



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



Groupe de pilotage Compétence N°4

***« Proposition de continuum de formation
de la 6^{ème} à la terminale »***

Activité support : FOOTBALL

Tome 2 : le Lycée

Auteurs : Joël Andreani, Olivier Labbé

Table des matières

Chapitre 1. Compétence attendue en Football niveau 3	page 3
1.1) Décryptage de la compétence attendue en football N3.....	page 4
1.2) Modélisation de la compétence attendue.....	page 7
1.3) Les situations repères du niveau 3.....	page 9
1.4) Test de compétence de niveau 3.....	page 12
1.5) Justification du protocole d'évaluation.....	page 21
Chapitre 2. Compétence attendue en Football, niveau 4	page 22
2.1) Décryptage de la compétence attendue en Football N4.....	page 23
2.2) Modélisation de la compétence attendue.....	page 25
2.3) Les situations repères du niveau 4.....	page 27
2.4) Test de compétence de niveau 4.....	page 30
3.4) Justificatif du protocole d'évaluation	page 40
Glossaire	page 41
Annexe : Mémento des travaux du groupe CP4. Guide méthodologique	page 42

Chapitre 1. Compétence attendue en Football, niveau 3

Compétence Propre n° 4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif

Groupe APSA n°8 : Activités physiques de coopération et d'opposition

Pour gagner le match, mettre en œuvre 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.

1.1) Décryptage de la compétence attendue : Analyse de la compétence niveau 3

Pour gagner le match, mettre en œuvre 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.

L'analyse des éléments de la compétence attendue Football niveau 3 nous amène à dégager une démarche d'enseignement et à construire des contenus à aborder avec des élèves ayant au moins 20 heures de pratique :

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<p>"...pour gagner le match..."</p>	<p>Quelle que soit le choix de la forme scolaire de pratique du football (cibles aménagées ou multiples, pouvoirs moteurs personnalisés selon les élèves, règles simplifiées...), elle se doit de conserver sa quintessence :</p> <p>Un sport collectif d'opposition</p> <p>Un jeu qui se joue avec le pied</p> <p>Un jeu qui se joue au temps</p> <p>Une cible âprement défendue, à attaquer</p> <p>Un but à défendre coûte que coûte</p> <p>En conservant ces paramètres constitutifs du jeu de football, les élèves s'investiront dans la recherche du gain d'un match loyal.</p>	<p>Aménager l'espace de jeu (nombre de joueurs / surface du terrain) afin d'obtenir une densité optimale de jeu par élève.</p> <p>Assurer l'équité des chances afin que chacun s'engage totalement dans « l'incertitude du scénario du match ».</p> <p>Aménager le score pour qu'il soit « parlant » et traduise réellement un niveau de compétence mis en jeu à un instant T.</p> <p>Cette équité de chance doit s'accompagner d'un sentiment d'appartenance au collectif qui lutte pour la victoire (les pouvoirs moteurs des élèves peuvent donc être adaptés à leurs niveaux de jeu, dans un souci de gestion de l'hétérogénéité des élèves.</p> <p>Mettre en relation les résultats d'une rencontre avec d'autres à venir ou passées, pour engager l'élève dans une dynamique motivationnelle continuée (évaluations multiples, tournoi)</p>

<p>“...mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre- attaque ...”</p>	<p>A ce niveau de pratique, nous faisons l'hypothèse que les élèves ont été sensibilisés à la nécessité de ne pas se précipiter dans la progression vers le but adverse, au risque de perdre le ballon (à fortiori chez les élèves possédant des lacunes techniques de conduite de balle, contrôles de balles..). Si la conservation du ballon est meilleure, du fait d'un jeu plus latéral et en appui, force est de constater que face à des défenseurs qui ne se replient pas toujours rapidement, les élèves ne jouent pas assez rapidement les situations de contre-attaque. Certaines temporisations deviennent excessives et inopportunes car non liées à la configuration du jeu. Ceci peut s'expliquer par un déficit de capacités « techniques » à enchaîner les actions permettant une accélération du jeu, sans perte de balle, mais également par des difficultés à identifier une situation favorable à l'accélération du jeu.</p>	<p>Proposer des situations de jeu « aménagées » permettant aux élèves de reconnaître, en match, des situations propices à la contre-attaque (placement de la défense adverse, supériorité numérique...)</p> <p>Décontextualiser la pratique en « tâche simples », afin d'isoler un compartiment du jeu pour l'améliorer. A ce niveau de pratique, l'accent sera mis sur les capacités à enchaîner des contrôles orientés + conduites de balle rapides et passes en profondeur.</p> <p>Aménager le score afin qu'il traduise la pertinence de la gestion collective de l'alternative contre-attaque / attaque placée.</p>
<p>“... face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt ...”</p>	<p>Les élèves mettent encore du temps à se replacer collectivement et à occuper rationnellement l'espace défensif (plusieurs joueurs vont sur le porteur, ou bien on assiste à un repli collectif vers son but sans harcèlement du porteur, qui progresse librement). Ils subissent la perte du ballon et ont du mal à rééquilibrer le rapport de force pour pallier le surnombre offensif.</p>	<p>Il importe de sensibiliser les élèves à la nécessité de se replacer rapidement et de façon pertinente pour empêcher l'adversaire d'exploiter efficacement les situations de surnombre et de contre-attaque. Engager l'élève qui devient défenseur dans l'alternative « contrôler le porteur de balle adverse / se replacer pour rééquilibrer la défense »</p>

<p>“...dans le respect des règles....”</p>	<p>A ce niveau de scolarité le respect de la règle dépasse le cadre de la simple application du règlement. Puisque les élèves vont être amenés à développer des CCA leur permettant de s’engager plus rapidement vers le but adverse, il conviendra de porter une attention toute particulière à la règle du hors-jeu. Cette Loi fondamentale du football permet de faire vivre le jeu, car sans elle, le nombre de joueurs (attaquants & défenseurs) stationnés devant le but ne pourrait pas autoriser un jeu de circulation du ballon. Il conviendra de porter un effort tout particulier sur la compréhension de cette règle et son application par les élèves. Elle permet à une défense de pouvoir mettre en échec une contre-attaque adverse et dans le même temps doit organiser le placement des attaquants.</p>	<p>Le respect de la règle doit être mis au service du jeu, de son enrichissement, de sa complexification. Le règlement induit des formes de pratique. Il apparait donc fondamental de le respecter.</p> <p>Nous confronterons les élèves à l’application des règles, par l’arbitrage. Nous faisons le pari qu’en les confrontant à l’exercice de l’arbitrage collectif, les élèves accepteront davantage les décisions, en tant que joueurs.</p> <p>(arbitrage à 3)</p>
---	---	--

1.2) Modélisation de la compétence

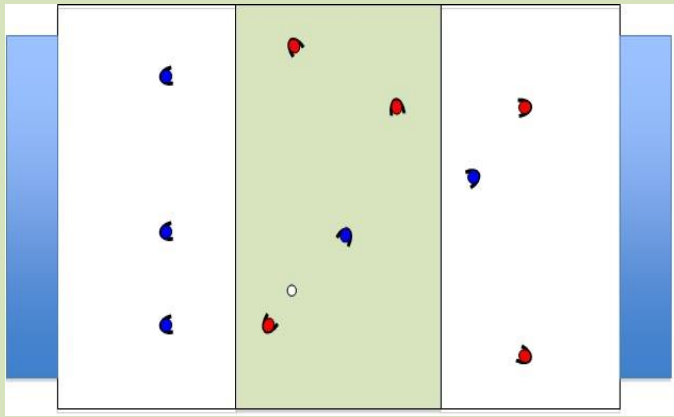
MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 3				
SUR LE PLAN DE LA MOTEUR				
ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^{ème} degré)</i>
« Le porteur de balle »	Reconnaître rapidement une situation opportune de contre-attaque.	<p>Le conservateur à tout prix la conduite de balle est autorisée par un contrôle correct du ballon. Ce pouvoir moteur de progression balle au pied peut amener l'élève à avoir une lecture de l'espace de jeu proche, pour prendre des décisions.</p> <p>Pour autant, il ne possède pas les qualités techniques permettant d'enchaîner « rapidement ». Sa prise d'information est encore trop handicapée par une motricité pas assez fine pour enchaîner contrôles orientés / dribbles / passes.</p>	<p>L'accélérateur</p> <p>Le joueur dépasse la logique de conservation précédemment acquise et accepte de jouer vite vers l'avant, lorsqu'il identifie une situation favorable (surnombre). Il cherche à prendre de vitesse la défense adverse en retard, en conduisant le ballon ou en jouant en relais et en profondeur.</p>	<p>L'alternateur</p> <p>Prend de l'information dès la récupération du ballon pour chercher une solution dans la profondeur (passe ou conduite de balle). Sait alterner les temps où le jeu doit être accéléré (face à une défense en retard) ou bien placé (face à une défense repliée). Fait des passes dans la course de ses partenaires.</p>
«Le partenaire »		<p>Le partenaire actif mais brouillon.</p> <p>Le partenaire cherche à se démarquer pour offrir une solution de passe, mais manque encore d'efficacité (démarquage trop proche du porteur et souvent dos au but, ce qui a pour effet de ralentir la progression du ballon).</p>	<p>Le coéquipier.</p> <p>Le partenaire fait des appels vers l'avant et les côtés lorsque la situation de jeu le permet, pour jouer le contre rapidement. Il se fait encore prendre au piège du hors-jeu et n'oriente pas encore systématiquement tous ses contrôles vers un espace libre.</p>	<p>Le coéquipier.</p> <p>Le partenaire privilégie ses appels de balles, dans un couloir latéral libre. L'orientation de sa course lui permet de prendre de l'information sur le placement de l'adversaire, le ballon et la cible.</p>

ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^e degré)</i>
« le défenseur »	<p>Passer rapidement du statut d'attaquant à celui de défenseur.</p> <p>Faire le bon choix en fonction de sa position sur le terrain : ralentir l'action du porteur de balle ou bien me replacer défensivement.</p>	<p>Le défenseur intermittent,</p> <p>Agit dans la précipitation ou bien trop tard.</p> <p>Défend uniquement sur le porteur de balle (parfois à plusieurs) et oublie les autres adversaires.</p> <p>N'occupe pas le terrain de façon pertinente pour ralentir l'attaque adverse. Se livre dans le duel s'exposant à l'élimination directe par le porteur de balle.</p>	<p>Le défenseur engagé</p> <p>Consent à faire des efforts (accepte la répétition des allers/retours) pour s'acquitter de sa tâche défensive.</p> <p>Ne se fait plus éliminer facilement, en ne se « jetant pas » dans le duel. Commence à utiliser un recul frein encore mal maîtrisé techniquement.</p> <p>Erre parfois dans ses 13m, « couvrant » les attaquants adverses qui ne sont plus hors-jeu.</p>	<p>Le défenseur tactique</p> <p>contrôle l'engagement du porteur de balle (début de recul frein orienté) ou bien se replace défensivement de façon à occuper le terrain.</p> <p>Coullisse en fonction de l'orientation de ses partenaires pour occuper rationnellement l'espace défensif. Joue le hors-jeu à la ligne. Harcèle plus efficacement le porteur</p>

SUR LE PLAN METHODOLOGIQUE ET SOCIAL

ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^e degré)</i>
« L'arbitre »	<p>La prise de décision</p> <p>La justesse</p> <p>L'impartialité</p> <p>Les gestes</p>	<p>L'arbitre CFA</p> <p>Connait les règles élémentaires, mais n'utilise pas la gestuelle appropriée. Manque de conviction au sifflet, ou abuse de son statut d'arbitre.</p>	<p>L'arbitre de ligue 1</p> <p>Connait les règles élémentaires (remises en jeu, fautes essentielles) mais est hésitant sur ses décisions. Se laisse encore parfois influencer par les joueurs.</p>	<p>L'arbitre « Ligue des champions »</p> <p>Connait les règles élémentaires, les fait appliquer avec autorité en commettant quelques erreurs décisionnelles. Sait juger le hors-jeu avec une assistance.</p>

1.3) Les situations repères du niveau 3

SITUATION REPERE n°1 :		
<p><u>Obstacle majeur de niveau 3 :</u></p> <p>Face à une défense qui met du temps à se replier, les joueurs n'exploitent certaines possibilités d'accélérer le jeu pour prendre de vitesse l'équipe adverse.</p> <p>. <u>Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue de niveau 3 :</u></p> <p>Reconnaître une situation propice à la contre-attaque et mettre en œuvre les principes d'efficacité inhérents</p> <p>. <u>Passages obligés :</u></p> <p>Passer rapidement du statut de défenseur à celui de contre-attaquant</p>	<p><u>« Choisis ton but ! »</u></p> 	<p>- BUT :</p> <p>Reconnaître la situation favorable pour contre-attaquer</p> <p>- CONSIGNES :</p> <p>. Sur terrain de foot à 7 (moins 3 m de chaque côté), 3 zones de jeu et des zones d'embut.</p> <p>Si une équipe récupère le ballon dans la zone du milieu, elle peut choisir le sens de l'attaque pour aller stopper le ballon dans une des 2 zones d'embut. Tant que le ballon est dans cette zone, tout changement est possible. Une fois sorti, chacun attaque et défend un côté, jusqu'à ce qu'une équipe perde à nouveau le ballon dans la zone du milieu.</p> <p>Un but marqué en contre-attaque compte triple.</p> <p>- CRITERES DE REALISATION :</p> <p>. Ne pas temporiser lorsqu'une situation de contre-attaque est évidente (majorité des joueurs adverses a franchi la ligne médiane), mais au contraire progresser rapidement vers l'avant pour prendre de vitesse le repli défensif.</p> <p>Chercher des solutions de passes (longues) vers l'avant.</p> <p>Faire des appels de balle en profondeur et vers l'avant (en appui) ou sur les côtés (en relais)</p> <p>- CRITERES DE REUSSITE :</p> <p>.marquer au moins un tiers de ses buts sur contre-attaque.</p>

SITUATION REPERE n°2 :

.Obstacle majeur de niveau 3 :

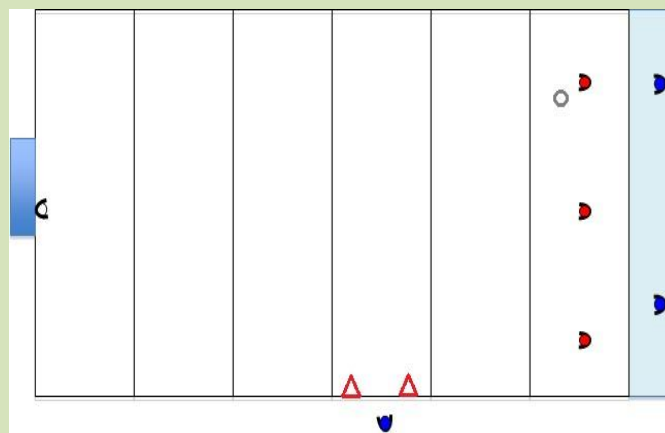
Le traitement de l'information et la réalisation des enchaînements ne sont pas assez rapides pour progresser rapidement vers le but adverse, dès la récupération du ballon.

Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue de niveau 3 :

progresser collectivement vers la cible adverse dès la récupération du ballon en un minimum de temps et ou de passes.

. Passages obligés:

lever la tête pour chercher prioritairement une solution en profondeur / ne pas chercher à porter la balle à tout prix / Utiliser si besoin, les couloirs latéraux / faire des passes dans la course des partenaires / améliorer les contrôles orientés vers les espaces libres.

« La contre-attaque fulgurante »

- BUT : Jouer rapidement vers l'avant 10 ballons et marquer le plus de points possible.

CONSIGNES :

Sur terrain de foot à 7, en 3 contre 1 + 2 défenseurs retard + un gardien de but.

10 ballons à jouer en partant de sa ligne des 13 mètres (ligne de surface de réparation).

En fonction des paramètres suivants : temps / nombre de joueurs ayant touché le ballon / tir cadré ou but

Chaque contre-attaque peut rapporter de 0 à 10 points.

Tant que les quinze secondes ne sont pas écoulées le jeu continue, même si les défenseurs touchent la balle.

En cas de sortie du terrain, le ballon est perdu.

- CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins 45 points en 10 passages.

On ne marque des points que si l'on frappe au but (but ou frappe cadré)

Contre-attaque fulgurante

	Temps de possession									
	5	15"	14"	13"	12"	11"	10"	9"	8"	7"
Nombre de joueurs ayant touché la balle	5	1 pt	1.5 pt	2 pts	2.5 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts	7 pts
	4	1.5 pt	2 pts	2.5 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts	7 pts	8 pts
	3	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts	7 pts	8 pts	9 pts
	1-2	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts	7 pts	8 pts	9 pts	10 pts

SITUATION REPERE n°3 :

Obstacle majeur de niveau 3 :

La défense subit la perte du ballon, à fortiori lorsque celle-ci intervient haut chez l'adversaire.

. Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue de niveau 3 :

Faire le choix de retarder le porteur de balle ou se replacer défensivement, en fonction de la lecture du jeu et de sa position sur le terrain.

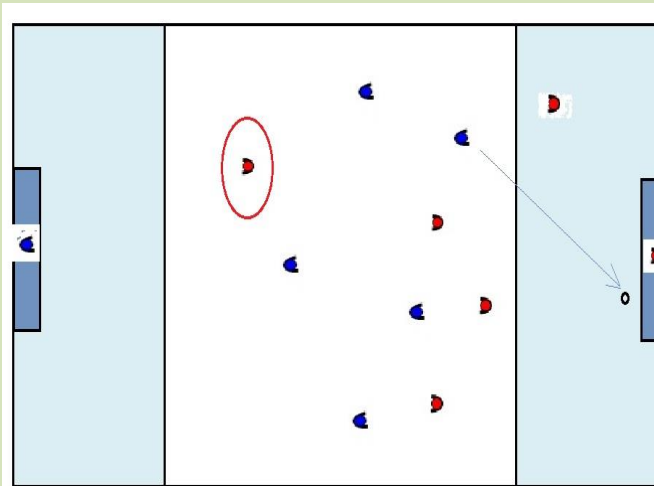
. Passages obliques :

Réagir vite.

Occuper rationnellement le terrain (pas tous au même endroit)

Ralentir le porteur « recul frein », l'orienter vers une touche.

Avoir toujours un défenseur entre son but et l'adversaire.

« Défendre coûte que coûte ! »**- BUT :**

Gagner un match en marquant rapidement dès que la situation le permet.

