

### Compétences propres 4 - CP4

BASKET- BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence atter	ndue		re, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibre			
organisation offen en sa faveur par u (écartement et éta	agner le match, mettre en œuvre une sive capable de faire évoluer le rapport de force ine occupation permanente de l'espace de jeu agement), face à une défense qui se replie ur défendre sa cible ou récupérer la balle.	<ul> <li>Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe.</li> <li>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1'pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</li> <li>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 des caractéristiques du jeu adverse.</li> <li>Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par la perte d'un point sur la note de défense.</li> <li>La défense de zone en basket-ball ne permet pas un équilibre du rapport de force attaque/défense. Elle relève si elle est enseignée du niveau 5</li> </ul>				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition			
Points a affecter		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points		
	Pertinence de l'organisation collective. Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.  En attaque (4 points)	Maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points 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.	Exploite le rapport de force quand il est équilibré ou favorable de 4 à 6 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. Échanges 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 dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).	Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points 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 du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger.  Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement des équipiers.		
10/20	En défense (4 points)	l'organisation collective de son équipe. Exemple : un	Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli).  Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).  ertinence de l'organisation collective » peut être modulée pou joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équ	uipe avec pertinence peut obtenir 8 points.		
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matchs souvent perdus.  Effets: des moments de domination au cours du jeu sont repérables.  0 point	Matchs perdus = matchs gagnés.  Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.  1 point  Matchs gagnés.  Effets : les organisat lors des temps de co score en faveur de l' 2 points			
Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective  En attaque (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non porteur de balle/non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.  En défense (4 points) Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut		Joueur intermittent. De 0 à 4,5 points Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. 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).  Défenseur : ralentit la progression de la balle en génant son adversaire direct (se place entre	Joueur engagé et réactif.  Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.  PB: 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).  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	Joueur ressource. Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB: crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ ou 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, se démarque côté ballon et/ ou à l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif). Défenseur: contribue individuellement au gain de ballons. et articule ses actions avec celles		



BASKET-	BALL	Principes d'élaboration de l'épreuve				
une organis le rapport d enrichissem (pénétration	e attendue Pour gagner le match, mettre en œuvre sation offensive capable de faire basculer e force en sa faveur par un ent des alternatives d'attaque n, fixation, renversement, alternance jeu u extérieur) face à une défense placée.	<ul> <li>• Matchs à 5 contre 5 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.</li> <li>• Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe.</li> <li>• Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe.</li> <li>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1' pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</li> <li>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 leu organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</li> </ul>				
Points à		Les regres essentienes sont cenes du busitet buil.	Degrés d'acquisition du niveau 5	in point our la flote de defense.		
affecter	Éléments à évaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points		
10/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.  En attaque (4 points)  En défense (4 points)		Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable dans un jeu à effectif complet de 4 à 6 pts 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 du rythme de jeu).  Échanges décisifs qui créent le danger.  Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers.  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 panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace.	Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées dans un jeu à effectif complet de 6,5 à 8 pts Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse.  Organisation offensive créatrice d'incertitudes construite sur l'utilisation de postes de jeu, de principes de jeu variés (jouer à 2, à 3, déformer la défense), et une occupation rationnelle du terrain, appropriées au type de défense rencontrée.  L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.  Choix approprié d'une organisation défensive (homme a homme, zone, zone press, etc.) pour s'adapter aux points forts et points faibles de l'équipe adverse L'équipe peut justifier ses choix stratégiques défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.		
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matchs souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables lors des temps de l'équipe.  0 point	Matchs perdus = matchs gagnés.  Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score  1 point	Matchs gagnés.  Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe.  2 points		
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective  En attaque (6 points)  En défense (4 points)	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: 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).  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, etc.)	Joueur ressource : organisateur et décisif de 5 à 8 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ ou 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, se démarque côté ballon et/ou à l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif.  Défenseur : contribue individuellement au gain de ballons et articule ses actions avec celles de ses partenaires. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.	Joueur ressource : organisateur, décisif et garant de l'organisation collective de 8,5 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. PB : utilise ses points forts, pour créer du danger pour lui et pour ses partenaires. NPB : coordonne ses actions aux autres NPB pour porter le danger dans les zones de mises en danger choisies.  Défenseur : coordonne ses actions à celles de tous les autres défenseurs pour respecter le dispositif choisi et participer au rebond défensif collectif. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.		



FOOTBALL								
Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve						
Compétence attendue  Niveau 4								
	e match, mettre en œuvre une organisation	Matchs à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardi	Matchs à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré.					
	pable de faire évoluer le rapport de force en		nutes, dont au moins deux rencontres contre la même équip					
	une occupation permanente de l'espace		ficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organ					
	ement et étagement), face à une défense		pes, un temps de concertation sera prévu, de manière à per					
	collectivement pour défendre sa cible ou	organisations collectives en fonction des caractéristic	ques du jeu adverse.	, , , ,				
récupérer la l	balle.	Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'e	engagement est réalisé au pied et ballon au sol par le gardie	n depuis sa surface.				
Points à		Niveau 4 non acquis		ition du niveau 4				
affecter	Éléments à évaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points				
	Pertinence de l'organisation	L'équipe maintient le rapport de force quand il	L'équipe exploite le rapport de force quand il est	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa				
	collective	est favorable de 0 à 3,5 pts	favorable ou équilibré de 4 à 6 pts	faveur quand il est équilibré ou défavorable				
	Degré d'organisation collective de	Organisation offensive repérable, identique dans le	Mises en danger de l'adversaire : organisation	de 6,5 à 8 pts				
	l'équipe.	temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation	offensive liée à des enchaînements d'actions	Adaptation, réactivité collective au problème posé par				
		dominante du couloir de jeu direct.	privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux	l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par				
	Analyse et exploitation collective du	Seuls un à deux joueurs participent réellement à	et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre.	combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de				
	rapport de force entre les équipes	l'attaque, les autres réalisent des appels de balle	L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du	balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du				
	En attaque	en profondeur peu opportuns.	jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de	rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger.				
	(4 points)	Quelques tirs au but.	la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation	Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement des équipiers. La				
			favorable.	durée des séquences de possession s'allonge.				
			lavorable.	durce des sequences de possession s'anonge.				
		Organisation défensive désordonnée, individuelle,	Défense organisée et étagée pour perturber la progression	Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du				
10/20	En défense	sans adaptation à l'équipe adverse : on défend	de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur	contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération				
	(4 points)	selon son envie (les uns en repli, d'autres en	intercepteur en repli).	de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée				
		récupération). Les récupérations du ballon	Regroupement à proximité de l'espace de marque pour	loin ou près de son but, se supplée collectivement pour				
		dépendent uniquement d'initiatives individuelles.	couper l'accès au but.	une entraide efficace et partage des repères communs				
		La pression directe au porteur fait parfois perdre la		pour déclencher la récupération collective du ballon.				
		balle à l'attaque.						
		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.						
	Efficacité collective (2	Matchs souvent perdus.	Matchs perdus = matchs gagnés.	Matchs gagnés.				
	pts)	Effets : des moments de domination au cours du	Effets : les organisations choisies augmentent les mises	Effets : les organisations choisies, notamment lors des				
	Gain des rencontres	jeu sont repérables.	en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score	temps de concertation, font basculer le score en faveur				
	Effets des organisations collectives	0 point	1 point	de l'équipe.				
	choisies sur l'évolution du score.			2 points				
	Efficacité individuelle du joueur dans	Joueur intermittent de 0 à 4,5 points	Joueur engagé et réactif de 5 à 8 points	Joueur ressource de 8,5 pts à 10 points				
	l'organisation collective	Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité	Joueur capable de répondre à une situation rapidement	Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions				
	En attaque	de son espace de jeu.	et de coordonner ses actions avec ses partenaires.	décisives et coordonnées avec ses partenaires.				
	(6 points)	PB: dribble ou passe en avant sans analyser la	PB : conserve le ballon sous pression modérée et donne une	PB: crée le plus souvent un danger pour favoriser une				
	Prise de décisions dans la relation	pression, déclenche des tirs souvent en position	finalité à son dribble : cherche le duel, la fixation, le une-deux	rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles				
	porteur de balle/non-porteur de balle. Réaction au changement de statut	peu favorable.  NPB : se rend disponible dans un espace proche	utilise des passes précises dans le jeu court et est capable de jouer long, centre et tire de manière opportune.	orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs				
10/20	défense/attaque.	avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie	NPB : par son déplacement se sort du marquage adverse et	puissants et cadrés, etc.).  NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans				
10/20	uciciisciallaque.	mal la distance utile de passe).	offre des solutions de passe pertinentes dans différents	l'organisation offensive (courses croisées, permutations,				
		mai la distance utile de passe).	espaces de jeu (appels, appui, soutien, orientés en	attire la défense, etc.).				
	En défense	<b>Défenseur</b> : ralentit la progression de la balle en	mouvement, occupation des zones favorables de tir).	Défenseur : gagne le plus souvent ses duels				
	(4 points)	gênant son adversaire direct (se place entre son	<b>Défenseur</b> : choisit un rôle défensif selon sa proximité	Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa				
	Efficacité individuelle pour protéger la	adversaire direct et la cible), gêne le tir.	du lieu de perte de balle en coordination avec les autres	distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le				
	cible et récupérer la balle. Réaction au	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide	jeu vers l'avant. Coupe la trajectoire et intercepte sans				
	changement de statut attaque /défense.		en situation d'urgence, etc.).	faute (jaillissement et recul, gêne le tir, etc.).				
l	1 0	ı	. 3, /	J				



