

FOOTBALL		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
COMPETENCES ATTENDUES		<p>Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.(1)</p> <p>Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. 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 projets collectifs.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface. Les remises en jeu s'effectuent au pied.</p> <p>(1) Commentaires : <i>Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve.</i> <i>Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</i></p>			
NIVEAU 1 : Rechercher le gain d'une rencontre de football par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (étagement et écartement) face à une défense qui s'organise prioritairement pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.					
NIVEAU 2 : Rechercher le gain d'une rencontre de football par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution, l'utilisation de l'espace lointain et aérien et impliquant au moins deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu ; les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées.					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		De 0 à 4	De 5 à 9		
04/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible : <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation offensive de l'équipe</i>	Subit le rapport de force, même favorable. Pas d'organisation offensive décelable. Accès à la zone de tir faible. Peu d'échanges possibles.	Maintient le rapport de force quand il est favorable. Organisation offensive repérable, identifiée dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse. Echanges neutres, relations à deux privilégiées. Utilisation privilégiée du couloir central pour atteindre la cible.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Mise en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation rationnelle des espaces (utilisation des couloirs latéraux). Echanges qui créent le déséquilibre.	Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Création d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs pour atteindre le but (jeu coté ballon et jeu coté opposé au ballon). Echanges décisifs qui créent le danger. Distribution de rôles adaptée ; placement, remplacement permanent des équipiers
06/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive : <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense / attaque</i>	<u>Joueur passif.</u> Joueur à distance ou en retard. PB : progression en l'absence d'opposition, perd la balle quand pression défensive. NPB : statique, s'oriente par rapport au porteur de balle et non par rapport à la cible.	<u>Joueur intermittent.</u> Joueur impliqué quand le jeu se déplace à lui. PB : assure la conservation du ballon et sa progression en conduite de balle ou par une passe à un partenaire privilégié, déclenche un tir en situation favorable. NPB : se rend disponible dans un espace avant (10 à 15 m), s'écarte de l'alignement PB/défenseur.	<u>Joueur engagé et réactif.</u> Joueur capable de répondre rapidement à une situation. PB : peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces : recherche le duel, dribble, une-deux, jeu court/ jeu long passes précises, tirs opportuns. NPB : offre des solutions pertinentes dans différents espaces de jeu (appel, appui, soutien, utilise les couloirs latéraux), assure la continuité du jeu par des enchaînements d'actions orientés et occupe des zones favorables de tirs.	<u>Joueur ressource : organisateur et décisif.</u> Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. Joueur vigilant, toujours en mouvement. PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture en faveur de son équipe (gagne ses duels, réalise des passes décisives, contrôle orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés...) NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense...).
04/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle : <i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation défensive de l'équipe</i>	Subit le rapport de force, même favorable. Pas d'organisation défensive décelable. Progression adverse peu gênée, sauf interposition individuelle.	Maintient le rapport de force quand il est favorable. Organisation collective défensive, repérable, identifiée dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse. Montée de balle adverse ralentie, accès au but protégé, mais rempli en désordre.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Mise en danger de l'adversaire par l'organisation rapide d'un repli défensif collectif, visant la récupération de balle. Organisation défensive identifiable, à proximité de l'espace de marque (par l'occupation rationnelle de l'espace de jeu défensif).	Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. 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 est structurée pour défendre loin et près du but.
04/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive : <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque / défense</i>	<u>Joueur passif.</u> Joueur insouciant et / ou en retard Défend essentiellement sur le ballon. <i>Commet des fautes et / ou violations.</i>	<u>Joueur intermittent.</u> Joueur impliqué quand le jeu se déplace à lui Ralentit la progression de la balle en gênant le porteur, se place entre son adversaire direct et la cible, gêne le tir au but. Tendance à se livrer.	<u>Joueur engagé et réactif.</u> Joueur capable de coordonner ses actions avec celles de ses partenaires. Joueur capable d'adapter rapidement ses actions pour gêner et récupérer la balle : presse le porteur, dissuade le non porteur et intercepte.	<u>Joueur ressource : organisateur et décisif.</u> Joueur capable d'anticiper (placement, orientation) sur l'attaque à venir pour enchaîner des actions décisives : gagne ses duels, interceptions aériennes, pressing haut, jaillissement et/ou recul – frein, tackle... Déroche pour aider un partenaire, gêner le tir et / ou arrêter le porteur de balle.
02/20	Efficacité collective : <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et/ ou du nombre de mise en danger de l'équipe adverse</i>	Seulement des matchs perdus. Effets : non repérables.	Matches perdus avec peu d'écart. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse.	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.