

ÉVALUATION BASKET-BALL

Diplôme National du Brevet

Efficacité individuelle dans le collectif /8

Points		Porteur de balle	Non porteur de balle	Défenseur
0 - 2	Joueur intermittent et peu collectif Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.	Agit sans but précis.	Passif. Immobile.	Ne joue que pour attaquer.
		Agit, mais fait le mauvais choix par rapport à la situation de jeu.	Suit l'action sans chercher à se démarquer.	Défense passive, sans efficacité. Fautes fréquentes.
2,5 - 3,5		N'utilise pas les espaces laissés par la défense.	Cherche à se démarquer, mais utilise les mauvais couloirs.	Défend sur les joueurs proches de lui, mais se fait déborder et devient spectateur.
4 - 6	Joueur permettant le jeu rapide ou placé Fait un choix entre attaque placée et contre-attaque. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Identifie les situations de tir sous le panier en 1 contre 0.	Produit des passes efficaces et varie le rythme. Recherche une situation favorable de tir.	Se démarque en utilisant les espaces libres et/ou en changeant de rythme et de direction.	Agit sur les joueurs proches, se replie en cas de montée de balle rapide ou de contre-attaque.
6,5 - 8	Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélère. Contribue à la progression du ballon et tire en situation favorable.	Organise le jeu. Est à l'origine des montées de balle rapide et contre-attaque. Joue le rebond offensif.	En fonction du PB, sait se déterminer appui ou soutien. Rééquilibre le jeu. Propose de réelles solutions au PB.	Défend sur son adversaire direct, aide son partenaire dépassé. Joue le rebond défensif pour jouer la contre-attaque.

Efficacité collective dans le gain du match /8

Points		Circulation de balle	Organisation des joueurs	Occupation de l'espace de jeu
0 - 2,5	Jeu direct Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse.	Circulation aléatoire ou de l'arrière vers l'avant.	Pas d'intention collective.	Jeu dans le couloir central.
3 - 4,5	Jeu simple, en contre-attaque ou placé Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque ou en attaque placée. Utilisation d'un rapport de force favorable.	Circulation latérale et vers l'avant.	Toute l'équipe attaque et défend.	Jeu sur tout le terrain.
5 - 6	Jeu varié, en contre-attaque ou placé Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.	Circulation dans les 4 directions.	Passage rapide du rôle d'attaquant à celui de défenseur. Assume son rôle et aide le partenaire en difficulté.	Modification rapide du placement des joueurs pour occuper tout le demi terrain en attaque.
+ 2 points pour la victoire				

Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur /4

Points		ARBITRAGE			OBSERVATEUR
		Placement	Autorité	Connaissance	
0 - 1,5	Rôles insuffisamment assurés En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.	Ne bouge pas assez, loin des actions.	Ne siffle pas ou joue avec le sifflet. Siffle « mou » et se laisse influencer.	Oublie beaucoup de fautes.	Recueille des données insuffisamment fiables.
2 - 3	Rôles assumés Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.	Suit les actions, sur 1/2 terrain seulement.	Siffle, mais doit parfois s'y reprendre à plusieurs fois.	Explique en cas de problème.	Recueille des données globales, justes et fiables.
3,5 - 4	Rôles assurés Assure son rôle d'arbitre.	Suit les actions de près, court tout le temps.	Siffle sec et fort. Sûr de lui.	S'organise avec l'autre arbitre pour siffler un maximum de fautes.	Recueille des données différenciées exploitables.