BASKET-BALL **Compétence attendue** **Niveau 3:** Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.	**Principes d'élaboration de l'épreuve:** x Match à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori (1). x Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. x Les règles essentielles sont celles du basket, la 3ème faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30. (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. Dans certains cas 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.	**Caractéristiques de l'élève présentant un syndrome rotulien:** Le médecin interdit toute pratique sollicitant le genou en flexion au-delà de 30°. Les déplacements latéraux sont contre-indiqués et les appuis pédestres doivent être privilégiés dans l'axe antéro-postérieur et sur terrain plat. Les rebonds et déplacements latéraux type 1c1 en attaque comme en défense sont proscrits. Privilégier la défense de zone (largeur limitée) et valoriser les montées de balle en passe et va. Délimiter un couloir dans la profondeur du terrain afin de privilégier les déplacements antéro-postérieurs pour cet élève.

Points à affecter	**Eléments à évaluer**	**Compétences de niveau 3 en cours d'acquisition**	**Compétences de niveau 3 acquises**	
		De 0 à 9 pts	**De 10 à 14 pts**	**De 15 à 20 pts**
8 pts	**Efficacité de l'organisation collective** Degré d'organisation collective de l'équipe **En attaque (3 points)** **En défense (3 points)**	Organisation offensive simple : l'accès à l'espace de marque est fondée essentiellement sur l'action individuelle du porteur de balle ; début d'un jeu à deux partenaires dans le couloir central, pour accéder à l'espace de marque. Discontinuité du jeu. Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct **ou d'une zone** Défense perméable loin du ballon. La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.	Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers la cible dés l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires . Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur. Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct **ou d'une zone.** Les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle). L'organisation adoptée favorise les interceptions. Début d'entraide.	Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant. Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu de transition en fonction du repli adverse. Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dés le repli). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.
	Gain des rencontres (2 points)	De 0 point En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement les paniers encaissés/ paniers marqués) à 2 points		
12 pts	**Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective** **En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle (6 points)** **En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle (6 points)**	**Joueur passif ou peu vigilant.** Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu. PB : peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. **(débordements proscrits donc non évalués)** Regard centré sur la balle. NPB : suit le jeu, s'oriente par rapport au PB **(dans son couloir délimité par l'enseignant)**, peu d'enchaînement d'actions. Défenseur : éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct **situé dans sa zone (fautes et violations). Défense en 1c1 non évaluée.**	**Joueur impliqué et lucide.** Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. Joueur attentif aux évènements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Capable d'enchaînement d'actions simples. PB : sait prendre des informations, et gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle **(débordements en 1c1 proscrits donc non évalués, utilisation du passe et va)** ; capable d'accélération **dans son couloir de jeu si seul**. Repère situation favorable de tir. NPB : se rend disponible par rapport au partenaire **(à distance de passe dans son couloir de jeu; orienté vers la cible)** Défenseur : **Gêne l'attaquant adverse dans sa zone de défense**. Capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire, en fonction de la proximité de la balle.	**Joueur organisateur.** Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition…). PB : **capable de choix lucides même sous pression défensive, de créer le danger par des passes décisives ou des passes et va efficaces**. Pertinent dans ses tentatives de tirs. NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon **(dans son couloir délimité)**, adaptées au rapport de force et aux qualités du porteur de balle. Défenseur : **Intentions défensives de harcèlement /dissuasion sur le PB situé dans sa zone. Capable d'intervenir si partenaire dépassé (dans sa zone défensive :pas de déplacements latéraux brusques).**