

TD 5 Basket-ball

Observer le jeu et évaluer les joueurs

Raphaël LECA

Centre Universitaire Condorcet

71200 LE CREUSOT

Culture
STAPS

www.culturestaps.com



TD 5 Basket-ball

Plan :

1. Observer l'organisation du jeu.
2. Observer la relation joueur / ballon.
3. Evaluer les joueurs en EPS.
4. Evaluer les joueurs à haut niveau.



TD 5 Basket-ball



Connaissances importantes à retenir



Informations complémentaires et illustrations



Lien vers vidéo en ligne

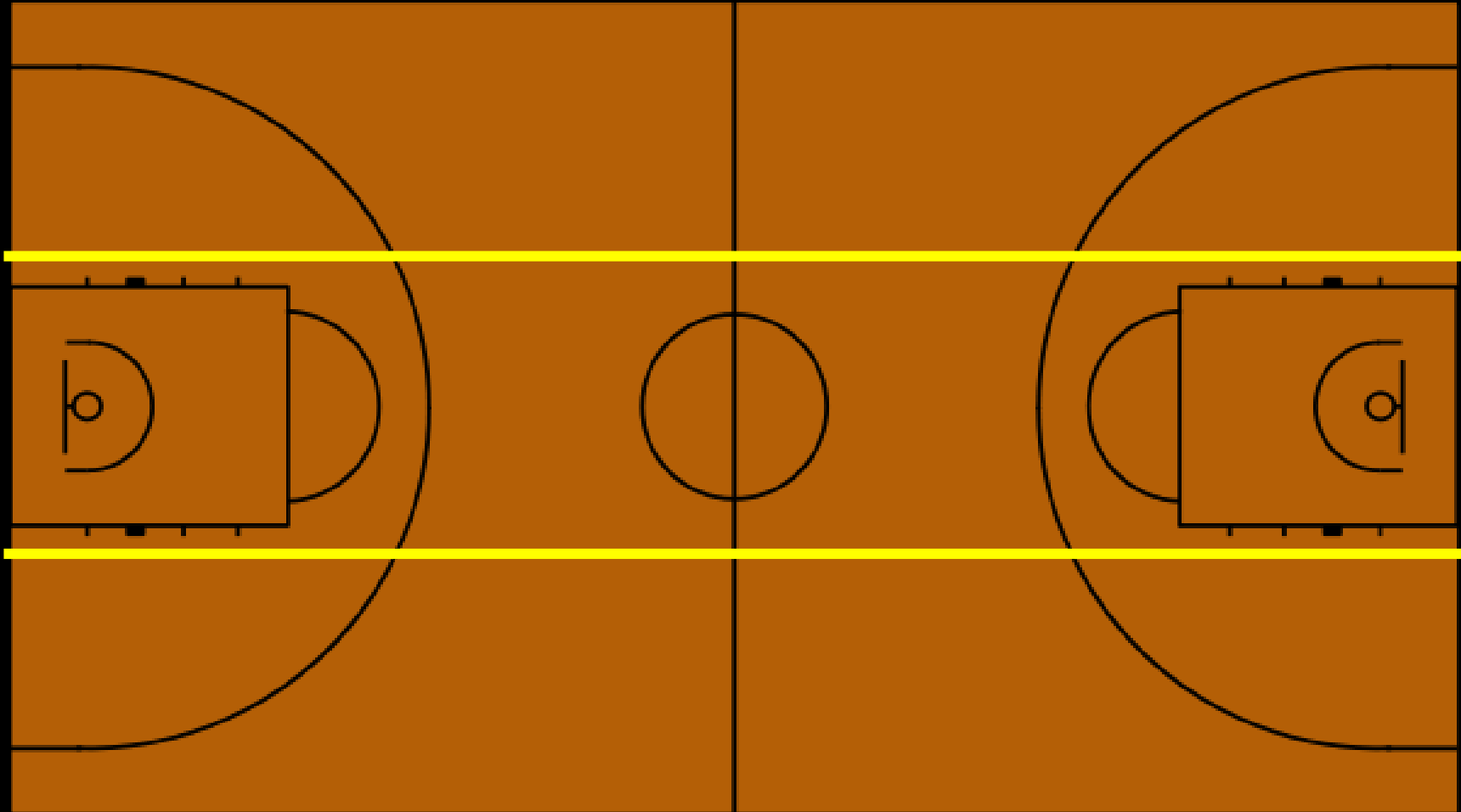


Commentaires audio disponibles en cliquant sur l'icône



I. Observer le jeu

Les couloirs de contre-attaque



I. Observer le jeu



Les couloirs de contre-attaque

- ◆ **Définition** : couloirs imaginaires qui partagent le terrain dans sa largeur lors d'une contre-attaque (jeu rapide pour tirer profit d'un avantage offensif).
- ◆ **Les expert** : ils se partagent les couloirs de contre-attaque pour créer et utiliser des espaces.
- ◆ **Les débutants** : ils occupent (et encombrent) le même couloir que le porteur de balle.



I. Observer le jeu

Les couloirs de contre-attaque

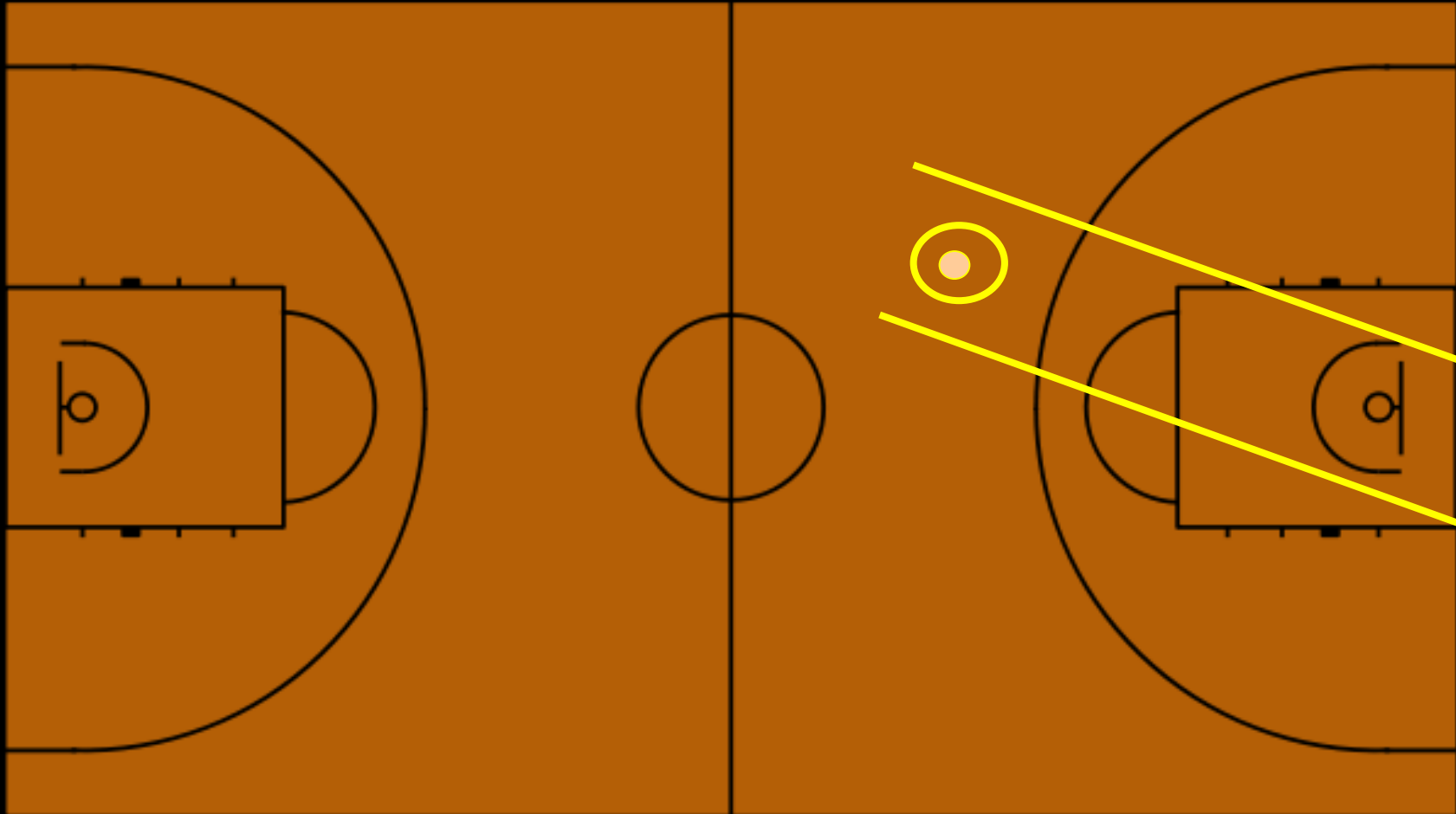


Lien vidéo vers une situation d'apprentissage portant sur l'occupation des couloirs de contre-attaque (aller directement à 2min30) :

