

Compétences attendues de niveau 1	Principes d'élaboration de l'épreuve- situation de référence
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.	-Match à effectif réduit en 4 contre 4 ( <b>4+1 GB</b> ) dont le rapport de force est équilibré -Match en 1 mi-temps de 7 minutes -Règles : contact, le marcher, zone, sorties et remises en jeu depuis le GB, (reprise de dribble, pied), la marque : but normal= 1 point, <b>bingo= tir seul devant le GB en zone favorable et but= 3 points</b> -formes de groupement : 4 équipes : 2 équipes jouent, 1 équipe à l'arbitrage et 1 équipe à l'organisation 1 équipe à l'arbitrage (2 arbitres de zone, 2 arbitres de touche, 1 arbitre central : contact, marcher) 1 équipe à l'organisation (chrono, tableau de score, observation collective/individuelle)

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degré d'acquisition du niveau 1 de compétence	/20
--------	---	---	---	-----

	<b>Efficacité collective dans le gain du match</b>	<b>Jeu en grappe</b> Tous les joueurs se déplacent selon la marche du ballon	<b>Jeu direct</b> -Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse	<b>Jeu simple en contre-attaque ou placé</b> -Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre- attaque ou jeu placé -Utilisation d'un rapport de force favorable
8	<u>Niveau de jeu collectif / 6 points</u>  <u>Gain des matchs / 2 points</u>	<b>0- 2,5</b>	<b>3-4,5</b>	<b>5-6</b>
8	<b>Efficacité individuelle dans l'organisation collective</b> <u>Niveau de performance individuel (observation individuelle) /5 points</u>  <u>Niveau de jeu individuel au sein du collectif/ 3 points</u>	<b>Joueur spectateur</b>  <b>0-1</b>	<b>Joueur intermittent et peu collectif</b> -Centré sur le ballon -Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, tirer) ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif  <b>1,5-2</b>	<b>Joueur permettant le jeu rapide ou placé</b> -Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe -Est efficace au tir en situation favorable  <b>2,5-3</b>
4	<b>Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur</b>	<b>Rôles insuffisamment assurés</b> -Recueille des données insuffisamment fiables -Arbitre hésitant <b>0-1,5</b>	<b>Rôles assumés</b> -Recueille des données justes et fiables -Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide <b>2-3</b>	<b>Rôles assurés</b> -Recueille des données différenciées exploitables -Assure le rôle d'arbitre <b>3,5-4</b>

