

Principe d'élaboration de l'épreuve

L'épreuve porte sur un match en 2 mi-temps de 6 minutes (temps d'analyse de 2 minutes entre chaque mi-temps), face à une équipe d'un niveau d'opposition équilibrée, déterminé à la fin du cycle. Les équipes seront constituées en poule de 3 par l'enseignant pour le jour de l'épreuve dans un groupe de niveau d'une quinzaine/vingtaine d'élèves. Les équipes joueront 1 match au moins devant le jury. Ils finiront leur poule sur un autre terrain. Le nombre de mi-temps remportées donnera le niveau de l'indicateur de performance. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui possède le ballon au coup de sifflet qui remporte la mi-temps. (de même pour le gain du match).

Les équipes seront composées de 6 /7 joueurs : 6 joueurs sur le terrain (un remplaçant éventuel). On prêtera une attention particulière pour les filles en cas d'équipes mixtes

Le terrain sera dimensionné en fonction du niveau de l'échelle de contact possible (vitesse, maîtrise de plaquage).

Au titre de l'AFL1, Le niveau sera apprécié dans chaque élément par le jury, sur un maximum de 12 points (2 éléments représentés par un repère, croisés avec l'indicateur de performance.)

L'indicateur de performance sera fonction du nombre de mi-temps gagnées (max 4) ainsi que d'un bonus d'une mi-temps par match remportés (max 2) soit un total de 6 au maximum.

Les joueurs définissent leur poste et ne changent pas durant le jeu. Ils peuvent changer entre chaque mi-temps.

Lors de la seconde mi-temps, un **joueur bonus** pourra intervenir, en position d'attaque, sur appel du joueur en position de $\frac{1}{2}$ de mêlée/ouverture, pour créer un surnombre. Il devra ressortir dès le 1^{ère} arrêt de jeu (ballon enterré ou immobile) ou si les points sont marqués.

Il sera positionné dans une zone sur le $\frac{1}{3}$ arrière du terrain de l'équipe offensive. (il pourra revenir à chaque attaque sur demande).

Au titre de l'AFL1, Le jury appréciera la pertinence de l'appel du joueur bonus pour créer et exploiter un surnombre.

Une équipe qui ne joue pas devra s'organiser autour du rôle d'arbitre. Ce rôle devra être assuré sur au moins une manche.

Le choix donné aux élèves au titre de l'**AFL3** sera de deux rôles parmi quatre dont au moins un arbitre ou coach (on pourra choisir arbitre et coach). Les deux autres rôles sont : partenaire d'entraînement et observateur

Les élèves choisiront à la 4^{ème} séance les points qu'ils désirent attribuer aux **AFL 2 et 3** (2, 4 ou 6) ainsi que le rôle de coach ou d'arbitre (obligatoire) et/ou un second rôle parmi l'observateur et le partenaire d'entraînement et ne pourront plus changer.

Au titre de l'AFL2 le candidat sera évalué à partir d'un dossier de suivi et d'observation, tenu à partir de la 4^{ème} séance et visé par l'enseignant.

Au titre de l'AFL3, Les rôles d'observateur, de partenaire d'entraînement et de coach, seront évalués au fil de l'eau à partir de la 4^{ème} séance.

Le rôle d'arbitre sera évalué sur sa prestation le jour de l'épreuve.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Les élèves sont situés en A, B ou C et croisent dans le repère de chaque élément. Les points sont le croisement des 2 positions (repères 1 et 2) avec l'indicateur du niveau performance.