https://www.youtube.com/watch?time_continue=165&v=O0mRqOhO5iU&feature=emb_logo

I. Observer le jeu

Le couloir de jeu direct



I. Observer le jeu

Le couloir de jeu direct

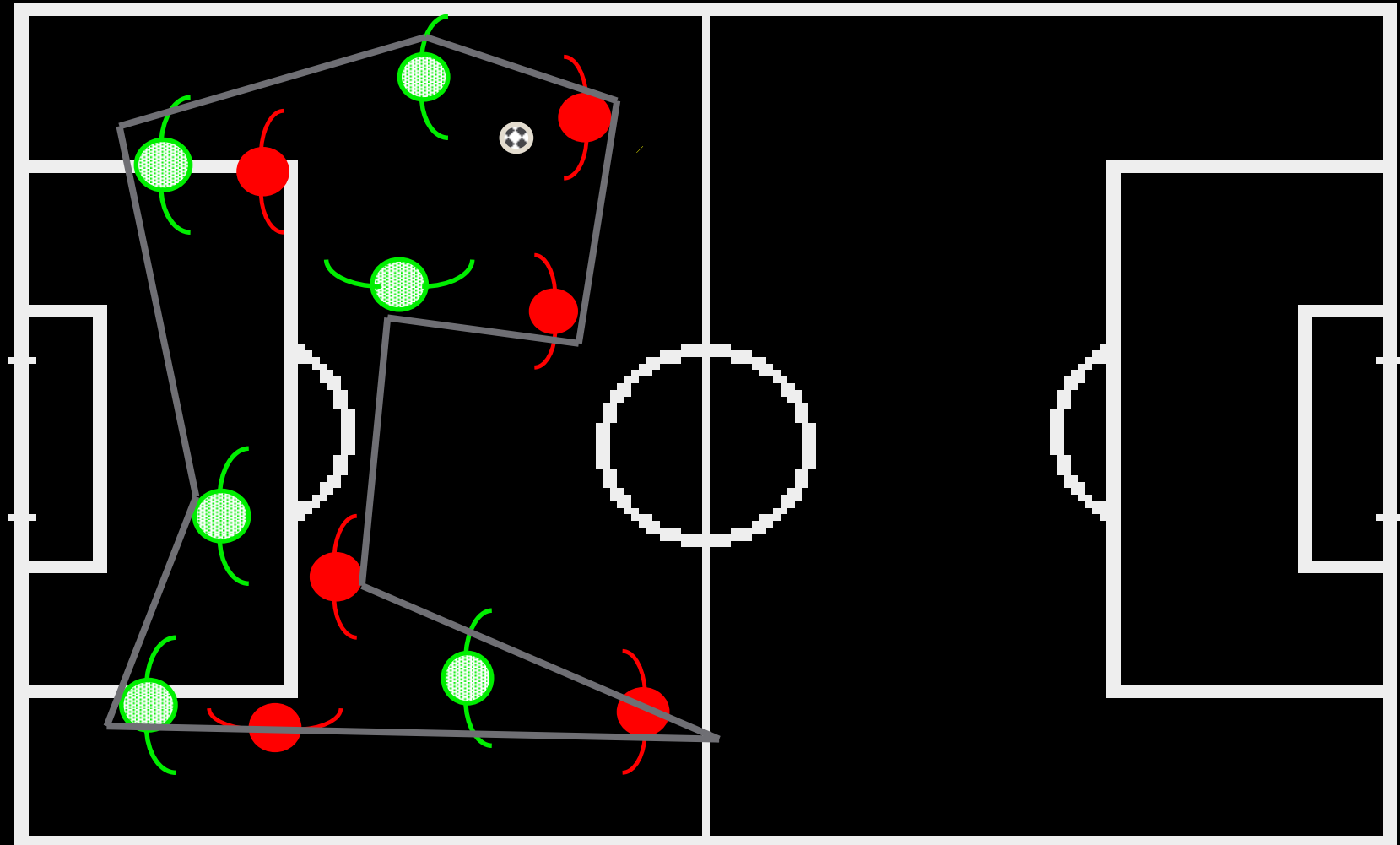


- ◆ **Définition** : couloir imaginaire d'environ 2 m de largeur qui relie le porteur de balle au panier.
- ◆ **Les experts** : ils alternent le jeu direct et le jeu indirect (jeu à la périphérie). Ils utilisent le couloir de jeu direct pour soi (1 contre 1) et pour les autres (passe).
- ◆ **Les débutants** :
 - ◆ ils occupent à plusieurs le couloir de jeu du porteur de balle, ce qui encombre l'accès au panier.
 - ◆ (les débrouillés) jouent sans se rapprocher du but (jeu en essuie-glace).



