

# RÈGLEMENT ÉCOLE DE NATATION FRANÇAISE

## ENF3 - PASS'COMPÉTITION - WATER-POLO : LE PARCOURS DE TIR

Le joueur réalise un parcours de tirs.

### ■ Rappel

**Validation du test** : le test individuel de tirs en crise de temps + participation à un match de mini polo doivent être réussis.

Objectifs visés	Compétences « Être capable de... »	Critères observables	Critères de réussite
Test individuel de 5 tirs en crise de temps			
Réaliser et réussir un parcours de tirs en crise de temps En moins de 45", le candidat doit tirer cinq fois et marquer deux buts au moins, sur un parcours imposé entre la ligne des 5 m et celle des 2 m Chaque but marqué au-delà des deux 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	Le parcours est correctement réalisé Deux buts au moins sont marqués Le temps général (dont bonifications) est inférieur à 45 secondes

# RÈGLEMENT ÉCOLE DE NATATION FRANÇAISE

## ENF3 - PASS'COMPÉTITION - WATER-POLO : LE MATCH

Le joueur participe activement à un match de mini-polo d'une durée de 2 x 5'.

### Rappel

Validation de l'ENF3 - Pass'compétition water-polo = réussite du parcours + participation active au match.

Maîtrise (à la place d'étapes)	Objectifs visés	Compétences « Être capable de... »	Critères observables	Critères de réussite
1. L'environnement	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>S'approprier l'environnement de la compétition et respecter les procédures</b></li> </ul>	Suivre le protocole de déroulement d'un match	Le joueur suit le protocole habituel de déroulement d'un match	<p>S'équipe seul</p> <p>S'échauffe avec son équipe</p> <p>Participe à la présentation des équipes</p> <p>Salue ses adversaires avant et après le match</p> <p>Range son matériel</p>
2. L'esprit du jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Garder une attitude compatible avec la pratique compétitive</b></li> </ul>	Jouer dans l'esprit du jeu	Le joueur garde une attitude compatible avec la pratique compétitive	Engagement personnel, absence de comportement antisportif
3. Les règles du jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Connaître et observer les règles du jeu</b></li> </ul>	Jouer selon les règles	Le joueur connaît et observe les règles du jeu	<p>Comprend et applique les décisions des arbitres</p> <p>Se positionne pour l'engagement</p> <p>Effectue un changement</p>
4. Le jeu de défense	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Savoir jouer comme défenseur</b></li> </ul>	Manifester les intentions et maîtriser les comportements de base du défenseur	<p>Le joueur s'est identifié défenseur dès la perte du ballon par son équipe</p> <p>Il s'implique dans la défense selon un comportement (une action) de jeu identifiable : soit il revient vers son but, soit il prend en charge son adversaire direct, soit il protège son but en levant le bras, soit il cherche à reprendre le ballon</p>	Deux des comportements défensifs au moins sont repérés dans le jeu en défense
5. Le jeu d'attaque	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Savoir jouer comme attaquant</b></li> </ul>	Manifester les intentions et maîtriser les comportements de base du défenseur	<p>Le joueur s'est identifié attaquant dès la récupération du ballon par son équipe</p> <p>Il s'implique dans l'attaque selon un comportement (une action) de jeu identifiable : soit il progresse dans le camp adverse, soit il passe le ballon, soit il conserve le ballon en le protégeant, soit il tire au but</p>	Deux des comportements offensifs au moins sont repérés dans le jeu en attaque