

FICHE CERTIFICATIVE CA4 HANDBALL
BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE
Education physique et sportive- Enseignement commun
Lycée Evariste de Parny

Principes d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation (CCF)

Les candidats disputent deux matchs de 10 minutes en 5X5 +1 gardien (rapport de force équilibré). Mi -temps de 2 minutes pour permettre aux équipes de se donner des consignes et boire .
Les équipes sont constituées le plus tôt possible dans le cycle (4 séances max) afin que les élèves puissent se connaître se répartir aux différents postes et parfaire les relations entre eux .

Règles essentielles du Handball. .Défense repliée est demandée , 5/0 ou 1/4 .En attaque , plusieurs choix , prendre la défense de cours en développant une contre-attaque en 2 ou 3 passes ou en montées de balle rapides ou attaque placée provoquant un décalage et surnombre .

Pour l'AFL3, ils choisissent au cours du cycle les rôles sur lesquels ils souhaitent se faire évaluer afin de travailler spécifiquement sur celui-ci. Au moins 2 sur 4 (arbitre , juges de zone , table : score et tournoi , coach).

CA4		AFL1 - Repères d'évaluation								
Intitulé		S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.				Déclinaison dans l'APSA		Individuellement et collectivement, s'engager pour gagner une rencontre, en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. Est capable de s'engager dans un jeu rapide dès la récupération du ballon, de créer des espaces libres et les utiliser pour marquer sur jeu placé, face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.		
Option pour l'élève		Choix des postes au sein de l'équipe de sports collectifs, du style de jeu en raquettes, de la situation d'évaluation parmi celles proposées.								
Éléments à évaluer		Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4		
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	Actions individuelles Attaque +défense	<u>Joueur passif</u> Att :PB : perd souvent la balle, dribble intempestif , passes précipitées, se débarrasse du ballon .Ne prend pas d'information sur la position des défenseurs. NPB : Statique, pas de démarquage. Déf : Joueur pas toujours actif ou en retard quand il défend il agit sur le porteur de balle en faisant des fautes		<u>Joueur disponible</u> Att :joueur impliqué dans son espace proche seulement .Tire parfois mais sans ambition . NPB Disponible dans l'espace proche et le couloir de jeu direct uniquement. Déf : joueur a le soucis de gêner la progression de balle en fermant le couloir direct		<u>Joueur efficace</u> Att :Est capable de transmettre et de réceptionner une balle en course.Varie les passes courtes et longues.Tire à bon escient et met en difficulté le gardien .EC de s'engager dans un intervalle pour tirer . ou fixer la défense pour transmettre le ballon . NPB Solution en appui et soutien, appel de balle en mouvement, démarquage sur tout le terrain. Occupation des zones favorables de tir. Déf : EC de prendre son adversaire direct.EC de flotter , harceler , dissuader .		<u>Joueur décisif</u> Att : Est capable (EC) de faire des passes adaptées et décisives .EC d'exploiter un 2/1(surnombre) EC de déborder son adversaire 1/1 . EC de s'engager dans un intervalle pour tirer ou fixer la défense pour donner le ballon à un partenaire libéré . NPB Génère du mouvement par ses déplacements, crée des espaces libres Déf : Se replace sans cesse par rapport aux adversaires et articule ses actions par rapport à ses partenaires .EC d'intercepter.EC de fermer un intervalle aide le partenaire battu .		
		A	0,5	1	1	2	2,5	3	3,5	4
		D	0.5	1	1	2	2.5	3	3.5	4

Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Organisation et pertinence collective	<p>Att : Projet limité et vague ,les actions individuelles prédominent et n'ont aucun lien entre elles</p> <p>Def: Pas d'organisation collective, Défense très désordonnée. Aucune aide entre partenaires.</p>	<p>Att : l'organisation retenue est identifiable .Utilisation majoritaire du couloir central. Répartition des tâches et rôles .Les relations à 2 sont établies</p> <p>Déf : Repli défensif visible mais reste désordonné . Répartition des attaquants Tente de ralentir la progression de balle . Défend dans son couloir direct</p>	<p>Att :Enchaînement d'actions pour une meilleure occupation de l'espace offensif . Actions d'attaques variées jeu rapide et placé . Echanges rapides et opportuns qui provoquent le surnombre</p> <p>Déf :Dés la perte de balle organisation adéquate soit dans le repli défensif en cherchant à s'opposer aux joueurs les lieux placés ou cherche à ralentir voir stopper la progression de balle adverse .Vient aider un partenaire battu .</p>	<p>Att : L'organisation s'adapte par rapport au jeu adverse . Mise en œuvre d'un jeu en mouvement côté et à l'opposé du ballon qui libère des espaces libres . Continuité du</p> <p>Déf :Organisation défensive est coordonnée et elle s'adapte au jeu adverse . (Flotter ,Harceler , dissuader ,intercepter) et aussi entraider et contrer (dévier les passes et tirs) Le repli défensif est efficace L'équipe est capable de perturber la contre attaque adverse et aussi sait défendre en zone en 5/0 ou 1 /4 selon les capacités des tireurs opposés .</p>
	A	0.3	0.7	1	1.5
	D	0.3	0.7	1	1.5
Gain du match	match perdu :0		Match nul :0,2,25	Match gagné :0,5	2 Match gagnés 1pt