I. Observer le jeu

L'espace de jeu effectif



I. Observer le jeu

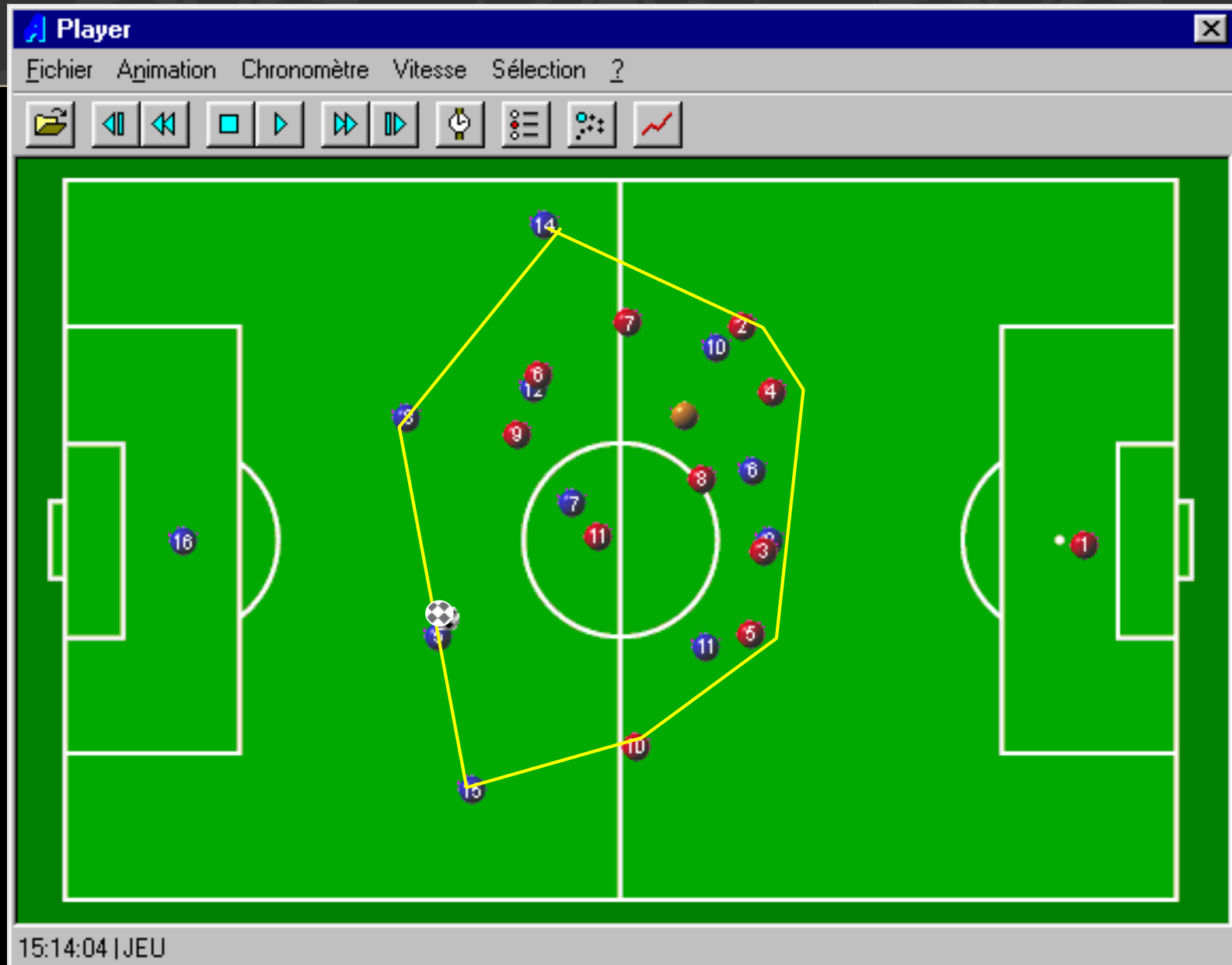
L'espace de jeu effectif



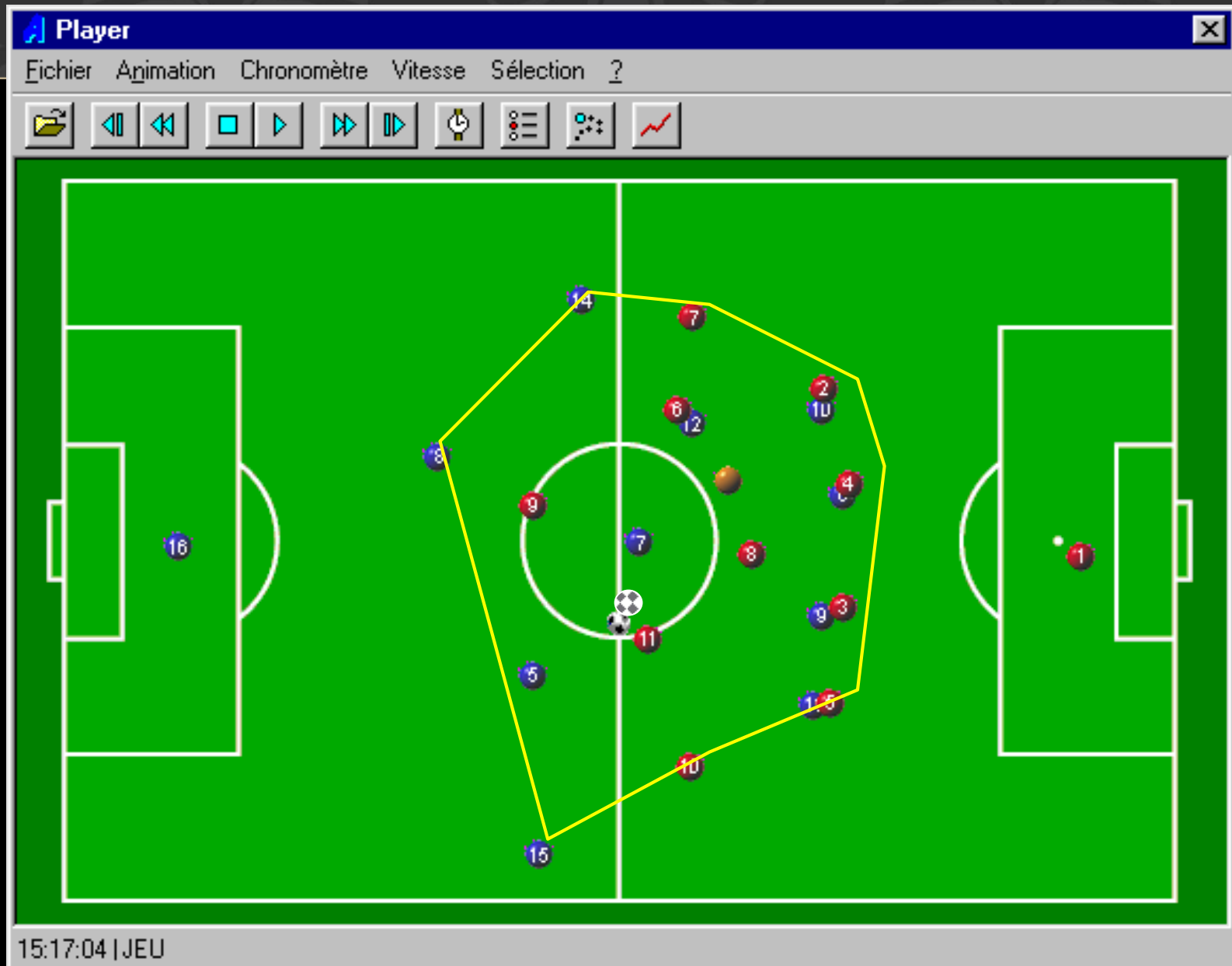
- ◆ **Définition** : polygone reliant entre eux les joueurs situés à la périphérie du jeu à un instant donné.
- ◆ **Les experts** : l'espace de jeu effectif est important en largeur et profondeur.
- ◆ **Les débutants** : l'espace de jeu effectif est petit, et prend l'apparence d'une « grappe », ou d'une « comète ».



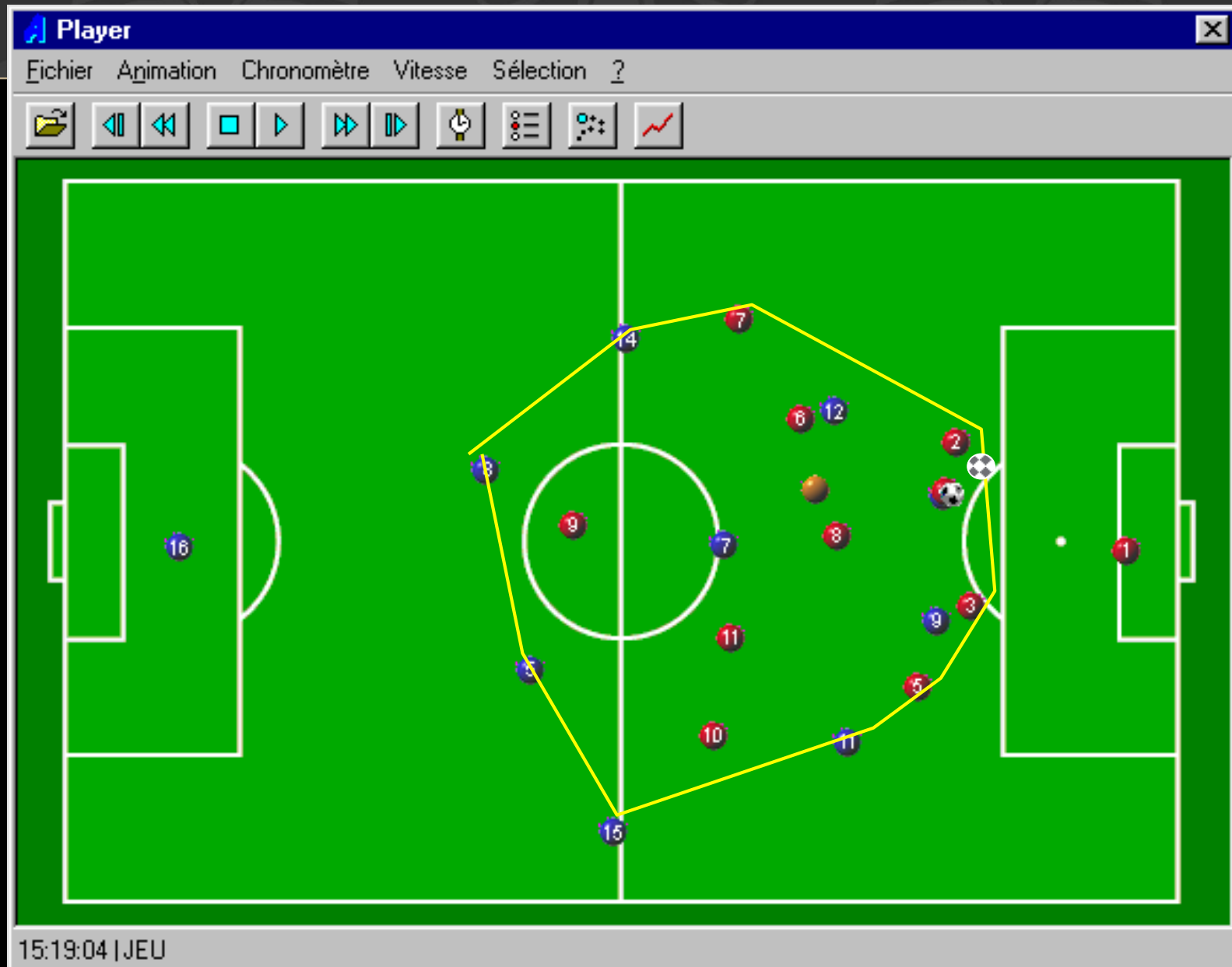
I. Observer le jeu : L'espace de jeu effectif



