

FOOTBALL GAELIQUE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
<p>NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Matches à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain de 80 X 50 m opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori.(1) • Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 10 minutes minimum (comportant 2 mi-temps). Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. • Les règles essentielles sont celles du football gaélique scolaire (pas de « pick-up, ni de charges épaule contre épaule). <p><i>(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. Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en oeuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>					
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU			
		De 0 point	à 9 points	De 10 points	à 14 points	De 15 points	à 20 points
8 pts	<p>Efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe</p> <p style="text-align: right;">En attaque (3 points)</p>	<p>Organisation offensive simple, fondée sur l'action individuelle du porteur de balle, début d'échanges entre deux partenaires dans l'axe du but, pour accéder à l'espace de marque. Discontinuité du jeu.</p>		<p>Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers le but dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires. Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur.</p>		<p>Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant. Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu organisé à l'approche du but pour trouver des positions favorables de tirs en fonction du repli adverse.</p>	
	<p style="text-align: right;">En défense (3 points)</p>	<p>Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. Défense perméable loin du ballon. La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.</p>		<p>Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon. La défense gêne la montée de balle, impose des temps d'arrêts à la progression de balle adverse en contestant l'avancée du porteur de balle (prise en responsabilité efficace d'un adversaire direct, les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle). Début d'entraide.</p>		<p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Répartition efficace des défenseurs sur le terrain en fonction des ressources et des rôles à tenir (positions clefs). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</p>	
	Gain des rencontres (2 points)	De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement les buts encaissés/ buts marqués)				à 2 points	
12 pts	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p>	<p>Joueur passif ou peu vigilant. Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.</p>		<p>Joueur impliqué et lucide. Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. Joueur attentif aux évènements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse : prend en compte les capacités physiques et techniques de ses partenaires et adversaires.</p>		<p>Joueur organisateur. Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...).</p>	
	<p>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle (6 points)</p> <p>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle (6 points)</p>	<p>PB : peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action : réagit seulement quand il est bloqué ; tire sans prendre en compte les adversaires. Regard centré sur le ballon. NPB : suit le jeu, s'oriente par rapport au PB et non par rapport à la cible, peu d'enchaînement d'actions.</p> <p>Défenseur : souvent en déséquilibre, à contre-sens du jeu, commet des fautes et des violations, difficulté à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct.</p>		<p>PB : gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle, capable d'accélération dans la conduite de balle. Tirs réalistes. NPB : se rend disponible (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythme).</p> <p>Défenseur : ferme l'accès au but, est capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire.</p>		<p>PB : capable de conserver la balle sous pression défensive, de créer le danger par des changements de rythme ou de direction. Passe et reçoit en mouvement, dribble un adversaire direct et met en danger le gardien en situation de tir. NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon en enchaînant démarquage et remplacement en fonction du rapport de force.</p> <p>Défenseur : variété des déplacements et replacements en fonction des intentions défensives de pression/dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.</p>	

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL : FOOTBALL GAELIQUE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Matches à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain de 80 X 50 m opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.(1) • Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 10 minutes minimum (comportant 2 mi-temps). Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. • Les règles essentielles sont celles du football gaélique scolaire (pas de « pick-up, ni de charges épaule contre épaule). <p><i>(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. 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.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points	
10 pts	<p>Efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe</p> <p>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque (4 points)</i></p> <p style="text-align: right;"><i>En défense (4 points)</i></p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable. Organisation offensive repérable, identique dans e 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, d'autres réalisent des appels de balle en profondeur . Jeu conduisant souvent à une tentative de tir.</p> <p>Organisation défensive individuelle, désordonnée, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération) et l'on récupère la balle d'abord pour soi. La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque. Accès au but protégé.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. 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.</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de balle, le défenseur le plus près ralentit le plus possible la montée du ballon (répartition entre harceleur et récupérateur - intercepteur en repli, aide au partenaire dépassé). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle, déplacements des joueurs coordonnés, décalages et variation collective du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers.</p> <p>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.</p>	
	<p>Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.</p>	
10 pts	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque : (6 points)</i> Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle Réaction au changement de statut défense/attaque</p> <p style="text-align: right;"><i>En défense : (4 points)</i> efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle Réaction au changement de statut attaque/défense</p>	<p>Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.</p> <p>PB : dribble l'adversaire, conduit ou passe la balle en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible à hauteur du PB ou dans un espace avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p> <p>Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible, gêne le tir) mais a du mal à ajuster sa distance d'intervention et a tendance à trop se livrer.</p>	<p>Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, conserve le ballon sous pression et donne une finalité à son dribble : une-deux, jeu court/jeu long, passes précises, tirs opportuns. 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).</p> <p>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, course de repli, intercepte, aide en situation d'urgence).</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif. Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée le danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, réalise des passes variées en forme et en longueur, décisives, tirs précis et opportuns à 1 point et 3 points...) NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense...)</p> <p>Défenseur : gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Grâce à son positionnement initial coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement et recul, gêne la passe, le tir...).</p>	