

PRINCIPES D'ELABORATION de L'EPREUVE

Evaluation sur 2 matchs minimum contre des équipes de niveau proche et sur l'arbitrage d'un match. Evaluation du PROJET DEFENSIF choisi par l'équipe. Rencontre arbitrée par élèves à 6 contre 6, sur un terrain réglementaire, en 2 mi-temps de 6 à 10 mn avec 2 mn de récupération. Il s'agit de rechercher le gain de la rencontre. Un but vaut 1 pt. Les règles sont celles du hand-ball, l'engagement est fait par le gardien depuis sa zone..

	Niveau 1 non atteint 0 à 1.5 pts	Niveau 1 2 à 3 pts	Niveau 2 3.5 à 4 pts
Organisation Collective / 4 pts	Projet DEF non appliqué En ATT précipitation vers le but adverse. Actions ponctuelles à 2. Perte de balles. Utilise un espace réduit et l'axe central.	Projet DEF appliqué mais peu efficace, En ATT pas de projet Utilise un espace large.	En ATT et en DEF : projet adapté aux adversaires Tout le terrain est investi
Attaque avec balle / 4 pts	Passes courtes peu précises. Pertes de balles Evite l'affrontement 1x1 Evite les tirs.	Précision des passes dans la course. Protection du ballon. Tirs cadrés opportuns.	Passes variées: Long-court. (1x1) Gagne ses duel Tirs variés angle et dist, utilise l'espace aérien
Attaque sans balle / 4 pts	Suit le jeu . (regard), pas de démarquage Appelle à l'aide ses partenaires. S'éloigne des adversaires	Appels de balle (course). Mobile. Se démarque Disponible aux autres Joue sur les cotés	Utilise les espaces libres Se place et se déplace. Crée, oriente le jeu Permet le jeu continu
Actions en Défense / 4 pts	Se replace parfois entre ballon et cible. Court à côté ou derrière. En retard parfois	S'oppose aux tirs et à la progression. Actif. Intercepte parfois Freine le porteur	Subtilise, intercepte Interdit l'axe central. Se replace. Organise. Aide ses partenaires en difficulté.
Arbitrage / 4 pts	Reste en dehors de l'air de jeu Siffle rarement, ne fait pas les gestes	Placement aléatoire à deux, Pas de répartition des tâches, Siffle les fautes les plus flagrantes, ne s'impose pas	Se place correctement à deux, S'impose dans ses décisions, Justesse des coups de sifflets, des gestes et des réparations.

Remarque : Le comportement décrit est le comportement le plus fréquemment observé pendant les deux rencontres.

HANDBALL
Évaluation du gardien de but

SECONDE

	Niveau 1 non atteint 0 à 1.5 pts	Niveau 1 2 à 3 pts	Niveau 2 3.5 à 4 pts
Organisation Collective / 4 pts	GB : subit le jeu	. GB : place sa défense Relance la Contre Att	GB : rectifie la défense Incite la Contre Att
Attaque avec balle / 4 pts	GB : passe proche Joue uniquement dans sa zone souvent sur sa ligne de but	GB : passe longue. Joue hors zone	GB : Relance décisive Précis et lucide
Attaque sans balle / 4 pts	GB : Attend dans sa zone	GB : Sert de relais en attaque	GB : Soutient son attaque loin du but
Actions en Défense / 4 pts	GB : se place au hasard Parade avec les bras essentiellement	GB : parade centrée sur l'angle de tir Utilise ses jambes et ses bras	GB : Dissuade le tir Ferme l'angle (avance) Provoque le tir à Droite ou Gauche
Arbitrage / 4 pts	Reste en dehors de l'air de jeu Siffle rarement, ne fait pas les gestes	Placement aléatoire à deux, Pas de répartition des tâches, Siffle les fautes les plus flagrantes, ne s'impose pas	Se place correctement à deux, S'impose dans ses décisions, Justesse des coups de sifflets, des gestes et des réparations.