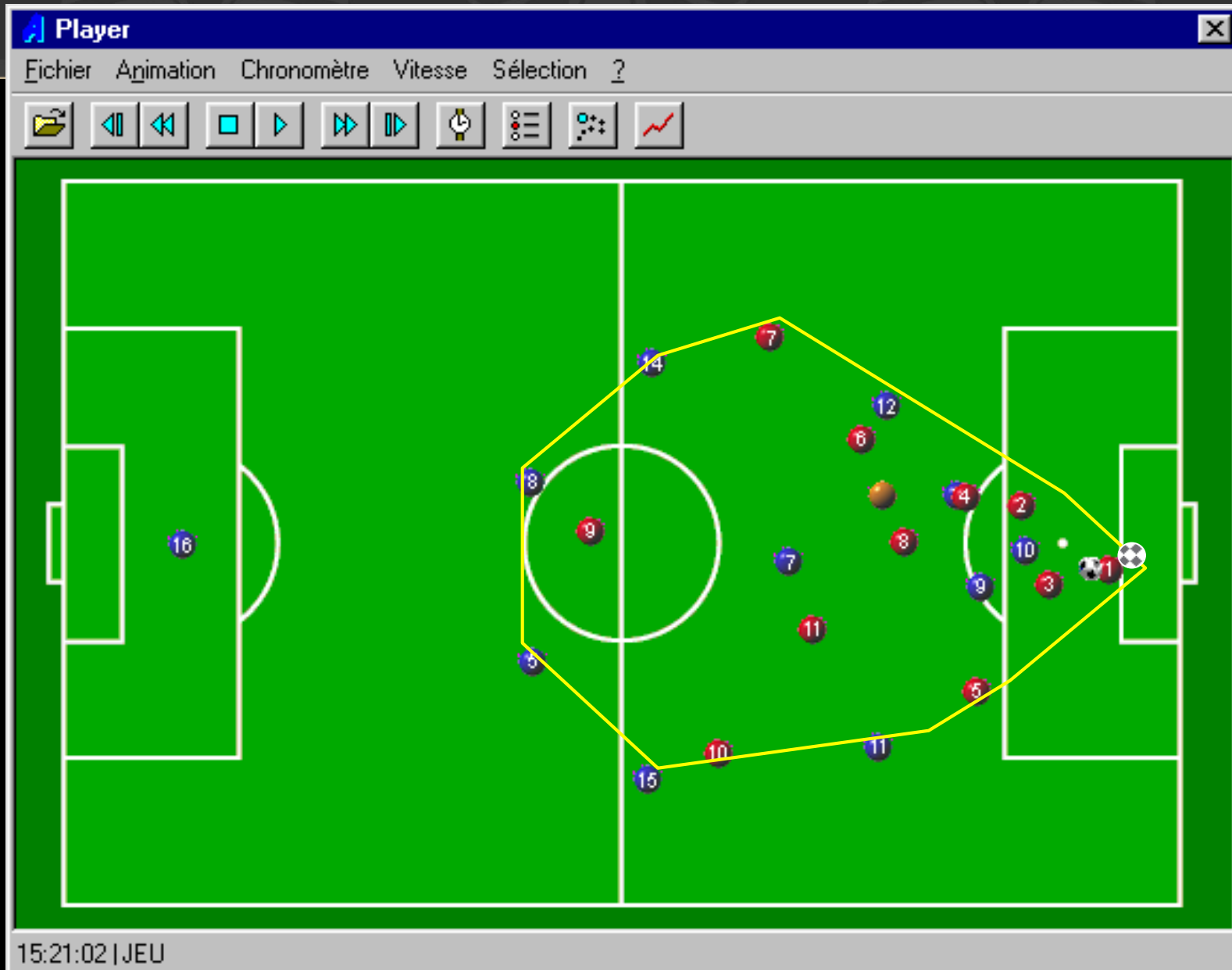
I. Observer le jeu : L'espace de jeu effectif