- CONSIGNES :

. Sur terrain de foot à 7 , en 6 contre 6. Match de 8 minutes. Lorsqu'un but est marqué, si au moins un défenseur adverse ne se situe pas entre son but et les attaquants, le but compte triple (triple-but)

- CRITERES DE REUSSITE :

.pour chaque équipe :

En attaque : marquer au moins un tiers de ses points en double buts.

En défense : les double-butts ne doivent pas représenter plus de 30% des buts encaissés.

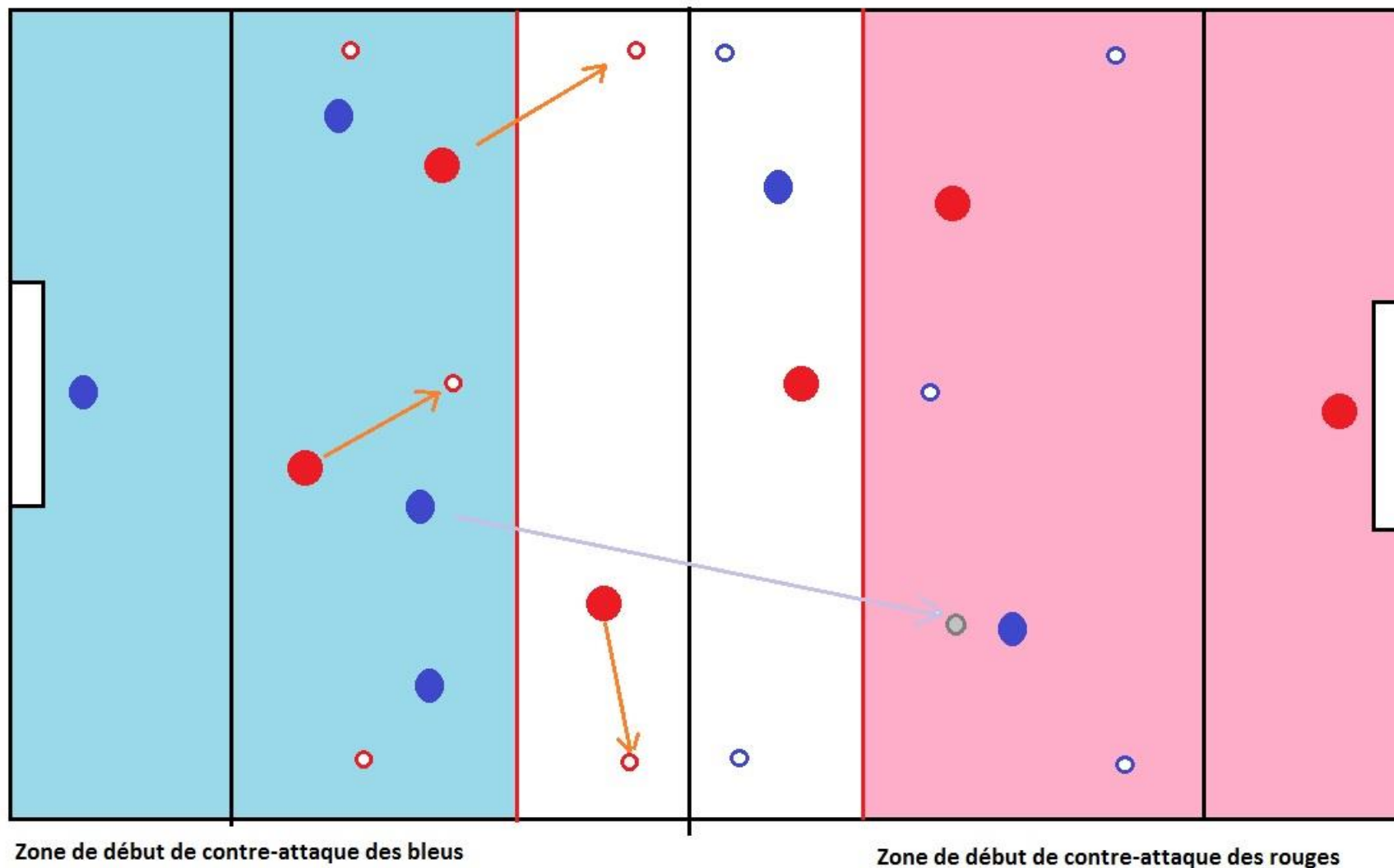
Variante : les défenseurs ne peuvent intervenir que s'ils se sont replacés dans leur surface de réparation.

1.4) Test de compétence de niveau 3 : Proposition de grille d'évaluation

<p style="text-align: center;"><u>COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 3</u></p> <p>Pour gagner le match, mettre en œuvre 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>	<p style="text-align: right;">« Le match contre-attaque »</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> <u>PRINCIPE D'ELABORATION DU TEST</u> <input type="checkbox"/> 2 poules de 2 équipes de 6 joueurs (ou 6 + 1 remplaçant) <input type="checkbox"/> Les équipes sont toutes homogènes entre elles au sein d'une poule. <input type="checkbox"/> Un terrain de football à 7 avec une ligne de hors-jeu matérialisée à 13m, ainsi qu'une ligne matérialisée à 25 m (zone de début de contre-attaque), et 5 coupelles dans chaque camp. <input type="checkbox"/> 5 joueurs + 1 gardien de but <input type="checkbox"/> Rencontres de 8 minutes. La première équipe qui remporte 2 matches, gagne la partie. <input type="checkbox"/> Pour gagner la rencontre, il faut marquer plus de points que l'adversaire. <input type="checkbox"/> Un but marqué sur contre-attaque compte triple <input type="checkbox"/> Une attaque peut être considérée en « contre » lorsque l'équipe qui défendait récupère le ballon dans ses 25 mètres. <input type="checkbox"/> Lorsque la balle est perdue dans les derniers 25 mètres du camp adverse, les joueurs qui attaquaient et qui se trouvent dans la moitié de terrain adverse, ne peuvent intervenir pour défendre qu'après avoir été touché du pied, une des 5 coupelles installées dans le camp adverse. <input type="checkbox"/> Une des deux équipes qui ne joue pas, arbitre et observe l'accès à la zone de marque lors de chaque contre-attaque ; tandis que l'autre observe individuellement une des deux équipes qui jouent. <input type="checkbox"/> Les touches se jouent au pied, sauf dans la surface de réparation adverse où elles se jouent à la main. <input type="checkbox"/> Les ballons utilisés sont de taille 5.
---	--

POINTS	ELEMENTS A EVALUER INDICATEURS DE COMPETENCE	Degré d'acquisition du Niveau 3 de compétence en Football								
		ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>			ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>			ETAPE 3 <i>Acquis (2^{ème} degré)</i>		
4 points	Pertinence de l'organisation collective en attaque. Ratio (accès zone de marque en contres / nombre de contre-attaques jouées)	0.1	0.2	0.3	0.35	0.4	0.45	0.5	0.55	0.6
		0.5 pt	0.75 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts	2.5 pts	3 pts	3.5 pts	4 pts
4 points	Pertinence de l'organisation collective en défense. Ratio (accès à la cible sur contres / nombre de contre-attaque jouées, par l'équipe adverse)	0.6	0.55	0.5	0.45	0.4	0.35	0.3	0.2	0.1
		0.5 pt	0.75 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts	2.5 pts	3 pts	3.5 pts	4 pts
2 points	Performance « brute »	Défaite 2 matches à zéro (0 pt)			Victoire 2 matches à un (1.5 pt) Défaite 1 match à 2 (1 pt)			Victoire 2 matches à zéro (2 pts)		
Performance individuelle										
8 points	Le joueur	0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts	7 pts	8 pts
2 points	L'arbitre	Arbitre de CFA 1 pt			Arbitre de ligue 1 1.5 pt			Arbitre Ligue des champions 2 pts		

La compétence attendue de Niveau 3 est validée si et seulement si l'élève atteint l'étape 2 dans chacun des rôles identifiés pour l'APSA



Éléments à évaluer	Indicateurs de compétence	Données relevées	points
Pertinence de l'organisation collective en attaque et en défense.	Le ratio: accès à la cible / nombre de contre-attaques jouées	Score relatif	4 + 4 = 8 points
	Gain des 2 rencontres	Performance brute	2 points
Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Mise en relation du volume de jeu du joueur avec son efficacité.	Comment je reçois la balle? Ce que j'en fais?	8 points
Efficacité dans les rôles sociaux	Efficacité dans le rôle d'arbitre	Connaissance du règlement, des gestes. Justesse des décisions / autorité. Déplacements.	2 points

L'évaluation collective (10 points)

- Efficacité collective en attaque, Ratio : accès à la cible / nombre de contre-attaques = 4 points
- Efficacité collective en défense, Ratio : (accès à la cible / nombre de contre-attaques de l'adversaire = 4 points
- Gain des rencontres = 2 points

Efficacité collective et score relatif :

« Dans l'optique d'évaluer le niveau de compétence réellement exprimé par un joueur ou une équipe, il semble primordial de déterminer son score en prenant en compte le niveau d'opposition fourni lors de la confrontation. » (Michaël Fleury in revue EPS N°354)

Pour être bien certain d'évaluer le niveau de compétence collective de l'équipe en contre- attaque plutôt que l'incompétence de l'équipe adverse à se replacer vite pour défendre, nous utiliserons un coefficient destiné à brider le score brut (ratio accès à la cible/ nombre de contre-attaques jouées) en un score relatif.

En effet, même si les équipes sont « à priori » équilibrées, le niveau de compétence réellement atteint ne peut être inféré qu'à partir d'une opposition prenant en compte l'expression d'un niveau de compétence en défense.

