

BAC GT EPS –VOLLEY BALL (CA4) – Référentiel Vilgénis MAJ juin 2023

L'ÉPREUVE :

L'épreuve engage le candidat dans **plusieurs oppositions possibles aux rapports de force équilibrés** (homogènes entre elles et en leur sein). En fonction des contextes et des effectifs, l'évaluation se fera en **3x3 (terrain de 7m X 5m)**.

Le choix des situations d'évaluations appartiendra à l'élève mais aussi au professeur. Le règlement pourra être adapté par rapport à la pratique sociale de référence : type de mise en jeu, hauteur du filet et adaptation du matériel pour permettre de mieux révéler le niveau de l'élève. Choix possibles : types de service, types de ballon, hauteur du filet. 3 services max par élève.

Règlement 1 : ballon léger et plus lent, hauteur de filet à 2m24. Droit de toucher 2 fois la balle en réception. Balle poussée au service à partir des 3m.

Règlement 2 : Ballon de match, hauteur de filet 2m30, service frappé.

Les élèves seront évalués sur différents poste liés à la rotation en VB et la mise en place de la stratégie de jeu sera discutée et mise en place par l'équipe.

A la suite d'un échauffement en autonomie, les équipes s'affrontent dans des poules de 3 avec 2 matchs joués en deux manches de 15 points secs et 1 match arbitré. En cas d'égalité (une manche partout), c'est l'équipe qui a remporté le plus de points qui remporte la partie.

En fonction du temps et du niveau des élèves les poules se croisent pour déterminer un classement général (les 1ers de

Chaque poule se rencontrent, classement de 1 à 3; les 2èmes, classement de 4 à 6; les 3èmes, classement de 7 à 9).

Au début du tournoi, les équipes qui constituent la poule choisissent le règlement qui sera appliqué. A chaque rencontre, chaque rencontre, chaque équipe choisit 1 ou 2 projets initial(aux). Un temps d'analyse est prévu entre 2 sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie (projet d'action) au contexte d'opposition

Repères d'évaluation de l'AFL 1 :

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

ÉLÉMENTS À ÉVALUER / 12 pts	REPÈRES INDIVIDUELS D'ÉVALUATION			
	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	<p>Statique</p> <p>Peu de techniques maîtrisées (technique unique de renvoi et peu de passe haute) Faible efficacité des techniques d'attaque. Frappe explosive Passivité face à l'attaque adverse. Absence de contre, statique. Renvoi haut et vers l'avant hasardeux</p>	<p>En retard, imprécis</p> <p>Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles balle poussée PH, manchette, renvoi long ; court). Exploitation de quelques occasions de marque. Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée (saut de contre). Joueur en retard. Frappe explosive de défense rarement vers l'avant et le passeur. Aménagement partiel de la réglementation et des actions sur le ballon et des effectifs.