I. Observer le jeu : L'espace de jeu effectif

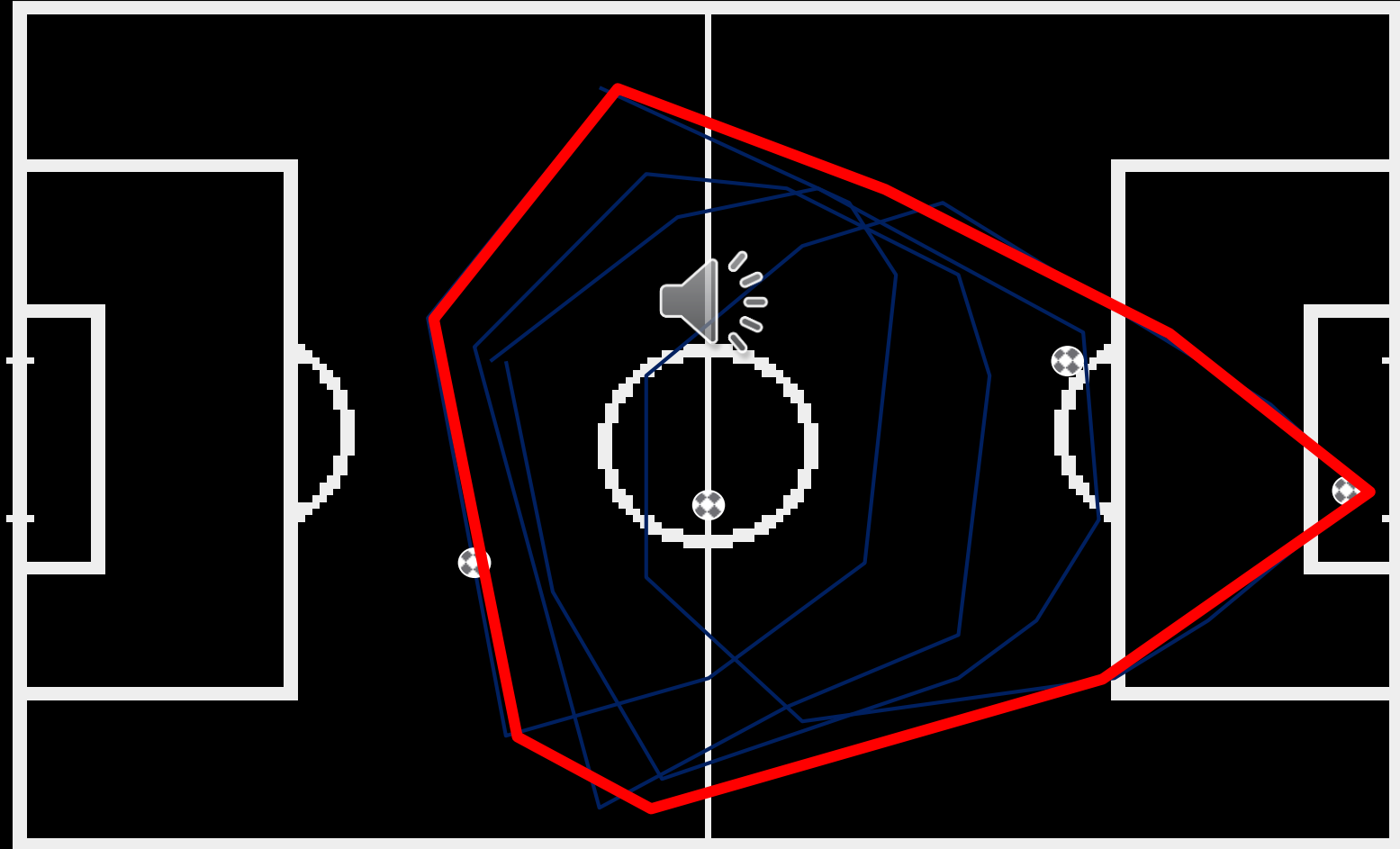


I. Observer le jeu : L'espace de jeu effectif



I. Observer le jeu

L'espace de jeu occupé



I. Observer le jeu

L'espace de jeu occupé



- ◆ **Définition** : c'est l'espace dynamique occupé par les attaquants et les défenseurs le temps d'une attaque = espace maximum utilisé lors d'une séquence de jeu.
- ◆ **Les experts** : l'espace de jeu occupé est important et concerne presque tout l'espace disponible pour faciliter les démarquages.
- ◆ **Les débutants** : l'espace de jeu occupé est restreint (forte densité) et rend difficile la circulation du ballon.



I. Observer le jeu

L'espace de jeu occupé



Lien vidéo vers une séquence de jeu des San Antonio Spurs avec des enchainements d'action qui occupent l'ensemble du terrain en attaque :

<https://www.dailymotion.com/video/x3zbplg>

I. Observer le jeu

L'espace de marque



- ◆ **Définition** : espace à partir duquel la probabilité de marquer est « raisonnable » ($> 25\%$).
- ◆ **Les experts** : l'espace de marque s'élargit à 180° d'angle par rapport au panier, et il s'éloigne au-delà de 8 mètres pour les joueurs les plus adroits.
- ◆ **Les débutants** : l'espace de marque est restreint à $2/4$ mètres de la cible, avec souvent des angles « préférentiels ».



I. Observer le jeu

L'espace de marque



Lien vidéo vers des tirs longue distance (parfois au-delà de 9 mètres) de LeBron James dans la championnat NBA (pour rappel la ligne de tir à 3 pts en NBA se situe à 7m23 du panier) :

<https://www.youtube.com/watch?v=Vd4pq-MHoCI>

I. Observer le jeu



Le volume de jeu

- ◆ **Définition** : nombre de ballons contrôlés en attaque sur une période de jeu ou sur le match (= décompte des possessions de balle).
- ◆ **Les experts** : tous les joueurs sont capables de se démarquer pour recevoir le ballon.
- ◆ **Les débutants** : le ballon est très rapidement perdu : le volume de jeu est faible. Ce sont souvent les mêmes joueurs qui monopolisent le ballon.



I. Observer le jeu

Le volume de jeu



Lien vidéo vers le jeu des Golden State Warriors à base de passing game ; quasiment à chaque attaque placée, tous les joueurs touchent le ballon :

https://www.youtube.com/watch?v=Xum_HhkL4x0

II. Observer la relation joueur/ballon

La direction du regard



◆ Les experts :

- ◆ Le regard se détache du ballon pour lire le jeu,
- ◆ Le regard est « accroché » très tôt sur la cible lors du shoot,
- ◆ La vision périphérique est utilisée.

◆ Les débutants :

- ◆ Le regard est centré sur la balle,
- ◆ Il s'informe sur l'environnement quand il est « bloqué » par un défenseur.
- ◆ Le tireur regarde la cible « au dernier moment ».



II. Observer la relation joueur/ballon

La direction du regard



L'expert décentre son regard du ballon pour lire le jeu et faire des choix



Le débutant a besoin de regarder son ballon pour le contrôler



Des lunettes pédagogiques qui contraignent le joueur à ne pas regarder sa balle

II. Observer la relation joueur/ballon

La coordination et la dissociation segmentaire



◆ Les experts :

- ◆ techniques adaptables à la configuration du jeu,
- ◆ précision des passes et des tirs (adresse),
- ◆ le train inférieur et supérieur, mais aussi le côté gauche et droit peuvent faire des choses différentes (dribbler et protéger son ballon par exemple).

◆ Les débutants :

- ◆ passes imprécises, réceptions difficiles
- ◆ ballon « frappé » lors des dribbles,
- ◆ tirs explosifs et tendus avec peu de réussite.



II. Observer la relation joueur/ballon

La coordination et la dissociation segmentaire



Lien vidéo vers des actions individuelles qui enchainent un crossover et un tir et qui démontrent une très grande dextérité (= habileté manuelle) des joueurs :

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=PQz05TiHmGI&feature=emb_logo

II. Observer la relation joueur/ballon

Le contrôle des degrés de liberté articulaire



◆ Les experts :

◆ **Le tir est fluide** = participation d'un nombre important d'articulations + grande amplitude des mouvements articulaires (libération du poignet).

◆ Les débutants :

◆ **Le tir est explosif** = c'est en général l'articulation de l'épaule et/ou du coude qui assure(nt) l'essentiel du mouvement (avec blocage articulaire rigide du poignet).



II. Observer la relation joueur/ballon

Le contrôle des degrés de liberté articulaire



Le jump shoot de Stephen Curry : le tir se déclenche à partir des chevilles, et remonte graduellement vers le poignet

https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=yzLD19audmg&feature=emb_logo

Un lien vers les
10 meilleurs
shooteurs de
l'histoire de la
NBA

II. Observer la relation joueur/ballon

Les enchainements d'action



- ◆ **Les experts** : les actions (arrêts, courses, passes, dribbles, tirs) sont enchainées de façon fluide et rapide dans le respect des règles qui régissent les déplacements.
- ◆ **Les débutants** : les actions sont juxtaposées :
 - ◆ difficultés à s'arrêter sans marcher,
 - ◆ difficultés pour passer et recevoir le ballon en déplacement,
 - ◆ pas de tir en course.



II. Observer la relation joueur/ballon

Les enchainements d'action



Lien vidéo vers un enchainement d'action entre deux joueurs (à partir d'un pick and roll) :

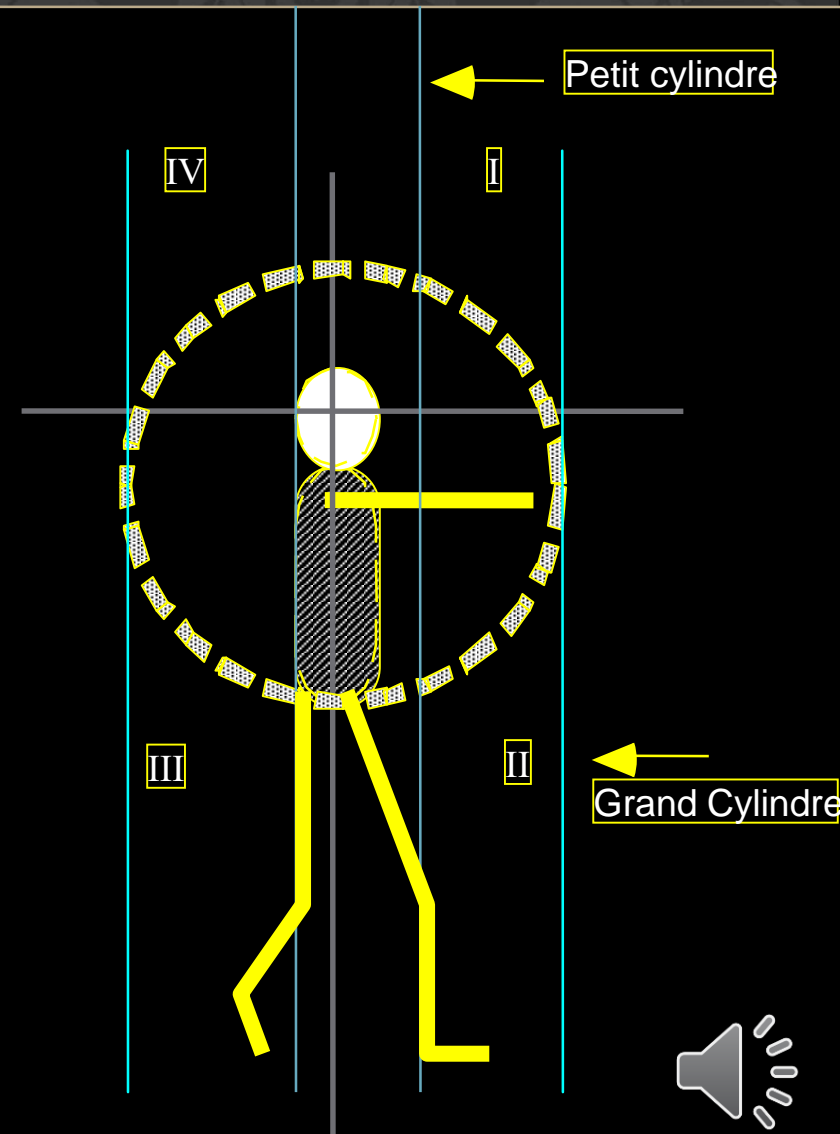
<https://www.youtube.com/watch?v=sIHyAOWGhRc>

