



Test d'évaluation JAP

Saison : 2013-2014

Equipe Nom : Prénom
 Date de l'évaluation Catégorie
 Points avant l'évaluation Droitier Gaucher

JAP		Niveau			Résultats/observations			
Tir		1 peu ou pas maîtrisé	2 Maîtrise sans vitesse	3 Maîtrise avec vitesse				
LE TIR c'est d'abord les jambes (Puissance, vitesse et force), ensuite le bras et le poignet (Adresse et précision). L'utilisation des deux mains (ambidextrie) avec du rythme sont indispensables pour shooter dans toutes les situations. Pour que le geste soit maîtrisé il faut que l'exercice soit effectué 10 fois de suite afin d'être validé.								
T1	Tir en course main forte droite ou gauche				T1			
T2	Tir en course main faible droite ou gauche				T2			
T3	Tir en course avec défenseur, main forte ou faible				T3			
T4	Tir à mi-distance : tir de plein pied avec gestuelle correcte				T4			
Passé		1 peu ou pas maîtrisé	2 Maîtrise sans vitesse	3 Maîtrise avec vitesse				
LA PASSE doit être rapide, sèche, précise et faite au bon moment pour "avoir le timing". Il faut Aller au devant du ballon pour réceptionner la passe.								
P1	Passer à un partenaire en mouvement				P1			
P2	Passer à un partenaire en mouvement avec pression défensive				P2-	+ P2-2 → P2		
P3	Passé longue de contre attaque à un joueur qui se déplace				P3			
P4	Passé sur le dribble				P4-	+ P4-2 → P4		
Dribble		1 peu ou pas maîtrisé	2 Maîtrise sans vitesse	3 Maîtrise avec vitesse				
DRIBBLER c'est d'abord pouvoir progresser sans regarder son ballon, c'est aussi le travail des deux mains (ambidextrie) avec du rythme. Pour que le dribble soit maîtrisé, il faut qu'il soit fait avec aisance et sans regard vers la balle,								
D1	Progresser en dribblant forte et faible - main droite et gauche				D1			
D2	Dribble avec changement de main - sur slalom, cross-over				D2			
D3	Dribbler et protection du ballon avec défenseur				D3			
D4	Aller tirer en Dribblant				D4			
Appuis/Arrêts/Pivots		1 peu ou pas maîtrisé	2 Maîtrise sans vitesse	3 Maîtrise avec vitesse				
Les APPUIS sont très important pour faire un tir, une passe, s'arrêter, défendre								
R3	Position du Basketballleur				R3-1			
P4	Arrêt alternatif/simultané				P4-2			
P2	Pivoté engagé/effacé				P2-2			
Attaque/Défense		1 peu ou pas maîtrisé	2 Maîtrise sans vitesse	3 Maîtrise avec vitesse				
LA VISION DU JEU : c'est savoir regarder le jeu, pas son ballon, lire la position du défenseur, de ses coéquipier, connaître les couloirs de jeu, pour prendre une décision de shoot, passe ou tir. Attaquer c'est jouer en équipe contre un autre équipe afin de marquer un panier. Défendre c'est empêcher l'attaquant de progresser vers le panier, ou de recevoir un ballon d'un de ses coéquipier.								
R1	Jouer le 1C1 pour tirer ou passer + lecture du jeu				R1			
R2	Se démarquer, occuper les espaces, ne pas gêner le jeu du porteur				R2			
R3	Sait réagir rapidement au statut attaquant/défenseur				R3-2	+ R3-1 → R3		
R4	Sait se placer pour empêcher son joueur d'avoir le ballon				R4-1	→ R4		
R4	Sait se placer sur le non-porteur pour contester la passe				R4-2	→ R4		
Participation		1	2	3				
Participer c'est EVIDENT : Écouter / Encourager, Vivre au sein de son groupe et de son club, Intégrer un groupe, une équipe, Donner des coups de main, Emmettre des idées, Nouer des contacts, Tester ses compétences.								
E/M	Présence aux entraînements/matches	Absence non justifié	Absence justifiée	Présence régulière	E1	M		
E/M	Respect des horaires/des consignes aux Entraînements/matches	moyen	bien	très bien	E1	M		
	Entousiasme/bonne humeur	moyen	bien	très bien				
E/M	siffler les sorties - Entraînement/Matches	pas acquis	acquis	acquis+gestuelle	E1	E2	M	M
E/M	siffler les reprises - Entraînement/Matches	pas acquis	acquis	acquis+gestuelle	E1	E2	M	M
E/M	siffler les marches - Entraînement/Matches	pas acquis	acquis	acquis+gestuelle	E1	E2	M	M
E/M	siffler les contacts - Entraînement/Matches	pas acquis	acquis	acquis+gestuelle	E1	E2	M	M
E/M	Installer/ranger le matériel	moyen	bien	très bien		E2		M
E/M	Tenir la table de marque - chronomètre et tableau d'affichage	pas fait	pas acquis	acquis	E1	E2	M	M
E/M	Tenir la table de marque - feuille de marque, tablette de faute	pas fait	pas acquis	acquis	E1	E2	M	M
E/M	Participer aux animations	moyen	bien	très bien		E2		M
JAP DE BRONZE		16 POINTS	<input type="text"/>	validé le	<input type="text"/>	par : <input type="text"/>		
JAP D'ARGENT		32 POINTS	<input type="text"/>	validé le	<input type="text"/>	par : <input type="text"/>		
JAP D'OR		48POINTS	<input type="text"/>	validé le	<input type="text"/>	par : <input type="text"/>		

Pour obtenir la validation d'un point JAP, il faut obtenir un niveau 3 et l'obtention des points d'arbitrage en Matches peuvent aussi s'obtenir pendant les camps basket