisé. Les équipes constituées par le jury disputeront plusieurs rencontres de 15 mn. Avant chaque match, les équipes disposeront de 5 minutes pour adopter une organisation collective en attaque et en défense. A défaut, elle pourront être imposées par le jury. Un temps mort est imposé lors des rencontres afin de permettre aux équipes de se concerter et réguler leurs organisations. Un entretien de 10 minutes comptant pour 5 points de la note totale portera sur l'analyse de sa prestation individuelle et du match, le règlement, les systèmes de jeux en attaque et en défense, la technique, les notions d'entraînement.</p>	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 3
2 points	Adaptation de l'organisation collective (Attaque et Défense)	Organisations collectives identifiables liées à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation rationnelle des espaces, mais ne s'adaptant pas en cas de difficulté. Succession de phases de jeu sans réelle mise en danger de l'adversaire.	Organisation créatrice d'incertitude en attaque, réductrice en défense. Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse, mais solutions parfois peu pertinentes. Continuité du jeu et variation des rythmes.	Organisation qui anticipe les adaptations futures et crée constamment de l'incertitude. Production rapide de mouvements de joueurs. Anticipation dans les changements de statuts et phases de jeu mettant l'adversaire en danger.
5 points	Efficacité du porteur de balle	Peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces : distances variées d'échanges, prise d'intervalle pour tirer, fixer, décaler, renverser. Registre technique maîtrisé.	Capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. Vigilant, en mouvement, change fréquemment de statut. Déclencheur de ruptures. Gagne ses duels contre le défenseur direct et le gardien de but. Auteur de passes décisives.	Base son jeu sur l'incertitude dans la passe ou le tir (feintes, inductions) Montre des savoirs faire spécifiques à son poste de jeu. Tirs efficaces et variés malgré la pression défensive. Capable de sortir de son secteur de jeu.
4 points	Efficacité du non porteur de balle	Offre des solutions efficaces dans différents espaces de jeu par des enchaînements d'actions orientées (appel de balle, démarquage en appui et en soutien) Se déplace et occupe des zones favorables de tir.	Se déplace dans les espaces libres. Libère le couloir de jeu favorable au duel, se démarque dans son couloir de jeu direct, permet le renversement. Crée des opportunités (blocs, écrans)	Informe le porteur de balle par ses changements de rythme. Se rend disponible à l'opposé du jeu. Perturbe la défense par ses enchaînements d'actions. Toujours en mouvement pour créer ou utiliser un espace afin de construire le surnombre ou assurer la continuité du jeu.
4 points	Efficacité du défenseur	Choisit une action défensive adaptée et réglementaire : presse le porteur de balle, intercepte, aide en urgence	Anticipe et enchaîne des actions décisives (gagne ses duels) Adapte et articule ses actions avec ses partenaires : harcèle, oriente le porteur, dissuade, intercepte et aide	Articule ses actions dans le projet collectif. Capable de contrer, de neutraliser un adversaire. Provoque la récupération de balle par ses actions, proches ou éloignées du porteur de balle.
5 points	Entretien	Connaissances éparses et peu assurées.	Connaissances affirmées, sans liens apparents ni recul réflexif sur l'activité.	Connaissances intégrées à une réflexion sur soi dans ce sport, et sur ce sport dans la culture.