II. Observer la relation joueur/ballon

Le volume de manipulation



- ◆ **Définition** : volume autour de l'axe longitudinal du corps autour duquel le joueur peut manipuler le ballon c-a-d le lancer, le recevoir, le passer, le dribbler, etc.



II. Observer la relation joueur/ballon

Le volume de manipulation



- ◆ **Les experts** : volume de manipulation élargi bras tendus dans toutes les dimensions de l'espace, avec ambidextrie (main forte + main faible).
- ◆ **Les débutants** : volume de manipulation réduit : près du corps (devant la poitrine), côté main forte.



II. Observer la relation joueur/ballon

Le volume de manipulation



Lien vidéo vers 30 exercices destinés à améliorer le volume de manipulation des joueurs (ball handling = aisance avec le ballon) :

<https://www.youtube.com/watch?v=vqTIO3tyk-g>

III. Evaluer les joueurs

Les élèves en EPS



Mettre une note est difficile en sport collectif car :

- comment chiffrer quelque chose qui ne l'est pas a priori (= les conduites motrices et leur contribution à la réussite de l'équipe) ?
- comment apprécier la prestation de chaque joueur quand le résultat final est un résultat collectif ?
- comment ne pas réduire la motricité du joueur (son % de réussite aux tirs par ex.) et prendre en compte sa conduite globale (évaluer sa compétence = tout ce qu'il apporte à son équipe) ?
- comment étalonner le rapport de force ?
- comment évaluer prioritairement ce qui a été enseigné ?
- comment relever des données sans être surchargé d'infos ?



III. Evaluer les joueurs



La notion de tâche complexe

Un principe doit être retenu pour l'évaluation sommative (celle de fin de séquence) en basket-ball = **évaluer à partir d'une tâche complexe.**

- Ce qu'on appelle tâche complexe n'est pas une tâche compliquée, mais une tâche qui mobilise simultanément chez le pratiquant l'ensemble des ressources nécessaires pour agir : des connaissances, des capacités, et des attitudes (= dimensions motrices, méthodologiques et sociales des compétences).
 - Pour réussir dans ces tâches il faut des techniques corporelles, mais aussi lire l'environnement, et/ou prendre des décisions, et/ou maîtriser ses émotions, et/ou gérer ses efforts, et/ou respecter ses adversaires, etc.
- Par exemple du jeu 3 contre 3, 4 contre 4 ou 5 contre 5 en basket-ball est une tâche complexe ; mais un parcours d'habiletés motrices qui enchaîne dribbles, passes et tirs n'est pas une tâche complexe.



III. Evaluer les élèves en EPS

1^{ère} solution : la grille comportementale



- ◆ **Principe** : les actions des joueurs sont comparées à des critères d'évaluation hiérarchisés choisis selon ce qui a été appris au cours de la séquence.

	Jeu sans ballon		Relations avec ses partenaires		Relation avec le ballon		Défense
1 pt	Passivité après une passe : reste sur place Ne joue pas le rebond	1 pt	Joue tout seul ou passe au hasard	1 pt	Difficultés pour passer, dribbler, réceptionner, tirer à l'arrêt Beaucoup de marchés et/ou de reprises de dribble	1 pt	Ne défend pas : suit le ballon en position de « satellite »
2 pts	Court dans tous les sens pour « semer » son défenseur Appel de balle auditif Rebond aléatoire	2 pts	Dribbles trop nombreux et passes seulement quand le joueur est bloqué	2 pts	Difficultés pour passer, dribbler, réceptionner, tirer en mouvement Nombreuses pertes de balle	2 pts	Se place entre son adversaire direct et la cible, mais beaucoup de fautes et/ou se laisse déborder
3 ou 4 pts	Change de rythme et de direction pour se démarquer Appel de balle visuel Rebond en cas de proximité avec le panier	3 ou 4 pts	Lecture des partenaires mais réalisations inefficaces → nombreuses interceptions	3 ou 4 pts	Réussit à passer, dribbler, réceptionner, tirer en mouvement Peu de pertes de balle Réussit quelques passes décisives et/ou quelques paniers	3 ou 4 pts	Attitude défensive réglementaire Gêne le porteur de balle et protège la cible
5 pts	Est capable de se démarquer dans son couloir (démarquage par rapport au panier) Se déplace pour jouer le rebond	5 pts	Lecture des partenaires et bonnes réalisations → les passes arrivent vite à destination et sont précises	5 pts	Maîtrise différentes passes et différents dribbles Décentration du regard du ballon Utilise différentes techniques de tirs selon la situation → réussit de nombreuses passes décisives et/ou de nombreux paniers	5 pts	Gère le flottement par rapport à la position du ballon et du panier Réussit des interceptions

Grille comportementale d'évaluation dans l'activité basket-ball (Leca, Billard, 2005)

Le joueur obtient ici $2 + 2 + 2 + 3 = 9 \text{ pts} / 20$



III. Evaluer les élèves en EPS



1^{ère} solution : la grille comportementale

◆ Avantages :

- ◆ Evaluation critériée qui donne du sens à ce qui s'apprend au cours de la séquence en indiquant explicitement la progression.
- ◆ Elle peut servir aussi d'évaluation formative ou formatrice (voir diapo suivante).

◆ Inconvénients :

- ◆ Evaluer chaque élève en temps réel en le situant par rapport à chaque critère est très complexe (crise de prise d'information).

COMPETENCE : S'intégrer efficacement dans un match de 4 contre 4 sur tout le terrain en étant capable de remonter rapidement le ballon vers l'avant lors d'une contre-attaque, et de s'organiser collectivement pour rechercher un tir en position favorable sur attaque placée. L'occupation rationnelle des espaces et les enchaînements d'action permettent de trouver des solutions de démarquage et des positions de tir dans l'espace de marque favorable.

