Compétences propres 4 - CP4

BASKET- BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue **Niveau 4 :** Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.		• Matchs à 4 contre 4, sur un terrain réglementaire, opposant des 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'pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. 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. • 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. 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.		
Points à affecter	**Éléments à évaluer**	**Niveau 4 non acquis**	**Degrés d'acquisition du niveau 4**	
		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)**	**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.
	En défense **(4 points)**	Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). La pression directe sur le porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.	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).	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.
		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, 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)** Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.	**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).	**Joueur engagé et réactif. De 5 à 8 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).	**Joueur ressource. De 8,5 à 10 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).**
	En défense **(4 points)** Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque/défense.	**Défenseur :** ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le 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.).	**Défenseur :** contribue individuellement au gain de ballons. et articule ses actions avec celles de ses partenaires.

BASKET-BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue **Niveau 5 :** Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaque (pénétration, fixation, renversement, alternance jeu intérieur/jeu extérieur) face à une défense placée.		• Matchs à 5 contre 5 sur un terrain réglementaire, opposant des 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' 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 basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par la perte d'un point sur la note de défense.		
Points à affecter	**Éléments à évaluer**	**Degrés d'acquisition du niveau 5**		
		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)**	**Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré dans un jeu à effectif complet de 0 à 3,5 pts** 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). 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).	**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.
		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 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		
Niveau 4 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.		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. 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 affecter	**Éléments à évaluer**	**Niveau 4 non acquis** **De 0 à 9 points**	**Degrés d'acquisition du niveau 4** **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 maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 pts** Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Seuls un à deux joueurs participent réellement à l'attaque, les autres réalisent des appels de balle en profondeur peu opportuns. Quelques tirs au but. Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). Les récupérations du ballon dépendent uniquement d'initiatives individuelles. La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.	**L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 pts** 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 récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.	**L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 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. La durée des séquences de possession s'allonge. 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 récupération collective du ballon.
		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 pts) **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)** 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** : ralentit 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 8 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 avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.).	**Joueur ressource de 8,5 pts à 10 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 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 le plus souvent 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 et recul, gêne le tir, etc.).

FOOTBALL **Compétence attendue**		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Niveau 5 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaque (jeu aérien, alternance jeu court/jeu long, renversement, changement 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 affecter	**Éléments à évaluer**	**Degrés d'acquisition du niveau 5**		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	**Pertinence de l'organisation collective** 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 pts** 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 récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.	**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 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. La durée des séquences de possession s'allonge. 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 récupération collective du ballon.	**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. 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 déséquilibre et de finition. Des occasions franches de but viennent ponctuer les temps forts offensifs. 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.
		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** : 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 avec les autres partenaires (presse 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. **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 et recul, gêne le tir, etc.). Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.	**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. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.

HANDBALL Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Niveau 4 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la 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 affecter	**Éléments à évaluer**	**Niveau 4 non acquis**	**Degrés d'acquisition 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** 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). Les récupérations du ballon dépendent uniquement d'initiatives individuelles. La pression directe sur le PB fait parfois perdre la balle à l'attaque.	**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 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).	**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). Échanges 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-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.
		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, 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)** 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 de 8 à 10 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 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).

HANDBALL **Compétence attendue**		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Niveau 5: Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaques (s'infiltrer, surpasser, contourner) face à une défense placée.		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**	**Degrés d'acquisition du niveau 5**		
		De 0 à 9 points	**De 10 à 16 points**	**De 17 à 20 points**
10/20	**Pertinence de l'organisation collective** 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.

RUGBY Compétence attendue	Principes d'élaboration de l'épreuve
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 affecter	**Éléments à évaluer**	**Niveau 4 non acquis** **De 0 point à 9 points**	**Degrés d'acquisition du niveau 4** **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 maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points** 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 de récupérer des balles au sol dans la zone de plaquage.	**L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 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. Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.	**L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points** Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé/jeu déployé/jeu au pied). L'équipe avance même en infériorité numérique 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. 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
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres/Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus Continuité aléatoire : rupture de jeu **0 point**	Continuité observable : séquence de jeu plus longue **1 point**	Continuité assurée : de plus en plus de longues 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/ou dangereux** impliqué quand le ballon se déplace vers lui **PB** : avance, se fait bloquer le ballon, ou passe approximativement selon la présence du défenseur. **NPB** : soutient plutôt à côté, réagit tardivement pour aider au contact le partenaire. **Défenseur** : bloque un adversaire sans vitesse, accroche et freine un joueur lancé. Rarement récupérateur dans la zone de combat. Action défensive dangereuse.	**Joueur engagé et réactif** Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires. **PB** : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision. **NPB** : soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, ne se replace pas assez vite en largeur et profondeur pour assurer la circulation de balle. **Défenseur** : plaque et/ou bloque : Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer. Si loin du regroupement, se replace sur une ligne de façon irrégulière, pour protéger les côtés.	**Joueur ressource : organisateur et décisif** Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. **PB** : crée un danger systématique 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 se positionner en 2ème rideau offensif et s'intercaler pour surprendre la défense. **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.

