

# CA 4 EVALUATION SECONDE VOLLEY BALL



## L'épreuve :

Lors d'un tournoi des équipes de 2, 3 ou 4 joueurs s'affrontent sur un terrain de 4.5x9m ou 7m x 7m (hauteur du filet entre 2m10 et 2m20).

Matches en 2 set de 12pts ou 2x6 mn. Changement de côté si besoin et temps mort à 6 points ou 3mn.

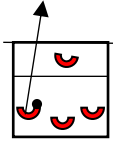
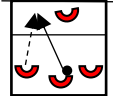
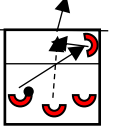
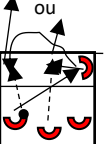
Les règles sont celles du Volley excepté au service ou le même joueur ne peut effectuer plus de 3 services consécutifs. Les équipes sont homogènes entre elles. Les rencontres se font par niveau de compétence. Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre 2 séquences de jeu pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

## Valorisation des points :

- Les points marqués sur une attaque (définition: ballon frappé en suspension sur une passe d'un partenaire, trajectoire vers le bas) rapportent 3 points.

- le ballon tombe dans le terrain sans avoir été touché par un adversaire (excepté le Net) : 3 points

Le professeur, après avoir positionné l'élève dans un degré, précise sa notation en fonction du nombre de matchs remportés par l'équipe sur le nombre de disputés.

Éléments à évaluer	AFL1 : <b>12 points</b>																
	Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4				
<p><b>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</b></p> <p><b>/ 8 points</b></p>	Peu de technique. Frappes souvent explosives. N'intervient que dans son espace proche sur des balles hautes. Renvoi direct dans le terrain adverse Joue exceptionnellement avec ses partenaires. Pas d'intégration au projet de jeu.  <b>Joueur Passif</b>				Utilise une ou deux techniques de passe ou de renvoi ; peu de différenciation entre la gestuelle de l'attaque et celle de la défense (attitude) Intervient dans son espace proche sur des ballons divers, recherche la continuité du jeu mais pas forcément le projet de son équipe. Perte de balles importantes. <b>Joueur intermittent</b>				Utilise passe haute, manchette et parfois le smash. Jeu stéréotypé (passeur au centre uniquement dans des situations de jeu favorables) Une intention de marquer apparaît (recherche la zone arrière) Intervient dans un secteur large ou défend sur balle accélérée. Connait son rôle, se déplace et remplace, s'intègre au projet de jeu. <b>Joueur actif</b>				Utilise passe haute (avant et/ou arrière), manchette, smash, contre. En fonction de la position des adversaires réalise des trajectoires de balles différentes( tendues, longues ,placées, lobées) S'informe de la position des adversaires pour atteindre des espaces différents du terrain adverse. Rôle prépondérant dans le projet. <b>Joueur efficace et moteur</b>				
<b>Jeu en 3x3 OU 4x4</b>	<b>0,5</b>	<b>1</b>	<b>1,5</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>3</b>	<b>3,5</b>	<b>4</b>	<b>4,5</b>	<b>5</b>	<b>5,5</b>	<b>6</b>	<b>6,5</b>	<b>7</b>	<b>7,5</b>	<b>8</b>	
<b>Jeu en 2x2</b>	<b>0,25</b>	<b>0,5</b>	<b>1</b>	<b>1,5</b>	<b>1,75</b>	<b>2</b>	<b>2,5</b>	<b>3</b>	<b>3,5</b>	<b>4</b>	<b>4,5</b>	<b>5</b>	<b>5,5</b>	<b>6</b>	<b>6,5</b>	<b>7</b>	
<b>Performance : Matchs gagnés/matchs perdus</b>	Perd tous les matchs	1 match gagné	2 ou 3 matchs gagnés	Gagne tous les matchs	Perd tous les matchs	1 match gagné	2 ou 3 matchs gagnés	Gagne tous les matchs	Perd tous les matchs	1 match gagné	2 ou 3 matchs gagnés	Gagne tous les matchs	Perd tous les matchs	1 match gagné	2 ou 3 matchs gagnés	Gagne tous les matchs	
<p><b>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</b></p> <p><b>/4 points</b></p>	Jeu de sauvegarde. Renvoi en une touche. Pas de projet de jeu en att, pas d'organisation collective identifiable en défense. Pas d'adaptation au cours du jeu, pas de communication. Aucune prise en compte des forces et des faiblesses en présence. 				L'intention de construire une attaque en 2 touches est visible mais manque d'efficacité. Le ballon ne parvient pas toujours dans le camp adverse et lorsqu'il y parvient, le ballon est rarement envoyé en zone arrière. Communication sur balle facile ou sur réception uniquement. Organisation identifiable en réception de service, peu dans le jeu. 				Les attaques s'effectuent régulièrement en 3 touches avec des ballons tendus au fond du terrain adverse et quelques smashes pas toujours efficaces. Adaptations régulières en cours de jeu. Communication régulière. Projet pertinent qui prend en compte les principales forces et/ou faiblesse en présence. Remplacement anticipé en défense 				Les attaques en 3 touches sont recherchées et plus efficaces. Début de création d'incertitude avec des renvois variés en fonction du rapport de force (1 touche ou 2 touches placées, smash dans la ligne droite ou la diagonale). Adaptations permanentes en cours de jeu Projet pertinent qui prend en compte plusieurs critères concernant les équipes en opposition. 				
	<b>0,5 pts</b>				<b>1,5 pt</b>	<b>1,5 pts</b>				<b>2,5 pts</b>				<b>3 pts</b>			