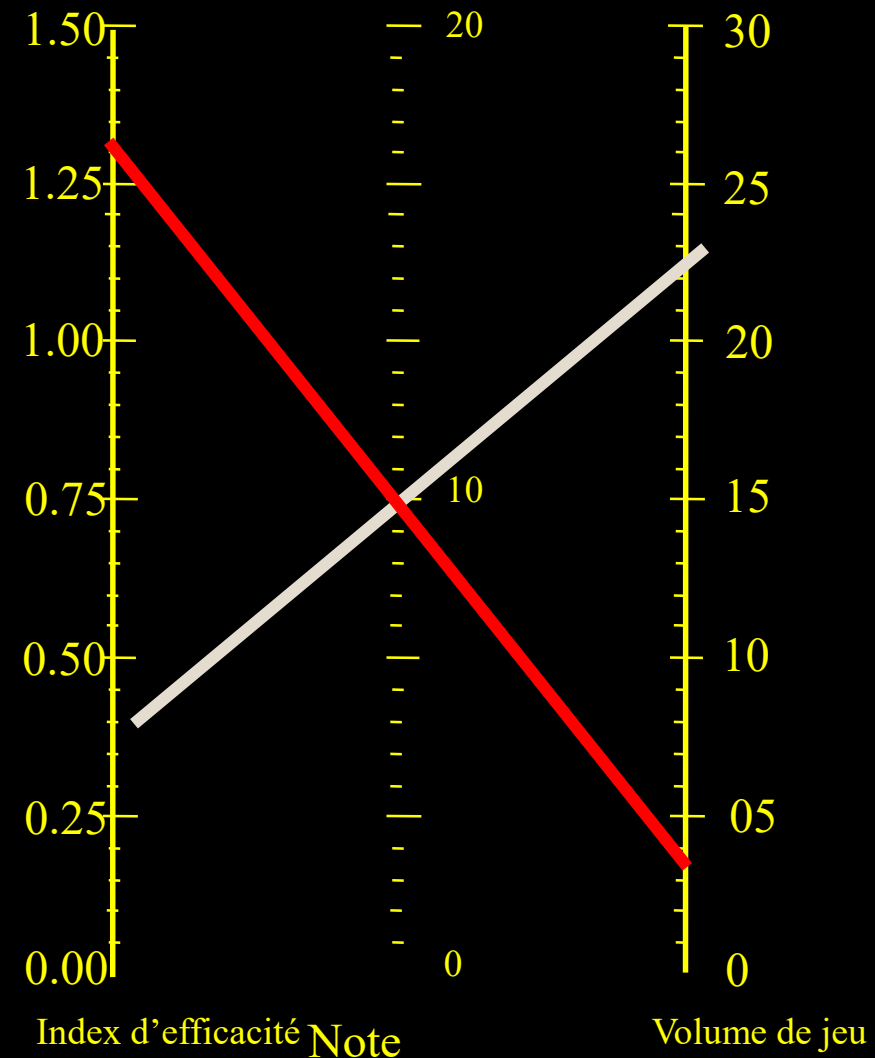
Indicateurs de compétences	Non maîtrisé	En cours d'acquisition	Maîtrisé	Dépassé
Être dangereux avec ballon	Ne regarde pas la cible. Réalizations inefficaces : de nombreuses pertes de balle.	S'oriente vers la cible ballon en main. Quelques pertes de balle.	Marque au moins un panier. Pas de perte de balle (ou rarement).	Triple menace. Marque plusieurs paniers et de différentes façons : à mi-distance, en double pas...
CURSEUR				
Lire le jeu pour choisir selon le rapport de force	Joue tout seul. Passe au hasard. « Dribblomanie » (= dribbles répétés et inutiles).	Lit le jeu par intermittence ou avec retard. Fait souvent les mêmes choix.	Fait les bons choix mais quelques dribbles inutiles. Choisit le jeu rapide ou placé. Les passes arrivent vite à destination et sont précises.	Choix toujours judicieux : dribbles toujours utiles. Les tirs sont pris dans l'espace de marque. Réussit des passes décisives.
CURSEUR				
Se démarquer pour offrir des solutions de passe au porteur	Pas de démarquage (ou court dans tous les sens). Reçoit aucun ballon.	Se rapproche du porteur de balle pour se démarquer. Reçoit quelques ballons.	Réussit à se démarquer sans gêner le porteur. Est présent dans le jeu : reçoit plusieurs ballons.	Se démarque efficacement en CA comme sur AP. Reçoit de nombreux ballons dont certains dans l'espace de marque favorable.
CURSEUR				
Occuper rationnellement l'espace et créer des espaces libres	Est toujours proche du ballon. Gêne souvent le porteur de balle.	Libère le couloir de jeu direct du porteur.	Occupe les couloirs de CA. Participe au partage de l'espace disponible (pas 2 joueurs dans le même espace).	Participe à l'écartement et à l'étagement du jeu. Occupe tout l'espace disponible en alternant jeu directe et jeu indirect.
Enchaîner des actions	Reste toujours sur place après une passe. Ne participe pas au rebond.	Enchaînements d'action rares et/ou peu efficaces. Va au rebond mais sans réussite.	Réussit au moins un enchaînement d'action et au moins un rebond.	Réussit plusieurs types d'enchaînement d'action : passe et va, écrans, pick'roll. Capte plusieurs rebonds.
CURSEUR				
Défendre en individuel	Ne défend pas. Ou défend sans aucune organisation (pas de responsabilité individuelle).	Défense individuelle mais placement inadapté. Est souvent débordé. Et/ou de nombreuses fautes.	Gêne le porteur de balle et protège la cible (se place entre son adversaire direct et la cible).	Gère le flottement par rapport à la position du ballon et du panier (aide). Réussit des interceptions.
CURSEUR				

III. Evaluer les élèves en EPS



2^e solution : le nomogramme

Principe : procédé graphique de correspondance entre échelles numériques différentes qui permet de mettre en relation plusieurs indices numériques pour synthétiser les résultats en une seule variable (= la note)





Nomogramme dans l'activité basket-ball (Gréhaigne et Roche, 1991)

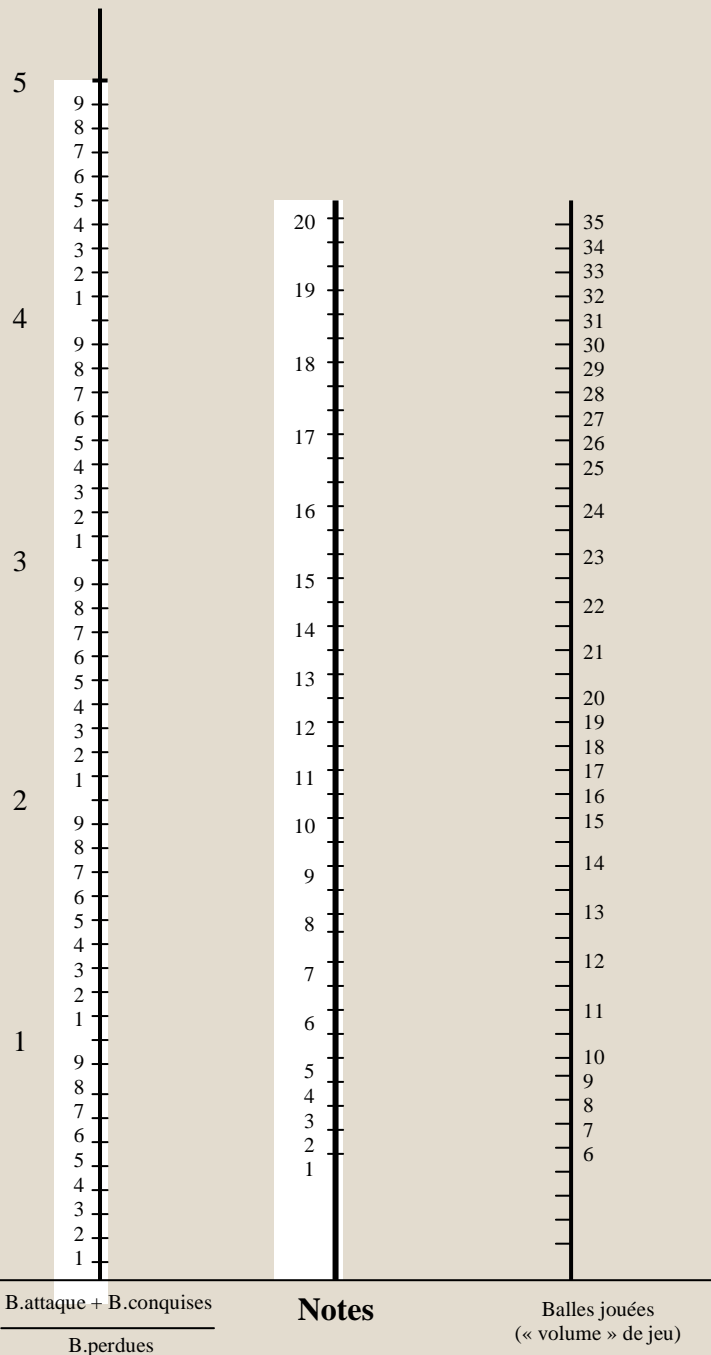
Situation d'évaluation = 4 contre 4 de 2 fois 7 minutes.