Score relatif:

Si l'équipe adverse obtient en fin de match un ratio supérieur de 0.2, alors le ratio de notre équipe sera multiplié par 1.25.

Si l'équipe adverse obtient en fin de match un ratio égal (à 0.19 près) au nôtre, le ratio de notre équipe reste identique.

L'évaluation individuelle (10 points)

- Efficacité du joueur en match (8 points)
- Efficacité dans le rôle d'arbitre (2 points)

Nom du joueur :		Nom de l'observateur :				
Observation individuelle Football N3(match de 8 minutes)						
	Comment je reçois la balle ?			Ce que j'en fais		
1 ^{er} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
2 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
3 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
4 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
5 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
6 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
7 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
8 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
9 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
10 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
11 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
12 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
13 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
14 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
15 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant

Efficacité individuelle (8 points)				
Comment je reçois la balle	Elle m'échoit par hasard « partenaire brouillon »	On me la passe « le coéquipier »	Je la vole à l'adversaire « défenseur engagé »	TOTAL score individuel
	0 *	1 *	1.5 *	
Ce que j'en fais	Je la perds « le conservateur à tout prix »	Je la conserve collectivement « le conservateur / l'accélérateur »	Je frappe en cadrant « L'accélérateur »	TOTAL score individuel
	0 *	1 *	1.5 *	
Ma note au regard de mon volume de jeu et de la qualité de mes actions				
Score individuel		Note (8 points)		Volume de jeu
0 - 4		1		1-2 ballons
6		1.5		3-4 ballons
8		2		5-6 ballons
10-12		2.5		7-8 ballons
13-14		3		9-10 ballons
15-16		3.5		11-12 ballons
17-18		4		13-14 ballons
19-20		4.5		15-16 ballons
21-22		5		17-18 ballons
23-26		5.5		19-20 ballons
27-34		6		21-22 ballons
35-40		6.5		23-24 ballons
41-46		7		25-26 ballons
47-54		7.5		27-28 ballons
55 ou +		8		29 ballons et plus

Mise en cohérence avec l'épreuve intermédiaire de CAP/BEP (Niveau 3)

POINTS	ELEMENTS A EVALUER INDICATEURS DE COMPETENCE	Degré d'acquisition du Niveau 3 de compétence en Football											
		ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>			ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>				ETAPE 3 <i>Acquis (2^{ème} degré)</i>				
3 points	Efficacité de l'organisation collective 8 points Pertinence de l'organisation collective en attaque. Ratio (accès zone de marque en contres / nombre de contre-attaques jouées)	0.1	0.25	0.3	0.4	0.5	0.6						
		0.5 pt	1pt	1,5 pt	2 pts	2.5 pts	3pts						
		0.6	0.55	0.5	0.4	0.3	0.1						
3 points	Pertinence de l'organisation collective en défense. Ratio (accès à la cible sur contres / nombre de contre-attaque jouées, <u>par l'équipe adverse</u>)	0.6	0.55	0.5	0.4	0.3	0.1						
		0.5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	2.5 pts	3pts						
2 points	Performance « brute »	Défaite 2 matches à zéro (0 pt) Défaite 1 match à 2 (1 pt)			Victoire 2 matches à un (1.5 pt)			Victoire 2 matches à zéro (2 pts)					
Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'efficacité collective 12 points													
12 points	Le joueur (en attaque et en défense)	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts	7 pts	8 pts	9 pts	10 pts	11 pts	12 pts

La compétence attendue de Niveau 3 est validée si et seulement si l'élève atteint l'étape 2 dans chacun des rôles identifiés pour l'APSA

Efficacité individuelle (Mise en cohérence avec l'épreuve CAP/BEP N3) 12 pts				
Comment je reçois la balle	Elle m'échoit par hasard « partenaire brouillon »	On me la passe « le coéquipier »	Je la vole à l'adversaire « défenseur engagé »	TOTAL score individuel
	0 *	1 *	1.5 *	
Ce que j'en fais	Je la perds « le conservateur à tout prix »	Je la conserve collectivement « le conservateur / l'accélérateur »	Je frappe en cadrant « L'accélérateur »	TOTAL score individuel
	0 *	1 *	1.5 *	
Ma note au regard de mon volume de jeu et de la qualité de mes actions				
Score individuel		Note 12 points		Volume de jeu
0 - 4		1		1-2 ballons
6		2		3-4 ballons
8		03		5-6 ballons
10-12		3.5		7-8 ballons
13-14		04		9-10 ballons
15-16		4.5		11-12 ballons
17-18		05		13-14 ballons
19-20		5.5		15-16 ballons
21-22		06		17-18 ballons
23-26		07		19-20 ballons
27-34		08		21-22 ballons
35-40		09		23-24 ballons
41-46		10		25-26 ballons
47-54		11		27-28 ballons
55 ou +		12		29 ballons et plus

1.5) Test de compétence de niveau 3 : justification du protocole d'évaluation

- Ce test de compétence permet de mettre en relation plusieurs données quantitatives devant révéler des aspects qualitatifs témoignant du niveau de gestion collective du rapport de force.
La compétence de Niveau 3 mettant l'accent sur la capacité à progresser rapidement vers le but adverse dès la récupération du ballon, ce test de compétence peut donc être un indice pertinent d'évaluation de l'acquisition de connaissances/capacités/attitudes de la compétence disciplinaire de N3 en Football.
- On y évalue la compétence d'une équipe à contre-attaquer efficacement à partir d'une situation favorable, ainsi qu'à se replacer rapidement et efficacement en défense.
- Pour que ces données chiffrées traduisent réellement un niveau de jeu (ou des modalités d'action collective), il est nécessaire que les équipes soient équilibrées, pour que chacune puisse l'emporter.
- Si un déséquilibre trop important apparaissait, il conviendrait de relativiser le ratio « brut » en un ratio « relatif ».
- Si les joueurs qui attaquaient sont obligés (pour ceux qui se situent dans le camp adverse au moment de la perte de balle) d'aller toucher une coupelle avec le pied, c'est pour créer (voire accentuer) une situation de déséquilibre numérique devant favoriser un jeu en contre-attaque.
- Les touches se font au pied afin de ne pas mettre en difficulté les joueurs par un rebond supplémentaire qui empêcherait la continuité du jeu.

Chapitre 2. Compétence attendue en Football, niveau 4

Compétence Propre n° 4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif

Groupe APSA n°8 : Activités physiques de coopération et d'opposition

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.

2.1) Décryptage de la compétence attendue : Analyse de la compétence niveau 4

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<p>"...pour gagner le match..."</p>	<p>Quelle que soit le choix de la forme scolaire de pratique du football (cibles aménagées ou multiples, pouvoirs moteurs personnalisés selon les élèves, règles simplifiées...), elle se doit de conserver sa quintessence :</p> <p>Un sport collectif d'opposition</p> <p>Un jeu qui se joue avec le pied</p> <p>Un jeu qui se joue au temps</p> <p>Une cible âprement défendue, à attaquer</p> <p>Un but à défendre coûte que coûte</p> <p>En conservant ces paramètres constitutifs du jeu de football, les élèves s'investiront dans la recherche du gain d'un match loyal.</p>	<p>Aménager l'espace de jeu (nombre de joueurs / surface du terrain) afin d'obtenir une densité optimale de jeu par élève. (6 contre 6, sur terrain de football à 7)</p> <p>Assurer l'équité des chances afin que chacun s'engage totalement dans « l'incertitude du scénario du match ». Aménager le score pour qu'il soit « parlant » et traduise réellement un niveau de compétence mis en jeu à un instant T.</p> <p>Cette équité de chance doit s'accompagner d'un sentiment d'appartenance au collectif qui lutte pour la victoire . Il apparait opportun de constituer pour cela des équipes homogènes en leurs seins et stables, de façon à favoriser la construction, puis l'adaptation d'un projet de jeu collectif.</p>
<p>"... mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur ..."</p>	<p>L'organisation offensive tend à se stéréotyper et par conséquent devient de plus en plus « lisible » et identifiable par une défense bien en place. Si elle commence à alterner l'utilisation du couloir direct de jeu avec les couloirs latéraux, elle n'utilise pas toujours efficacement les situations de décalage ou de supériorité numérique, qu'elle commence à pourtant bien identifier. Le problème se situe dans un jeu de circulation de balle qui ne déséquilibre pas assez le bloc défensif adverse.</p>	<p>Proposer des situations de jeu favorisantes, devant permettre une accélération de la vitesse de circulation de la balle et des joueurs.</p>

