LPO Bertene JUMINER — Bac GT — CA4 : VOLLEY-BALL

AFL 1 : à évaluer le jour de l'épreuve (12pts)

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

Principes d'élaboration de l'épreuve

Matchs à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Dans une poule de 3 équipes, chaque équipe dispute deux matchs en deux sets de 25 points au tie-break. Lors de chaque match, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute par set pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les deux sets, un temps de concertation de 3 minutes sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leur organisation collective, en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est de 2,20m. Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois. L'AFL1 s'évalue le jour de l'épreuve. Les AFL 2 et 3 sont évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve.

L'AFL1 s'évalue le jour de l'épreuve. Les AFL 2 et 3 sont évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve.

Eléments	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 8 points	Joueur pas ou peu impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. Devient attaquant si la balle est vraiment sur lui. PB : met son partenaire sous pression en envoyant des ballons tendus et bas. La mise en jeu est très aléatoire. NPB : réagit quelquefois pour aider. Défenseur : statique et en réaction	Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. Devient attaquant si la balle est facile. PB : donne du temps à son partenaire. La mise en jeu est assurée mais facile. NPB : réagit pour aider. Défenseur : met du temps à changer de statut attaque-défense. Relève les balles faciles.	Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu. PB : met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayeur : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée...). La mise en jeu est placée NPB : offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque. Défenseur : se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle. Récupère les balles faciles, intervient sur les balles dans son espace proche. Peut s'opposer à l'attaque adverse soit près du filet (début du contre) ou en retrait.	Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Anticipe le changement de statut attaque/défense pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence. PB : passes décisives qui prennent en compte les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse. Le service met l'équipe en danger. NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse). Défenseur : réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.
Gain des matchs	1/3 — 2/3 — Tous	1/3 — 2/3 — Tous	1/3 — 2/3 — Tous	1/3 — 2/3 — Tous
Note	0,5 à 2 points	2 à 4 points	4 à 6 points	6 à 8 points
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force 4 points	L'objectif prioritaire est à tout prix de renvoyer le ballon directement chez l'adversaire pour éviter la faute directe. L'équipe est sous pression temporelle permanente. Peu ou pas d'organisation collective offensive et défensive	La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse. Organisation identifiable au début de chaque point (en réception) mais qui ne s'adapte pas en cours de jeu. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon.	Mises en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant. Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant. Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Replacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.	Adaptation à l'adversaire Création collective d'incertitude Organisation combinatoire créatrice d'incertitudes (circulations de balle et déplacements de plusieurs joueurs coordonnés. Variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement des équipiers. Organisation défensive adaptée au contexte. Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.
Note	0 à 0,75 point	1 à 1,75 points	2 à 2,75 points	3 à 4 points

AFL2 et AFL3 à évaluer au fil de la séquence sur 8 points. La répartition des points est au choix des élèves (avec un minimum de 2 points pour chacun des AFL). Trois choix sont possibles: 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve, et ne peut plus être modifiée après son début.

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 Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.	*Entrainement partiellement adapté* Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.	*Entrainement adapté* Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler.	*Entrainement optimisé* Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler.

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 (arbitre, coach, observateur, organisateur)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.	**L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif.**	**L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.**	**L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif.**
Arbitre : arbitrage difficile par manque de connaissances des règles de l'activité	Arbitre : arbitrage parfois incohérent. Prends des décisions litigieuses dû à un mauvais placement, ne suit pas l'action.	Arbitre : arbitrage efficace, connaît l'activité et se place de manière approprié.	Arbitre : arbitrage pertinent et efficace Placement approprié. Prend des décisions fermes et encourage le jeu.
Coach : Peu attentif aux performances de son partenaire	Coach : Attentif aux performances de son partenaire, l'encourage.	Coach : Attentif aux performances de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents.	Coach : Attentif aux performances de son partenaire. Encourage, conseille et oriente sa pratique pour un gain d'efficacité.
Observateur : élève inattentif dans la prise du score	Observateur : Elève attentif mais pas sûr du score, demande confirmation de l'arbitre	Observateur : Elève attentif et efficace. Retranscrit correctement le score et les statistiques demandées.	Observateur : Elève attentif, efficace et qui annonce correctement le score. Assiste l'arbitre en cas de litige.
Organisateur : Elève qui a besoin d'être guidé dans la gestion du tournoi	Organisateur : Elève autonome dans la retranscription des résultats des rencontres jouées.	Organisateur : Elève autonome dans la retranscription du tournoi et qui annonce les matchs à venir.	Organisateur : Elève autonome capable d'organiser seul les rencontres du tournoi et qui annonce les matchs et les résultats finaux