Balles jouées = nombre total de balles jouées.

Balles d'attaque = passe qui entraîne un grand danger pour l'équipe adverse (tir au panier en situation préférentielle, tir réussi, rebond offensif, passe décisive ou passe permettant un panier facile).

Balles conquises = balle qui vient de l'adversaire et qui est récupérée (dont rebond défensif).

Balles perdues = toute balle qui est perdue.



Evaluation collège basket-ball

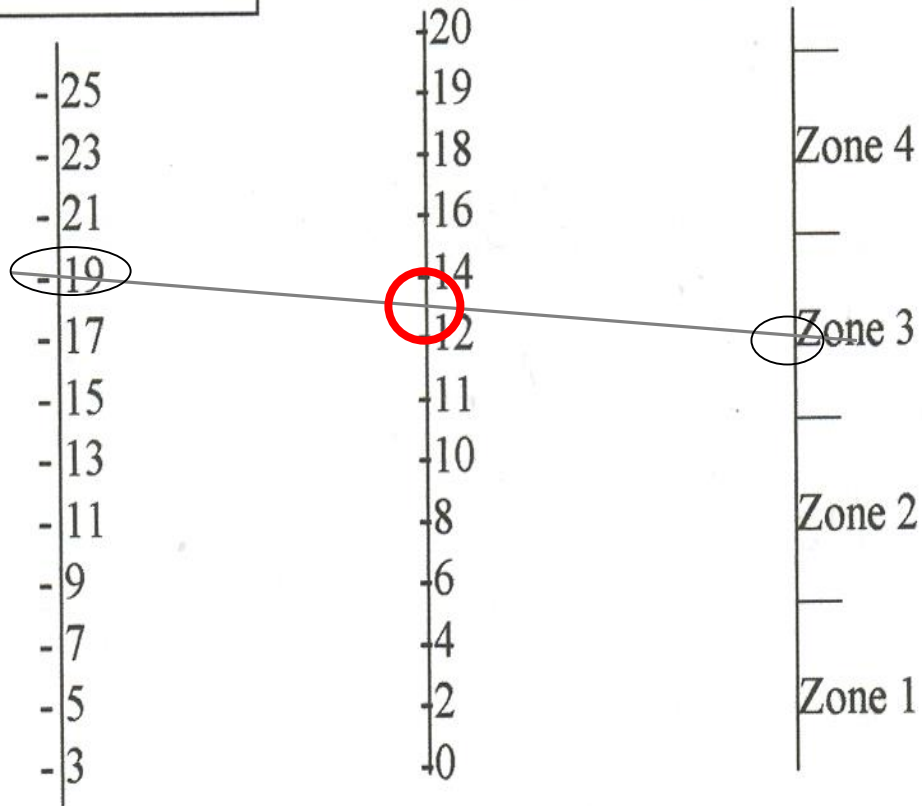
D'après C.L.Arlon



Nombre de ballons touchés

Note /20

Zones de maîtrise



ZONE DE MAÎTRISE D'EXECUTION

ZONE 4	A	Quand je suis attaquant et ne suis pas en possession du ballon, je me démarque.
	B	Quand je suis en possession du ballon, je fais des passes et/ou je conduis la balle vers le panier.
	C	Quand je suis en possession du ballon, je prends un tir.
	D	Quand je suis défenseur, je marque mon joueur
ZONE 3		1 des 4 critères non respecté
ZONE 2		2 des 4 critères non respectés
ZONE 1		3 des 4 critères non respectés
ZONE 0		4 critères non respectés

Le joueur a touché 19 ballons et se situe dans la zone de maîtrise n°3 (il n'a pas respecté le critère défensif) → il obtient 13/20.

Evaluation collège DNB (2016)



DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BASKET BALL

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.</p> <p>Observer et co-arbitrer.</p>	<p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.</p> <p>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.</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre.</p> <p>Les règles essentielles du basket-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : plus de 3 secondes dans la raquette, possibilité, sur tir raté, d'une deuxième chance avec une défense placée, création d'une situation de surnombre avec un défenseur en retard. Bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0, notamment shoot en course, ou sur une attaque placée, et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, la balle à deux mains au-dessus de la tête rend invulnérable, etc.).</p>

Points	Elements a evaluer Indicateurs decompetece	0	Degres d'acquisition du niveau 2 de competence	20
8	Efficacité collective dans le gain du match <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	Jeu direct Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse. 0 - 2,5	Jeu simple, en contre-attaque ou place 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. 3 - 4,5	Jeu varié, en contre-attaque ou place Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 5-6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent et peu collectif Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	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. 4-6	Joueur assurant le jeu rapide ou placée 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. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Roles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hesite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide 2-3	Rôles assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Evaluation baccalauréat



Compétences propres 4 - CP4

BASKET- BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		<ul style="list-style-type: none"> • Matches à 4 contre 4, sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. • Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1' pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concentration sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse. • Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par la perte d'un point sur la note de défense. 		
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.		La défense de zone en basket-ball ne permet pas un équilibre du rapport de force attaque/défense. Elle relève si elle est enseignée du niveau 5		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		Niveau 4 non acquis	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	Pertinence de l'organisation collective. Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.	Maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points 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 équilibré ou favorable de 4 à 6 points 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 dés 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 équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points 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 du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement des équipiers.
	En attaque (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 sur le 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.
	En défense (4 points)	Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.		
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. 0 point	Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. 1 point	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concentration, font basculer le score en faveur de l'équipe. 2 points
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective	Joueur intermittent. De 0 à 4,5 points 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).	Joueur engagé et réactif. De 5 à 8 points 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).	Joueur ressource. De 8,5 à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ ou 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/ ou à l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif).
	En attaque (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.	En défense (4 points) Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque/défense.	Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le 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, etc.).

III. Evaluer les élèves en EPS



3^e solution : les indices numériques

- ◆ **Principe** : relevé des indices observables dans le jeu qui sont révélateurs de l'efficacité des actions individuelles et collectives.
- ◆ Insérés dans une formule mathématique, ces indices permettent d'évaluer la maîtrise motrice (passage du quantitatif au qualitatif).
- ◆ Les indices retenus doivent être cohérents avec les contenus d'enseignement pendant la séquence (ce qui a été enseigné).

III. Evaluer les étudiants



Les indices numériques pour évaluer en L1 STAPS

ELEMENTS EVALUES	INDICES
Capacités défensives	IN = Interceptions + ballons volés
Capacités offensives	PPF = Passe pour panier facile
	LFR = Lancer-Franc réussi
	2PR = Tir réussi à 2 pts
	3PR = Tir réussi à 3 pts
Rebonds (affecter le total rebonds d'un coef. de 0,5)	4PR = Tir réussi à 4 pts
	RO = Rebond offensif
Adaptation au jeu	RD = Rebond défensif
	BP = Balles perdues
Indice d'efficacité	(PTS + PPF + I + R/2 - BP) / TDJ (temps de jeu)

Compétence du joueur évaluée sur 15 pts + 5 pts entraîneur ou arbitre



IV. L'évaluation des joueurs à haut niveau



- ◆ L'**évaluation**, ou *ranking*, est un score individuel qui permet de montrer l'apport d'un joueur sur un match en comptabilisant la plupart des catégories statistiques :
 - paniers à 2 pts à 3 pts et à 1 pt (LF),
 - % de réussite aux tirs,
 - rebonds offensifs et défensifs,
 - passes décisives,
 - interceptions,
 - contres,
 - balles perdues.



IV. L'évaluation des joueurs à haut niveau



- ◆ Cette formule peut être différente en fonction de la compétition. La formule suivante est celle utilisée en Pro A ou en NBA :

Évaluation = Points + Rebonds + Passes décisives
+ Interceptions + Contres + (Tirs réussis - Tirs tentés) + (Lancers-francs réussis - Lancers-francs tentés) - Balles perdues

<https://www.lnb.fr/elite/stats-engine/?option=player&season=2022&competition=266&type=average>