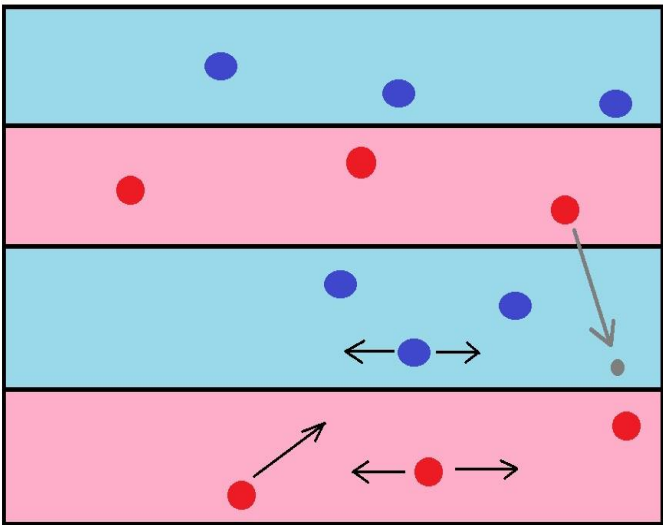
<p>"... par une occupation permanente de l'espace de jeu ..."</p>	<p>Il s'agira de coordonner les déplacements et la circulation du ballon afin de créer et d'exploiter des espaces de jeu propices à une attaque efficace.</p>	<p>Travailler sur des terrains avec des zones matérialisées, devant permettre une occupation rationnelle de l'espace de jeu, afin de créer et exploiter des intervalles.</p>
<p>"... face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle...."</p>	<p>La défense doit être animée par la volonté de ralentir le porteur de balle pour la récupérer et ou permettre à son équipe de se replier pour défendre son but.</p>	<p>L'expression d'un niveau de compétence en attaque visant l'aptitude à faire évoluer le rapport de force (on n'est plus uniquement dans l'exploitation d'une situation favorable, mais dans la provocation de la situation favorable) ne peut être inféré qu'à partir d'une situation offrant une véritable opposition défensive. Sans cela, difficile de savoir si l'on observe la compétence d'une organisation collective qui attaque, ou l'incompétence d'une organisation collective qui défend mal.</p> <p>Par conséquent, il conviendra d'accorder un temps de travail conséquent et des situations complexes devant permettre à la défense de ne pas se faire prendre de vitesse, ni se faire déplacer par l'équipe adverse.</p>

2.2) Modélisation de la compétence

MODELISATION DE LA COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 4				
SUR LE PLAN DE LA MOTEUR				
ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^{ème} degré)</i>
« Le porteur de balle »	Enchaîner les actions et augmenter la vitesse de jeu pour exploiter les intervalles.	Le joueur intermittent Face à des défenseurs de mieux en mieux organisés, il a tendance à vouloir conserver le ballon, en évitant toute prise de risque. S'il est capable d'identifier une situation favorable de contre-attaque, il ne possède pas les qualités techniques permettant d'enchaîner « rapidement ». Sa prise d'information est encore trop handicapée par une motricité pas assez fine pour enchaîner contrôles orientés / dribbles / passes.	Le joueur engagé et réactif Le joueur est capable d'exploiter efficacement une situation favorable de de jeu, lorsqu'il parvient à l'identifier. Il sait augmenter la vitesse du jeu par des passes appuyées dans les pieds ou dans la course du partenaire. Est capable de fixer un adversaire pour créer un décalage.	Le joueur ressource Le joueur, par ses actions (de récupération, de dribble/fixation, de contrôles orientés, de jeu en déviation) provoque un basculement du rapport de force en sa faveur. Sait alterner les temps où le jeu doit être accéléré (face à une défense en retard) ou bien placé (face à une défense repliée). Fait des passes dans la course de ses partenaires.
«Le partenaire »	Rechercher les intervalles pour recevoir le ballon ou étirer la défense adverse.	Le partenaire cherche à se démarquer mais cela est encore trop souvent réalisé dans le couloir de jeu direct, au détriment d'une lecture efficace de celui-ci. Les démarquages manquent encore d'efficacité, ils sont réalisés souvent en appui et pas toujours à distance de passe efficace.	Le démarquage est plus efficace, et plus varié dans le rythme. Commence à offrir des solutions de passes pertinentes (appui, soutien, en mouvement, sur les côtés.	Le partenaire crée des espaces libres permettant une réelle efficacité collective en attaque. Par ses courses croisées, sa lecture du placement défensif adverse, il offre une réelle alternative de choix au porteur, et permet de déséquilibrer une défense bien en place.

ROLES DANS L'APSA	Passages obligés	ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>	ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>	ETAPE 3 <i>Acquis (2^e degré)</i>
« le défenseur »	Se replier pour défendre sa cible et récupérer le ballon.	<p>Défend uniquement sur le porteur de balle, l'empêche de tirer, sans se préoccuper du placement des autres joueurs (partenaires et adversaires).</p> <p>N'occupe pas le terrain en fonction du placement du ballon, mais privilégie une occupation quasi permanente et parfois stérile de sa «zone ». Ne coulisse pas pour réduire les intervalles.</p>	<p>Ralentit le porteur de balle ou le harcèle selon sa position sur le terrain, au moment de la perte de balle.</p> <p>Ne se fait plus éliminer facilement, en ne se « jetant pas » dans le duel. Dissuade davantage les passes des attaquants adverses, qu'il ne récupère de ballon dans les pieds.</p>	<p>Adapte son comportement en fonction de son placement sur le terrain et de la position de la balle. Presse le porteur de balle s'il est dans sa zone, se replace vers sa cible en fermant l'axe ballon/cible, intercepte, coupe les lignes de passes.</p> <p>Récupère beaucoup plus de ballons.</p>

2.3) Les situations repères du niveau 4

SITUATION REPERE n°1 :		
<p><u>Obstacle majeur de niveau 4 :</u></p> <p>Face à une défense placée, les joueurs n'exploitent certaines possibilités d'accélérer le jeu pour prendre de vitesse l'équipe adverse mais se contentent d'une conservation stérile.</p> <p><u>. Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue de niveau 4 :</u></p> <p><u>Créer des intervalles</u> par une occupation de l'espace de jeu et les exploiter par les déplacements du ballon, du porteur et des non porteurs.</p> <p><u>. Passages obligés :</u> S'écarter pour créer des intervalles et les exploiter.</p>	<p><u>« Entre les lignes ! »</u></p> 	<p><u>- BUT :</u> Conserver le ballon en le faisant passer d'une zone à l'autre, sans être intercepté.</p> <p><u>- CONSIGNES :</u> . Sur terrain de foot de 40 m de long et 40m de large, divisé en 4 bandes dans la largeur (10m de profondeur chacune). Quand une équipe possède le ballon, elle doit réussir à le conserver en le faisant passer d'une zone à l'autre. 3 passages = 1 point. L'équipe qui défend tente de récupérer le ballon. Aussitôt fait, elle cherche à la conserver entre les lignes. La première équipe à 10 points gagne l'exercice.</p> <p><u>- CRITERES DE REALISATION :</u> Faire circuler rapidement le ballon, occuper le terrain dans la largeur, faire face au jeu. Chercher des solutions de passes (longues) vers l'avant. Varier les appels.</p> <p><u>- CRITERES DE REUSSITE :</u> .marquer au moins 5 points.</p>

SITUATION REPERE n°2 :

. Obstacle majeur de niveau 4 :

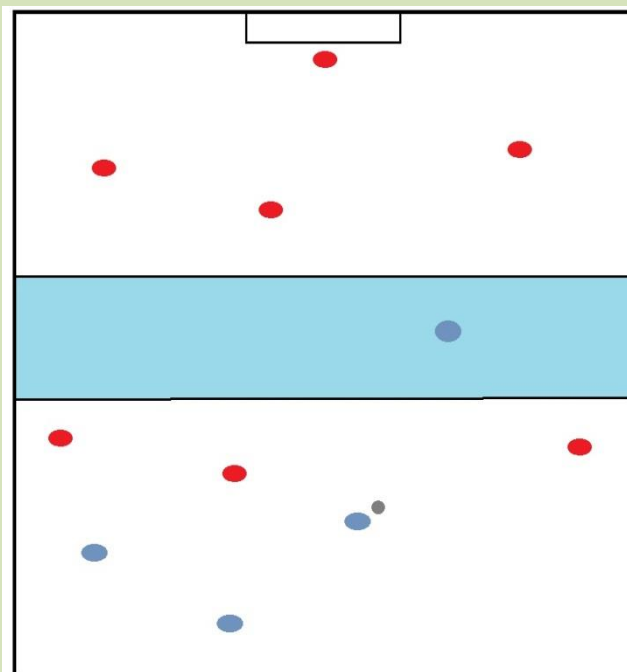
Face à une défense placée, les joueurs n'exploitent pas certaines possibilités d'accélérer le jeu pour prendre de vitesse l'équipe adverse mais se contentent d'une conservation stérile.

. Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue de niveau 4 :

Créer des intervalles par une occupation de l'espace de jeu et les exploiter par les déplacements du ballon, du porteur et des non porteurs.

. Passages obligés :

Créer et exploiter des espaces libres et des décalages par des enchaînements de passes utilisant le couloir central et les couloirs latéraux. Se démarquer par des appels variés et par une recherche des intervalles pour recevoir la balle ou étirer la défense.

« Jouer dans les intervalles »

- BUT : Jouer rapidement vers l'avant 10 ballons et marquer le plus points possible.

CONSIGNES :

4 contre 3 puis 3 +1 gardien.
Une zone libre sans défenseur, entre les lignes de 3 défenseurs.
2 touches de balle maximum dans cette zone libre, pour favoriser la continuité des actions.

- L'accès la seconde zone de défense (en contrôlant le ballon) rapporte 1 point
- Un tir cadré rapporte 2 points
- Un but marqué rapporte 3 points

- CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins 15 points en 10 passages.

SITUATION REPERE n°3 :

Obstacle majeur de niveau 4 :

La défense subit la perte du ballon. Les défenseurs ne coulisent pas, n'occupent pas rationnellement l'espace à défendre.

Pas de défense collective de zone.

Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue de niveau 4 :

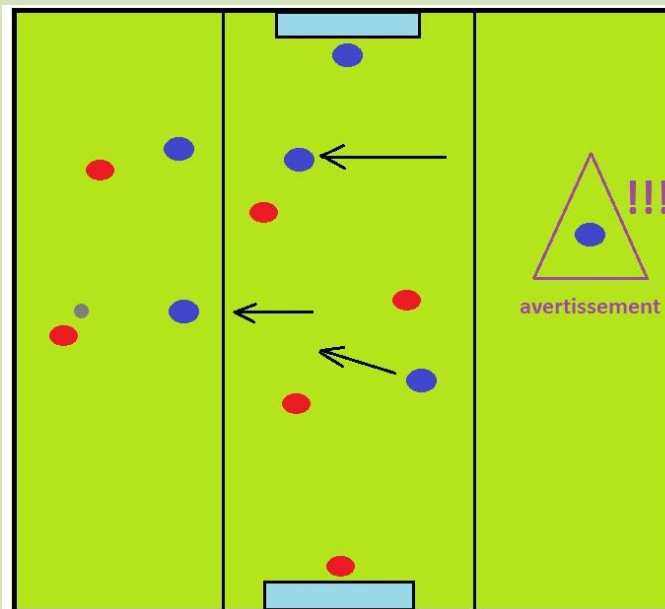
En fonction de la place du ballon et des partenaires, faire le choix de protéger sa « zone », ou bien de coulisser pour se rapprocher du ballon.

Passages obligés :

Réagir vite.

Pour les défenseurs excentrés, se préoccuper de l'attaquant le plus proche, lorsque l'action se situe de son côté, sinon protéger le but ou l'axe si l'action se situe du côté opposé.

Réduire les espaces au fur et à mesure que les attaquants se rapprochent du but.

« Tu suis ou tu sors ! »**- BUT :**

Gagner un match, mais avant tout, « ne pas le perdre », en mettant en place une occupation défensive du terrain efficace et adaptée.

- CONSIGNES :

. Sur terrain de foot à 7 , en 6 contre 6. Match de 8 minutes. En défense, occuper exclusivement les 2 zones les plus proches du ballon, lorsque celui-ci se trouve dans une zone excentrée.

Le joueur qui ne respecte pas cette consigne, reçoit un avertissement !

Au deuxième avertissement, il est exclu 1 minute.

Le terrain est divisé en 3 zones dans la longueur.

La règle de l'exclusion temporaire sanctionne une défense qui n'occupe pas rationnellement l'espace.

- CRITERES DE REUSSITE :

- Gagner le match

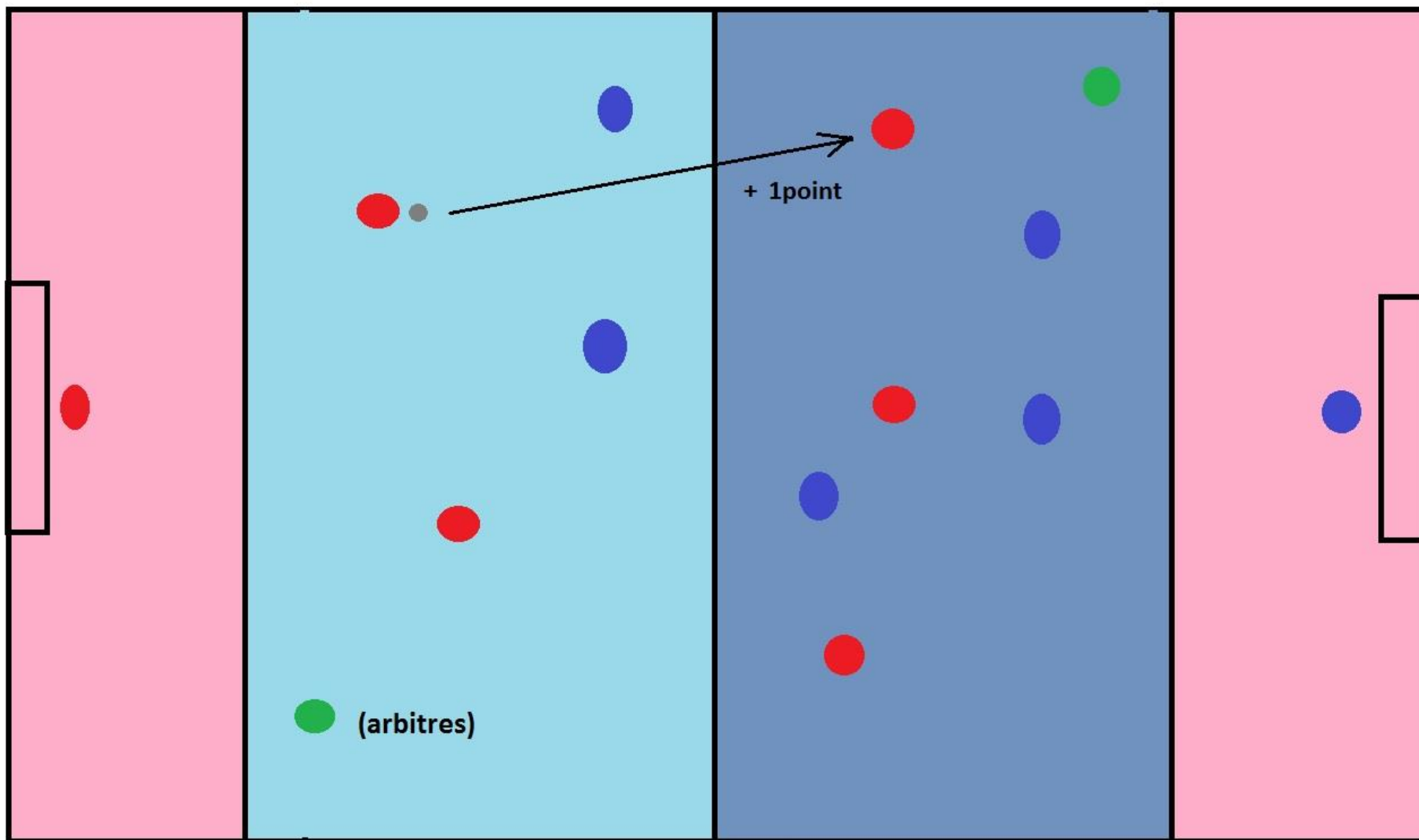
- pas plus de deux exclusions temporaires par match.

1.4) Test de compétence de niveau 4 : Proposition de grille d'évaluation


<p style="text-align: center;"><u>COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 4</u></p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> <u>PRINCIPE D'ELABORATION DU TEST : LE MATCH N4 (Football à zones)</u> <input type="checkbox"/> 2 poules de 2 équipes de 6 joueurs (ou 6 + 1 remplaçant) <input type="checkbox"/> Les équipes sont toutes homogènes entre elles au sein d'une poule. <input type="checkbox"/> Un terrain de football à 7 avec une ligne de hors-jeu matérialisée à 13m, que 2 zones de 20m de profondeur, entre les deux surfaces de réparation. <input type="checkbox"/> 5 joueurs + 1 gardien de but <input type="checkbox"/> Rencontres de 8 minutes. La première équipe qui remporte 2 matches, gagne la partie. <input type="checkbox"/> Pour gagner la rencontre, il faut marquer plus de points que l'adversaire. <input type="checkbox"/> <u>Chaque possession de balle rapporte des points en attaque en fonction de la progression de la balle :</u> <input type="checkbox"/> une zone franchie collectivement rapporte 1 point (2 zones = 2 points ..) <input type="checkbox"/> si une frappe est cadrée elle rapporte 5 points de plus que les points zones gagnés. <input type="checkbox"/> Un but marqué lui, majore ce score de 10 points. <input type="checkbox"/> <u>Il est également possible de perdre des points en attaque, si l'on a perdu du terrain avec le ballon :</u> <input type="checkbox"/> Si le ballon est perdu dans la zone où il venait d'être récupéré = 0 point <input type="checkbox"/> une zone perdue = - 1 point, 2 zones perdues = - 2points, 3 zones perdues = - 3points, si perte de balle dans sa surface de réparation = - 5 points
--	---

- En défense, si le ballon est récupéré dans la même zone (que la zone de perte) ou plus haut, cette action de récupération rapporte 5 points.**
- En défense, si le ballon est récupéré dans la zone inférieure (à la zone de perte) = - 1point, dans deux zones inférieures = -2 pts, dans 3 zones inférieures = - 3pts.)**
- Si le ballon est perdu dans sa propre surface de réparation = - 5 points**
- Une possession est comptabilisée à partir du moment où le joueur a mis le pied sur le ballon ou qu'il a effectué au minimum 3 touches de balle.*
- Lors d'un coup de pied de but, on ne compte pas les points correspondants au terrain gagné par ce dégagement.*
- Si un ballon est passé loin, donc franchit plusieurs zones, mais n'est pas récupéré par un partenaire, on considère que la zone de perte de balle est la zone de la passe de départ.*
- Une des deux équipes qui ne jouent pas, arbitre et observe le nombre de points marqués à chaque possession et le nombre de points marqués lors de chaque récupération. ; tandis que l'autre observe individuellement une des deux équipes qui jouent.**
- 2 élèves à l'arbitrage / 2 élèves à l'observation des points marqués par une équipe/ 2 élèves à l'observation des points marqués par l'autre équipe.**
- La deuxième équipe qui ne joue pas, observe individuellement chaque joueur.**
- Les touches se jouent au pied, sauf dans la surface de réparation adverse où elles se jouent à la main.**
- Les ballons utilisés sont de taille 5.**

observateurs efficacité individuelle du joueur.



observateurs efficacité collective.

