

Grille d'évaluation (et échelle indicative de notation) utilisées lors de l'épreuve de Volley Ball **CAP et BEP (diplôme intermédiaire)**

Eléments à évaluer		note de 0 à 4,5/20	note de 5 à 9,5/20	note de 10 à 14,5	note de 15 à 20				
6 points	<u>Organisation collective de l'équipe</u>	Toujours des actions de renvois directs Trajectoires de balles très aléatoires Renvois explosifs (plafond, murs,) Jeu de "sauvegarde du terrain" Aucune communication dans l'équipe: chacun joue sa partie Disputes entre partenaires, Abandons en cours de jeu	Une majorité de renvois directs Des trajectoires majoritairement incontrôlées Des actions gagnantes, MAIS involontaires Quelques communications entre joueurs Les joueurs s'énervent au fur et à mesure du temps de jeu	L'équipe assure la conservation du ballon dans son camp (surtout avec les balles faciles) L'équipe peut utiliser un joueur relais L'équipe attaque la zone arrière Les joueurs peuvent communiquer lors de la phase de réception pour organiser l'attaque Se reconcentrent après une concertation ou une pause	L'équipe met en danger l'adversaire à partir de la zone avant en créant et en utilisant des situations favorables, L'équipe attaque en visant des espaces libres. L'équipe communique et organise régulièrement des constructions d'attaque avec un joueur relais L'équipe reste concentrée en continu pendant plusieurs sets				
	En attaque (sur 3 points)	0	1	3	4,5	6			
	En défense (sur 3 points)	Aucune organisation visible en réception et en défense	On observe une organisation sur la réception de service, elle disparaît ensuite au cours du jeu	On observe des phases d'organisation en réception et en défense, (Ces organisations ne sont pas toujours adaptées au contexte de jeu)	L'équipe respecte les consignes collectives, Elle est organisée et sait se réorganiser en cours de jeu pour adapter la protection de son camp				
2 points	Gain des rencontres (duel équilibré a priori)	Perdent tout avec fort écart de point	Perdent, mais avec un écart réduit pour certains matchs	Gagnent / perdent	Gagnent				
12 points	<u>Contribution et efficacité individuelle du joueur</u>	Joueur PASSIF ou PEU VIGILANT			JOUEUR "IMPLIQUE ET LUCIDE"		JOUEUR "ORGANISATEUR"		
		Ne connaît pas le règlement, fait beaucoup de fautes, conteste, provoque les adversaires	Connaît un peu le règlement, fait des fautes (collés, au filet)	Connaît et respecte le règlement					
		Totalement Passif ou ne suit pas du tout le jeu (aucune concentration) Conflits avec adversaires / partenaires / arbitre	Réagit dans son espace de jeu proche, mais trop tard (pas assez concentré sur le jeu)	6	8	Concentré et actif dans son espace de jeu Utilise avec succès son répertoire technique (manchette orientée, passe haute) sur des balles faciles	Joueur capable d'organiser son équipe, conseiller, réadapter la défense, relancer la concentration...).		
		Une grande majorité d'échecs, même sur les balles faciles Aucun répertoire technique disponible (manchette orientée, passe haute, service bas placé, ...)	Nombreuses balles perdues Quelques réussites sur des balles faciles et sur des services (manchette orientée, passe haute)					6	8
Statique, passif, ne regarde pas le jeu, toujours en retard Désorganise régulièrement par ses interventions trop loin de son espace de jeu	Ne suit pas le jeu en continu Surpris par les actions de jeu Réagit trop tard et Désorganise son équipe	6	8	Suit tout le jeu du regard Se déplace, s'oriente pour être utile dans son espace proche Attitude globalement PRE ACTIVE	Service placé ou puissant. Varie ses frappes en attaque				
						6	8	Intervient efficacement dans un large espace de jeu lors de la réception Se rend disponible pour une attaque (se recule face au filet pour prendre un élan).	