</p>	<p>Précis, stéréotypé, quelconque, Assure la continuité du jeu</p> <p>Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense (smash, renvois longs, courts) Création et exploitation d'occasions de marque Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force (contre), récupération balle basse ou éloignée permettant une réorganisation. Aménagement des effectifs.</p>	<p>Varié, polyvalent</p> <p>Att : utilisation efficace d'une variété de techniques d'attaque et ou de défense. (smash, renvois longs, courts, trajectoires tendues...) Création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et diversifiées Déf : opposition systématique, Donne du temps en cas de difficultés et permet la neutralisation de l'attaque adverse (contre, soutien, défense sur balle basse, sur balle profonde ou éloignée). Aucun aménagement.</p>
	<p>NPB : Satellite</p> <p>Gravite loin du ballon pas de course de soutien. Regarde le ballon passer. <u>Tech</u> : pas de transformations</p>	<p>NPB : Soutien lent</p> <p>impliqué si le jeu est dans l'espace proche, réagit tardivement / ou sur impliqué, il veut être partout. Pas de communication, peut gêner les partenaires. Joueur perdu. Ballon loin = baisse d'activité, pas d'appel ni pré action / ou part en sprint pour jouer tous les ballons. <u>Tech</u> : arrive trop tôt, saute trop tôt, touche encore explosive</p>	<p>NPB : soutien rapide</p> <p>Soutient rapide, passe et va dans un espace proche de soi.</p>	<p>NPB : Propose des solutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Communique, créer des solutions pour le PB, - Occupe les espaces et reste concerné. <p>- Impliqué, joueur qui multiplie les appels sans ballon. Se propose en lurette.</p> <p><u>Tech</u> : Bon timing, communication positive, organise, prise d'élan de l'arrière vers l'avant.</p>
<i>Pour les 2 règlements</i>	0 à 2 pt	2 à 4 pts	4 à 6 pts	6 à 8 pts
<i>Gain des match</i>	- —————> +	- —————> +	- —————> +	- —————> +
REPÈRES COLLECTIFS D'ÉVALUATION				
- Faire des choix collectif au regard de l'analyse du rapport de force	<p>Subit le rapport de force</p> <p>1 projet initial non appliqué et aucun autre projet visité par adaptation. En fonction des gains des matchs</p>	<p>Conserve le rapport de force</p> <p>Un projet initial est visité, pas ou peu d'adaptation avec les autres projets. En fonction des gains des matchs</p>	<p>Exploite le rapport de force</p> <p>Au moins 1 projet initial exploité et quelques projets visités par adaptation. En fonction des gains des matchs</p>	<p>Construit et bascule le rapport de force</p> <p>Les projets initialement choisis (stratégie) sont adaptés au cours du match (tactique) en fonction de l'évolution du rapport de force. En fonction des gains des matchs</p>
	0 à 1pts	1 à 2pts	2 pts à 3 pts	3 à 4 pts