FOOTBAL Compéter	L ce attendue	Principes d'élaboration de l'épreuve			
offensive of sa faveur p (jeu aérien	er le match, mettre en œuvre une organisation apable de faire basculer le rapport de force en bar un enrichissement des alternatives d'attaque , alternance jeu court/jeu long, renversement, nt de rythme), face à une défense regroupée.	Matchs à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, 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 football à 7. L'engagement est réalisé au pied et ballon au sol par le gardien depuis sa surface.			
Points à	Éléments à évaluer		Degrés d'acquisition du niveau 5		
affecter		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points	
	Pertinence de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe.  Analyse et exploitation collective du rapport	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 0 à 3,5 pts Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 4 à 6 pts Adaptation, réactivité collective au problème posé par	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 pts Utilisation pertinente de l'alternance jeu court/jeu long.	
	de force entre les équipes  En attaque (4 points)	privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu	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).	Exploitation du jeu dans les intervalles.  Optimisation des phases de fixation, décalage et renversement de jeu. Variations volontaires et maîtrisées du rythme de jeu en différenciant phases de préparation, de	
	(4 points)	placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.	Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers. La durée des séquences de possession s'allonge.	déséquilibre et de finition. Des occasions franches de but viennent ponctuer les temps forts offensifs.	
10/20	En défense (4 points)	Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.	Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace et partage des repères communs pour déclencher la	Mise en place d'un bloc compact, articulé et mobile (à l'intérieur des lignes et entre les lignes) dès la perte du ballon pour freiner la progression et/ou reconquérir le ballon au plus tôt.  Positionnement du bloc différencié (bas, médian ou haut) en fonction du contexte de jeu et du score.	
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur	l'organisation collective de son équipe. <b>Exemple</b> Matchs souvent perdus.  Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matchs gagnés.  Effets : les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.	
	l'évolution du score.	0 point	1 point	2 points	
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective  En attaque (5 points)  Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle.  Réaction au changement de statut défense/attaque.  En défense (5 points)  Efficacité individuelle pour protéger la cible et	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 : conserve le ballon sous pression modérée et donne une finalité à son dribble : cherche le duel, la fixation, le une-deux. Utilise des passes précises dans le jeu court et est capable de jouer long, centre et tire de manière opportune. NPB : par son déplacement se sort du marquage adverse et offre des solutions de passe pertinentes dans différents espaces de jeu (appels, appui, soutien, 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	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.  PB : crée le danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés, etc.).  NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense, etc.).  Défenseur : gagne ses duels. Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement	Joueur ressource : complet, décisif et garant de l'organisation collective de 8 à 10 points PB : est capable de créer le danger dans les différentes phases de jeu, dans des espaces restreints et sous forte pression temporelle. Crée de l'incertitude par la richesse de son répertoire technique et l'utilisation de feintes.  NPB : se démarque avec efficience dans des espaces et intervalles réduits : se présente dans le bon timing à l'intérieur du bloc adverse et/ou exploite la profondeur dans le dos de la défense.  Ouvre des angles de passe permettant d'initier et/ou de poursuivre du jeu combiné.  Défenseur : maîtrise son rôle au sein de sa ligne défensive et compense lors des situations de déséquilibre du bloc (décrochage, dédoublement, etc.).  Initie la récupération collective du ballon.	
	récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque/défense.	avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.).	et recul, gêne le tir, etc.). Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.	Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.	

# B.O. Bulletin officiel spécial n° 5 du 19 juillet 2012

HANDBALL	-	Dringings d'Algharation de l'Aprouve				
Compétenc	e attendue	Principes d'élaboration de l'épreuve				
Niveau 4	o attoridae					
Pour gagne organisation rapport de fo permanente et étagemen	er le match, mettre en œuvre une offensive capable de faire évoluer le proce en sa faveur par l'occupation e de l'espace de jeu (écartement it), face à une défense qui se replie ent pour défendre sa cible ou a balle.	Matchs 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.				
Points à		Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisi	tion du niveau 4		
affecter	Éléments à évaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points		
10/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe.  Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes  En attaque (4 points)	L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points 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.  Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération).	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 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. Échanges 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.  Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et	L'équipe fait basculer le rapport de force quand il est favorable ou déséquilibré de 6,5 à 8 points 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.  Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense-		
10.20	En défense (4 points)  Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres	Les récupérations du ballon dépendent uniquement d'initiatives individuelles. La pression directe sur le PB fait parfois perdre la balle à l'attaque.  Remarque: La note attribuée dans la partie « pertinence d	récupérateur intercepteur en repli).  Recul progressif en coupant l'accès au but, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).  e l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élè la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut Matchs perdus = matchs gagnés.  Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace.  eve au regard de son influence sur l'organisation collective		
	Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	0 point	1 point	de l'équipe. 2 points		
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective  En attaque : (6 points)  Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque. En défense : (4 points)  Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque/défense.	Joueur intermittent de 0 à 4,5 points Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. 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).  Défenseur : 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.	Joueur engagé et réactif de 5 à 7,5 points 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 sur un partenaire qui s'engage vers le but. 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). 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.).	Joueur ressource  Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.  PB: 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).  NPB: 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.  Défenseur: 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).		