CA4		AFL2 - Repères d'évaluation																														
Intitulé		Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Déclinaison dans l'APSA		Identifier les axes de progrès et en acceptant les contraintes de l'entraînement. (Répétition et persévérance dans le cadre d'exercices routiniers, de situations exercices et de matchs à thèmes pour améliorer son efficacité technique et tactique)																											
Option pour l'élève		Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.																														
Éléments à évaluer		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4																											
Indicateurs	Entraînement inadapté : <ul style="list-style-type: none">Faible engagement dans les phases de répétitions nécessaires à la stabilisation des apprentissages.Pas de travail collaboratif dans l'entraînement.Joueur passif.Préparation inexistante ou superficielle.Ne respecte pas ou épisodiquement les consignes. <table><tr><td>a : 2 pts</td><td>0 à 0,5</td></tr><tr><td>b : 4 pts</td><td>0 à 0,75</td></tr><tr><td>c : 6 pts</td><td>0 à 1,25</td></tr></table>		a : 2 pts	0 à 0,5	b : 4 pts	0 à 0,75	c : 6 pts	0 à 1,25	Entraînement partiellement adapté : <ul style="list-style-type: none">Engagement régulier dans les phases de répétitions nécessaires à la stabilisation des apprentissages.L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.Joueur actif.Préparation stéréotypée non adaptée à l'amélioration de ses points faibles.Attentif. <table><tr><td>a : 2 pts</td><td>0,75 à 1</td></tr><tr><td>b : 4 pts</td><td>1 à 1,75</td></tr><tr><td>c : 6 pts</td><td>1,5 à 2,75</td></tr></table>		a : 2 pts	0,75 à 1	b : 4 pts	1 à 1,75	c : 6 pts	1,5 à 2,75	Entraînement adapté : <ul style="list-style-type: none">Engagement régulier dans les différents exercices.L'élève écoute les consignes et réajuste son action pour progresser , et choisit des exercices adaptés pour les travailler.Crée une dynamique positive d'entraînement.Joueur pertinent.Accepte les consignes de jeu dirigé pour atteindre collectivement le but recherché <table><tr><td>a : 2 pts</td><td>1,25 à 1,5</td></tr><tr><td>b : 4 pts</td><td>2 à 3</td></tr><tr><td>c : 6 pts</td><td>3 à 4,5</td></tr></table>		a : 2 pts	1,25 à 1,5	b : 4 pts	2 à 3	c : 6 pts	3 à 4,5	Entraînement optimisé : <ul style="list-style-type: none">Engagement soutenu dans les différents exercices.L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit ou organise des exercices adaptés pour les travailler.Élément primordial dans l'entraînement.Joueur ressource qui organise le groupe.Adaptation aux consignes du jeu dirigé . <table><tr><td>a : 2 pts</td><td>1 ,75 à 2</td></tr><tr><td>b : 4 pts</td><td>3,25 à 4</td></tr><tr><td>c : 6 pts</td><td>4 ,75 à 6</td></tr></table>		a : 2 pts	1 ,75 à 2	b : 4 pts	3,25 à 4	c : 6 pts	4 ,75 à 6
	a : 2 pts	0 à 0,5																														
b : 4 pts	0 à 0,75																															
c : 6 pts	0 à 1,25																															
a : 2 pts	0,75 à 1																															
b : 4 pts	1 à 1,75																															
c : 6 pts	1,5 à 2,75																															
a : 2 pts	1,25 à 1,5																															
b : 4 pts	2 à 3																															
c : 6 pts	3 à 4,5																															
a : 2 pts	1 ,75 à 2																															
b : 4 pts	3,25 à 4																															
c : 6 pts	4 ,75 à 6																															
Note sur 2, 4 ou 6		L'évaluation porte sur l'engagement de l'élève dans son projet individuel et le projet collectif. La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint. (cf. grille de répartition en page 1)																														