(1) Pour chacun des 2 éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées

Repères d'évaluation de l'AFL 2

Tracer les performances et les apprentissages d'une équipe ET aider les élèves à déterminer des priorités d'apprentissage et choisir pertinemment leurs exercices en vue de devenir plus performant collectivement (et individuellement).

A partir de la séance 4 et jusqu'à la dernière séance avant l'évaluation, les deux items « *Savoir s'échauffer pour jouer au volley-ball* » et « *s'entraîner individuellement et collectivement pour s'engager efficacement* » sont évalués « au fil de l'eau », le plus régulièrement possible par le professeur. Pour progresser au mieux, les équipes disposeront d'outils de recueil de données permettant de cibler leurs points forts et faibles (individuellement et collectivement) ainsi que d'un catalogue de situations d'apprentissage afin de choisir, en fonction des envies et des besoins, la situation la plus appropriée.

A chaque séance et très synthétiquement, l'élève mettra en relation les constatations issues du recueil de données avec les exercices choisis (des priorités devront être dégagées). Un tableau de suivi des acquisitions de technique individuelles et collectives ainsi que des priorités de travail dégagées permettra aux équipes de synthétiser leur progression et constituera le support d'évaluation de l'AFL2.

2 éléments évalués à 50-50%	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Se préparer : échauffement et routines d'entraînement (coopération, partenaire, opposition)	Entraînement inadapté Échauffement anarchique voire inexistant Mise en activité de manière désordonnée, sans réelle intégration et prise en compte des consignes	Entraînement partiellement adapté Échauffement partiel, bâclé, routines d'entraînement peu respectées et intégrées, subit la leçon	Entraînement adapté Échauffement complet mais standard, routines d'entraînement respectées et intégrées, élève acteur dans ses apprentissages	Entraînement optimisé Échauffement très complet, progressif, personnalisé.
S'entraîner individuellement et collectivement pour s'engager efficacement et tourner le rapport de force en sa faveur. La capacité à percevoir ses propres points faibles et ceux de ses partenaires pour faire une proposition d'évolution positive. Intensité et régularité dans son engagement.	Faible engagement dans les phases de répétitions nécessaires à la stabilisation des apprentissages Pas de prise en compte des données recueillis Choix des exercices piloté par une motivation d'ordre hédoniste (plaisir immédiat) ou affective (rester avec les amis). Choix du règlement inadapté au niveau de jeu de l'élève	Engagement régulier dans les phases de répétitions nécessaire à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices. Approximations dans l'évaluation de son jeu et de celui de l'équipe. Analyse des données recueillies incohérentes ou incomplètes OU Liens entre le bilan des données et le choix des exercices est incohérents	Engagement régulier dans les différents exercices mais peu de modifications ou de prise de recul par rapport à la situation. L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe et choisit des exercices adaptés pour les travailler. L'élève ou l'équipe se projette et identifie de manière pertinente ses points forts et faibles ainsi que ceux de l'équipe ou des équipes adverses. Cohérence des liens entre les données recueillies et le choix des exercices. Difficulté à articuler besoins individuels et collectifs.	Engagement optimal et autonome dans les différents exercices permettant des transformations réelles. Appropriation des critères de réussite et de réalisation. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou pour son équipe et choisit des exercices adaptés pour les travailler Cohérence des liens entre les données recueillies et le choix des exercices. Priorités d'apprentissage dégagées Articulation des besoins individuels et collectifs.
Barème	<i>De 0 à 25% des pts</i>	<i>De 25 à 50% des pts</i>	<i>De 50 à 75% des pts</i>	<i>De 75 à 100% des pts</i>
Choix 3 : AFL 2 = 2 pts / AFL 3 = 6 pts.	0 à 0.5pt	0.5 à 1pt	1 à 1.5pt	1,5 à 2pt
Choix 1 : AFL 2 = 4 pts / AFL 3 = 4 pts	De 0 à 1pt	De 1 à 2pt	De 2 à 3pt	De 3 à 4pt
Choix 2 : AFL 2 = 6 pts / AFL 3 = 2 pts	0 à 1,5pt	1,5 à 3pts	3 à 4,5pts	4,5 à 6pts

Repères d'évaluation de l'AFL 3
Un rôle est évalué parmi deux proposés par l'équipe EPS.

- **Rôle d'arbitre** : évalué au cours de la séquence à partir de la séance 4 et au cours de l'évaluation finale.

- **Rôle de partenaire d'entraînement** : évalué au cours de la séquence à partir de la séance 4.

Évaluer les élèves sur 1 rôle et permettant de faciliter l'activité des camarades en situation de confort entre S4 et S8.

Après 3 séances de découverte des rôles, les élèves en choisissent deux pour être évalué en contrôle continu de la séance 4 à la séance 8 (dernière avant l'évaluation). Le jour de l'évaluation terminale, le co-évaluateur pourra émettre un avis sur le degré d'acquisition de l'élève dans les deux rôles. Les élèves seront évalués à leur demande dès lors que l'organisation de la séance le permet (match pour arbitre, en situation dès l'échauffement pour partenaire). La construction d'un tableau synthétique des acquisitions individuelles par rapport à celles demandées tout au long du cycle permettra à l'élève de situer sa progression et d'orienter ses efforts pour s'améliorer.

