BACCALAUREAT PROFESSIONNEL : BASKET - BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES	PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE
NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.	• Matchs 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 organisations collectives en fonction du jeu adverse. • Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par 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.

Points à affecter	Eléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		De 0 point à 9 pts	De 10 points à 14 pts	De 15 points à 20 pts
10 points	**Pertinence et efficacité de l'organisation collective** *Degré d'organisation collective de l'équipe* *Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes* ***En attaque*** **(4 points)**	**Maintient le rapport de force quand il est favorable.** Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.	**Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.** Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. 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)	**Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.** Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement constant des équipiers.
	En défense **(4 points)**	Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.	Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).	Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace.
	Efficacité collective ***(2 pts)*** Gain des rencontres *Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score*	Matchs souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.
10 points	***Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective*** *En attaque :* **(6 pts)** *Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle* *Réaction au changement de statut défense/attaque* *En défense* **:** **(4 pts)** *Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle* *Réaction au changement de statut attaque /défense*	**Joueur intermittent**. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe). Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.	**Joueur engagé et réactif.** Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir). Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, va au rebond défensif).	**Joueur ressource : organisateur et décisif.** Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. 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). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran, se démarque côté ballon et à l'opposé, va au rebond offensif). Défenseur : gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir. Articule ses actions avec ses partenaires (harcèle, oriente et conteste le PB, dissuade, intercepte et aide).