

## Critères d'évaluation en BASKET-BALL en Terminale

Matches à 4/4 sur terrain réglementaire opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré  
 Réaliser plusieurs matches de 8', dont 2 contre une même équipe (1 temps mort de 1' possible pour chaque équipe lors de chaque rencontre. Entre ces 2 rencontres des mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, afin d'ajuster les organisations collectives en fonction de l'adversaire  
 Les règles essentielles sont celles du Basket-Ball. Au bout de 3 fautes personnelles, l'élève perd 1 point en défense

Critères et Points affectés		NIVEAU 4 Non acquis		NIVEAU 4	
		De 0 à 9 pts		De 10 à 16 pts	
/10	<b>Pertinence de l'organisation collective</b> (note variable pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective)  /8pts	<b>En attaque</b>  /4pts	<b>Maintient le rapport de force seulement quand il est favorable</b> De 0 à 3.5 pts Utilisation dominante du couloir de jeu direct Jeu à 2 en relais rapide qui amène souvent 1 tentative de tir	<b>Exploite le rapport de force quand il est équilibré ou favorable</b> De 4 à 6 pts Organisation offensive dans les couloirs latéraux et centraux Échanges qui créent le déséquilibre Équipe qui sait se placer rapidement dans des espaces clés à l'approche de la cible	<b>Fait basculer le rapport de force en sa faveur, qu'il soit équilibré ou défavorable</b> De 6.5 à 8 pts Adaptation et réactivité collective par rapport aux problèmes posés par l'adversaire Combinaisons de jeu à plusieurs (circulation de balle, déplacements coordonnés, variation du rythme de jeu) Distribution des rôles et capacité à se placer et se replacer
		<b>En défense</b>  /4pts	-Organisation collective « anarchique », individuelle et ne tenant pas compte de l'équipe adverse -La pression sur le porteur de balle permet parfois la récupération du ballon	-Défense organisée pour perturber la montée de balle adverse -Recul progressif pour défendre son panier et soutien au partenaire « dépassé »	-Organisation défensive adaptée au jeu, au score (stratégie défensive) -L'équipe reste structurée loin ou près de son panier. -Une vraie entre-aide collective
	<b>Efficacité collective</b>  /2pts	-Matches souvent perdus -Très peu de moments de domination  0pt	-Matches perdus = Matches gagnés -Les temps morts ont favorisé un peu l'efficacité  1pt	-Matches gagnés -Les temps morts ont permis une réorganisation efficace  2pts	
/10	<b>Efficacité individuelle</b>  /10pts	<b>En attaque</b> (Prise de décision dans la relation PB/NPB et réaction défense/attaque) /6pts	<b>Joueur intermittent</b> De 0 à 4.5 pts PB-Dribble ou passe en avant sans tenir compte de la pression adverse -Les tirs sont souvent peu adaptés à la situation NPB-Se rend disponible uniquement à proximité du PB et apprécie mal la distance « utile » de passe	<b>Joueur engagé et réactif</b> 5 à 8 pts PB-Joueur réactif dans ses actions et se coordonne avec ses partenaires NPB-Offre des solutions adaptées pour jouer dans la défense adverse (démarquage, appels de balle dans la zone de tir)	<b>Joueur ressource</b> 8.5 à 10 pts PB-Joueur décisif dans ses actions, coordonné avec son équipe (crée souvent le danger, gagne ses duels, efficace au tir, fait des passes décisives NPB-Crée des espaces libres et aide le porteur de balle (écran) -Participe au rebond offensif
		<b>En défense</b> (Protection de la cible et récupération du ballon et réaction attaque/défenseur) /4pts	-Ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se positionne entre le PB et la cible) -Gêne le tir	-Défend à proximité du lieu de perte de balle, en se coordonnant avec ses partenaires (pressing au porteur, interception)	-Récupérateur de balle actif -Ses actions sont coordonnées avec celles de ses partenaires