

# Diplome National du Brevet 2015-2016

## Collège Jules Ferry

### Evaluation Basket ball

#### Compétence propre :

Rechercher le gain d'une rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des actions efficaces, dans le cadre d'une opposition avec un rapport de forces équilibré et adapté en respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre.

#### Compétence attendue de niveau 2

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.

Observer et co-arbitrer

#### Principes d'élaboration de l'épreuve:

Les élèves sont placés en équipe mixtes de quatre joueurs dont le rapport de force est équilibré à priori.

Chaque équipe dispute 2 matchs en égalité numérique et un match en 4 contre 3 sur 1/2 terrain.

Chaque match dure 8 minutes

A la mi-temps, un temps de concertation est prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse.

Les élèves passent dans tous les rôles: joueur, observateur, co-arbitre.

Les règles essentielles du basket ball sont appliquées. Toutes fautes sur le PB entraînent un lancer franc à 2 points

#### Déroulement de l'épreuve:

Chaque équipe, au début de la séance, s'informe du fonctionnement de l'évaluation (rôle de chacun, à quel moment etc...)

Ensuite, chaque équipe va se placer pour commencer l'échauffement collectif (travail depuis le début du cycle). L'échauffement collectif dure 6 minutes (3 séries de 2 minutes). Les équipes se retrouvent par groupe et s'échauffent les articulations. Un temps de concertation avant le début de match est attribué.

## Répartition des points:

★ 8 points :

### ► efficacité collective dans le gain du math sur 6 points

Notes	Jeu direct 0 à 2,5 pts	3 à 4,5 pts	4,5 à 6 pts
<b>efficacité collective</b>	Progression vers la cible non organisée : le PB avance et donne le ballon s'il est bloqué. Balles souvent perdues avant la zone de tir favorable.	Organisation de l'attaque qui permet beaucoup de tentatives de tirs et régulièrement en 1*0 (exploitation du surnombre)	Idem jeu simple + les tirs sont presque tous 1*0

### ► gain de match sur 2 points

Notes	0 pt	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts
Performance	2 défaites	1 nul, une défaite	1 victoire, une défaite	1 victoire, 1 nul	2 victoires

## ★ 8 points : efficacité individuelle dans l'organisation collective

Notes	0 à 3,5 points <i>"Joueur intermittent"</i>	4 à 6 points <i>"Joueur permettant le jeu rapide placé"</i>	6,5 points à 8 points <i>"Joueur permettant le jeu rapide placé et la variété dans le jeu"</i>
<b>PB</b>	problème de choix entre passer, dribbler, shooter = le choix ne permet pas l'accès à la cible ou ne met pas le receveur en situation favorable.	si jeu ouvert, contre-attaque seul + tir en course ou passe à un PPB démarqué en appui. Temporise si pas de PPB disponible (utilisation du dribble d'attente et du pivot), tirs en appui fréquents notamment en 1*0 en zone de tir.	idem + joue dans les espaces libres (= incite le déplacement du PPB). Traite rapidement l'information pour choix entre dribble – passe ou tir. Tir systématique en 1*0 en zone de tir.
<b>PPB</b>	se démarque en appui uniquement, ne revient pas en soutien lorsque le jeu en appui n'est pas possible.	se démarque en appui ou en soutien en fonction du placement des adversaires pour permettre la contre-attaque ou la circulation du ballon. Joue parfois le rebond offensif	joue le rebond offensif. Feinte et se démarque pour préparer le futur shoot.
<b>DEF</b>	se laisse régulièrement déborder par son adversaire direct, ne protège pas le panier (plct entre le PB et le panier), regarde le shoot (ne joue pas le rebond)	harcèle son adversaire direct, actif en zone de tir pour gêner le shoot, fait parfois des fautes sur le PB. Essaie parfois de jouer le rebond défensif	harcèle son adversaire direct, anticipe sur les trajectoires pour intercepter. Actif en ZT pour gêner le tireur, joue le rebond défensif

PB : Porteur du Ballon

PPB : Partenaire du PB

DEF : défenseur

L'évaluation se fait sur la base d'un relevé des actions positives du joueur

★ 4 points : efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur

Notes	0 à 1,5 points	2 à 3 points	3,5 à 4 points
Efficacité dans les différents rôles	Recueil des données non fiables (concentration , connaissance des niveaux de jeu) Connait mal le vocabulaire spécifique et a donc du mal à faire les observations requises. Ne connait pas suffisamment les règles du jeu pour arbitrer.	Recueil des données globalement fiables. Connait suffisamment les règles pour arbitrer des situations simples mais peut avoir besoin d'une aide extérieure	Recueil des données fiables, est capable de les interpréter pour conseiller Arbitre seul tout type de match

# *Evaluation basket-ball 3ème*

Nom de l'élève observé:

Nom de l'observateur:...../...../.....

## Note individuelle:

chaque élève doit réaliser un maximum d'actions positives, chaque action lui rapporte + ou ++

		Valeur	Nombre	Barème ++++	
Actions positives	<b>Reçoit et contrôle une passe faite vers l'avant en mouvement.</b>	+		8	35
	<b>Fait une passe à un partenaire vers l'avant en mouvement</b>	++		7	30
	<b>Tir en course en 1 contre 0 raté.</b>	+		6	25
	<b>Tir en course réussi.</b>	++		5	20
	<b>Rebond offensif ou défensif.</b>	+		4	15
	<b>Interception (contrôle à deux mains du ballon en fin d'interception)</b>	+		3	10
	<b>Faute personnelle</b>	-		2	7
				1	5
0			2		
<b>Total +</b>					

**Note collective:**

**EQUIPE OBSERVEE:**

**Observateur: .....**

L'équipe observée doit réaliser un maximum d'actions positives.  
Chaque action leur remporte + ou ++.

		Valeur	Nombre	Barème		
Les actions positives de son équipe	L'équipe prend la défense de vitesse et déclenche un tir contre zéro	++		8	35	
				7	30	
				6	25	
				5	20	
	L'équipe possède le ballon dans la raquette du camps adverse	+			4	15
					3	10
					2	7
					1	5
			Total des +		0	2