

Tennis-Volley en double BAC 2023

Le groupe classe (adapté en fonction du nombre d'élèves) est séparé en 2 ou 3 divisions de niveau de jeu (Efficacité du joueur de A à F).

Au sein de chacune des divisions, les élèves se regroupent librement par équipe de 2 (voire peut être une équipe de 3 joueurs en fonction de l'effectif).

Les équipes sont stabilisées lors de la séquence d'enseignement assez rapidement (au minimum quatre leçons avant la séance d'évaluation terminale) pour voir naître des comportements solidaires et valoriser le rôle de coach, de partenaire d'entraînement et d'arbitre.

Chaque équipe affronte une équipe de la même division afin que chaque élève soit évalué sur 4 matchs. La rencontre se déroule 2 matchs Aller en simple contre les 2 autres joueurs de l'équipe adverse et un Match en Aller - Retour contre l'équipe adverse.

Les élèves s'opposent dans des matchs de 15 points au sein de poules de niveaux homogènes (la poule 1 est la plus performante et la poule 6 la moins performante).

Des « points manières » permettent d'évaluer la compétence à gagner ou perdre avec la manière (efficacité pour créer la rupture en moins de 5 frappes)

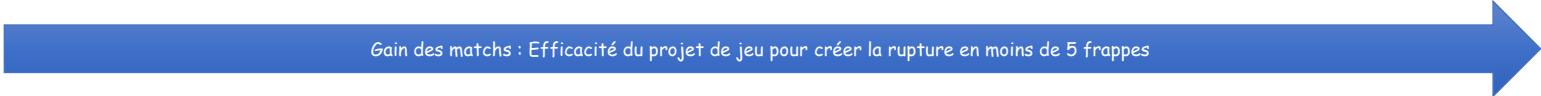
Les points manières de « point gagné avant la 5^{ème} frappe » sont fixés pour tout le groupe à **10 points marqués ou plus**, traduisant la compétence de l'élève à jouer « placé » ou « accéléré » pour faire basculer le rapport de force en sa faveur (gain d'efficacité technico tactique impliquant des choix pertinents et de l'entraînement).

VICTOIRE	En ayant marqué <u>au moins 10 fois</u> avant la 5 ^{ème} frappe	4 étoiles
	En ayant marqué <u>entre 0 et 9 fois</u> avant la 5 ^{ème} frappe	3 étoiles
NUL OU DÉFAITE	En ayant marqué <u>au moins 10 fois</u> avant la 5 ^{ème} frappe	2 étoiles
	En ayant marqué <u>6 à 9 fois</u> avant la 5 ^{ème} frappe	1 étoile
	En ayant marqué <u>0 à 5 fois</u> avant la 5 ^{ème} frappe	0 étoile

Lors des simples les élèves sont coachés par leur partenaire (temps de conseil entre deux matchs, et possibilité d'un temps mort par match), ce qui permet d'évaluer la capacité d'analyse du rapport de force et l'efficacité du projet de jeu.

Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 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.

1. Participation aux choix des axes de progrès individuels et collectifs - S'engager de manière soutenue et réfléchie durant toute la séquence en acceptant les contraintes des situations de travail et en tenant régulièrement son carnet d'entraînement.
2. L'élève assume un rôle actif et solidaire, contribuant à une plus grande efficacité (Arbitre -Partenaire d'entraînement). Choix d'un rôle parmi deux proposés.