| Éléments à évaluer | Repères d'évaluation | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---------|---|---|---------|---|---|---------|---|---|---|---|---|
| | Degré 1 | | | Degré 2 | | | Degré 3 | | | Degré 4 | | | | | |
| S'engager et réaliser des actions techniques en relation avec le projet de jeu | A | B | C | A | B | C | A | B | C | A | B | C | | | |
| | ATT PB: N'avance pas, lâche le ballon ou le jette NPB : en dehors de l'action, n'essaie pas de s'associer. | | | | ATT PB : avance, se fait bloquer le ballon ou passe approximative. NPB : soutient sur le côté, aide en retard un partenaire bloqué ou au sol | | | | ATT PB : avance, provoque, conserve au contact, passe précise. Reconnaît son statut et adapte son rôle avec plus d'anticipation (prises d'infos) NPB : soutient au contact, enjambe et protège PB au dol, s'écarte pour assurer la circulation de balle. | | | | ATT : Statuts et rôles maîtrisés PB : favorise la rupture (fixe-décale, gagne 1c1, s'engage dans l'intervalle, traverse la défense, joue au pied derrière la défense. -NPB : se déplace/choix PB, crée l'incertitude | | |
| | DEF Touche le joueur, s'écarte Évite le contact | | | | DEF : Actions peu efficaces -accroche, freine un joueur lancé. - rarement récupérateur. - action défensive dangereuse | | | | DEF : plaque et/ou bloque. regroupement : -si proche, lutte pour contester et récupérer -si loin, se replace pour protéger les côtés. | | | | DEF : Anticipe -s'adapte au contexte (presse haut, freine, pilote le coulissage de la défense). -plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon. -supplée un équipier dépassé | | |
| Repère élément 1 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| | A | B | C | A | B | C | A | B | C | A | B | C | A | B | C |

| | | | | | | | | |
|---------------------------|--------------------|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|
| Indicateur de performance | 2 mi-temps gagnées | 2.5 | 3.5 | 4.5 | 5.5 | 6.5 | 8 | 9.5 |
| | 3 mi-Tp gagnée | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8.5 | 10 |
| | 4 mi-Tp gagnée | 3.5 | 4.5 | 5.5 | 6.5 | 8 | 9.5 | 11 |
| | 5 mi-Tps gagnées | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 | 10.5 | 12 |

| Éléments à évaluer | A | B | C | A | B | C | A | B | C | A | B | C |
|-------------------------|---|---------|---|---|--------|---|---|--------------------|---|--|------------------|---|
| | Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force : | Analyse | | | Projet | | | Choix stratégiques | | | Joueur « bonus » | |
| | Pas de changement de jeu | | | Essaie qqs tentatives pour varier | | | Les actions sont repérables soit en rythme ou en espace | | | Les actions sont efficaces en rythme et en espace | | |
| | Jeu monotone, similaire, individuel. | | | Identifie un point fort et essaie d'en profiter. (anticipation ou espace) | | | Manipule sur plusieurs axes (rythme, espace) pour créer une faille. | | | Construit sur un rapport de force pour créer une faille adverse (espace, temps, rythme) et créer le surnombre. | | |
| | Pas de changement tactique | | | Indique un choix (espace, rythme) | | | Développe plusieurs actions pour essayer de créer le surnombre. | | | Se place dans le temps pour amener l'adversaire à l'erreur. Notion de patience de temporalité. | | |
| Repère élément 2 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| | Jamais appelé Ou à des moments inefficaces et non pertinents | | | Appelé mais à des moments peu efficaces (pas de regroupement, pas de fixation des adversaires) | | | Appel et entrée pertinente mais pas toujours efficace. Progression intéressante. | | | Appel et entrée productive permettant de marquer ou de progresser significativement dans l'espace libéré. | | |
| | ⊕ | | ⊕ | ⊕ | | ⊕ | ⊕ | | ⊕ | ⊕ | | |

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement, pour conduire et maîtriser un affrontement interindividuel »

Les élèves sont situés dans chaque degré et chaque élément. Les points sont en regard de cette position avec l'indicateur de choix de l'élève. (2, 4 ou 6)

| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
|--|--|--|--|
| <p>Le dossier ne sert pas d'appui aux séances suivantes.</p> <p>L'engagement est aléatoire. Manque de concentration.</p> | <p>Le dossier ne sert d'appui que sur 1 ou 2 séances.</p> <p>Volume et investissement minimum. Ne cherche pas à transpirer trop.</p> | <p>Le dossier sert d'appui sur chaque séance avec quelques imprécisions.</p> <p>Le volume de travail permet un nombre de répétitions appréciables.</p> | <p>Le dossier sert d'appui sur chaque séance avec précision.</p> <p>Le temps de travail et de répétition est optimisé au maximum</p> |
| <p>Peu de participation lors des séances. Subit les exercices.</p> | <p>Choisir des exercices dans les propositions à sa disposition, mais sans les mettre en relation avec son projet.</p> | <p>Choisit des exercices en cohérence avec son projet. Arrive à les faire évoluer en rapport avec ses attentes de progression.</p> | <p>Adapte des situations (en les faisant évoluer) en rapport pertinent à son projet de progression.</p> |

| | | | | | | | | | | | |
|--------|--------|---------|-------|----------|---------|----------|-------|---------|-------|---------|-------|
| 0 pt | 0.5 pt | 0.75 pt | 1 pt | 1.25 pts | 1.5 pts | 1.75 pts | 2 pts | | | | |
| 0,5 pt | 1 pt | 1,5 pt | 2 pts | 2,5 pts | 3 pts | 3,5 pts | 4 pts | | | | |
| 0,5 pt | 1 pt | 1,5 pt | 2 pts | 2,5 pts | 3 pts | 3,5 pts | 4 pts | 4,5 pts | 5 pts | 5,5 pts | 6 pts |