HANDBAL	L	5					
Compétenc		Principes d'élaboration de l'épreuve					
une organisa le rapport de enrichissem surpasser, c	our gagner le match, mettre en œuvre ation offensive capable de faire basculer e force en sa faveur par un ent des alternatives d'attaques (s'infiltrer, ontourner) face à une défense placée.	Matchs 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 à affecter	Éléments à évaluer	De 0 à 9 points	Degrés d'acquisition du niveau 5 De 10 à 16 points	De 17 à 20 points			
10/20	Pertinence de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe.  Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes  En attaque (4 points)  En défense 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).  Échanges décisifs qui créent le danger.  Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement 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 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.	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.			
		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.					
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matchs souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.  0 point	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.  1 point	Matchs 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  En attaque (5 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque  En défense (5 points) Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque /défense	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 (démarquage 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, etc.	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.			

# B.O. Bulletin officiel spécial n° 5 du 19 juillet 2012

RUGBY		Daine sine en all 41 alan en ations als	114				
Compétenc	e attendue	Principes d'élaboration de	repreuve				
Niveau 4 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé et jeu déployé. La défense s'organise en une ligne disposée sur la largeur et cherche à conquérir le ballon.		Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50 m x 40 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.  Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 10 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse.  Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied indirect (donc tactique) sur tout le terrain. Le placage est interdit au-dessus des abdominaux, tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers.  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.					
Points à	Éléments à évaluer	Niveau 4 n	on acquis		Degrés d'acq	uisition du niveau 4	
affecter	Elements a evaluer	De 0 point	à 9 points	De 10 points	à 16 points	De 17 points	à 20 points
10/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes  En attaque (4 points)  En défense (4 points)	favorable  Continuité de jeu soit : - par un jeu latéral de passes aléatoire ; - par un jeu dans l'axe profor conclu par une avancée plus forme de jeu se poursuit ji ou marque).  L'équipe est efficace soit : le jeu déployé. Constitutio dents de scie (toujours plu ballon, statique sur les cô	Continuité de jeu soit : - par un jeu latéral de passes conclu par une avancée aléatoire ; - par un jeu dans l'axe profond en relais successifs conclu par une avancée plus significative (la même forme de jeu se poursuit jusqu'au blocage, perte ou marque).  L'équipe est efficace soit sur le jeu groupé soit sur le jeu déployé. Constitution d'un rideau défensif en dents de scie (toujours plus avancé au niveau du ballon, statique sur les côtés). Freine et bloque la progression du porteur, tente		cort de force quand il est de 4 à 6 points sive liée à des successions la défense et la contourner, eu déployé déséquilibrant et groupé ou déployé permet à n rapport de force favorable en largeur pour bloquer la au point de blocage bords, mais tendance n nombre dans le ation défensive incomplète ments offensifs qui ne apport de force.	quand il est équilibré ou de Organisation collective réactive (mixage des 3 formes de jeu au pied). L'équipe avance même en ir Continuité du jeu plus assure rôles pas toujours adaptée. Plar mais replacement encore ins séquence de jeu. Ligne défensive pressant ha jeu, coulissant, apparition d'uler rideau.	de 6,5 à 8 points , par enchaînements d'actions : jeu groupé/jeu déployé/jeu nfériorité numérique de malgré une distribution de cement constant des équipiers, degal selon la durée de la ut après plusieurs temps de
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres/Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score	Continuité aléatoire : rupti 0 point	ure de jeu	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés o Continuité observable : séquence de jeu plus longue 1 point		Continuité assurée : de plus séquences 2 points	
10/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective  En attaque (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle  En défense (4 points) efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle	Joueur intermittent et/or impliqué quand le ballon s  PB : avance, se fait bloqu approximativement selon défenseur.  NPB : soutient plutôt à cô pour aider au contact le proportion de la coroche et freine un joue Rarement récupérateur de Action défensive dangere	er déplace vers lui  er le ballon, ou passe la présence du  té, réagit tardivement artenaire.  versaire sans vitesse, ur lancé. ans la zone de combat.	de coordonner certaines acti PB : avance, provoque et co avec précision. NPB : soutient au contact protège le porteur au sol, ne largeur et profondeur pour as  Défenseur : plaque et/ou Si proche du regroupement récupérer.	à une situation rapidement et ons avec ses partenaires. Inserve au contact, passe pour avancer, enjambe et se replace pas assez vite en ssurer la circulation de balle.  bloque:  nt, lutte pour contester et se replace sur une ligne de	et coordonnées avec ses pa PB: crée un danger systématic (fixe et décale, gagne à 1 c 1, s' traverse la défense, joue au NPB: change son déplacem porteur, précision de l'aide par c	enchaîner des actions décisives rtenaires.  jue pour favoriser une rupture  lengage dans l'intervalle et  pied derrière la défense).  juent pour répondre au choix du  de la réactivité et le geste  ionner en 2ème rideau offensif  re la défense.  uite à la situation  ulissage de la ligne).  de récupérer le ballon.