CA4		AFL1 - Repères d'évaluation				
Intitulé		S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	Déclinaison dans l'APSA	<p>Créer et exploiter un espace libre pour rompre l'échange.</p> <p>S'engager dans une stratégie de rupture dès la mise en jeu.</p> <p>Défendre en cherchant à neutraliser le rapport de force défavorable pour reprendre l'ascendant.</p> <p>Élargir son répertoire technique en attaque et en défense (Lob, smash, amorti...) au service d'un projet et de choix tactiques plus élaborés.</p> <p>Adapter son engagement physique en fonction de l'évolution du score et de ses ressentis.</p>		
Éléments à évaluer		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
		Score entre 0 et 2 étoiles	Score entre 3 à 5 étoiles	Score entre 8 à 12 étoiles	Score entre 13 et 16 étoiles	
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	A	5.5	6	6.5	7	
	B	4.5	5	5.5	6	
	C	3.5	4	4.5	5	
	D	2.5	3	3.5	4	
	E	1.5	2	2.5	3	
	F	0.5	1	1.5	2	
	Efficacité individuelle du joueur	<p>Gain des matchs : Efficacité du projet de jeu pour créer la rupture en moins de 5 frappes</p> 				
	F	E	D	C	B	A
	Joueur passif, peu vigilant et en réaction	Joueur impliqué, lucide et en action		Joueur Organisateur et en anticipation		Joueur tacticien
	De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers		Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, amorti, défense haute)		Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (volée, smashes, lob, amorti et lifté)
	Le service est une simple mise en jeu Peu voire pas de déplacements	Le service neutralise l'attaque adverse Déplacements réactifs et en retard		Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets) Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue		Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) Déplacements variés et replacements
	A	1,5 A 4 POINTS		3.5 A 6 POINTS		5.5 A 7 POINTS
	B	1,5 A 2 POINTS		2,5 A 3,5 POINTS		4 À 5 POINTS
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force		Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire. Il joue en réaction, à l'instinct.	L'élève est capable d'identifier une partie de ses points forts / faibles mais a des difficultés à les mettre en relation avec les faiblesses adverses pour adapter ses actions (caractère aléatoire)	L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire		L'élève est capable d'identifier les points faibles et forts adverses (coups forts / zones à éviter / prises d'initiatives dangereuses...), l'évolution du score, et adapte son jeu en conséquence. Il est capable de mettre en place un projet tactique à partir de son service pour placer sa balle et mettre en difficulté ses adversaires, favoriser un retour favorable ou faire faire la faute.
		0-1 pt	L'évolution du score entraîne de la frustration mais n'aboutit à aucune adaptation.	L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu.		4-5 pts
Note sur 12 (A+B)	L'AFL1 s'évalue le jour du CCF.					

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

CA4		AFL2 - Repères d'évaluation			
Intitulé	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Déclinaison dans l'APSA	<p>Identifier les forces et faiblesses de son/ses adversaire(s) et son partenaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique.</p> <p>Réguler ou confirmer son projet tactique à partir de l'analyse de son match, des conseils prodigués par un partenaire et de ses ressentis.</p> <p>Répéter et persévérer dans des situations de routines techniques ou de matchs à thèmes pour améliorer son efficacité technico-tactique.</p>		
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3.				
Éléments à évaluer	<p>Degré 1</p> <p>0 à 0,5 point</p> <p>0 à 0,75 point</p> <p>0 à 1,25 point</p>	<p>Degré 2</p> <p>0,75 à 1 point</p> <p>1 à 1,75 point</p> <p>1,5 à 2,75 points</p>	<p>Degré 3</p> <p>1,25 à 1,5 point</p> <p>2 à 3 points</p> <p>3 à 4,5 points</p>	<p>Degré 4</p> <p>1,75 à 2 points</p> <p>3,25 à 4 points</p> <p>4,75 à 6 points</p>	
Engagement dans les séances et dans un processus de progrès individuel et collectif	<p>Entraînement inadapté :</p> <p><i>Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</i></p> <p>L'élève est en difficulté pour suivre une routine. Il se déconcentre et se décourage rapidement.</p>	<p>Entraînement partiellement adapté :</p> <p><i>Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</i></p> <p>L'élève s'engage dans les exercices selon son appétence. Dans ce cas, il est capable de suivre une routine imposée.</p> <p><i>L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.</i></p>	<p>Entraînement adapté :</p> <p><i>Engagement régulier dans les différents exercices :</i></p> <p>L'élève est capable de choisir une routine d'entraînement et de la tenir sur la durée pour s'entraîner et/ou entraîner un camarade.</p> <p><i>L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son partenaire et choisit des exercices adaptés pour les travailler.</i></p>	<p>Entraînement optimisé</p> <p><i>Engagement régulier dans les différents exercices :</i> L'élève est capable de choisir et d'adapter une routine d'entraînement en lien avec ses points forts ou points faibles identifiés pour progresser efficacement.</p> <p><i>L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler.</i></p>	
Tenir de manière régulière un carnet d'entraînement pour y consigner points forts / faibles / progrès	Le carnet d'entraînement est tenu de manière irrégulière avec des données approximatives.	Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement mais il est possible de noter des approximations dans l'évaluation de son jeu (manque parfois de lucidité).	Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement. L'élève y identifie de manière pertinente ses points forts et ses points faibles.	Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement. L'élève y identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler.	
Note sur 2, 4 ou 6	L'évaluation porte sur l'engagement de l'élève dans son projet individuel et le projet collectif. Elle s'appuie sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données. La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint. (cf. grille de répartition en page 1)				

