**EVALUATION Basket *Niveau : 4 – BAC - Adapté***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| COMPETENCE ATTENDUE | | PRINCIPES D’ELABORATION DE L’EPREUVE | | |
| 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 4 contre 4 **avec un surnombre possible par le candidat inapte partiel** sur un terrain réglementaire opposant des 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. **Le temps de jeu du candidat inapte partiel peut être réduit (par périodes de 2 à 4 minutes).**  Lors  de  chaque  rencontre,  chaque  équipe  peut  bénéficier    d’un  «temps-mort»  d’1’ pour  adapter  son  organisation  en  fonction du contexte de jeu et du score. 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    des  caractéristiques du jeu adverse.  •  Les  règles  essentielles  sont  celles  du  basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par la perte d'un point sur la note de défense.  **. Le candidat inapte partiel pourra occuper un rôle unique d'attaquant ou de défenseur sur 1/4 ou 1/2 terrain : un autre joueur occupera le rôle complémentaire dans l'équipe ou alors le candidat interviendra en surnombre. Il ne jouera pas le rebond. Le jeu de 1 contre 1 porteur de débordement sera limité. L'attaque en montée de balle dans un couloir sera privilégiée. Un secteur à défendre lui sera attribué (défense de zone en flottement).** | | |
| Points |  | Compétence de niveau 4 non atteinte | Compétence de niveau 4 en cours d’acquisition | Compétence de niveau 4 acquise |
| 10/20  Collectif | **Pertinence de l'organisation collective.**  Degré  d’organisation  collective  de  l’équipe.  Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.    **Attaque** (4 points)  -  **Défense** (4 points)  **Efficacité collective** (2 points)  Gain des rencontres  Effets des organisations collectives choisies sur l’évolution du score. | **Maintient le rapport de force Favorable**  Pas d’adaptation à l’adversaire  Dominante de jeu direct ou  Jeu à 2 en relais qui se finit par une tentative de tir régulièrement  -  Organisation désordonnée et non adaptée  Efficacité sur PB  Matchs souvent perdus.  Des moments de domination | **Exploite rapport de force équilibré ou favorable**  Mise en danger de l’adversaire  Alternance jeu rapide, jeu placé  Utilisation couloirs latéraux, jeu de passes qui déséquilibre l’adversaire  -  Occupation des espaces clés Organisée  (tout terrain ou repli)  Efficace sur NPB avec aide au partenaire dépassé  Matchs perdus = matchs gagnés  Les organisations font évoluer le score | **Fait basculer le rapport de force équilibré ou défavorable**  Réactivité collective à l’adversaire  Combinaison d’actions de plusieurs joueurs (passes, accélérations, duels décisifs…)  -  Organisée et évolutive  Entraide efficace  Mise en place -repli, presse,  Matchs gagnés en majorité.  Les organisations font gagner le match |
| 10/20  Individuel | **Efficacité  individuelle  du  joueur  dans  l’organisation  collective**  En attaque (4 points)  Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non porteur de balle.  Réaction au changement de statut défense/attaque.  En défense (4 points)  Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.  Réaction au changement de statut attaque/défense  Gestion des déplacements et des efforts au regard des adaptations proposées par l'enseignant (2 points) | **Intermittent**  PB : choix dribble-passe sans analyse  Tirs peu favorables  NPB : dispo dans l’espace proche et le couloir de jeu direct  -  Dans sa zone, gêne la progression ballon (position légale défense) et le tir  -  Trop de risque au regard des limitations de jeu. Mauvaise gestion des efforts | **Pertinent**  PB : choix dribble – passe – conservation  NPB : solutions pertinentes  Zones de tirs favorables  -  Dans sa zone, pression PB, , interception, aide d’urgence  -  Pratique raisonnée, se laisse parfois emporter par la rapidité du jeu | **Décisif**  PB : créé danger et rupture (~~duels~~, tirs efficaces, passes décisives)  NPB : créé de l’espace libre. Solutions côté ballon et opposé (rééquilibrage)  -  Efficacité dans la récupération de la balle. Se coordonne avec ses partenaires  -  Respecte les consignes données : donne un rendement optimum pour servir son équipe sans s’exposer physiquement. |