RUGBY		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence	e attendue	1 Thiopes a classification de repreuve				
offensive cal sa faveur en déployé et je rideaux et es temps de jeu Points		Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50 m x 40 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.  Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 14 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse.  Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulet couche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied sur tout le terrain). Le placage est interdit audessus des abdominaux, tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers.  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.  Degrés d'acquisition du niveau 5				
à affecter	Éléments à évaluer	De 0 point à 9 points	De 10 points à 16 points	De 17 points à 20 points		
10/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes  En attaque (4 points)  En défense (4 points)	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 0 à 3,5 points Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser. Alternance de jeu groupe/jeu déployé déséquilibrant et libérant des espaces. Le choix de la forme de jeu groupé ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré. Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression. Contestation au point de blocage (regroupement) et sur les bords, mais tendance parfois à trop s'engager en nombre dans le regroupement.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur, qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable de 4 à 6 points Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé/jeu déployé/jeu au pied). Déplacements coordonnés des joueurs, variation du rythme de jeu. Continuité du jeu plus assurée malgré une distribution de rôles pas toujours adaptée. Placement constant des équipiers, mais replacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur en gérant collectivement les temps forts et temps faibles  Organisation collective offensive réactive, créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (mixage des 3 formes de jeu, circulation coordonnée du ballon et des joueurs, variation collective du rythme de jeu).  Capacité à tenir des rôles stratégiques dans l'organisation collective.  Distribution et redistribution des rôles adaptées.  Placement et replacement constant des coéquipiers.		
	Efficacité collective (2 points)	Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.	Ligne défensive pressant haut après plusieurs temps de jeu, coulissant, apparition d'une couverture en arrière du 1er rideau. Fait reculer l'attaque, provoque des récupérations dans la ligne d'affrontement.	1ère ligne défensive pressant haut, coulissant selon le contexte, en reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1er rideau.		
	Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score	Possession non significative, peu de marque  0 point	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou Temps de possession croissant, marques ponctuelles 1 point	Possessions longues conclues plus régulièrement  2 points		
10/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective  En attaque  (6 points)  Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle		Joueur ressource : organisateur et décisif De 5 à 8 points Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées avec ses partenaires au moment « juste ». PB : crée un danger pour favoriser une rupture (fixe et décale, gagne à 1 c 1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense). NPB : change son déplacement pour répondre au choix du porteur, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste, sait être utile loin du ballon. Défenseur : adapte sa conduite à la situation (presse haut, freine, pilote le coulissage de la ligne). Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon Supplée un partenaire dépassé. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.	Joueur ressource : organisateur et décisif, garant de l'organisation collective De 8,5 à 10 points Joueur capable d'anticiper, de renforcer la cohésion de l'équipe, de transformer les choix tactiques. PB : joue au pied pour un partenaire en mouvement. Feinte la transmission et réalise des passes vrillées des deux côtés. Alterne le sens du jeu avec efficacité. NPB : arrive lancé à hauteur du PB dans l'intervalle et/ou joue un rôle de leurre pour déjouer la défense. Défenseur : - presse haut sur son adversaire direct qu'il soit ou non PB et défend en avançant ; - plaque puis conteste immédiatement le ballon ; - se déplace dans le 2ème rideau en fonction du ballon. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.		



VOLLEY BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve					
Compétence attendue		· ·					
Niveau 4 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure des montées de balles réqulièrement exploitables en zone avant.		Matchs à 4 contre 4, sur un terrain de 14 m sur 7 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.  Chaque équipe dispute au moins deux rencontres en 25 points au tie-break 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 ces deux rencontres, 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 volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2 m à 2,30 m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois.					
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acq	uisition du niveau 4			
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points			
10/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.  En attaque (4 points)  En défense (4 points)	L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse.  Organisation identifiable au début de chaque point (en réception) mais qui ne s'adapte pas en cours de jeu. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon.	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 points Mises en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant. Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant.  Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Replacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points  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 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 replacement des équipiers.  Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score.  Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.			
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matchs souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.  0 point	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.  1 point	Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe.  2 points			
10/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective  En attaque (6 points) Prise de décisions en tant que joueur porteur de balle et joueur non porteur de balle. Prise de décisions dans la relation PB/NPB  En défense (4 points) Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.	Joueur intermittent de 0 à 4,5 points Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. Devient attaquant si la balle est facile. PB: donne du temps à son partenaire. La mise en jeu est assurée mais facile. NPB: réagit pour aider.  Défenseur: met du temps à changer de statut attaque-défense. Relève les balles faciles.	Joueur engagé et réactif de 5 à 7,5 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu. PB: met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayeur : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée, etc.). La mise en jeu est placée. NPB: offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque.  Défenseur : se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle. Récupère les balles faciles, intervient sur les balles dans son espace proche. Peut s'opposer à l'attaque adverse soit près du filet (début du contre) ou en retrait.	Joueur ressource : organisateur et décisif de 8 à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Anticipe le changement de statut attaque/défense pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence. PB : passes décisives qui prennent en compte les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse. Le service met l'équipe en danger. NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse). Défenseur : réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.			



VOLLEY B	RALL					
	ce attendue	Principes d'élaboration de l'épreuve				
Niveau 5 Pour gagne crée de l'ince les alternativ attaques var s'organise e	er le match, l'organisation collective ertitude chez l'adversaire en enrichissant ves d'attaques (plusieurs appels de balles, riées en direction et en vitesse). La défense en fonction des attaques adverses « couverture »).	Matchs à 6 contre 6 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.  Chaque équipe dispute plusieurs rencontres en 25 points au tie-break, dont au moins deux contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1' pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres, 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 volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,15 m à 2,43m). Le nombre de services successifs				
Points à	Éléments à évaluer	onoctado par lo momo joudar det imite a trois.	tués par le même joueur est limité à trois.  Degrés d'acquisition du niveau 5			
affecter		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points		
10/20	Pertinence de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes. En attaque (4 points)  En défense (4 points)	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré dans un jeu à effectif complet de 0 à 3,5 points Mises en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant.  Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant.  Organisation défensive identifiable en situation de jeu.  Replacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.	Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable dans un jeu à effectif complet de 4 à 6 points 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 de plusieurs joueurs coordonnés. Variation du rythme de jeu).  Échanges décisifs qui créent le danger.  Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers.  Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu.  Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.	Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées. dans un jeu à effectif complet de 6,5 à 8 points Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions des joueurs (circulations de balle et déplacements de tous les joueurs coordonnés. Variation collective du rythme de jeu). Continuité du jeu assurée par une distribution de postes adaptée, un placement/replacement des équipiers. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction des points forts adverses identifiés.  Organisation défensive prévue dès le service de son équipe (induire le 3ème franchissement de filet). Coordination de la défense haute et de la défense basse adaptée à l'attaque adverse. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques, défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.		
			pertinence de l'organisation collective » peut être modulé essource qui organise la circulation des joueurs de son é	e pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation		
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matchs souvent perdus. Effets: des moments de domination au cours du jeu sont repérables.  0 point	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.  1 point	Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe.  2 points		
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective  En attaque (6 points)  En défense (4 points)	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. Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu. PB: met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayeur : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée, etc.). La mise en jeu est placée. NPB: offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque.  Défenseur : se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle. Récupère les balles faciles, intervient sur les balles dans son espace proche.	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. Anticipe le changement de statut attaque/défense pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence. PB : passes décisives qui prennent en compte les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse. Le service met l'équipe en danger. NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse). Défenseur : réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du	Joueur ressource : organisateur, décisif et garant de l'organisation collective de 8 à 10 points Le joueur utilise les qualités athlétiques et tactiques liées à son poste de jeu. PB : le serveur varie les mises en danger. Le passeur cherche à surprendre le contre et l'organisation défensive adverse. L'attaquant utilise ses qualités athlétiques NPB : il contribue à offrir plusieurs solutions d'attaque dans le cadre d'un schéma tactique défini.  Défenseur : il respecte la stratégie défensive adoptée. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.		
		Peut s'opposer à l'attaque adverse soit près du filet (début du contre) ou en retrait.	temps de concertation.			