CA4 AFL3 - Repères d'évaluation				
Intitulé	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.		Déclinaison dans l'APSA	<p>Accepter d'être partenaire pour coopérer et s'entraîner.</p> <p>Investir le rôle de partenaire d'entraînement capable de recueillir et d'analyser les indices pertinents pour aider un camarade à renforcer ses points forts et ses points à améliorer.</p> <p>Connaitre, respecter et faire respecter les règles en arbitrant de manière impartiale.</p>
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3. Choix de deux rôles (partenaire d'entraînement, arbitre, coach)			
Éléments à évaluer	Degré 1 0 à 0,5 point 0 à 0,75 point 0 à 1,25 point	Degré 2 0,75 à 1 point 1 à 1,75 point 1,5 à 2,75 points	Degré 3 1,25 à 1,5 point 2 à 3 points 3 à 4,5 points	Degré 4 1,75 à 2 points 3,25 à 4 points 4,75 à 6 points
<p>L'arbitre</p> <p>Evaluer au cours de la séquence</p>	<p>L'élève est passif, ne donne pas le score à haute voix et fait de nombreuses erreurs. Les règles ne sont pas toutes connues.</p> <p>Le rôle d'arbitre est investi de manière inefficace et aléatoire</p>	<p>L'élève fait encore quelques erreurs dans l'évolution du score. Il n'est pas totalement concerné par la rencontre et laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place.</p>	<p>L'élève suit le déroulement du match mais l'annonce du score n'est pas systématique. Il a du mal à s'engager de manière régulière dans le match. Les règles sont connues mais pas toujours bien appliquées.</p> <p>Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.</p>	<p>L'élève prend son rôle à cœur, donne le score à haute voix (dans l'ordre). Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.</p>
<p>Le partenaire d'entraînement</p> <p>Evaluer au cours de la séquence</p>	<p>L'élève reste centré sur lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice.</p> <p>Le partenaire n'est pas en capacité de donner des conseils ou des observations pertinentes à son joueur. Il n'est pas une aide pour son joueur.</p> <p>L'élève ne contribue pas au fonctionnement du collectif</p>	<p>L'élève permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes.</p> <p>L'élève contribue au fonctionnement du collectif.</p> <p>Il est une aide au recueil d'informations utiles et encourage son joueur.</p>	<p>L'élève s'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : il renvoie les balles de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité dans l'exercice choisi. Il reste concentré tout au long de la séquence d'exercices.</p> <p>L'élève contribue au fonctionnement du collectif.</p> <p>Il est une aide sérieuse au recueil d'informations utiles et à la décision. Il encourage son joueur.</p>	<p>Quelque soit l'exercice, l'élève adapte le renvoi des balles de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité.</p> <p>Il est parfois capable de conseiller et de corriger son partenaire, c'est un acteur essentiel du fonctionnement collectif.</p>
Note sur 6, 4 ou 2	<p>L'élève est évalué dans un rôle qu'il a choisi.</p> <p>La note de l'AFL3 dépend du choix effectué par l'élève dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint (cf. grille de répartition en page 1)</p>			
Validation (réservé aux IA-IPR)		Motivation et/ou commentaire :		
<input type="checkbox"/> Validée <input type="checkbox"/> Non validée Le : jj/mm/aaaa Par : nom IA-IPR		...		

