

# Pass'compétition - WATER POLO

Validation du test : le test individuel de tirs en crise de temps plus la participation active à un match de mini polo (d'une durée de 2 fois 5mn) doivent être réussis.

Tâche	OBJECTIFS VISES	COMPETENCES «être capable de...»	CRITERES OBSERVABLES « faire ou de tendre vers »	CRITERES DE REUSSITE « réaliser le minimum exigé »
Le joueur réalise un Test individuel de 5 tirs en crise de temps				
1	Réaliser et réussir un parcours de tirs en crise de temps. En moins de 45 secondes, le candidat doit tirer 5 fois et marquer 2 buts au moins, sur un parcours imposé entre la ligne des 5 m et celle des 2 m. Chaque but marqué au-delà des 2 obligatoires donne une bonification de temps de 3 secondes.	Est capable de gérer de manière autonome son temps et son espace sur une situation de jeu avec ballon.	Réalisation du parcours, temps réalisé sur le parcours et nombre de buts marqués.	<ul style="list-style-type: none"><li>Le parcours est correctement réalisé.</li><li>Deux buts au moins sont marqués.</li><li>Le temps général (dont bonifications) est inférieur à 45 secondes.</li></ul>
Le joueur participe activement à un Match de minipolo d'une durée de 2 x 5mn.				
2	L'environnement	Suivre le protocole de déroulement d'un match.	Le joueur suit le protocole habituel de déroulement d'un match.	<ul style="list-style-type: none"><li>S'équipe seul.</li></ul>
	S'approprier l'environnement de la compétition et respecter les procédures.			<ul style="list-style-type: none"><li>S'échauffe avec son équipe.</li></ul>
				<ul style="list-style-type: none"><li>Participe à la présentation des équipes.</li></ul>
				<ul style="list-style-type: none"><li>Salue ses adversaires avant et après le match.</li></ul>
				<ul style="list-style-type: none"><li>Range son matériel.</li></ul>
3	L'esprit du jeu	Jouer dans l'esprit du jeu.	Le joueur garde une attitude compatible avec la pratique compétitive.	<ul style="list-style-type: none"><li>Engagement personnel, absence de comportement anti sportif.</li></ul>
Garder une attitude compatible avec la pratique compétitive.				
4	Les règles du jeu	Jouer selon les règles.	Le joueur connaît et observe les règles du jeu.	<ul style="list-style-type: none"><li>Comprend et applique les décisions de arbitres.</li></ul>
	Connaître et observer les règles du jeu.			<ul style="list-style-type: none"><li>Se positionne pour l'engagement.</li></ul>
				<ul style="list-style-type: none"><li>Effectue un changement.</li></ul>
5	Le jeu de défense	Manifester les intentions et maîtriser les comportements de base du défenseur.	Le joueur s'est identifié défenseur dès la perte du ballon par son équipe. Il s'implique dans la défense selon un comportement (une action) de jeu identifiable: soit il <b>revient vers son but</b> , soit il <b>prend en charge son adversaire direct</b> , soit il <b>protège son but en levant le bras</b> , soit il <b>cherche à reprendre le ballon</b> .	<ul style="list-style-type: none"><li>Deux des comportements défensifs au moins sont repérés dans le jeu en défens</li></ul>
Savoir jouer comme défenseur.				
6	Le jeu d'attaque	Manifester les intentions et maîtriser les comportements de base de l'attaquant.	Le joueur s'est identifié attaquant dès la récupération du ballon par son équipe. Il s'implique dans l'attaque selon un comportement (une action) de jeu identifiable: soit il <b>progresse dans le camp adverse</b> , soit il <b>passe le ballon</b> , soit il <b>conserve le ballon en le protégeant</b> , soit il <b>tire au but</b> .	<ul style="list-style-type: none"><li>Deux des comportements offensifs au moins sont repérés dans le jeu en attaque</li></ul>
	Savoir jouer comme attaquant.			

TABLEAU DE VALIDATION DU PARCOURS DE TIRS (5 tirs obligatoires)			
Temps général de référence	Nombre de buts marqués	Bonification	Temps de parcours en dessous duquel le test pourra être validé
45 secondes	0	0	Échec
	1	0	Échec
	2	0	45 secondes
	3	3 secondes	48 secondes
	4	6 secondes	51 secondes
	5	9 secondes	54 secondes