### Badminton en simple – Niveau 4

Badm	ninton en simple	simple Principes d'élaboration de l'épreuve					
Pour gagner choix tactique frappes varie longueur et	I et technologique le match, faire des les, et produire des ées en direction, hauteur afin de faire lpport de force en sa	dans des poulés homogènes. Le positionneme pour la suite et l'attribution des pts. « La pertin entre les 2 sets de chaque match (1) avec une « Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié (1) A propos du principe d'équilibre du rappor (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garç en fonction de celui des autres filles (idem pou (2) Veiller à valoriser de manière équitable of	Les matchs se jouent en deux sets de 11 pts. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1 <sup>ère</sup> étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des pts. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match (1) avec une échelle de pts déterminée par le niveau de jeu du candidat(e) (ou de la poule), les pts étant répartis selon les 6 cas de figure répertoriés. Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue de l'ensemble des matchs. Là aussi, l'échelle de pts à attribuer est déterminée par le niveau de jeu identifié du candidat(e).  (1) A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons).  2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse de frappes, exploitation du volume et des espaces)  Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans				
Points à	<b>4</b> ., , , , ,		Degrés d'acquisition du niveau 4				
affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	10 pts	1	6 pts		20 pts
10/20	Tactique : projet de gain de match Qualité des techniques au service de la tactique. Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements Variété, qualité et efficacité des actions de frappes	O pt à 4,75 pts  Construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement.  Produit des frappes de rupture (descendantes ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur) sur un volant haut en zone avant.  Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement – frappereplacement sont juxtaposées. Le replacement est souvent en retard ou parfois absent.  Le candidat joue de face le plus souvent (en frappe haute), il joue rarement bien placé (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute).  La prise de raquette est inadaptée.  Niveau A  5 pts  à 7,75  Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise of temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec de trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur ou avec coup accéléré, déplace l'adversaire.  Utilise un coup prioritaire efficace.  Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la ruptur Déplacements sous le volant sont souvent effica dans les phases de moindre pression.  Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue de équilibre.  Se replace sans attendre vers le centre du terrain.  Le candidat sort du jeu de face : placement de profil en frappe haute à mi- court ou en fond de court et placement à l'amble en fente avant pour les frappes au filet.  La prise de raquette est inadaptée.  Niveau B		7,75 pts n crise de avec des ou avec un a rupture. nt efficaces et joue en a frappe ment à	de temps et/ou s des trajectoires direction et vite les zones visée utilise des frap Le candidat peu (trajectoires tend du terrain (par le Fixe, déborde, adverse. Déplacements terrain même d actions de dépl régulièrement o placé. Le replace compte la traje	sur son revers hau variées et plus pré esse) dans un es es (frappes placée pes descendante et privilégier aussi la dues descendante et volume) pour gaç exploite le revers synchronisés et elacement – frappet permettent de jement, quasi systictoire émise (repuette universelle	fond du court et/ou en crise t, construit et marque avec écises (en hauteur, longueur, pace de jeu élargi : alterne es éloignées du centre), s ralenties ou accélérées. pien la dominante vitesse s ou plates) que l'exploitation gner l'échange. In haut de fond de court coordonnés sur tout le le pression forte : les e se superposent jouer en équilibre bien ématique, prend parfois en lacement tactique). est systématisée. Adapte
		Évolution du score entre les 2 sets	<u> </u>	Niveau A	Niveau B	Nivea C	
Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel		Cas 6: Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set Cas 5: Gagne les 2 sets avec dans le 2 <sup>eme</sup> set un écart de pts inférieur ou égal à celui du 1er set Cas 4: Gagne le second set après avoir perdu le 1er Cas 3: Perd le second set après avoir gagné le 1 <sup>er</sup> Cas 2: Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 pts sur le second set. Cas 1: Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de pts obtenus en fonction moyenne des notes ainsi obtenues.		3,5 3 2,5 2 1,5 1 ion du niveau d	4,5 4 3,5 3 2,5 2 le jeu du candidat	5 4,75 4,5 4,25 4 3,5 (A, B ou C). La no	ote globale sur 5 résulte de la
5/20	Classement général par sexe: 3 pts  Classement au sein de chaque poule : 2 pts	0 pt 1 pt Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons Tout candidat peut obtenir le maximum ou le n groupe classe). Même si les rencontres peuve	1.25 pt Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du t garçons ninimum de pts en fonction de sa place au classement gén ent être mixtes, les classements des filles et les garçons so	tableau des éral, observé s	des garçons. ur un effectif signi		3 pts leau des filles ou du tableau entuellement dépasser le
	Ö 2 poule : 2 pts	Chaque candidat obtient entre 0 et 2 pts en fo	nction de son classement dans la poule (mixte ou non), ind	lépendamment	de son niveau de	jeu.	



BADMINT	ON EN SIMPLE		Principes d'élaboration de l'épreuve					
Compéter	ce attendue		Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 21 points avec 2 points d'écart (pour un score maxi de 25 points). Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service, décompte des points). Une pause d'une durée de 1 minute est effectuée à 11 points.  Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau très proche (1).  À l'issue d'une phase de jeu (11 points ou 1er set) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien)  À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).					
tactiques	ier le match, concevo en enrichissant son je es coups, etc.) face à	un adversaire identifié.	cette condition que peuvent êt compte des différences garçor	re révélées les con ns/filles dans les ap celles des garçons	npétences attendues. Que préciations qualitatives	ce: les candidats qui se rencon que les poules soient mixtes ou et le passage à la note. Les ap score ne permet pas d'apprécie	pas, les évaluateurs on préciations et notes son	t la responsabilité de tenir nt attribuées sans comparer
Points à	Éléments à évalue	r	O maint	N ! ( -		quisition du niveau 5	47	00 mainta
affecter			0 point 9	points	10 points	16 points	17 points	20 points
04/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force		L'analyse du temps de jeu pré réaliste mais le projet se limite habituels (jouer sur le revers, d'adversaire à se déplacer dav peuvent néanmoins être effica	à des éléments obliger antage) qui	Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.		L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités. Le projet évolue de manière efficace au fur et à mesure de la rencontre.	
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique  Variété, qualité et efficacité des actions de frappe.  Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements.		Le candidat cherche à « déséc l'adversaire en utilisant les tro (vite, haut, long) au cours du mais des erreurs tactiques apprégulièrement. Les actions de puissantes sont souvent effica ou contre amortis le sont peu de changements de prises. Les déplacements vers le vola placements sous le volant son tout le terrain dans les phases pression. Le replacement prer l'évolution du jeu.	is paramètres nême échange paraissent frappes ces, les amortis pu pas. Il y a peu ant et les t efficaces sur de faible	Les volants sont pris tôt (la raquette est bien placée dans les moments d'attente). Le candidat frappe le volant de profil avec une prise adaptée. Les actions de frappes utilisées pour « déséquilibrer » l'adversaire sont variées et souvent efficaces tout en restant souvent « lisibles » L'adversaire doit sortir nettement et très régulièrement du centre du jeu pour assurer la continuité de l'échange. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Les replacements tactiques au centre du jeu apparaissent.		spécifiques efficaces) gain de l'échange La prise est toujours a Le terrain est utilisé d (déplacements et traje et les replacements (a	ciations segmentaires sont déterminants pour le adaptée ans sa quasi-totalité ectoires) ; les déplacements au centre du jeu) sont et rapides (même sous lités par des options
02/20	Le candidat gère son engagement et organise la pratique		Le candidat s'échauffe, au mie formelle. Il n'utilise pas les ten pour récupérer activement. Il accepte de tenir des rôles da mais ne les remplit pas correc	nps d'attente ans l'organisation tement.	Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité.  Il peut tenir la plupart des rôles utiles à l'organisation mais peut se retrouver en difficulté dans des situations inhabituelles.		moments d'attente et Il peut tenir tous les ré déroulement d'une co officiel départemental	l'épreuve. Il utilise bien les de récupération. des utiles au bon mpétition (niveau jeune UNSS).
04/20	Gain des rencontres	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 2 points		1 point (filles ou garçons) classés en bas trelevant du niveau technique et tableau et relevant du niveau et relevant du niveau et relevant du niveau et r				
		Classement au sein de chaque poule : 2 points	Les élèves se voient attribuer	de 0 à 2 points au ı	regard de leur classeme	ent au sein de chaque poule.		