FOOTBALL		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE				
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.		Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les 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 des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé au pied et ballon au sol par le gardien depuis sa surface.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Non acquis		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	Pertinence de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i> Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes  <i>En attaque (4 points)</i> <i>En défense (4 points)</i>	L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 pts 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, les autres réalisent des appels de balle en profondeur peu opportuns. Quelques tirs au but.	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 pts 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. Echanges 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.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 pts Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement des équipiers. La durée des séquences de possession s'allonge.
		Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut-être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.		
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</i>	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. 0 point	Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score 1 point	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe. 2 points
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <i>En attaque (6 points)</i> <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.</i> <i>En défense (4 points)</i> <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque/défense.</i>	Joueur intermittent de 0 à 4,5 points Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).	Joueur engagé et réactif de 5 à 8 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : conserve le ballon sous pression modérée et donne une finalité à son dribble : cherche le duel, la fixation, le one-two... utilise des passes précises dans le jeu court et est capable de jouer long, centre et tire de manière opportune. 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). 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, intercepte, aide en situation d'urgence...).	Joueur ressource de 8,5 pts à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée le plus souvent un 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...) Défenseur : gagne le plus souvent ses duels. Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement et recul, gêne le tir...).

Contribution Joël Andreani, Olivier Labbé

Eléments à évaluer	Indicateurs de compétence	Données relevées	points
Pertinence de l'organisation collective en attaque et en défense.	Les points marqués lors de chaque possession, en fonction du gain de terrain et des actions offensives	Score moyen par possession	4 points
	Les points marqués lors de chaque récupération, en fonction du terrain concédé.	Score moyen par récupération	4 points
	Gain des rencontres (la façon de scorer induit une victoire avec la manière)	Performance brute (gain des rencontres)	2 points
Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Mise en relation du volume de jeu du joueur avec son efficacité en tant qu'attaquant	Comment je reçois la balle? Ce que j'en fais?	6 points
	Mise en relation du volume de jeu du joueur avec son efficacité en tant que défenseur	Ballons volés à l'adversaire ou action adverse stoppée (mise en touche, corner)	4 points

L'efficacité collective (10 points)

- Efficacité collective en attaque, est traduite par le score moyen établi par possession (score total de l'attaque / nombre de possessions) = 4 points
- Efficacité collective en défense, est traduite par le score moyen établi par récupération (score total en défense / nombre de possessions) = 4 points
- Gain des rencontres = 2 points

Efficacité collective et score relatif :

« Dans l'optique d'évaluer le niveau de compétence réellement exprimé par un joueur ou une équipe, il semble primordial de déterminer son score en prenant en compte le niveau d'opposition fourni lors de la confrontation. » (Michaël Fleury in revue EPS N°354)

Pour être bien certain d'évaluer le niveau de compétence collective de l'équipe en contre- attaque plutôt que l'incompétence de l'équipe adverse à se replacer vite pour défendre, nous utiliserons un coefficient destiné à brider le score brut (ratio accès à la cible/ nombre de contre-attaques jouées) en un score relatif.

En effet, même si les équipes sont « à priori » équilibrées, le niveau de compétence réellement atteint ne peut être inféré qu'à partir d'une opposition prenant en compte l'expression d'un niveau de compétence en défense.

Score relatif:

Si l'équipe adverse obtient en fin de match un score moyen d'attaque supérieur au nôtre de 1.5 points, alors le ratio de notre équipe sera multiplié par 1.25.

Si l'équipe adverse obtient en fin de match un score moyen d'attaque égal (à 1.4 près) au nôtre, le ratio de notre équipe reste identique.

L'évaluation individuelle (10 points)

- Efficacité du joueur en attaque (6points)
- Efficacité du joueur en défense (4 points)
- Ces observations sont réalisées sur deux rencontres de 8 minutes.

Nom du joueur :		Nom de l'observateur :				
Observation individuelle Football N4(match de 8 minutes)						
	Comment je reçois la balle ?			Ce que j'en fais		
1 ^{er} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
2 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
3 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
4 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
5 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
6 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
7 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
8 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
9 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
10 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
11 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
12 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
13 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
14 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant
15 ^{ème} ballon	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant

Efficacité individuelle (Evaluation Baccalauréat N4)				
Comment je reçois la balle	Elle m'échoit par hasard	On me la passe	Je la vole à l'adversaire	TOTAL score individuel
	0 *	1 *	1 *	
Ce que j'en fais	Je la perds	Je la conserve collectivement	Je frappe en cadrant	TOTAL score individuel
	0 *	1.5	1.5 *	
Ma note au regard de mon volume de jeu et de la qualité de mes actions				
Score individuel	Note (10 points)			Volume de jeu
0 - 4	01			1-2 ballon
6	02			3-4 ballons
8	03			5-6 ballons
10-12	04			7-8 ballons
13-14	4.5			9-10 ballons
15-16	05			11-12 ballons
17-18	5.5			13-14 ballons
19-20	06			15-16 ballons
21-22	07			17-18 ballons
23-26	7.5			19-20 ballons
27-34	08			21-22 ballons
35-40	8.5			23-24 ballons
41-46	09			25-26 ballons
47-54	9.5			27-28 ballons
55 ou +	10			29 ballons et plus

Efficacité collective, score d'attaque équipe « PSG »																			Score moyen / possession
possessions	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	total	
score	0	2	0	3	6	0	-1	0	0	2	1	5	1	0	0	10	-1	28	1.64
Adversaire : équipe « AC Ajaccio »									Défaite 28 à 34										

Efficacité collective, score de défense équipe « PSG »																			Score moyen / récupération
Possessions	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	total	
Score	-1	-1	-1	5	-2	5	-1	5	-3	5	-1	5	-1	-2	5	-1	-1	15	0.88
Adversaire : équipe « AC Ajaccio »																			

Proposition de grille d'évaluation Football Niveau 4 :

POINTS	ELEMENTS A EVALUER INDICATEURS DE COMPETENCE	Degré d'acquisition du Niveau 4 de compétence en Football									
		ETAPE 1 <i>En voie d'acquisition</i>			ETAPE 2 <i>Acquis (1^{er} degré)</i>			ETAPE 3 <i>Acquis (2^{ème} degré)</i>			
4 points	Pertinence de l'organisation collective en attaque. Score moyen par possession (score total de l'attaque/ nombre de possessions)	Efficacité de l'organisation collective 8 points									
		0.5	0.75	1	1.5	2	3				
		0.5 pt	1pt	2 pts	3pts	3.5 pts	4pts				
4 points	Pertinence de l'organisation collective en défense. Score moyen par récupération (score total en défense/ nombre de possessions)	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.5				
		0.5 pt	1 pt	2 pts	3 pts	3.5 pts	4pts				
2 points	Performance « brute »	Défaite 2 matches à zéro (0 pt) Défaite 1 match à 2 (1 pt)			Victoire 2 matches à un (1.5 pt)			Victoire 2 matches à zéro (2 pts)			
		Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'efficacité collective 12 points									
10 points	Le joueur (en attaque 6 pts et en défense 4 pts)	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5pts	6pts	7 pts	8pts	9pts	10 pts

La compétence attendue de Niveau 4 est validée si et seulement si l'élève atteint l'étape 2 dans chacun des rôles identifiés pour l'APSA

1.5) Test de compétence de niveau 4 : justification du protocole d'évaluation

Ce test de compétence permet de mettre en relation plusieurs données quantitatives devant révéler des aspects qualitatifs témoignant du niveau de gestion collective du rapport de force.

- La compétence de Niveau 4 mettant l'accent sur la capacité à 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.
- Ce test de compétence (Football à zones) peut donc être un indice pertinent d'évaluation de l'acquisition de connaissances/capacités/attitudes de la compétence disciplinaire de N4 en Football.
- On y évalue, en attaque, la compétence d'une équipe à créer et exploiter des intervalles par une accélération de la vitesse de jeu, permettant de déséquilibrer la défense adverse en place.
- On y évalue, également en défense, la compétence d'une équipe à se replier rationnellement pour défendre sa cible et ou récupérer le ballon.
- Pour que ces données chiffrées traduisent réellement un niveau de jeu (ou des modalités d'action collective), il est nécessaire que les équipes soient équilibrées, pour que chacune puisse l'emporter.
- Si un déséquilibre trop important apparaissait, il conviendrait de relativiser le score total en attaque (score relatif)
- Les touches se font au pied afin de ne pas mettre en difficulté les joueurs par un rebond supplémentaire qui empêcherait la continuité du jeu.

Glossaire

Décryptage de la compétence attendue :

La compétence est par essence un produit large et complexe. Le décryptage renvoie à une forme de découpage du produit pour lui donner du sens afin de dégager des priorités en termes de choix d'enseignement. Ces dernières sont à la fois guidées par l'institution (la compétence attendue n'est pas négociable et ne peut être transformée) et interprétées par les auteurs, notamment du point de vue des conséquences sur les choix didactiques et pédagogiques afférents.

Ce découpage rend compte à la fois de « l'ADN » de la compétence propre, des registres technico – tactique et du lien aux compétences méthodologiques et sociales.

