

Basket-ball			PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
Compétences attendues <b>NIVEAU 5</b> 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.			<ul style="list-style-type: none"> <li>Matchs à 5 contre 5 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes, constituées par postes de jeu, dont le rapport de force est équilibré.</li> <li>Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes. Entre chaque rencontre, 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.</li> <li>Les règles essentielles sont celles du basket-ball.</li> <li>La défense homme à homme est imposée tout au long de l'épreuve.</li> <li>Un entretien oral de 10 minutes permet d'évaluer les connaissances du candidat sur les divers champs de l'activité (analyse tactique, technique, principes d'entraînement, ...)</li> </ul>			
Points	ELEMENTS A EVALUER		Degrés d'acquisition du NIVEAU 5			
6/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective</b> <b>Degré d'organisation collective de l'équipe.</b>  <b>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</b>	<b>Attaque</b> <b>3/20</b>	<b>De 0 à 1 point</b> <b>Exploite le rapport de force quand il est favorable</b> 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) Espaces clés/Couloirs/Equilibre (alternance d'actions individuelles sans cohérence et sans continuité)	<b>De 1,5 à 2 points</b> <b>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable.</b> Organisation créatrice d'incertitude par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulation de balle et déplacements des joueurs coordonnées). Placement/replacement. Rééquilibre des espaces clés. Fixation/décalage.	<b>De 2,5 à 3 points</b> <b>Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées dans un jeu à effectif complet</b> Organisation offensive créatrice d'incertitude construite sur l'utilisation de poste de jeu, de principes de jeu variés(jouer à 2 à 3, faire déjouer la défense...), et une occupation rationnelle du terrain.	
			<b>Défense</b> <b>3/20</b>	Défense organisée pour perturber la progression de la balle Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon.	Organisation défensive : répartition organisée pour perturber la progression de la balle (aide au partenaire dépassé)	Organisation défensive collective structurée par rapport au profil du joueur permettant de s'adapter aux points forts et faibles de l'équipe adverse (rotation défensive).
<b>Remarque:</b> 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						
10/20	<b>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b>	<b>Attaque</b> <b>6/20</b>	<b>Porteur de balle</b>	<b>De 0 à 1 point</b> La prise d'informations est maîtrisée sur des choix simples. Le joueur maîtrise le double-pas à droite et à gauche (avec un défenseur actif) ainsi que des passes adaptées mais non décisives (car un temps de maîtrise est nécessaire). Crée sa situation favorable et tente le tir (qu'il soit "ouvert" ou non).	<b>De 1,5 à 4 points</b> La prise d'informations prend en compte tous ses partenaires. Le joueur maîtrise les double-pas à droite et à gauche (avec un défenseur actif) ainsi que des passes adaptées mais non décisives (car un temps de maîtrise est nécessaire). Crée sa situation favorable et tente le tir (qu'il soit "ouvert" ou non).	<b>De 4,5 à 6 points</b> La prise d'informations prend en compte tous les acteurs. Le joueur gagne son duel par son dribble (changement de mains, de rythme et feintes). La passe est décisive car elle met son partenaire en situation très favorable. Les choix de tirs sont justes malgré l'opposition.
			<b>Non porteur de balle</b>	Respecte les espaces de jeu et les temps (contre-attaque, jeu de transition, jeu placé). Le joueur est capable d'effectuer des démarquages simples dans des zones favorables de tir	Crée des solutions de jeu surtout pour le porteur de balle par des écrans sur porteur et des démarquages vers les zones favorables de tir.	Crée et utilise des solutions de jeu pour le porteur de balle et pour d'autres non-porteurs (Pick'n roll, libération espace...) dans des zones de mise en danger choisies et pertinentes.



Session 2016

10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective	Défense 4/20	De 0 à 1 point	De 1,5 à 4 points	De 4,5 à 6 points
			Porteur de balle	Non porteur de balle	
			Ralentit la progression de la balle sur contre-attaque. Cadre son attaquant et aide à une passe ses partenaires.	Gêne fortement les choix du PB (passes, dribbles et tirs) dans le but de récupérer le ballon directement ou à l'aide d'un partenaire (interception de passe...)	Gagne son duel défensif par sa pression, son orientation et la position de ses mains. Coordonne ses actions à ses partenaires.
4/20	Entretien		De 0 à 1 point	De 1,5 à 2,5 points	De 3 à 4 points
			Le candidat maîtrise les connaissances qui lui servent uniquement à fonctionner en tant que joueur.	A partir de sa pratique, le candidat parvient à construire des solutions tactiques en maîtrisant différents champs de l'entraînement.	A partir de sa pratique, le candidat parvient à construire des solutions tactiques adaptatives et pertinentes au regard des qualités de chacun.