CA4 Annexe

Compléments... En fonction de l'effectif, une équipe de 2 peut affronter une équipe de 3. (donc 6 matchs : 3 matchs aller simple et 3 matchs aller en doubles)

Voir fiches annexes ci-dessous :

- Carnet d'entraînement
- Fiche coaching
- Exemple Fiche de Poule
- Feuille de Match tenue par l'arbitre
- Fiche de Partenaire d'entraînement
- Fiche de Coach





Ce carnet d'entraînement appartient à :

NOM.....PRÉNOM.....

Compétences de fin de séquence en Tennis volley :

Créer et exploiter un espace libre pour rompre l'échange.

S'engager dans une stratégie de rupture dès la mise en jeu.

Défendre en cherchant à neutraliser le rapport de force défavorable pour reprendre l'ascendant.

Elargir son répertoire technique en attaque et en défense (amorti de fond court, contre amorti, rush, smash...) au service d'un projet et de choix tactiques plus élaborés.

Adapter son engagement physique en fonction de l'évolution du score et de ses ressentis.

Identifier les forces et faiblesses de son/ses adversaire(s) et son partenaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique.

Réguler ou confirmer son projet tactique à partir de l'analyse de son match (double score), des conseils prodigués par un partenaire et de ses ressentis.

Répéter et persévérer dans des situations de routines techniques ou de matchs à thèmes pour améliorer son efficacité technico-tactique.

Accepter d'être partenaire pour coopérer et s'entraîner.

Investir le rôle de partenaire d'entraînement capable de recueillir et d'analyser les indices pertinents pour aider un camarade à renforcer ses points forts et ses points à améliorer.

Connaître, respecter et faire respecter les règles en arbitrant de manière impartiale.

AFL 2 : Recueil des performances pour suivre tes progrès tout au long de la séquence :

NOMBRE DE POINTS BONUS MARQUÉS à chaque leçon (échange gagné avant la 5 ^{ème} frappe) Matches de 2 sets de 15 points												
Leçons n°	Date:		Date:		Date:		Date:		Date:		Date:	
	1 ^{er} set	2 nd set	1 ^{er} set	2 nd set	1 ^{er} set	2 nd set	1 ^{er} set	2 nd set	1 ^{er} set	2 nd set	1 ^{er} set	2 nd set
Match n°1												
	Total											
Match n°2												
	Total											
Match n°3												
	Total											
Match n°4												
	Total											
Match n°5												
	Total											
Match n°6												
	Total											
Moyenne des points bonus marqués												

Principes tactiques	Principes techniques
Construire le gain de l'échange dès les premières frappes : intention tactique sur la liaison 1-3-5 (serveur) ou 2-4 (pour le receveur) <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TBM	Se placer (pour frapper) <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TBM
Viser là où le joueur ne pourra pas aller <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TBM	Se déplacer (pour prendre la balle) <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TBM
Privilégier les frappes décroisées (plus courtes, moins de temps pour l'adversaire) <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TBM	Frapper (de différentes manières) <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TBM
Identifier et exploiter les points forts et faibles : de soi et de l'autre De l'autre : prendre de l'info, déterminer des stratégies <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TBM	Se replacer (pour se préparer au coup suivant) <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TBM
Construire son panel technique : maîtrise systématique de techniques :	+ -
Connaître et exploiter l'évolution des scores : risque / sécurité Avec ou sans arbitre	Avec ou sans coach
<input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TBM	