CA4 AFL3 - Repères d'évaluation

Intitulé	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.	Déclinaison dans l'APSA	Être capable de se partager et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire et plus efficace.																													
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.Choix de deux rôles (partenaire d'entrainement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.)																															
Éléments à évaluer	Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4																									
Indicateurs	N'assure pas ses rôles de façon sérieuse. Pas de participation au collectif N'arbitre jamais.		Assure au moins un des rôles choisis. Accepte les tâches sur sollicitation. Hésitations, erreurs. Participation au collectif		Participe volontiers aux différents rôles Pertinent dans ses observations Efficacité et sérieux Favorise le fonctionnement collectif		Excellent dans les rôles choisis Pertinent dans ses observations. Fiable et perspicace.																									
	<table><tr><td>a : 6 pts</td><td>0 à 1,25</td></tr><tr><td>b : 4 pts</td><td>0 à 0,75</td></tr><tr><td>c : 2 pts</td><td>0 à 0,5</td></tr></table>		a : 6 pts	0 à 1,25	b : 4 pts	0 à 0,75	c : 2 pts	0 à 0,5	<table><tr><td>a : 6 pts</td><td>1,5 à 2,75</td></tr><tr><td>b : 4 pts</td><td>1 à 1,75</td></tr><tr><td>c : 2 pts</td><td>0,75 à 1</td></tr></table>		a : 6 pts	1,5 à 2,75	b : 4 pts	1 à 1,75	c : 2 pts	0,75 à 1	<table><tr><td>a : 6 pts</td><td>3 à 4,5</td></tr><tr><td>b : 4 pts</td><td>2 à 3</td></tr><tr><td>c : 2 pts</td><td>1,25 à 1,5</td></tr></table>		a : 6 pts	3 à 4,5	b : 4 pts	2 à 3	c : 2 pts	1,25 à 1,5	<table><tr><td>a : 6 pts</td><td>4,75 à 6</td></tr><tr><td>b : 4 pts</td><td>3,25 à 4</td></tr><tr><td>c : 2 pts</td><td>1,75 à 2</td></tr></table>		a : 6 pts	4,75 à 6	b : 4 pts	3,25 à 4	c : 2 pts	1,75 à 2
	a : 6 pts	0 à 1,25																														
	b : 4 pts	0 à 0,75																														
c : 2 pts	0 à 0,5																															
a : 6 pts	1,5 à 2,75																															
b : 4 pts	1 à 1,75																															
c : 2 pts	0,75 à 1																															
a : 6 pts	3 à 4,5																															
b : 4 pts	2 à 3																															
c : 2 pts	1,25 à 1,5																															
a : 6 pts	4,75 à 6																															
b : 4 pts	3,25 à 4																															
c : 2 pts	1,75 à 2																															
Note sur 6,4 ou 2	L'élève est évalué dans deux rôles qu'il a choisis entre (arbitre , juges de zone , table : score et tournoi , coach). La note de l'AFL3 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint (cf. grille de répartition en page 1)																															

	N.1	N.2	N.3	N.4
ARBITRE	Méconnaissance des règles fondamentales . Peu impliqué dans le match . Est influencé par les joueurs ou le banc	Concerné par le match . Hésite et siffle en retard S'impose pas sur ses décisions . Se trompe parfois dans ses décisions .	Maitrise les règles fondamentales . Ses décisions sont justes Léger retard parfois . Conserve l'équité	Impliqué , connaît tout le règlement . Siffle les fautes dans le bon timing S'impose et conserve l'équité du jeu . Applique la loi de l'avantage Connait les gestes d'arbitrage .
COACH	Peu attentif au match de son partenaire	Attentif au match de son équipe , encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés	Attentif au match de son équipe , l'encourage et apporte des conseils pertinents .	Attentif au match de l'équipe, l'encourage et apporte des conseils. Propose des solutions pour ses partenaires. Pertinents lors des temps morts.
ORGANISATEUR	Peu concerné ,n'est pas concentré , se trompe dans le score . Oublie le temps .	De la bonne volonté mais brouillon . Remplit bien le tableau de marque . Est attentif aux temps de jeu	Appliqué . Remplit bien la feuille de match . Remplit correctement la feuille du tournoi . Gère les temps de matchs .	Investi .Annonce l'ordre des matchs . Remplit correcteur le score et la feuille de tournoi Gère les temps de matchs et pause . Gère le classement .
JUGES DE ZONE	Pas attentif , regarde les actions . Ses annonces ne sont pas fiables	Assez attentif mais en retard dans ses indications . Hésite un peu parfois .	Est attentif sur les pieds d'appels lors des tirs . Indique clairement lorsqu'il y a empiètement ; Valide le but marqué .	Indique l'empiètement au bon moment . Valide le but marqué . Annonce le jet de coin Connait les gestes adéquats