

Grille d'évaluation (et échelle indicative de notation) utilisées lors de l'épreuve de Volley Ball BAC PRO										
		compétences de niveau 4 NON ACQUISES			compétences de niveau 4 ACQUISES					
Eléments à évaluer		note de 0 à 4,5/20	5	note de 5 à 9,5/20	10	note de 10 à 14,5	15	note de 15 à 20	20	
4 points	Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes	0	Une majorité de renvois directs Des actions gagnantes, MAIS involontaires	1	L'équipe peut exploiter un rapport de force visiblement favorable	2	L'équipe peut créer des situations favorables pour attaquer depuis la zone avant Elle exploite les rapports de force favorables	3	L'équipe met régulièrement en danger l'adversaire en créant des situations favorables Elle s'adapte aux problèmes posés	4
	En attaque		Pas d'actions volontairement offensive. ex: simple renvoi en zone adverse		La cible prioritaire est la zone arrière Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse		L'équipe sait attaquer en utilisant un relais		Combinaison d'actions (déplacements coordonnés, circulations de balles) Placements et déplacements constants, variation de rythme de jeu	
4 points	En défense	0	On observe une organisation à la réception de service, Elle ne s'adapte pas à l'évolution ultérieure du jeu,	1	On observe des phases d'organisation en réception et en défense, Ces organisations ne s'adaptent pas ou très peu à l'évolution du jeu	2	On identifie une organisation en réception et en défense, L'équipe se replace après le renvoi du ballon chez l'adversaire	3	L'organisation défensive évolue en fonction du contexte et du score (Choix Contre ou Défense basse en fonction du jeu adverse)	4
2 points	Gain des rencontres Efficacité collective (effet du choix d'organisation de l'équipe)	0	Perdent tout Dominés dans tous les compartiments du jeu	0,5	Perdent, mais avec un écart réduit pour certains matchs, Quelques phases de domination	1	Gagnent/Perdent L'organisation choisie peut mettre en danger l'équipe adverse	1,5	Gagnent tout L'organisation choisie met systématiquement en danger l'équipe adverse	2
6 points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective	Joueur INTERMITTENT JOUEUR "ENGAGE et REACTIF" JOUEUR "ORGANISATEUR et DECISIF"								
	En attaque	0	Statique, passif, ne regarde pas le jeu, toujours en retard Fait beaucoup de fautes (filet ou antijeu)	1,5	Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu	3	Joueur capable d'une réponse rapide. Coordonne ses actions avec ses partenaires Change de statut Défenseur=>Attaquant très rapidement	4,5	Anticipe et enchaîne des actions décisives Anticipe le changement de statut Attaque<=>Défense (passe ou attaque)	6
		Nombreuses balles perdues ou inexploitées par l'équipe Désorganise régulièrement par ses interventions trop loin de son espace de jeu	Peut donner du temps à ses partenaires (ex: monte haut sa balle) Réagit pour aider le porteur de balle (se déplace, s'oriente, ...)		Peut mettre l'attaquant en situation favorable Offre des solutions pour permettre le RELAIS ou l'ATTAQUE		Fait la passe décisive adaptée aux compétences du partenaire Crée la rupture : attaques variées Service qui met en danger l'adversaire Crée des opportunités pour les partenaires ou pour tromper l'adversaire			
En défense	0	Une grande majorité d'échecs, même sur les balles faciles Toujours en retard, désorganise l'équipe	1	Relève les balles faciles En retard pour changer de rôle Attaquant => Défenseur	2	Récupère les balles faciles Intervient efficacement dans son espace proche Se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle Peut contrer au filet ou défendre en retrait	3	Réceptionne et défend sur des balles accélérées ou éloignées Sait contrer et défendre bas en fonction de l'attaque adverse	4	

