# CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

APSA	BASKET

#### Principes d'évaluation

- L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, par une épreuve d'évaluation lors de rencontres par équipe de 4 de niveau homogène entre elles.
- L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve
- Pour l'AFL3 l'élève est évalué dans deux rôles qu'il choisit à l'issue de la troisième séance.

#### Barème et notation

- L'AFL 1 est noté sur 12 points. Chaque élément est évalué sur 6 points.
- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves avec trois possibilités de répartition :
   AFL2 = 4 pts /AFL3 = 4 pts ; AFL2 = 6 pts /AFL3 = 2 pts ; AFL2 = 2 pts /AFL3 = 6 pts

#### Choix possibles pour les élèves

- AFL1 : L'élève peur choisir le poste auquel il veut jouer.
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation
- AFL3: Les rôles sont choisis parmi ceux d'observateur, partenaire d'entrainement, arbitre.

#### SEMINAIRE COLLEGE 2020/2021

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

#### Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage CCF

L'épreuve engage le candidat à disputer, après un échauffement mené en autonomie par équipe, des rencontres en équipe de 4 de niveau homogène entre elles. Les matches se déroulent sur un terrain de dimension réglementaire.

#### Organisation:

Matches en 4 vs 4 fonction du niveau d'expertise des élèves. Les rencontres opposent des équipes dont le rapport de force est équilibré. L'équipe qui ne joue pas assure l'arbitrage et le relevé d'observations.

Les matchs durent 2 x 8 minutes.

Pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition, un temps mort est proposé à chaque équipe de deux minutes quand elles le souhaitent + 1 temps mort à la mi-temps de 4 minutes.

Changement de côté à la mi-temps.

#### Modalités:

Rencontres entre 2 ou 3 équipes.

### Règlement:

Le marcher: Un joueur marche lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus de 2 appuis.

La reprise de dribble: Un joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau ou si la balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol ou si la balle est portée main dessous.

La règle des 3 secondes Un joueur, avec ou sans la balle, ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la raquette à partir du moment où le ballon est contrôlé en zone avant par son équipe. Le tir annule les 3 secondes.

La règle des 5 secondes : Un joueur étroitement marqué sur le terrain doit passer, tirer au panier ou dribbler dans un délai de cinq secondes.

Le retour du ballon en zone arrière : Une équipe qui contrôle le ballon, dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Le hors limite (sortie): Cas du joueur, il est hors limite lorsqu'il touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain. Cas du ballon: Il est hors limite lorsqu'il touche un joueur qui est hors limite et le sol en dehors des limites du terrain, les supports ou la face arrière du panneau.

La faute personnelle : Elle est commise par un joueur qui provoque un contact avec un adversaire, que ce soit sur un joueur avec ou sans ballon. Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire ou empêcher sa progression en utilisant des moyens brutaux.

La faute antisportive C'est une faute personnelle qui a été commise délibérément par un joueur sur un adversaire avec ou sans ballon et va à l'encontre de l'esprit du jeu.

Réparation pour les fautes et violations : remise en jeu sur le côté. A 4 fautes le joueur est exclu pour le reste du match.