#### Tennis de table - Niveau 4

iennis	de table	<ul><li>Niveau 4</li></ul>									
Tennis de table Principes d'élaboration de					ation de l'épreuve						
NIVEAU 4 Pour gagner le match, faire des choix tactiques. Construire le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).		Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes (1). Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1ère étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match réalisé au sein de la poule, avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat préalablement identifié. Les points sont répartis selon les 6 cas de figure répertoriés. La note finale sur 5 obtenue pour cet item résulte de la moyenne des notes obtenues à chaque match. « Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue des matchs. Deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés, et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non).  Remarques :  (1) A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (tout comme les candidats garçons).  (2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (attaque/défense ; placement/accélération ; coupé/lifté).  Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.									
Points à	Éléments à d	Syaluor	Nivoau 4 n	on acquie	Degrés d'acquisition	du niveau 4					
affecter	Elelliellis a (	evaluel	Niveau 4 II	Niveau 4 non acquis  10 pts			16 pts			20 pts	
10 /20	Qualité des techniques au service de la tactique Variété, qualité et efficacité des frappes Rapidité et équilibre des placements, déplacements et replacements		utilise prio stratégie : défensif Le candidat droit et en r placement ; Le service,	à 4,75 pts er l'échange le candidat(e) ritairement un type de placement, accélération, jeu t utilise des coups, en coup evers, en fonction de son par rapport à la balle. par ses variations de ou de vitesse met l'adversaire .  Niveau A	5 pts Pour gagner l'échange, stratégie de jeu qui peu placé/accéléré; coupé/ Dans les moments d'éc Le candidat recherche situation favorable de n placement de la balle o apparaît : balles coupéravant). Le candidat(e) varie le l service. Il prend l'avant retour du service. Le candidat(e) se dépla	It prendre des formes lifté; défense/attaque quilibre du rapport de systématiquement la narque en utilisant pri u son accélération, une (rotation arrière) ou placement, la vitesse age dans le jeu dès le	Pour gagner l'échange le candidat(e) combine plu stratégies pour faire basculer le rapport de force à avantage.  Deux types de jeu, valorisés de manière équitable, apparaitre : - soit les déplacements sont suffisamment équilibré pour prendre l'initiative (frappes ou accélérations plus contre l'initiative adverse (blocs, balles coupées) soit les déplacements sont suffisamment rapides proche ou loin de la table afin de défendre, d'attaque spin), ou contre attaquer (blocs actifs, top sur tops tops).		force à son  itable, peuvent  quilibrés et efficaces ions placée) ou jouer ées). pides pour jouer 'attaquer (smash, top r tops ou contre		
Efficacité des choix 5/20 stratégiques et engagement dans le duel		cas 6: cas 5: cas 4: cas 3: cas 2: cas 1:	<ul> <li>Cas 5: Gagne les 2 sets avec dans le 2<sup>eme</sup> set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set</li> <li>Cas 4: Gagne le second set après avoir perdu le 1er</li> <li>Cas 3: Perd le second set après avoir gagné le 1<sup>er</sup></li> <li>Cas 2: Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.</li> </ul>		Niveau A 3,5 3 2,5 2 1,5 1	Niveau B 4,5 4 3,5 3 2,5 2 de jeu du candi	Niveau C 5 4,75 4,5 4,25 4 3,5 dat (A, B ou C). L	a note globale sur 5			
5/20	Gain des rencontres	Classement général par sexe: 3 pts	Opt 1 pt Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons. Tout candidat peut obtenir le maximum ou								
		sein de chaque poule : 2 pts	Chaque car	ndidat obtient entre 0 et 2 poin	ts en fonction de son clas	ssement dans la poule	t dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.				



TENNIS DE TABLE			Dringings d'élaboration de l'égraphe					
Compétence attendue			Principes d'élaboration de l'épreuve					
			Les matchs se jouent en trois manches gagnantes de 11 points avec 2 points d'écart (score maxi 14). Les règles essentielles sont celles du tennis de table (table, service, service, décompte des points). À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).					
			Chaque candidat dispute p					
			À l'issue d'une phase de je séquence suivante. La prod					se une stratégie pour la
tactiques er		evoir et conduire des projets n jeu (varier le rythme, masquer versaire identifié.	(1) Commentaire à propos cette condition que peuven tenir compte des différence comparer les prestations de tous les éléments de la con	t être révélées les c es garçons/filles dar es filles avec celles	ompétences attendues. ls les appréciations qua des garçons. Par ailleur	. Que les poules soient mixt alitatives et le passage à la ı	es ou non, les évaluateurs note. Les appréciations et n	ont la responsabilité de otes sont attribuées sans
Points à	É	léments à évaluer			Degrés d'ac	cquisition du niveau 5		
affecter			0 point	9 points	10 points	16 points	17 points	20 points
04/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force		L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.		Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet de jeu et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.		L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités. Le projet évolue de manière efficace au fur et à mesure de la rencontre.	
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique  Variété qualité et efficacités des actions de frappe.  Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements.		Dans les moments d'équilibriforce, le candidat recherch systématiquement la créatifavorable de marque en util principalement la vitesse et le balle, un début de rotation La mise à distance est contains des phases de jeu à pue le replacement est tardif.	e on d'une situation isant e placement de la apparaît. struite et stable	rotations sont efficace apparaissent dans le Des variations de rythr des balles qui peuver rebond.	jeu. me apparaissent, grâce à nt être prises tôt après le st adaptée aux différents	Les dissociations segme efficaces: toutes les rota rotations latérales, sont u contrer les effets adverse couper sur un coupé). La élément du jeu. Le service Les déplacements (latéra équilibrés, précoces et ra pression). Les appuis son Le replacement intègre les adverse.	tions (lift, coupé et tilisées pour créer ou s: (lifter sur un coupé ou désinformation devient un prépare la 3ème balle. jux et en profondeur) sont pides (même sous at dynamiques.
02/20	Le candidat gère son engagement et organise la pratique		Le candidat s'échauffe, au manière formelle. Il n'utilise d'attente pour récupérer ac Il accepte de tenir des rôles l'organisation mais ne les re correctement.	e pas les temps tivement. s dans		eut se retrouver en	Le candidat se prépare p psychologiquement à l'épre moments d'attente et de r Il peut tenir tous les rôles déroulement d'une comp officiel départemental UN	euve. İl utilise bien les écupération. utiles au bon étition (niveau jeune
04/20	Gain des rencontres	Classement général par sexe au sein du groupe/classe : 2 pts	O point  Les élèves (filles ou garçor du tableau et relevant du n tactique de cette colonne (0	iveau technique et		1,5 point garçons) classés en milieu t du niveau technique et onne (10-16).	1,75 point Les élèves (filles ou garç tableau et relevant du niv de cette colonne (17-20).	reau technique et tactique
	Classement au sein de chaque poule : 2 points		Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.					