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

Chaque élève est jugé en rôle de coach ou d'arbitre (obligatoire) et au choix d'un des 2 autres. Les points sont le croisement des 2 positions (A, B ou C) avec l'indicateur du choix de l'élève.

| Degré 1 | | | Degré 2 | | | Degré 3 | | | Degré 4 | | |
|--|---|--------|--|---------|---|---|---|----------|---|---------|---|
| Coach : Passif au match de son partenaire. Pas d'analyse. Pas de vocabulaire Pas d'intervention. | | | Coach : Donne des retours convenus qui n'aident pas ou peu le partenaire Analyse succincte. Connait quelques termes. Peu d'intervention. Choix non justifiés et non visibles. Pas de dialogue avec le joueur | | | Coach : Réoriente le jeu du partenaire en donnant des conseils sur un seul registre (technique, tactique ou mental) Analyse correcte de base : Identifie plusieurs armes et les nomme. Associe les armes basiques à leurs aspects tactiques. Intervient et conseille ou propose. Interaction avec le joueur. | | | Coach : Analyse fine des aspects stratégiques en cours. Identifie et connait les aspects tactiques des coups Conseils pertinents et efficaces. (sur le rythme, le temps et l'espace) Dialogue constructif et clair avec le joueur. | | |
| Arbitre : Se trompe parfois dans l'annonce du score Ne connait pas les règles. Passif. | | | Arbitre : Indécis, manque d'assurance dans ses prises de décisions Ne connait pas toutes les règles. Manque de concentration ou Difficulté à se décider. | | | Arbitre : Sérieux, décisions justes Connait les règles principales et suit le match | | | Arbitre : Ferme mais diplomate connait les règles Gère et conduit le match | | |
| A | B | C | A | B | C | A | B | C | A | B | C |
| 0 pt | | 0.5 pt | | 0.75 pt | | 1 pt | | 1.25 pts | | 1.5 pts | |
| 0,5 pt | | 1 pt | | 1,5 pt | | 2 pts | | 2,5 pts | | 3 pts | |
| 0,5 pt | | 1 pt | | 1,5 pt | | 2 pts | | 2,5 pts | | 3 pts | |
| 0,5 pt | | 1 pt | | 1,5 pt | | 2 pts | | 2,5 pts | | 3 pts | |
| 0,5 pt | | 1 pt | | 1,5 pt | | 2 pts | | 2,5 pts | | 3 pts | |
| 0,5 pt | | 1 pt | | 1,5 pt | | 2 pts | | 2,5 pts | | 3 pts | |
| A | B | C | A | B | C | A | B | C | A | B | C |
| Partenaire : Peu de mise à disposition pour faire progresser son partenaire. Peu d'investissement. | | | Partenaire : Présent Constance parfois déficiente. Production de trajectoires et d'oppositions ne permettant pas toujours de progresser Respecte les consigne et fait au mieux pour permettre au partenaire de s'exercer. | | | Partenaire : Se met à disposition mais manque parfois de rigueur. Les trajectoires et les oppositions produites sont globalement fiables. | | | Partenaire : Se met à disposition pour produire des trajectoires en fonction des besoins définis. Produit des trajectoires et des oppositions de qualité et fiables. Conseille et propose. | | |
| Observateur : Données relevées fausses, parcellaires ou inexploitable Ne remplit pas les fiches d'observation ou les renseigne de façon trop aléatoire. | | | Observateur : Recueil rempli mais aléatoire. Les données recueillies sont fiables mais Des approximations par manque de concentration ou d'investissement. | | | Observateur : Recueil de données précis et utilisable. Sérieux et concentré dans le cycle. Le joueur peut s'appuyer sur les fiche pour son projet. | | | Observateur : Le recueil permet un échange productif entre l'observateur et le joueur.. | | |