## AFL2 : 4 points

**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
<b>Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions</b>	Faible engagement dans les exercices demandés et leur répétition pour progresser.  Montre peu d'intérêt dans l'analyse de son jeu et du projet de l'équipe.  <b>Entrainement inadapté</b>	Engagement aléatoire dans les phases de répétition nécessaires à la progression. Ne pense qu'à jouer.  Les élèves et l'équipe sont guidés pour faire leurs choix (de projet) Travaille essentiellement ce qu'il sait déjà faire <b>Entrainement partiellement adapté</b>	Engagement régulier dans les différents exercices. Les phases de répétition son importantes. A envie de progresser.  Identification de points forts et/ ou points faibles et demande d'exercices adaptés pour les travailler. <b>Entrainement adapté</b>	Engagement soutenu dans les différents exercices sur l'ensemble du cycle  Identification des différents axes de progrès pour soi-même ou pour l'équipe et choisit des exercices adaptés pour les travailler <b>Entrainement optimisé</b>
	<b>1pt</b>	<b>2pts</b>	<b>3pts</b>	<b>4pts</b>

## AFL3 : 4 points

**Assurer les rôles d'observateur coach en recueillant et exploitant des informations pour choisir un schéma tactique simple favorable à son équipe. Assurer les rôles d'arbitrage et /ou de partenaires d'entrainement**

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>Observateur /coach</b>	Ne s'intéresse pas au prélèvement de données sur les joueurs ou l'équipe. Ses données sont souvent fausses, parcellaires ou inexploitable.  Peu attentif au match de son équipe	Données prélevées de manière aléatoires. Vocabulaire inadéquat Attentif au match de son équipe, l'encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable. Attentif au match de son équipe, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinent. Coach /joueur. Exploite aussi avec pertinence les temps morts.
<b>Arbitre</b>	Peu concentré. Connaissances trop insuffisantes du règlement pour envisager un bon déroulement du match : - Arbitrage assis -Ne connaît pas / peu les règles -Ne suit pas le fil du score -N'annonce pas le score à haute voix -Siffle les mises en jeu irrégulièrement	Concentré mais des connaissances encore hasardeuses ou des difficultés à se faire respecter : -Arbitrage debout -Les règles sont partiellement connues -Laisse parfois les joueurs décider à sa place ; influençable -Quelques erreurs dans l'annonce des points (score du serveur en 1er) -Annonce du score pas suffisamment audible - Siffle systématiquement les mises en jeu	Concentré sur l'ensemble du match. Bonne connaissance du règlement. L'applique et le fait respecter dans son rôle : -Arbitrage debout -Annonce le score à haute voix tout le long du match en commençant par le score du serveur -Fait respecter le règlement (faute de fil, 4 touches, ballon porté)	Très bonne connaissance du règlement. Utilisation de la gestuelle. L'applique avec rigueur et détermination : - Arbitrage debout -Annonce le score à haute voix tout le long du match en commençant par le score du serveur -Fait respecter le règlement (idem D3 + pénétration) et sait gérer les situations litigieuses -Fait les gestes in et out
	<b>1pt</b>	<b>2pts</b>	<b>3pts</b>	<b>4pts</b>