

COMPETENCES ATTENDUES		CAP – BEP HAND BALL - PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p><b>Niveau 1</b> : Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement la montée rapide de la balle face à une défense qui cherche à la récupérer le plus rapidement possible, dans le respect de l'autre et des règles</p> <p><b>Niveau 2</b> : rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense qui s'organise prioritairement pour récupérer la balle et défendre la cible. Etre capable de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Match à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori</li> <li>Chaque équipe réalise au moins 2 rencontres (comportant 2 mi-temps) de 10 minutes minimum (1 temps mort de 30" par équipe peut être demandé au cours du match)</li> <li>Les règles essentielles sont appliquées. L'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface.</li> </ul> <p>Remarque : Dans des situations de forte hétérogénéité (mixité ou de niveau), ne permettant pas au candidat d'exprimer tout son potentiel, une variation de plus ou moins un point permet de distinguer la contribution du candidat dans certains rôles ou de compenser une situation qui lui serait défavorable.</p>			
Pts à affecter	Eléments à évaluer	Niveau 1 en cours d'acquisition		Degré d'acquisition niveau 1	Degré d'acquisition niveau 2
6 pts	<b>Efficacité collective</b>  <b>Organisation collective</b> / 4 points	La balle progresse principalement par le porteur de balle	Pertes de balles fréquentes Défense perméable Actions individuelles prédominent	La balle progresse vers l'avant par l'action de partenaires (au moins à 2)  Les balles arrivent dans espace de marque <b>La défense qui gêne la progression de la balle</b> <b>Des temps d'arrêts caractérisent encore la progression de la balle</b> Les rôles s'organisent en fonction du statut porteur / non porteur de balle Organisations à 2 ou 3 (passe et va, passe et suit...) Exploitation de l'espace de jeu en profondeur	La balle progresse par une organisation collective repérable La défense s'organise autour d'une consigne collective. <b>Réorganisation possible entre deux mi-temps</b> L'équipe trouve des positions favorables de tir. La défense récupère des balles <b>Les actions sont en continuité</b> <b>Le temps de conservation de la balle augmente</b> <b>Répartition des joueurs sur le terrain en fonction des ressources et des rôles à tenir (positions clés)</b>
		0,5 pts	1,5 pts	2 pts	3 pts
Gain des rencontres / 2 points		<b>0 point</b> en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (+ éventuellement les buts encaissés/ buts marqués) <b>2 pts</b>			
6 pts	<b>Efficacité du joueur en attaque</b>	<b>Porteur de balle</b>  Perd la balle fréquemment Ne prend en compte ses partenaires que si il est bloqué Bute sur les défenseurs Passes imprécises Ne tire pas même en condition favorable ou au contraire tire dans des conditions irréalistes.	<b>Non porteur de balle</b>  <b>Statique</b> Placement et déplacements se font / au ballon Suit jeu en parallèle, ou en retard, parfois à contre sens du jeu. Propose de "fausses solutions": distance inadéquate ou dans alignement porteur de balle / défenseur	Ne perd pas la balle <b>En réussite quand la pression défensive est modérée</b> Progresse en dribble si l'espace est dégagé Passes efficaces et tirs réalistes : distance de passe, tir . . . Capable de transmettre balle dans la course de son partenaire Repère et utilise situations favorables de tir Tirs placés ou puissants (un seul registre )	Accélère le jeu -Crée le danger Passe et reçoit la balle en mouvement Possède dribble de contre attaque, passe longue et tir en suspension Exploite des intervalles et se met en position favorable de tir, met en danger le gardien Touche beaucoup de ballons
		<b>Organisé autour de l'attaque de la cible</b> Utilise les couloirs latéraux pour écarter le jeu Capable de sortir du marquage de son défenseur direct (changement de rythme, changement de direction, feinte ) Se met en situation favorable de futur tireur Occupe une position clef déterminée			
3 pts	<b>Efficacité du joueur en défense</b>	<b>Inefficace</b> Défend seulement sur le ballon (pas / cible ) Beaucoup de fautes de contact et de violations Parfois à contre sens du jeu	<b>Gène et ralentit</b> Ferme l'accès au but Gène le porteur en se plaçant entre la cible et le porteur Arrêt de tirs "faciles"	<b>Gène et récupère</b> Presse le porteur, dissuade sur le non porteur, intercepte, gêne le tir Articule ses actions avec ses partenaires	
5 pts	<b>Engagement du joueur</b>	<b>Joueur non engagé</b> Respecte l'intégrité physique* des autres joueurs mais : Conteste le règlement Attribue systématiquement les erreurs aux autres  * Si mise en danger de l'intégrité physique = 0 point	<b>Joueur lucide</b> Intègre les règles liées au contact corporel Accepte les décisions de l'arbitre Maîtrise ses réactions émotionnelles et son engagement physique Prend en compte les capacités physiques et techniques de ses partenaires Capable de recueil de données sur le jeu (observation ou feuille de match)	<b>Joueur « engagé »</b> Respecte l'organisation collective déterminée à l'avance par l'équipe S'engage avec combativité mais loyalement Capable d'utiliser des données recueillies sur le jeu pour réorganiser la stratégie mise en place Capable de tenir certains rôles spécifiques (arbitre, capitaine, coach )	