

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE					
<p>NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles sociales et spécifiques à l'activité.</p>		<p>-match à 5 contre 5 (4 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain de handball, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori(1) -chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 15 minutes effectives sans mi-temps avec des temps de concertation (1 temps mort de 2' autorisé par équipe), de manière à permettre aux joueurs d'ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse et de leurs ressources énergétiques. -les règles essentielles sont celles du futsal ci-joint en annexe du référentiel.</p> <p>(1)<u>Commentaires</u> : le principe du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipe de niveau).C'est à ces conditions que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contexte spécifique établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : Constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE			
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	de 15 points à 20 points	à 20 points		
8 points	<p>Efficacité de l'organisation collective. <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i></p> <p>En attaque (3 points)</p>	<p>Jeu discontinu et actions individuelles : -Organisation offensive simple, fondée sur l'action individuelle du porteur de balle, début d'échanges entre deux partenaires dans l'axe du but pour accéder à l'espace de marque.</p>	<p>Jeu direct et actions à deux : -Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre.</p> <p>La balle progresse vers le but adverse par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires. Début d'utilisation des couloirs latéraux et d'exploitation du jeu en profondeur.</p>	<p>Jeu continu et actions collectives : -Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant -L'équipe est capable de passer d'un jeu rapide à un jeu placé à l'approche du but pour se mettre en position favorable de tirs en fonction du repli adverse. - L'espace de jeu s'agrandit.</p>	<p>Une défense aspirée par le ballon : -Organisation défensive désordonnée. La pression directe sur le porteur de balle, en nombre, permet parfois la récupération de la balle. - Dépense énergétique excessive durant tout le match (cherche une récupération systématique et immédiate du ballon).</p>	<p>Une défense adaptée à l'organisation offensive adverse : -Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective simple en relation avec l'offensive adverse : se replier ou presser -Répartition efficace des défenseurs sur le terrain en fonction des ressources disponibles et des rôles à tenir (positions clés) Aide relativement efficace au partenaire dépassé en réduisant les espaces à l'approche de la cible pour la protéger (relation deux joueurs).</p>	
	<p>GAIN DES RENCONTRES (2 points)</p>	<p>Matches souvent perdus mais des moments de domination au cours du jeu sont repérables (quelques situations favorables).</p>	<p>Matches perdus= matchs gagnés. Les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matches gagnés. Les organisations choisies font basculer souvent le score en faveur de l'équipe.</p>			
12 points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective.</p> <p>En attaque : prise de décisions dans la relation porteur de balle/non porteur de balle (6 points)</p>	<p>Joueur passif ou peu vigilant : -Connaissances approximatives du règlement Difficulté de contrôle de soi Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu</p> <p>PB : -peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action : réagit seulement quand il est bloqué ; tire sans prendre en compte les adversaires. -Regard centré sur le ballon qui inhibe ses possibilités d'actions. NPB : -suit le jeu, ne se rend que peu disponible, n'oriente que rarement ou exclusivement ses actions vers la cible adverse. Beaucoup de pertes de balle.</p>	<p>Joueur impliqué et lucide : -Joueur attentif aux règles essentielles permettant un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. PB : gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle. Prend l'initiative du tir en situation favorable. NPB : se rend disponible (à distance de passe / en dehors de l'alignement porteur – défenseur / orientation partagée PB-cible.</p>	<p>Joueur organisateur : -Connaissances précises du règlement permettant un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. -Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation de balle et la pression adverse en opérant des choix simples. PB : Capable d'accélération dans la conduite de balle et dans la vitesse de transmission du ballon en fonction du rapport de force. Tirs réalistes avec mise en danger fréquente. NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin de la balle. Des changements de rythme apparaissent.</p>	<p>Défenseur : passif/explosif : souvent en déséquilibre, à contre sens du jeu adverse, commet des fautes et des violations, difficulté à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct.</p>	<p>Défenseur : gêne et ralentit : ferme l'accès au but, est capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire direct</p>	<p>Défenseur : gêne et récupère : variété des déplacements et replacements en fonction des intentions défensives de pression/dissuasion. Capable d'intervenir si un partenaire est dépassé.</p>
	<p>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle (6 points)</p>	<p>Matches souvent perdus mais des moments de domination au cours du jeu sont repérables (quelques situations favorables).</p>	<p>Matches perdus= matchs gagnés. Les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matches gagnés. Les organisations choisies font basculer souvent le score en faveur de l'équipe.</p>			

Règles du Futsal en EPS (CCF) pour le référentiel académique

CAP-BEP à partir de la session 2011 et BAC PRO à partir de la session 2012

Les règles du futsal sont particulières et induisent un jeu qui se veut loyale et équitable, il est important de pratiquer en EPS en respectant ces dernières.

Conditions et surface de jeu :

Terrain de hand-ball 40m sur 20m

But de handball 2m sur 3m

Ballon de circonférence 64/62(taille 4) poids 440/400g, revêtement intérieur spécial en mousse (afin de supprimer les rebonds) ou ballon spécial futsal en cuir

4 joueurs de champs et un gardien de but. Changements illimités (un joueur changé peut de nouveau rentrer)

Le hors-jeu n'existe pas

Les fautes et sanctions associées :

-Le tacle est interdit

- Seules les paroles utiles au projet de jeu collectif sont tolérées (la règle du silence peut être un outil pédagogique pertinent utilisé dans certaines situations ou certains contextes de classe mais n'est pas préconisée dans le référentiel).

-La charge volontaire avec les épaules ou les bras est interdite (bien que tolérée au football.)

-Toute faute est sanctionnée par un coup franc direct et est comptabilisée à la table de marque ; l'arbitre peut faire jouer l'avantage et attendre la fin de l'action pour notifier une faute personnelle.

-Afin de mettre l'accent sur la gestion des ressources énergétiques, nous préconisons un match de 15' effectives (sans mi-temps avec un temps mort de 1'30 par équipe). A la 4ème faute collective (cumul des fautes personnelles), les coups francs suivants seront sanctionnés par un coup de pied de réparation qui se jouera sans opposition à 9m face au but.

Les remises en jeu :

-Les touches et corners se font au pied, l'adversaire étant à 5m. Une remise en jeu (touche, corner, coup franc, dégagement de sortie de but, dégagement du gardien) doit obligatoirement s'effectuer dans un temps ne dépassant pas 4 secondes une fois que le ballon est sur la ligne. Dans le cas contraire, la balle passe à l'adversaire pour un coup franc. L'arbitre compte à voix haute et avec les doigts).

Le gardien :

-Le ballon ne peut pas être capté à la main par le gardien sur une passe au pied d'un de ses partenaires.

-la remise en jeu du gardien s'effectue obligatoirement à la main sans contrainte de distance

-Le gardien peut sortir de la surface de réparation : il devient alors joueur de champ.

-En cas de faute du gardien ou d'un défenseur dans la surface de réparation sur un attaquant, un coup de pied de réparation (penalty) sera accordé et tiré au point de 6 m.

-Le gardien peut sortir de la surface de réparation : il est considéré alors comme un joueur de champ.