

BASKET BALL		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
COMPETENCES ATTENDUES		<p>Matches à 4 contre 4, sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.(1) Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. 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 projets collectifs. Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La troisième faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30''.</p> <p>(1)Commentaires : Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve. Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		0 à 4	5 à 9		
04/20	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible :</p> <p><i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation offensive de l'équipe</i></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>SESSION Bac 2008</b> <b>BO n°31 du 6/09/07</b></p> </div>	<p><b>Subit le rapport de force, même favorable.</b> Pas d'organisation offensive décelable : les progressions individuelles prédominent. Discontinuité du jeu offensif. Atteinte de la cible aléatoire.</p>	<p><b>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</b> Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : <b>Utilisation dominante du couloir de jeu direct</b> Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité (plus de tirs)</p>	<p><b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</b> Mise en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Proche de la cible, occupation des espaces clés pour produire des tirs opportuns. Echanges qui créent le déséquilibre. Plus grande continuité de jeu par une alternance jeu rapide et jeu placé.</p>	<p><b>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</b> Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. <b>Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations balle et joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu).</b> Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement constant des équipiers</p>
06/20	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive :</p> <p><i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense/attaque</i></p>	<p><b>Joueur passif.</b> Joueur à distance ou en retard. <b>PB : progresse en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive.</b> NPB : statique, apporte des solutions en se rapprochant du PB (s'oriente par rapport au porteur de balle).</p>	<p><b>Joueur intermittent.</b> Joueur impliqué si le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.  <b>PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable</b> <b>NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe)</b></p>	<p><b>Joueur engagé et réactif.</b> Joueur capable de répondre à une situation rapidement.  <b>PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve sous pression</b> NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir</p>	<p><b>Joueur ressource : organisateur et décisif.</b> capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives.  <b>PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (gagne ses duels, efficacité des tirs à l'extérieur et à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement)</b> NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (création d'écran pour tir ou pénétration du porteur, aide côté ballon et démarqué à l'opposé du ballon, rebond offensif)</p>
04/20	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle :</p> <p><i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation défensive de l'équipe</i></p>	<p><b>Subit le rapport de force, même favorable.</b> Pas d'organisation défensive décelable : Progression adverse gênée par des interpositions individuelles ou une défense en nombre sur le porteur de balle.</p>	<p><b>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</b> Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : <b>on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération)</b> <b>La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque</b></p>	<p><b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</b> Défense organisée et étagée pour perturber la progression (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli) <b>Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible (aide au partenaire dépassé)</b></p>	<p><b>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</b> Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense,  <b>L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace.</b></p>
04/20	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive :</p> <p><i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque/défense</i></p>	<p><b>Joueur passif.</b> Joueur inactif, ou en retard. <b>Défend essentiellement sur le PB et commet des fautes.</b></p>	<p><b>Joueur intermittent.</b> Joueur impliqué quand le ballon rentre dans son espace de jeu. <b>Ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.</b></p>	<p><b>Joueur engagé et réactif.</b> Joueur capable de coordonner ses actions avec ses partenaires. <b>Choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, va au rebond défensif).</b></p>	<p><b>Joueur ressource : organisateur et décisif.</b> Joueur capable d'anticiper et enchaîner des actions décisives (gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir). <b>Adapte et articule ses actions avec ses partenaires (harcele, oriente et conteste le PB, dissuade, intercepte et aide).</b></p>
02/20	<p><b>Efficacité collective :</b> <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score</i></p>	<p>Seulement des matchs perdus. Effets : non repérables.</p>	<p>Matchs perdus avec peu d'écart. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse.</p>	<p>Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.</p>