BACCALAUREAT PROFESSIONNEL : FOOTBALL

COMPÉTENCES ATTENDUES	PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE
NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.	• Matchs 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). • 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 organisations collectives en fonction du jeu adverse • 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. (1) Commentaires : 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. Dans certains cas 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.

Points à affecter	Eléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 point à 9 points	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points
10 pts	***Pertinence et efficacité de l'organisation collective*** *Degré d'organisation collective de l'équipe* ***Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes*** *En attaque* **(4 points)**	**Maintient le rapport de force quand il est favorable.** Organisation offensive repérable, identique dans le 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 (quelques tirs au but).	**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.	**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 replacement constant des équipiers.
	En défense **(4 points)**	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.	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.	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.
	Efficacité collective **(2 points)** **Gain des rencontres** *Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score*	Matchs souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.
10 pts	**Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective** *En attaque :* **(6 points)** *Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle* *Réaction au changement de statut défense/attaque*	**Joueur intermittent**. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. 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).	**Joueur engagé et réactif.** Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : conserve le ballon sous pression et donne une finalité à son dribble : cherche le duel, une-deux, jeu court/jeu long, passes précises, centre, 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).	**Joueur ressource : organisateur et décisif.** Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée le danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles 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…)
	En défense : **(4 points)** *Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle* *Réaction au changement de statut attaque /défense*	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.	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).	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 le tir…).