

BASKET BALL		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE		<ul style="list-style-type: none"> • Matches à 5 contre 5 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. 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 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 basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par la perte d'un point sur la note de défense. 		
NIVEAU 5: Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaque (pénétration, fixation, renversement, alternance jeu intérieur / jeu extérieur) face à une défense placée.				
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.</i>	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré dans un jeu à effectif complet de 0 à 3,5 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 des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).	Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable dans un jeu à effectif complet de 4 à 6 pts Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs 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 remplacement des équipiers. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace.	Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées dans un jeu à effectif complet de 6,5 à 8 pts Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse. Organisation offensive créatrice d'incertitudes construite sur l'utilisation de postes de jeu, de principes de jeu variés (jouer à 2 à 3, déformer la défense...), et une occupation rationnelle du terrain, appropriées au type de défense rencontrée. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés. Choix approprié d'une organisation défensive (homme à homme, zone, zone press ...) pour s'adapter aux points forts et points faibles de l'équipe adverse L'équipe peut justifier ses choix stratégiques défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.
	<i>En attaque (4 points)</i>	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 réparables lors des temps de l'équipe. 0 point	Matches perdus = matchs 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	Joueur engagé et réactif de 0 à 4,5 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. <i>En attaque: (6 points)</i> PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir). <i>En défense (4 points)</i> 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 : organisateur et décisif de 5 à 8 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 des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ ou à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran, se démarque côté ballon et/ ou à l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif). Défenseur : Contribue individuellement au gain de ballons et articule ses actions avec celles de ses partenaires. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.	Joueur ressource : organisateur, décisif et garant de l'organisation collective de 8,5 à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Côté ballon et à l'opposé du ballon, en attaque et en défense. PB utilise ses points forts, pour créer du danger pour lui et pour ses partenaires. NPB : Coordonne ses actions aux autres NPB pour porter le danger dans les zones de mises en danger choisies. Défenseur : Coordonne ses actions à celle de tous les autres défenseurs pour respecter le dispositif choisi et participer au rebond défensif collectif. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.
-------	---	---	---	---