EVALUATION BASKET Lycée 1er cycle

CLASSE :

Compétence visée : Dans un jeu à effectif réduit, gagner le match en mettant en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque et cherche la zone de marque favorable face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles. Se situer au sein de son équipe et collaborer pour progresser ensemble, en référence au projet de jeu commun objectivé par le système de score.

E F	C D	A B
Non maîtrise du non contact, déséquilibres, fautes	Gêne réglementairement le PB, prend en charge un NPB (ligne de passe)	Pression PB (gêne ou harcèlement) et NPB, récupère des ballons. Transition rapide vers l'attaque.
JOEUR PASSIF, PEU VIGILANT : connaissances imprécises, manque de contrôle	JOEUR IMPLIQUE ET LUCIDE : engagement maîtrisé, connaissances précises	JOUEUR ORGANISATEUIR : implication dans l'organisation collective
Centré sur la balle PB : balle brûlante ou dribble excessif NPB : Suit de loin ou gêne trop près	Choix simples dribble ou passe pour faire progresser la balle. Peut accélérer Trouve des tirs favorables NPB disponible qui rompt l'alignement et commence à investir les couloirs latéraux.	Créé le danger par un maximum de bons choix, des changements de rythme, Conserve la balle face à la pression défensive NPB propose alternative près./loin du ballon

AFL 1 & 2	Ins. 0 et 3 pts	Fragile 4 et 7 pts	Satis. 8 et 11 pts	Très satis. 12 et 16 pts
A	11	12	13	14
B	9	10	11	12
C	7	8	9	10
D	5	6	7	8
E	3	4	5	6
F	1	2	3	4

OTM ou arbitre	Arbitre ou OTM non fiables avec beaucoup d'erreurs. Les différentes fiches et scores ne sont pas justes.	Arbitre hésitant, siffle les règles principales mais hésite souvent notamment sur les contacts. OTM : Les fiches score sont remplies mais le relevé des points bonus est hésitant. Quelques décalages de score.	Arbitre fiable, siffle les principales fautes dont les contacts. OTM : Les fiches scores sont renseignée sans erreur. Quand une erreur est constatée, les OTM se corrigent rapidement.	Arbitre efficace, patron du terrain. OTM : Les fiches de score sont remplies correctement et sans aucune erreur, en synchro.
AFL 3	0-1 point	1.5-3 points	3.5-4 points	4.5-6 points
Partenaire → selon son Niveau de jeu	Ne joue pas avec ses partenaires, veut gagner seul ; refuse d'être guidé par ses partenaires, est inactif, se cache	Joue avec des partenaires privilégiés et délaisse les autres ; accepte le guidage de certains partenaires, est actif e manière intermittente	Joue pour et avec ses partenaires pour les faire progresser ; accepte d'être guidé par ses partenaires et joue un rôle actif	Fait progresser l'ensemble de son équipe en créant une réelle dynamique ; a progressé en profitant pleinement de la dynamique de l'équipe

	Nom Prénom	Niveau du joueur A à F	Résultats des matchs	AFL 1 AFL 2 Note /14	AFL 3 Note /6	Notes & remarques	Note /20