BOXE FRANCAISE (SAVATE)		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence attendue  Niveau 4:  Pour gagner l'assaut, acquérir les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin de mettre en œuvre un projet d'action.		Chaque protagoniste réalise trois assauts libres face à trois adversaires différents. Ils se déroulent dans un espace délimité de 16 à 25 m². Un assaut est composé de deux reprises d'1'30, entrecoupées par une minute de repos. Les opposants sont de poids approchant ou de niveau homogène.  Le contrôle des touches, des trajectoires et les échanges à distance sont les règles essentielles de la pratique en assaut. L'arbitrage est assuré par les élèves ; il s'ancre dans la tradition (rituel), guide les comportements et les évalue (éthique).				
Points à Éléments à évaluer		Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4			
affecter	Liements a evaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points		
08/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans le système d'interaction attaquedéfense: - Interaction continue - Distance - Mobilité	- construction d'actions isolées, sans interaction entre les tireurs - la distance de touche est perdue à la suite d'actions défensives (parades et esquives) parfois désorganisées - déplacements par impulsion-répulsion sans générer d'effet sur les déplacements de l'adversaire	- construction par les tireurs d'un échange de coups structuré majoritairement en deux temps, pour toucher le dernier : attaque-contre-attaque - les actions défensives succèdent au temps d'attaque adverse : la contre-attaque conduit à la touche - déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche	- construction par les tireurs d'un échange de coups structuré en plusieurs temps pour toucher le dernier : attaque/contre-attaque alternées des tireurs - les actions défensives s'intègrent dans le temps d'attaque adverse : l'arrêt de l'adversaire par l'utilisation des segments avant en trajectoire rectiligne conduit le plus souvent à finaliser l'échange en sa faveur - déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche et se replacer hors d'atteinte en cours d'échange		
08/20	Rapports d'opposition (6 points) - projet sur le temps d'un assaut - projet sur le temps d'une reprise	Le tireur réussit à prendre l'avantage par intermittence au cours d'une reprise. Mais le temps passé dans le statut de dominé prévaut largement sur celui de dominant. L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est important et défavorable au tireur.	Le tireur peut prendre l'avantage dans la majorité des échanges d'une des deux reprises d'un assaut. Mais le temps passé dans les statuts de dominé ou de dominant est équilibré. L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est serré, défavorable ou favorable au tireur.	Le tireur a l'avantage dans la majorité des échanges de chaque reprise. Et le temps passé dans le statut de dominant prévaut sur celui de dominé. L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est important ou serré, mais égalitaire ou favorable au tireur.		
	Gain de l'assaut (2 points)	Le tireur obtient au mieux une égalité sur trois assauts disputés.  0 point  0,25 point	Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés. 0,50 point 1 point	Le tireur obtient au moins deux victoires sur trois assauts disputés.  1,25 point  2 points		
04/20	Arbitrage	L'arbitre fait débuter et stopper l'assaut en utilisant les commandements réglementaires. Ses interventions n'interviennent que lorsque la rencontre prend des allures confuses non conformes.	L'arbitre intervient avec opportunité dans le cours d'action en cas de non-respect des règles essentielles : contrôle, trajectoire, distance.	L'arbitre intervient avec opportunité dans le cours d'action en cas de non-respect des règles essentielles : contrôle, trajectoire, distance. Il utilise un vocabulaire approprié. Il est entendu des tireurs et des juges.		



BOXE FRANCAISE (SAVATE)		Principes d'élaboration de l'épreuve					
Compétence attendue  Niveau 5  Pour gagner l'assaut, optimiser un projet personnel technico-tactique pouvant s'adapter aux caractéristiques de l'adversaire.		Chaque protagoniste réalise deux assauts libres face à deux adversaires différents. Ils se déroulent dans une enceinte (espace délimité) de 16 à 25 m².  Un assaut est composé de trois reprises de 2', entrecoupées par une minute de repos. Dix minutes au moins séparent les deux assauts. Les opposants sont de poids approchant ou de niveau homogène.  Le contrôle des touches, des trajectoires et les échanges à distance sont les règles essentielles de la pratique en assaut. L'arbitrage est assuré par les élèves ; il s'ancre dans la tradition (rituel), guide les comportements et les évalue (éthique).					
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition de la compétence de niveau 5					
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points			
08/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/ dominé : - Interaction continue - Distance - Mobilité	- en cas de supériorité temporaire, la domination s'exprime par une disponibilité motrice qui lui permet de se défendre ou d'attaquer, instantanément, sans pour autant exploiter l'espace délimité - en cas d'infériorité passagère, l'avantage est repris en se déplaçant et en se protégeant par des coups d'arrêts ou des ripostes, sans pour autant sortir de l'axe d'affrontement	- en cas de supériorité temporaire, la domination s'exprime par la contrainte imposée à l'adversaire à se déplacer en périphérie d'enceinte - en cas d'infériorité passagère, l'avantage est repris en rompant l'alignement imposé par l'adversaire et en se dégageant latéralement pour reprendre le contrôle du centre de l'enceinte	- en cas de supériorité temporaire, la domination s'exprime par le cadrage de l'adversaire. Une pression sur l'adversaire est maintenue sans qu'elle ne bloque l'échange - en cas d'infériorité passagère, l'avantage est repris sur la base d'une mobilité soigneusement organisée, en se dégageant latéralement sans reculer pour prendre au plus vite le contrôle du centre de l'enceinte			
08/20	Rapports d'opposition (6 points) - projet sur le temps de l'assaut - projet sur le temps d'une reprise	Le tireur élabore une stratégie cohérente à partir de ses propres ressources et d'une des caractéristiques singulières de l'adversaire : morphologie (grand, petit), ou type d'organisation (garde ou garde inversée) ou profil dominant (attaquant, contre-attaquant).	Le tireur met en œuvre un plan d'action cohérent à partir de ses propres ressources et des caractéristiques combinées de l'adversaire : morphologie (grand, petit) ou type d'organisation (garde ou garde inversée), ou profil dominant (attaquant, contre-attaquant).	Le tireur associe dans le cours de l'action et au fil de l'assaut, son statut momentané et les moyens d'actions efficaces pour renverser le rapport de force en sa faveur.  Il s'exprime à différentes distances de l'adversaire par des liaisons pieds-poings pour s'approcher, et poings-pieds pour s'éloigner selon le projet d'action en cours.			
	Gain de l'assaut (2 points)	Le tireur obtient au mieux une égalité sur trois assauts disputés.  0 point  0,25 point	Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés.  0,50 point  1 point	Le tireur obtient au moins deux victoires sur trois assauts disputés.  1,25 point 2 points			
04/20 Arbitrage		L'arbitre intervient dans le cours de l'action en cas de non-respect des règles essentielles. Il utilise un vocabulaire approprié et est entendu de tous.	L'arbitre intervient dans le cours de l'action en ciblant le non-respect des règles essentielles. Il utilise un vocabulaire approprié accompagné de la gestuelle officielle.	L'arbitre sait comment anticiper ce qui va se produire, il comprend ce qui se passe maintenant, et il réagit correctement en utilisant un vocabulaire approprié accompagné de la gestuelle officielle.			



