

COMPETENCES ATTENDUES BASKET BALL		CAP – BEP			EVALUATION DE LA PRESTATION : la situation, le déroulement, les règles		
<p>Niveau 1 : Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement la contre attaque face à une défense qui cherche à la récupérer par interception le plus rapidement possible, dans le respect de l'autre et des règles</p> <p>Niveau 2 : rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible. Etre capable de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Match à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori • Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 8 minutes minimum • Les règles essentielles sont celles du basket, la 3^{ème} faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30 <p>Remarque : Dans des situations de forte hétérogénéité (mixité ou de niveau), ne permettant pas au candidat d'exprimer tout son potentiel, une variation de plus ou moins un point permet de distinguer la contribution du candidat dans certains rôles ou de compenser une situation qui lui serait défavorable.</p>					
Points à affecter	Eléments à évaluer	Niveau 1 en cours d'acquisition		Niveau 1 atteint		Niveau 2 atteint	
6 pts	Efficacité collective Organisation collective Sur 4 points	La balle progresse par le PB	La balle progresse vers l'avant par l'action de partenaires (au moins à 2)	La balle progresse par une organisation collective repérable	La défense s'organise autour d'une consigne collective		
		Les actions individuelles prédominent Le contre ou la récupération de la balle donne l'occasion d'aller au panier. Défense perméable Entraide à proximité	Les balles arrivent dans l'espace de marque Des temps d'arrêts caractérisent encore la progression de la balle Défense qui gêne la progression de la balle Les rôles s'organisent en fonction du statut porteur / non porteur Exploitation de l'espace de jeu en profondeur	Réorganisation possible entre deux mi-temps L'équipe trouve des positions favorables de tir. La défense récupère des balles Répartition des joueurs sur le terrain en fonction des ressources et des rôles à tenir (positions clés) Les actions sont en continuité (Organisation à 2 ou 3, passe et va ...)			
	Gain des rencontres Sur 2 points	0,5 pts	1,5 pts	2 pts	3 pts	3,5 pts	
		0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (+ éventuellement les paniers encaissés/ paniers marqués)				2 pts	
6 pts	Efficacité du joueur attaquant Porteur de balle Non porteur de balle	Perd la balle Regard centré sur la balle lors du dribble Réagit quand il est bloqué Passe de manière non adaptée et n'enchaîne rien Tire sans prendre en compte les adversaires et sa position par rapport à la cible	Ne perd pas la balle Prend des infos quand il a la balle et regarde l'espace de jeu Progresse en dribble si l'espace est dégagé Passes et tirs réalistes : distances de passe et de tir adaptées	Accélère le jeu - Crée le danger Progresse en dribble en protégeant sa balle Transmet et reçoit des passes dans la course d'élan Utilise une situation favorable de tir Utilise 1 ou 2 techniques de tir selon la situation			
		Statique Orienté par rapport au porteur et non par rapport à la cible Déplacement sans rupture de rythme, suit le jeu	Disponible par rapport au partenaire Se rend disponible en avant du porteur avec une orientation partagée porteur de balle/cible Est à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/défenseur Appel de balle dans de bonnes conditions de démarquage	Enchaîne démarquage, remplacement Se rend disponible pour aider le porteur en appui , en soutien, porte un écran Utilise les couloirs latéraux Se stabilise à la périphérie en position de tir favorable ou s'infiltré dans un espace libre Jeu aérien : claquette et rebond			
3 pts	Efficacité du joueur défenseur	Passif ou explosif Défend seulement sur le ballon Beaucoup de fautes et de violations A contre sens du jeu Rebond non exploité	Gêne et ralentit Ferme l'accès au panier Gêne le porteur en se plaçant entre la cible et le porteur Rebond aléatoire	Gêne et récupère Intercepte Presse le porteur, dissuade le non porteur Articule ses actions avec ses partenaires Jeu aérien : contre et rebond			
5 pts	Engagement du joueur En référence aux compétences de la composante méthodologique prioritairement sollicitées : CM1 : s'engager lucidement et CM4 : Se confronter aux règles de vie collectives	Joueur non engagé Respecte l'intégrité physique* des autres joueurs mais : Conteste le règlement Attribue systématiquement les erreurs aux autres * Si mise en danger de l'intégrité physique = 0 point	Joueur lucide Respecte le non contact Accepte les décisions de l'arbitre Maîtrise ses réactions émotionnelles Maîtrise son engagement physique Prend en compte les capacités physiques et techniques de ses partenaires	Joueur « engagé » Respect de l'organisation collective déterminée à l'avance S'engage avec combativité mais loyalement Capable de tenir certains rôles spécifiques (arbitre, capitaine, coach) Utilise des informations sur une séquence de jeu pour se réorganiser Impose des alternatives de jeu			