RUGBY Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Niveau 5 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé, jeu déployé et jeu au pied. La défense se structure en deux rideaux et est capable de se réorganiser sur plusieurs temps de jeu.		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 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied 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 affecter	**Éléments à évaluer**	**Degrés d'acquisition du niveau 5**		
		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. Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.	**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. 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.	**L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur en gérant collectivement les temps forts et temps faibles de 6,5 à 8 points** 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. 1ère ligne défensive pressant haut, coulissant selon le contexte, en reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1er rideau.
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus Possession non significative, peu de marque **0 point**	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 En défense **(4 points)** efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle	**Joueur engagé et réactif. De 0 à 4,5 points** Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires. **PB** : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision. **NPB** : soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, ne se replace pas assez vite en largeur et profondeur pour assurer la circulation de balle. **Défenseur** : plaque et/ou bloque : Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer. Si loin du regroupement, se replace sur une ligne de façon irrégulière, pour protéger les côtés.	**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 : a**rrive 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 **Compétence attendue**		Principes d'élaboration de l'épreuve		
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 régulièrement 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'acquisition 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). 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. 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 BALL Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Niveau 5 Pour gagner le match, l'organisation collective crée de l'incertitude chez l'adversaire en enrichissant les alternatives d'attaques (plusieurs appels de balles, attaques variées en direction et en vitesse). La défense s'organise en fonction des attaques adverses (« contre », « 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 effectués par le même joueur est limité à trois.		
Points à affecter	**Éléments à évaluer**	**Degrés d'acquisition du niveau 5**		
		De 0 à 9 points	**De 10 à 16 points**	**De 17 à 20 points**
10/20	**Pertinence de l'organisation collective** 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.
		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, 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. Peut s'opposer à l'attaque adverse soit près du filet (début du contre) ou en retrait.	**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 temps de concertation.	**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.

BADMINTON EN SIMPLE	Principes d'élaboration de l'épreuve
Compétence attendue **Niveau 4** Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.	Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service et décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). 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). À l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'un 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). **(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force** : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles 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. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.

Points à affecter	**Éléments à évaluer**		**Niveau 4 non acquis**	**Degrés d'acquisition du niveau 4**	
			De 0 point à 9 points	**De 10 points à 16 points**	**De 17 points à 20 points**
05/20	**Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force**		L'analyse du temps de jeu précédent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui seront peu ou pas mises en œuvre. L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires.	Le candidat a identifié certains de ses points forts, il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît. L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu du candidat.	Le candidat identifie quelques points faibles et quelques points forts de son adversaire. Il adapte son jeu. La stratégie du joueur s'adapte efficacement à l'évolution du score.
10/20	**Qualité des techniques au service de la tactique.** **Variété, qualité et efficacité des actions de frappes.** **Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements.**		Un coup prioritaire est utilisé pour tenter de rompre l'échange mais l'adversaire sort rarement du centre du jeu. La prise de raquette, unique, est efficace pour ce coup. Les déplacements sont fortement perturbés dès que l'adversaire varie ses trajectoires en longueur et direction. Le candidat sort progressivement du jeu de face et à l'amble. Le replacement est tardif, il s'effectue souvent après un temps d'observation du résultat de la frappe.	Le candidat utilise plusieurs coups de manière complémentaire et produit des trajectoires rasantes et courtes ; hautes et longues ; variées en direction pour amener la rupture de l'échange. Des trajectoires rapides et descendantes peuvent apparaître. Ces frappes obligent l'adversaire à sortir souvent du centre du jeu. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression. Le candidat frappe le volant de profil avec une prise efficace et se replace régulièrement mais souvent après un temps de rééquilibration.	Le candidat utilise des coups variés et pertinents pour construire la rupture sans toutefois réussir à les masquer : les volants sont pris tôt (hauts) et différents paramètres (direction, haut, long) au cours du même échange, en fonction du retour de l'adversaire, sont utilisés. La vitesse des volants peut devenir un atout. Les trajectoires obligent l'adversaire à sortir nettement du centre du jeu. 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. Le replacement, quasi systématique, prend parfois en compte les possibilités de retour adverse.
05 /20	Gain des rencontres	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 3 points	**0 point** **1 point** Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	**1.25 point** **2 points** Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	**2 2.25 points** **3 points** Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
		Classement au sein de chaque poule : 2 points	Les élèves se voient attribuer de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.		