JUDO		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence attendue  Niveau 4  Combiner les techniques d'attaque et de défense pour affronter et dominer un adversaire en mettant en œuvre un projet stratégique dans une situation de randori.		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 3 minutes, entrecoupés de 6 à 10 minutes de repos. Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages et fait respecter les règles de sécurité. Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel défini. Les combattants sont répartis par groupe morphologique.				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4			
Folitis a allecter	Lienients a evaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points		
08/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans le système d'interaction attaque-défense: - préparation de l'attaque: saisie, posture, déplacement - technique d'attaque et de défense	Attaque: quelques attaques isolées, sans cohérence avec le comportement de Uke. Les actions de projection présentent peu de préparation et conduisent à une perte de contrôle possible. Dans la liaison debout-sol, des ruptures dans la continuité ne permettent pas d'utiliser les contrôles pour prolonger au sol ou maintenir l'immobilisation.  Défense: posture raide, souvent sur l'arrière, bras tendus qui repoussent Tori. Quelques esquives sont repérables. Dans la liaison debout-sol, le combattant utilise quelques positions de fermeture.	Attaque: les saisies, déplacements et postures sont en cohérence avec une technique et une direction d'attaque. Dans la liaison debout-sol, Tori conserve au moins un contrôle, (du debout vers le sol) qui lui permet de prolonger au sol et d'immobiliser l'adversaire.  Défense: le combattant reprend ponctuellement l'initiative en agissant sur les saisies, postures et déplacements. Dans la liaison debout-sol, il organise systématiquement sa défense en adoptant des positions de fermeture efficaces, il neutralise les retournements.	Attaque: les saisies, déplacements et postures sont en cohérence avec deux directions d'attaque adaptées aux déséquilibres de Uke. Enchainement avant et arrière. Dans la liaison debout-sol, le contrôle permanent permet l'utilisation de plusieurs retournements et techniques d'immobilisation. Défense: la reprise d'initiative est quasi systématique: le combattant esquive les attaques de Tori et riposte. Dans la liaison debout-sol, il est capable de neutraliser les actions de Tori ou de fuir de façon organisée pour reprendre le combat debout.		
08/20	Rapport d'opposition (6 points) : - gestion des trois randori	Le combattant n'utilise pas la situation favorable pour attaquer. Uke peut se rééquilibrer.	Le combattant produit des actions adaptées au rapport de force en cours. Il varie les attaques pour créer de l'incertitude. Lorsqu'il subit, il n'arrive pas toujours à reprendre l'initiative.	Le combattant impose saisie, posture, déplacement favoris. Ses actions sont adaptées au contexte. Les reprises d'initiative sont rapides et quasi systématiques.		
	Gain du combat	Aucun avantage marqué → Yuko	Plusieurs Yuko → Wasa-ari	Ippon → Plusieurs Ippon		
	(2 points)	0 point 0,25 point	0,50 point 1 point	1,25 point 2 points		
04/20	Arbitrage	Utilise un vocabulaire simple : « Hajime », « Mate ». Repère et intervient sur les sorties de la surface, et toutes les formes de dangers en mettant fin au combat.	L'arbitre annonce : - « Osaekomi » lorsque l'un des combattants immobilise l'autre au sol ; - « Toketa » pour toute sortie d'immobilisation.	L'arbitre se fait respecter par l'opportunité de ses interventions auxquelles il associe la gestuelle.		

# B.O. Bulletin officiel spécial n° 5 du 19 juillet 2012

JUDO		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence attendue						
Niveau 5  Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori.		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 4 minutes, entrecoupés de 8 à 12 minutes de repos.  Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages, les pénalités et fait respecter les règles de sécurité.  Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel défini.  Les combattants sont répartis par groupe morphologique et de niveau.				
Points à affecter Éléments à évaluer			Degrés d'acquisition du niveau 5			
Folits a affecter	Liements a evaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points		
08/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/dominé : - préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement technique d'attaque et de défense	Attaque: les saisies déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans 2 directions différentes. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant, et actions répétées sont sans lien avec les actions d'Uke.  La liaison debout-sol est réalisée, elle permet la continuité de contrôle dans le travail au sol.  Défense: le combattant bloque et esquive efficacement sans pour autant contreattaquer. Dans la liaison debout sol, il s'organise rapidement, adopte des positions de fermeture, neutralise les retournements.	Attaque: les saisies, déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans plusieurs directions. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant et actions répétées sont choisies en fonction de la réaction de Uke. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant de varier les formes de contrôles, de retournements et d'immobilisations.  Défense: le combattant propose une contreattaque et peut reprendre l'initiative suite à un blocage ou une esquive d'attaque. Dans la liaison debout-sol, il est capable de neutraliser les actions de Tori ou de fuir de façon organisée pour reprendre rapidement le combat debout.	Attaque: les saisies, déplacements et postures permettent à l'attaquant de provoquer et d'exploiter les réactions de Uke afin de le projeter dans plusieurs directions. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant d'immobiliser et de faire évoluer ses techniques en fonction des réactions de Uke.  Défense: le combattant propose presque toujours une contre-attaque et reprend rapidement l'initiative après blocage ou esquive. Dans la liaison debout-sol, il organise sa défense dans un premier temps pour reprendre l'initiative en vue d'un passage d'une attitude défensive à une attitude offensive.		
08/20	Rapport d'opposition (6 points) : gestion des caractéristiques de l'adversaire	Le combattant élabore une stratégie reposant sur quelques caractéristiques morphologiques simples de son adversaire.	Le combattant élabore une stratégie à partir de ses propres points forts et d'une analyse simple de son adversaire (saisie, posture déplacement). Il met en œuvre ce plan d'action.	Le combattant régule son plan d'action en cours de randori en fonction de l'évolution de la situation. Il s'appuie sur l'analyse de la saisie, du déplacement et de la posture pour cette régulation.		
	Gain du combat (2 points)	Gagne 0 ou 1 randori sur 3 0 point 0,25 point	Gagne 2 randori sur 3 0,50 point 1 point	Gagne les 3 randori 1,25 point 2 points		
04/20	Arbitrage	L'arbitre gère le combat. Il annonce les pénalités pour les situations dangereuses. Il est entendu de tous et maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et se place efficacement. Il annonce les pénalités pour les situations de défense excessive et de fausses attaques. Il maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et anticipe tous ses placements. Il est capable d'attribuer une décision conforme à l'évolution du combat, lorsqu'aucun avantage n'est marqué.		