FICHE D'AIDE PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT

Thème	<u>Conseil 1</u>	<u>Conseil 2</u>	<u>Conseil 3</u>	<u>Conseil 4</u>	<u>Conseil 5</u>
Service	Sers par en dessous <u>pour que ton service soit réglementaire</u>	Sers plus bas car <u>tes services vont trop haut et l'adversaire peut smasher dessus</u>	Alterne les services courts et longs car <u>tu fais toujours la même chose</u>	Regarde où est placé l'adversaire avant pour viser un endroit où il n'est pas car <u>tu sers au hasard</u>	Sers fort et tendu sur l'adversaire pour l'agresser
Défense Déplacements	Déplace-toi plus vite car <u>tu joues en marchant</u>	Reculer quand tu viens de jouer à l'avant de ton terrain car tu restes devant et ensuite <u>tu n'arrives pas à avoir les balles longues</u>	Avance-toi quand tu viens de jouer à l'arrière de ton terrain car tu restes derrière et ensuite <u>tu n'arrives pas à jouer les balles courtes</u>	Replace toi plus vers l'arrière car <u>l'adversaire joue souvent fort</u>	Replace toi plus vers l'avant car <u>l'adversaire joue souvent en amortis</u>
Technique	Joue plus en frappes hautes car <u>tu attends trop que la balle descende (trop de jeux bas qui ne permettent pas de marquer)</u>	Frappe plus vers l'avant à la volée car <u>tes volées vont trop vers le haut</u>	Smashe plus avec le poignet car <u>tes smashes sont souvent trop longs et ne tombent pas dans le terrain</u>	Ne bouge pas ta raquette en amortis pour frapper moins fort car <u>tes amortis montent trop haut</u>	Place ta main en bas, bras tendu avec le tamis plus haut que ton poignet <u>pour mieux réceptionner les smashes</u>
Balader l'adversaire	Cherche à faire bouger l'adversaire avec des amortis et des dégagés car <u>tu frappes seulement pour renvoyer et non pour marquer</u>	Fais plus d'amortis car <u>tu joues trop en dégagé ou smash</u>	Fais plus de dégagés car <u>tu n'emmènes jamais ton adversaire en fond de terrain</u>	Joue à droite et à gauche car <u>tu joues seulement dans l'axe</u>	Joue plusieurs coups à un endroit puis une fois à l'opposé pour surprendre car <u>ton adversaire devine toujours ce que tu vas faire</u>
Point faible adverse	Joue plus souvent fort en dégagé car <u>l'adversaire a du mal quand il doit reculer au fond du terrain</u>	Fais plus souvent des amortis car <u>l'adversaire a du mal quand il doit avancer au filet</u>	Enchaîne amortis et dégagés car <u>ton adversaire s'épuise vite</u>	Smashe plus souvent car <u>l'adversaire est en difficulté pour relever tes smashes</u>	Joue sur son revers quand <u>ton adversaire est en difficulté quand tu joues sur son revers</u>
Autre	Fais des amortis de fonds de terrains <u>quand l'adversaire te domine et qu'il t'oblige à jouer en fond de terrain</u>	Fais des feintes sur tes volées ou tes amortis car <u>l'adversaire voit trop facilement ce que tu vas faire</u>	Décale ton bras au dessus de ta tête ou déplace-toi plus vite pour éviter les revers, car <u>tu perds souvent quand tu fais des revers</u>	Fais des contre-amortis <u>quand l'adversaire te fait un amorti car si tu fais un lob il marque souvent</u>	Smash sur lui, sur son poignet car <u>quand tu smashes l'adversaire les remonte souvent</u>

Poule de 4 élèves (2 équipes) : AFL1

Comment tu es évalué(e) à la fin de la séquence : pour le trimestre et le CCF

12 points sur ton efficacité dans le gain des matchs et dans la rupture de l'échange

Le niveau des joueurs à l'intérieur de la poule est homogène et les poules hiérarchisées de la meilleure (poule n°1) à la moins forte (poule n°6) selon un profil tactique du joueur (niveau A à F) basé sur:

« **Qualité des techniques au service de la tactique ; rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements ; variété, qualité et efficacité des actions de frappes** »

Matchs de 15 points secs.

4 élèves = 2 équipes - 4 matchs chacun.

2 matchs Aller en simple en 1 contre les 2 autres joueurs de l'équipe adverse et un Match en Aller et Retour contre l'équipe adverse
A l'issue de ses 4 matchs l'élève pourra avoir marqué entre 0,5 et 7 points

Le point manière de « point gagné avant la 5^{ème} frappe » est fixé pour tout le groupe à **10 points marqués ou plus**, traduisant la compétence de l'élève à jouer « placé » ou « accéléré » pour faire basculer le rapport de force en sa faveur (gain d'efficacité technico tactique impliquant des choix pertinents et de l'entraînement).