RÔLE PROPOSE : ARBITRE	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Connaissance du règlement Charisme Gestuelle Organisation	Arbitre transparent Arbitre : Méconnaissance des règles du jeu. Ne signale pas ou peu de fautes ni le score. Ne connaît aucun geste d'arbitrage.	Arbitre effacé, pas sûr Connaissance partielle du règlement. Ne donne pas toujours le score à la fin de chaque échange. Ne gère pas les litiges.	Arbitre sanction Connaît les principales règles et les fait respecter de façon impartiale. Reste debout et concentré tout le long du match. Annonce le score à la fin de chaque point. Donne ses décisions avec fermeté et conviction. Donne le feu vert pour lancer le jeu au début de chaque point. Connaît les gestes de base d'arbitrage.	Arbitre prévention Connaît le règlement précisément et le fait respecter sans hésitation. Gère les conflits. Donne le score à la fin de chaque échange en commençant par le score du serveur. Connaît la gestuelle essentielle de l'arbitrage. Donne le feu vert pour lancer le jeu au début de chaque point. Fait refaire l'engagement si besoin.
RÔLE PROPOSE : PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Canaliser son activité pour faire travailler l'autre	Joue pour lui sans permettre à ses camarades de réaliser correctement l'exercice. Activité inadaptée par rapport au niveau de l'adversaire. Détourne la situation.	Permet à ses partenaires de réaliser l'exercice en respectant les consignes. Activité peu autonome Investissement peu conséquent.	Renvoie les balles de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Investissement conséquent. Quantité satisfaisante.	Qualité et quantité satisfaisante. Quelque soit l'exercice, il adapte le renvoie des balles de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Apporte quelquefois des conseils à Ses partenaires Favorise l'activité de ses partenaire pour qu'ils apprennent. Capable d'animer une situation. Capable d'adapter la difficulté dans le dispositif par rapport au niveau du partenaire
Barème	<i>De 0 à 25% des pts</i>	<i>De 25 à 50% des pts</i>	<i>De 50 à 75% des pts</i>	<i>De 75 à 100% des pts</i>
<u>Choix 3 :</u> AFL 2 = 2 pts / AFL 3 = 6 pts.	0 à 0.5pt	0.5 à 1pt	1 à 1.5pt	1,5 à 2pt
<u>Choix 1 :</u> AFL 2 = 4 pts / AFL 3 = 4 pts	De 0 à 1pt	De 1 à 2pt	De 2 à 3pt	De 3 à 4pt
<u>Choix 2 :</u> AFL 2 = 6 pts / AFL 3 = 2 pts	0 à 1,5pt	1,5 à 3pts	3 à 4,5pts	4,5 à 6pts

EXEMPLES DE PROJETS TACTIQUES

1: Marquer en zone arrière

2: Marquer sur une balle placée

3: Marquer sur un smash ou balle frappée à une main

4: Marquer sur un contre

5: Marquer sur une feinte

ARBITRAGE

Etre capable de SIFFLER et INDIQUER PAR LE GESTE CORRECT les conventions et fautes suivantes :

1. Montrer l'équipe au service.
2. Début et fin de l'échange, fin du set et du match.
3. Ballons dehors ou dedans. Ballons hors de l'espace de jeu.
4. Quatre touches de balles.
5. Ballon touché.
6. Ballon « tenu » nettement (blocage).
7. Faute de filet par un joueur.
8. Pénétration sous le filet.
9. Faute de pied du serveur.
10. Double touche par un même joueur.
11. Temps mort et changement de joueur.

5. LES GESTES DE L'ARBITRE

N°	FAUTE OU ACTION	GESTE DE L'ARBITRE	N°	FAUTE OU ACTION	GESTE DE L'ARBITRE
1	MONTRE L'EQUIPE QUI A LE SERVICE		9	TEMPS MORT	
2	AUTORISER L'EQUIPE A SERVIR		10	CHANGEMENT DE JOUEUR	
3	4 TOUCHES DE BALLE POUR L'EQUIPE		11	ATTAQUE ILLEGALE D'UN ARRIERE	
4	DOUBLE TOUCHE POUR LE MEME JOUEUR		12	BALLE DANS LE TERRAIN	
5	BALLE TENUE		13	BALLE EN DEHORS DU TERRAIN	
6	PIED SUR LA LIGNE AU SERVICE OU PENETRATION		14	BALLE TOUCHEE PAR UN JOUEUR	
7	FILET TOUCHE PAR UN JOUEUR EN JEU		15	BALLE « A REMETTRE »	
8	CARTON JAUNE (pénalisation) OU CARTON ROUGE (expulsion pour le set)		16	FIN DE SET OU DE MATCH	

12.