

HANDBALL CAP-BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
<p>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.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Match 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 à priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, 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 handball, mais l'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface. <p><u>(1) Commentaires :</u> 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, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	De 15 points à 20 points
8 points	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque</i> (3 points)</p>	<p>Organisation offensive simple : l'accès à l'espace de marque est fondée essentiellement sur l'action individuelle du porteur de balle ; début d'un jeu à deux partenaires dans le couloir central, pour accéder à l'espace de marque. Discontinuité du jeu.</p>	<p>Organisation offensive 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 la cible dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires. Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur</p>	<p>Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant. Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu de transition en fonction du repli adverse.</p>	
	<p style="text-align: right;"><i>En défense</i> (3 points)</p>	<p>Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. Défense perméable loin du ballon. La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.</p>	<p>Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. La défense gêne la montée de balle, impose des temps d'arrêts à la progression de balle adverse en contestant l'avancée du porteur de balle ; les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle. L'organisation adoptée favorise les interceptions. Début d'entraide.</p>	<p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</p>	
	Gain des rencontres (2 points)	De 0 point	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement les buts encaissés/ buts marqués)		à 2 points
12 points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> (6 points)</p>	<p><u>Joueur passif ou peu vigilant.</u> Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.</p>	<p><u>Joueur impliqué et lucide.</u> Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Capable d'enchaînements d'actions simples. PB : sait prendre des informations, et gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle, capable d'accélération. Repère situation favorable de tir. NPB : se rend disponible par rapport au partenaire (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythme).</p>	<p><u>Joueur organisateur.</u> Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...).</p>	
	<p style="text-align: right;"><i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> (6 points)</p>	<p>PB : peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. Regard centré sur la balle. NPB : suit le jeu, s'oriente par rapport au PB, peu d'enchaînement d'actions.</p> <p>Défenseur : éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes.</p>	<p>PB : capable de conserver la balle sous pression défensive, de créer le danger par des changements de rythme ou de direction. Pertinent dans ses tentatives de tirs (capacité à varier puissance et précision pour surprendre le gardien de but) NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon, adaptées au rapport de force et aux qualités du porteur de balle. Défenseur : variété des placements et déplacements en fonction des intentions défensives de harcèlement/dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.</p>		

HANDBALL BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE				
<p>NIVEAU 4 : 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 la balle.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Matchs 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. 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 handball. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut-être rapide. <p>(1) <u>Commentaires :</u> 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, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>				
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE		
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points		
10 Points	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i></p> <p style="text-align: right;"><i>En</i> (4 points)</p> <p><u>attaque</u></p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</p> <p>Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</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. Echanges qui créent le déséquilibre. 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 des espaces clés (notion de trapèze), dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement constant des équipiers.</p>		
	<p><i>En défense</i> (4 points)</p>	<p>Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.</p>	<p><i>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli).</i></p> <p>Recul progressif en coupant l'accès au but, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).</p>	<p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace.</p>		
	<p>Efficacité collective (2points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i></p>	<p>Matchs souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.</p>		
10 points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque :</i> (6 points) <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense/attaque</i></p> <p><i>En défense :</i> (4 points) <i>efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque /défense</i></p>	<p>Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.</p> <p>PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p> <p>Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.</p>	<p>Joueur engagé et réactif.</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : joue en mouvement dans les intervalles, avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver efficacement : 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 (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence).</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif.</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (gagne ses duels, efficacité des tirs à l'extérieur et à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran ou bloc, se démarque côté ballon et à l'opposé).</p> <p>Défenseur : gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses partenaires (harcèle, oriente et conteste le PB, dissuade, intercepte et aide).</p>		