BADMINTON EN SIMPLE			Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue **NIVEAU 5** Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc.) face à un adversaire identifié.			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). **(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force** : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles 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. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.		
Points à affecter	**Éléments à évaluer**		**Degrés d'acquisition du niveau 5**		
			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 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 « déséquilibrer » l'adversaire en utilisant les trois paramètres (vite, haut, long) au cours du même échange mais des erreurs tactiques apparaissent régulièrement. Les actions de frappes puissantes sont souvent efficaces, les amortis ou contre amortis le sont peu ou pas. Il y a peu de changements de prises. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de faible pression. Le replacement prend peu en compte l'évolution du jeu.	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.	Le facteur vitesse, le jeu au filet et la désinformation (dissociations segmentaires spécifiques efficaces) sont déterminants pour le gain de l'échange La prise est toujours adaptée Le terrain est utilisé dans sa quasi-totalité (déplacements et trajectoires) ; les déplacements et les replacements (au centre du jeu) sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression), ils sont facilités par des options tactiques pertinentes.
02/20	**Le candidat gère son engagement et organise la pratique**		Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir des rôles dans l'organisation mais ne les remplit pas correctement.	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.	Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut tenir tous les rôles utiles au bon déroulement d'une compétition (niveau jeune officiel départemental UNSS).
04/20	**Gain des rencontres**	Classement par sexe au sein du groupe/classe : **2 points**	**0 point 1 point** Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	**1,25 point 1,5 points** Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	**1,75 point 2 points** Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
		Classement au sein de chaque poule : **2 points**	Les élèves se voient attribuer de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.		

TENNIS DE TABLE Compétence attendue	Principes d'élaboration 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 manches gagnantes de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table (table, service, décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). À l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'une manche) 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 non). **(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force** : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou non, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles 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. Par ailleurs, un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.

Points à affecter	Éléments à évaluer		Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4	
			De 0 point à 9 points	**De 10 points à 16 points**	**De 17 points à 20 points**
05/20	**Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force**		L'analyse du temps de jeu précédent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui ne seront pas forcément mises en œuvre (le candidat continue comme dans le temps de jeu précédent). L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires.	Le candidat a identifié certains de ses points forts, il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît. L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu du candidat.	Le candidat identifie quelques points faibles et quelques points forts de son adversaire. Il adapte son jeu. La stratégie du joueur s'adapte efficacement à l'évolution du score.
10 /20	**Qualité des techniques au service de la tactique** Variété, qualité et efficacité des frappes. Rapidité et équilibre des placements, déplacements et replacements.		Le candidat utilise prioritairement une arme d'attaque pour rompre l'échange : smash ou alternance rapide de placements de balle. Le service, par ses variations, est perçu comme une entrée dans le duel. Le candidat différencie son placement coup droit/revers dans les phases de moindre pression. Le replacement est inexistant, tardif ou très déséquilibré.	Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse et le placement de la balle, un début de rotation apparaît. Le candidat systématise un placement efficace (mise à distance) sur des balles excentrées dans les phases de jeu de moindre pression. Le replacement devient régulier mais il reste assez tardif.	Les rotations de balle sont différenciées au service puis pendant l'échange. Les déplacements sont suffisamment rapides et équilibrés pour défendre en bloc ou loin de la table. Le replacement est systématique et équilibré.
05/20	**Gain des rencontres**	Classement général par sexe au sein du groupe/classe : 3 pts	**0 pt** **1 pt** Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	**1,25 pt** **2 pts** Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	**2 ,25 pts** **3 pts** Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
		Classement au sein de chaque poule : 2 pts	Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.		

TENNIS DE TABLE Compétence attendue	Principes d'élaboration de l'épreuve
Niveau 5 Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc.) face à un adversaire identifié.	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 plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). À l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'une manche) 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). **(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force** : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou non, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles 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. Par ailleurs, un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.

Points à affecter	Éléments à évaluer		Degrés d'acquisition du niveau 5		
			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'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse et le placement de la balle, un début de rotation apparaît. La mise à distance est construite et stable dans des phases de jeu à pression moyenne. Le replacement est tardif.	Le candidat varie efficacement son jeu. Les rotations sont efficaces au service et apparaissent dans le jeu. Des variations de rythme apparaissent, grâce à des balles qui peuvent être prises tôt après le rebond. La prise de raquette est adaptée aux différents coups. Le replacement est rapide et équilibré.	Les dissociations segmentaires spécifiques sont efficaces : toutes les rotations (lift, coupé et rotations latérales, sont utilisées pour créer ou contrer les effets adverses (lifter sur un coupé ou couper sur un coupé). La désinformation devient un élément du jeu. Le service prépare la 3ème balle. Les déplacements (latéraux et en profondeur) sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression). Les appuis sont dynamiques. Le replacement intègre les éventualités du retour adverse.
02/20	**Le candidat gère son engagement et organise la pratique**		Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir des rôles dans l'organisation mais ne les remplit pas correctement.	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.	Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut tenir tous les rôles utiles au bon déroulement d'une compétition (niveau jeune officiel départemental UNSS).
04/20	**Gain des rencontres**	Classement général par sexe au sein du groupe/classe : 2 pts	**0 point — 1 point** Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	**1,25 point — 1,5 point** Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	**1,75 point — 2 points** Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau **et** relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
		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 m^2. 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 affecter	**Éléments à évaluer**	**Niveau 4 non acquis**	**Degrés d'acquisition du niveau 4**	
		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 : - 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 m^2. 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**	
		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 (2 points)	Aucun avantage marqué → Yuko 0 point 0,25 point	Plusieurs Yuko → Wasa-ari 0,50 point 1 point	Ippon → Plusieurs Ippon 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.

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**		
		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 contre-attaquer. 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 contre-attaque 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.