

Bac Général et Technologique - Session 2020

HANDBALL		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE				
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.		Matches à 7 contre 7 (6 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.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	Pertinence de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i> Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes <u>En attaque</u> (4 points) <u>En défense</u> 4 points)	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. De 0 à 3,5 points 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. 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. Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en freinant la montée de balle (aide au partenaire dépassé). Cherche à excentrer le PB.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable. De 4 à 6 points Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions ou enclenchements impliquant plusieurs partenaires (circulations de balle et déplacements de plusieurs 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 remplacement des équipiers. 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 6m. par une articulation des intentions tactiques de harcèlement, dissuasion, interception et aide des différents défenseurs en fonction de la position de la balle.	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 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. 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. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.
		<i>Remarque :</i> 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.		
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres/ Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. 0 point	Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. 1 point	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe. 2 points
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <u>En attaque</u> (5 points) <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque</i> <u>En défense</u> (5 points) <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque /défense</i>	Joueur engagé et réactif de 0 à 4,5 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. 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. Conserve le ballon malgré la pression du défenseur. 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). 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 ...)	Joueur ressource : organisateur et décisif de 5 à 7,5 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation. PB : crée le danger pour favoriser une rupture. (gagne ses duels, efficacité des tirs à différents postes, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive. Joueur disponible pour une passe décisive. Défenseur : se déplace rapidement pour fermer les intervalles en défense. Harcèle le porteur de balle.	Joueur ressource : complet, décisif et garant de l'organisation collective de 8 à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Côté ballon et à l'opposé du ballon, en attaque et en défense. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation. PB : utilise ses points forts, pour créer du danger pour lui et pour ses partenaires. Gagne le duel tireur / gardien de but en créant de l'incertitude pour celui-ci. NPB : coordonne ses actions aux autres NPB pour créer de l'incertitude autour ou dans la défense en fonction de la position de la balle. Défenseur : coordonne ses actions et communique avec ses partenaires en vue d'une adaptation rapide de la défense.