Situation repère :

La compétence se décline selon la terminologie institutionnelle dans la combinaison de connaissances, capacités et attitudes. Elle se construit nécessairement sur un temps (d'apprentissage pour les élèves) relativement long qui oblige à identifier des jalons permettant à la fois à l'enseignant et aux élèves de se situer sur l'accès à cette compétence. La situation repère est donc un point de référence à un moment du cycle choisi par l'enseignant pour réduire la complexité de la compétence et permettre au couple enseignant / élève de se situer sur son cheminement. Remarque : si les situations repères sont numérotées dans le document, il ne s'agit en aucun cas d'une hiérarchisation dans le cycle, laissant toute liberté pédagogique aux enseignants de les agencer en fonction de leurs choix pédagogiques et didactiques.

Situation repère et obstacle prioritaire :

L'obstacle peut être entendu selon une double déclinaison : il est à la fois ce qui empêche d'avancer mais peut aussi être ce qu'il faut franchir pour cheminer vers la compétence attendue. Nous le nommons prioritaire au regard de l'analyse de la complexité de la compétence et de son décryptage.

Situation repère et passages obligés :

Au regard du cycle et de son unité temporelle, nous faisons le choix de ne retenir que les connaissances, capacités et attitudes qui nous paraissent incontournables pour permettre aux élèves de cheminer vers la compétence.

Le passage obligé met donc en relief un ou plusieurs éléments du décryptage de la compétence. En ce sens, nous faisons des choix sur ce qu'il nous semble le plus urgent d'enseigner pour permettre aux élèves et à l'enseignant de se situer sur le cheminement de la compétence. Cependant, il peut ne pas reprendre la globalité et la complexité de la compétence attendue. Par exemple en HB (compétence N2), proposer une situation artificielle de surnombre numérique pour percevoir comment les joueurs s'organisent pour monter collectivement la balle nous semble révélateur d'un jalon à franchir pour cheminer vers la compétence attendue.

Test de Compétence :

Il s'agit de la configuration scolaire retenue pour mesurer le degré d'atteinte de la compétence attendue. Cette forme d'évaluation permet de situer tous les élèves, en fonction des principes retenus pour l'élaboration de cette épreuve, sur le N1 ou N2 des compétences des programmes. Il est l'interprétation par les auteurs de ce qu'il convient de mettre en œuvre pour faire la preuve de son degré de compétence.

Mémento des travaux du groupe CP4 :

Guide méthodologique Nouvelle version Janvier 2014

Table des matières

Descriptif de la démarche en 4 étapes

Partie 1. Décryptage de la compétence attendue.....

L'ADN de la compétence

La composante motrice

La composante méthodologique et sociale

Les passages obligés de la compétence attendue

1^{ère} Partie : Reformulation de la fiche ressource.....

2^{ème} Partie : Modélisation de la compétence attendue.....

3^{ème} Partie : Définition des rôles de référence.....

4^{ème} Partie : Déclinaison de trois étapes d'apprentissage.....

Partie 2. Les situations repères

Partie 3. Le Protocole d'évaluation.....

1^{ère} Partie : Démarches d'évaluation des niveaux de compétences.....

2^{ème} Partie : Passage de l'évaluation binaire à la note.....

Descriptif de la démarche en quatre étapes:

Ce guide méthodologique a été rédigé pour faciliter la compréhension des travaux du groupe de pilotage « socle commun et EPS » et dans la continuité celui du groupe compétence N°4.

Les auteurs ont tous adopté la même démarche en quatre parties :

- Partie 1 : Etape 1 : Décryptage des compétences attendues dans l'APSA retenue, sur deux niveaux. Les choix didactiques et pédagogiques qui en découlent sont justifiés par chacun des auteurs.
Etape 2 : Enumération des passages obligés pour valider un niveau de compétences attendues dans l'APSA. Trois étapes sont identifiées pour apprécier le degré d'acquisition des compétences attendues : en cours d'acquisition, acquis 1^{er} degré, acquis 2^{ème} degré.
- Partie 2 : Descriptif des situations repères
- Partie 3 : Le protocole d'évaluation permet d'identifier dans un premier temps les procédures à mettre en œuvre pour évaluer les compétences disciplinaires et dans un second temps, pour passer de l'évaluation binaire (acquis/non acquis) à la note.
- Partie 4 : Contribution à l'évaluation positive des items du socle commun au travers de l'APSA support. Deux propositions : la méthode intégrative ou la tâche complexe. C'est la contribution disciplinaire.

Partie 1

Etape 1 : Décryptage de la compétence attendue

La compétence attendue dans une APSA est le point de rencontre entre une compétence propre (CP) et des compétences méthodologiques et sociales (CMS).

Chaque compétence attendue en N+1 (N1, N2, N3, N4, N5) est traitée à partir de la même démarche en trois temps :

- Extraction de l'A.D.N. de la compétence.

Exemple en CP4 :

Football : « *Rechercher le gain du match...* »

Badminton: « *En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre...* »

Lutte : « *Rechercher le gain d'un combat debout...* »

- Définition de la composante motrice de la compétence, liée à la logique de l'APSA

Exemple en Danse : « *en enrichissant des formes corporelles et des gestes simples, en jouant sur les composantes du mouvement : espace, temps, énergie* »

Exemple en Rugby : « *Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, (...) par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer la progression* ».

- Définition de la composante méthodologique et sociale à faire acquérir.

Exemple en Boxe Française :

« *...assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.* »

Exemple en Gymnastique :

« *Aider un camarade à réaliser un élément simple. Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples.* »

Etape 2 : Les passages obligés de la compétence attendue

1. Reformulation de la fiche ressource

En partant de la **fiche ressource**, qui ne doit pas être appréhendée telle quelle dans sa globalité, **choisir** et/ou **reformuler** les connaissances, capacités et attitudes (CCA) que nous jugeons **prioritaires** pour permettre **aux élèves de notre établissement** de se montrer efficaces dans l'APSA en référence à la compétence attendue.

- Choisir des CCA sur le plan moteur (pour le pratiquant)
- Choisir des CCA sur le plan méthodologique et social (pour les autres rôles)

2. Modélisation de la compétence attendue

Modéliser la compétence attendue à partir d'une **analyse didactique** de l'APSA au regard des trois composantes (CCA) qui composent son libellé.

L'analyse des éléments de la compétence attendue (à partir des 3 composantes) doit permettre de faire des choix didactiques et pédagogiques par rapport à l'APSA support qui permettront de rendre compte de l'ensemble des obligations soulevées dans la compétence. Il s'agit d'adaptations en termes d'aménagement matériel, règlementaire et de contenus des pratiques sociales de référence pour construire une « pratique scolaire » de l'APSA. Ces adaptations renseignent sur les acquis nécessaires à la compétence et placent l'élève dans un cadre adapté aux attentes des programmes et à leurs ressources.

3. Définition des rôles de référence

Définir, après l'analyse didactique de l'APSA, un certain nombre de **rôles de référence** qui doivent permettre à l'enseignant d'envisager l'élève dans toutes les dimensions attendues dans la compétence.

Par exemple :

- Elève pratiquant,
- Elève observateur,
- Elève coach,
- Elève tacticien,
- Elève citoyen sportif...

Cette étape permet d'avoir des repères sur l'activité motrice, les attitudes et connaissances fondamentales à mobiliser.

4. Déclinaison de trois étapes d'acquisition

Il s'agit de traduire chaque rôle de référence en observables précis et déclinés à travers 3 étapes d'acquisition.

- Etape 1 : En voie d'acquisition
- Etape 2 : Acquis 1^{er} degré
- Etape 3 : Acquis 2^{ème} degré

Partie 2 : Les situations repères

La compétence se décline selon la terminologie institutionnelle dans la combinaison de connaissances, capacités et attitudes. Elle se construit nécessairement sur un temps (d'apprentissage pour les élèves) relativement long qui oblige à identifier des jalons permettant à la fois à l'enseignant et aux élèves de se situer sur l'accès à cette compétence. La situation repère est donc un point de référence à un moment du cycle choisi par l'enseignant pour réduire la complexité de la compétence et permettre au couple enseignant / élève de se situer sur son cheminement. Remarque : si les situations repères sont numérotées dans le document, il ne s'agit en aucun cas d'une hiérarchisation dans le cycle, laissant toute liberté pédagogique aux enseignants de les agencer en fonction de leurs choix pédagogiques et didactiques.

Partie 3 : Protocole d'évaluation de la compétence attendue

1. Démarches d'évaluation des niveaux de compétences.

Pour qu'un élève valide un niveau de compétence attendue (N+1), il doit nécessairement maîtriser l'ensemble des connaissances, capacités, attitudes choisies et/ou reformulées dans la fiche ressource au 1^{er} degré d'acquisition.

Dans le cadre de la **certification du Baccalauréat**, l'acquisition du Niveau 4 correspond à la note 10/20 et nécessite qu'aucune composante ne figure dans la 1^{ère} colonne dite « en voie d'acquisition ».

2. Passage de l'évaluation binaire à la note.

Cette opération consiste, une fois la compétence attendue évaluée soit positivement (acquise) soit négativement (en voie d'acquisition), à établir une correspondance chiffrée à partir des 3 étapes identifiées. Des tranches de notes sont attribuées pour chacune des étapes.

Bibliographie

Olivier Labbé « construction des compétences en football », oral 1 agrégation interne 2013, Créteil.

Dossier EPS N°76 « Raisons d’agir, raisons d’apprendre », 2008.

« Section sportive scolaire, Guide pratique », DTN, FFF.

Michaël Fleury, « le score relatif », revue EPS 354.