Comptage des points : 2 points par paniers marqués.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation				
Elements a evaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	L'élève se débarrasse de la balle (zone et équilibre) ou une passe en cloche loin de lui.  L'élève ne se démarque pas  Changement de statut tardif entrainant un rapport de force défavorable= Latence importante  L'élève s'arrête pour tirer. Le tir consiste à lancer le ballon sur la raquette	L'élève fait le choix de la conservation et de la protection si aucune solution ne lui est proposée. Le choix de tir ou de rupture est le plus souvent approprié.  Le démarquage existe en venant vers la balle  Changement du statut non anticipé mais permettant l'exploitation du surnombre en ou 1 passe = Peu de latence	L'élève fait un choix juste au moment opportun. Le choix est orienté vers la rupture directe ou rapide.  Le démarquage se fait en rupture de rythme en venant vers la balle  Le changement de statut est rapide mais neutre dans la pression sur l'équipe adverse : Aucune latence  Utilisation du double pas pour tirer en course.  Le tir à l'arrêt se précise	L'élève fait un choix pertinent et enchaîne une action qui amène à un tir en situation favorable  Le démarquage se fait en rupture de rythme en dehors de la ligne de passe directe  Le changement de statut est anticipé et permet une pression sur l'équipe adverse  L'élève termine l'action par un tir en double pas ou par un tir à l'arrêt en fonction de la situation	
	La passe est en cloche  0   1,5	Le tir en course existe, le tir est en cloche, en équilibre à proximité de l'anneau.  La passe est directe à proximité, parfois à terre.	L'enchainement réception/ dribble est rapide. La passe est tendue vers un partenaire par forcément à une distance optimale  3   4,5	L'enchainement réception/drible/passe est rapide La passe est tendue et précise vers un partenaire à proximité.  4.5  6	
Sur 6 points	En fonction du gain des matchs	En fonction du gain des matchs	En fonction du gain des matchs	En fonction du gain des matchs	

contror u	e adverse, ni de	l'adversaire, soit de	points fort et exploiter les faiblesses de l'adversaire ;	projet de jeu au cours même du match en fonction de
Sur 6 points l'adversa 0 ←	·	contrer un point fort de l'adversaire.  1.5 $\longleftrightarrow$ 2,5 En fonction du gain des matchs	contrer les points forts de l'adversaire 3 4,5 En fonction du gain des matchs	l'évolution du rapport de force.  5 ← → 6 En fonction du gain des matchs

2020/2021

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entrainement inadapté	Entrainement partiellement adapté	Entrainement adapté	Entrainement optimisé
L'élève ne se sent pas concerné :	L'élève fait ce qu'on lui demande de faire  Son placement est aléatoire il ne	L'élève est acteur de la situation. Il se place correctement et remplit son rôle.	L'élève est meneur dans la situation. Il organise ses camarades et permet un enchainement des répétitions.
Il ne sait pas où se placer ni quel est son rôle.	contribue pas au bon fonctionnement de l'enchainement des répétitions	Son action est souvent décisive et permet la réussite de la situation.	·
Le temps de latence entre chaque répétition est important. L'élève n'est pas capable de savoir à quoi sert la situation.	L'équipe est concernée mais peu organisé pour permettre un roulement efficace.  L'élève sait quel est l'objectif de la situation.	L'équipe est organisée en attaque comme en défense ce qui permet un nombre de répétition dans un temps satisfaisant.	La situation est adaptée au besoin de l'équipe : l'élève est capable de savoir quel est l'objectif de la situation et comment la faire évoluer.

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire » L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc...)

Rôle d'arbitre (évalué au cours de la séquence)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'élève est passif ou n'intervient pas même dans les cas grossiers ou basiques.	L'élève intervient dès qu'il perçoit une violation ou une faute. Les rôles des deux arbitres ne sont pas clairement répartis par les élèves. Le positionnement est aléatoire	L'élève est impliqué dans sa tâche, organisé avec son partenaire et relève les manquements essentiels mais son positionnement est aléatoire.	L'élève intervient avec autorité à proximité du jeu

Rôle d'observateur (évalué au cours de la séquence)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitables	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents

## Partenaire d'entrainement (évalué au cours de la séquence)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'équipe partenaire ne s'engage pas et ne permet aucun travail	L'équipe partenaire s'engage aléatoirement.	L'équipe partenaire remplie son rôle.	L'équipe partenaire aide l'équipe qui travaille.
	Le joueur n'est pas concerné ce qui perturbe le travail de répétition	Le travail peut être mené à bien et les résultats obtenus sont fiables.	Il donne des conseils, aident à comptabiliser et participent à la réussite de l'équipe qui travaille.

Points choisis AFL2 ou AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 pts	0,5	1	1,5	2
4 pts	1	2	3	4
6 pts	1,5	2,5	4,5	6