

## Bac Général et Technologique - Session 2020

<b>HANDBALL</b>		<b>PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE</b>					
COMPETENCE ATTENDUE							
<p><b>NIVEAU 4 :</b> 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 (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.</p>		<p>Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les 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 des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du handball à 7. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut-être rapide.</p>					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Non acquis		Degrés d'acquisition du NIVEAU 4			
		De 0 à 9 points		De 10 à 16 points	De 17 à 20 points		
<b>10/20</b>	<p><b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective</b> <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i> <b>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</b></p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque</i> <b>(4 points)</b></p> <p style="text-align: right;"><i>En défense</i> <b>(4 points)</b></p>	<p><b><u>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable</u></b> <b>de 0 à 3,5 points</b></p> <p>Organisation offensive peu 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><b><u>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</u></b> <b>de 4 à 6 points</b></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 rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.</p>	<p><b><u>L'équipe fait basculer le rapport de force quand il est favorable ou déséquilibré</u></b> <b>de 6,5 à 8 points</b></p> <p>Adaptation 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 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><b>Efficacité collective (2 points)</b> <b>Gain des rencontres</b> <i>Effets des organisations collectives choisies sur</i></p>		<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. <b>0 point</b></p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. <b>1 point</b></p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation font basculer le score en faveur de l'équipe. <b>2 points</b></p>		
			<p><b>Remarque :</b> 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. <b>Exemple :</b> un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>				

<p>10/20</p>	<p><b>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b></p> <p><i>En attaque :</i> <b>(6 points)</b></p> <p><i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle.</i></p> <p><i>Réaction au changement de statut défense/attaque.</i></p> <p><i>En défense :</i> <b>(4 points)</b></p> <p><i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.</i></p> <p><i>Réaction au changement de statut attaque /défense.</i></p>	<p><b>Joueur intermittent de 0 à 4,5 points</b></p> <p>Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.</p> <p><b>PB :</b> dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable.</p> <p><b>NPB :</b> se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p> <p><b>Défenseur :</b> cherche à ralentir la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.</p>	<p><b>Joueur engagé et réactif de 5 à 7,5 points</b></p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p><b>PB :</b> joue en mouvement dans les intervalles, avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision sur un partenaire qui s'engage vers le but. Conserve le ballon sous pression.</p> <p><b>NPB :</b> 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><b>Défenseur :</b> 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 ...).</p>	<p><b>Joueur ressource de 8 à 10 points</b></p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p><b>PB :</b> crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture. (gagne ses duels, efficacité des tirs dans différents secteurs, passe décisive à un partenaire placé favorablement).</p> <p><b>NPB :</b> crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran ou bloc). Joueur disponible pour une passe décisive.</p> <p><b>Défenseur :</b> gagne le plus souvent ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses partenaires (harcèle, neutralise le PB, dissuade, intercepte et aide).</p>
--------------	---	---	---	--

## Bac Général et Technologique - Session 2019