VICTOIRE	En ayant marqué au moins 10 fois avant la 5 ^{ème} frappe	4 étoiles
	En ayant marqué entre 0 et 9 fois avant la 5 ^{ème} frappe	3 étoiles
NUL OU DÉFAITE	En ayant marqué au moins 10 fois avant la 5 ^{ème} frappe	2 étoiles
	En ayant marqué 6 à 9 fois avant la 5 ^{ème} frappe	1 étoile
	En ayant marqué 0 à 5 fois avant la 5 ^{ème} frappe	0 étoile

Efficacité dans le gain du match	Score entre 0 et 2 étoiles	Score entre 3 et 5 étoiles	Score entre 8 et 12 étoiles	Score entre 13 et 16 étoiles
Poule 1	5.5	6	6.5	7
Poule 2	4.5	5	5.5	6
Poule 3	3.5	4	4.5	5
Poule 4	2.5	3	3.5	4
Poule 5	1.5	2	2.5	3
Poule 6	0.5	1	1.5	2

NOTE DE TRIMESTRE prof						
MA NOTE sur 12 pts	1 ^{ère} évaluation		2 ^{ème} évaluation		MOYENNE / 12
Rôle d'arbitre (assurer le comptage des points et annoncer avec la gestuelle, les scores) et de secrétaire (remplir une fiche de score et de tournoi): les joueurs évaluent l'arbitre à l'issue de leur match						
Feuille de score 0 ou 2	Feuille de tournoi 0 ou 2	Le protocole règlement 0 ou 2	Annonce du score 0 ou 2	MA NOTE		
Pas d'erreur. Renseignements complets	Pas d'erreur: score, attribution des points	Tirage au sort - serrer les mains Garant des règles	Clair et précis Gestuelle adaptée	1 ^{ère}	2 ^{ème} / 8
				Moyenne		... / 8

Feuille d'évaluation Trimestre élève : Arbitre et Secrétaire

(Cette fiche permet également d'être un outil de suivi au cours de la séquence pour AFL3 pour le rôle d'arbitre : les points ne correspondent en aucun cas à ceux de l'AFL3 mais à sa notre de trimestre)

Nom de l'Arbitre :

Noms des élèves de sa poule	S 0 à 2 points	T 0 à 2 points	R 0 à 2 points	A 0 à 2 points	/ 8 points

S : Feuille de Score A : Annonce du score T : Feuille de Tournoi R : Règlement

FICHE ELEVE: Arbitre - AFL3
(S'AUTO-S'ÉVALUER)

(Entoure les critères qui te correspondent : 1 case de critères par rôle)

Nom :

Prénom :

Arbitre Débutant	Arbitre Apprenti	Arbitre Confirmé	Arbitre Expert
Le rôle d'arbitre est investi de manière inefficace et aléatoire	Je fais encore quelques erreurs dans l'évolution du score. Je ne suis pas totalement concerné par la rencontre et laisse les joueurs prendre certaines décisions à ma place.	Je suis le déroulement du match mais l'annonce du score n'est pas systématique. J'ai du mal à m'engager de manière régulière dans le match. Les règles sont connues mais pas toujours bien appliquées.	Je prends mon rôle à cœur , donne le score à haute voix (dans l'ordre). Il connait et fait respecter les règles de l'activité.

Fiche de poule N° :

Equipe 1 :		Equipe 2 :	
<u>Joueur 1 :</u>	<u>Joueur 2 :</u>	<u>Joueur 3 :</u>	<u>Joueur 4 :</u>

<u>Arbitre</u>	<u>Ordre des matchs</u>	<u>Score</u>		<u>Victoire 4 ou 3 * ou Défaite 2-1 ou 0 *</u>			
		<u>Aller</u>	<u>Retour</u>	<u>Joueurs</u>			
				1	2	3	4
	J 1 - J 3						
	J 2 - J 4						
	J 1 - J 4						
	J 2 - J 3						
	Eq 1 - Eq 2						
Total			****
Classement							

VICTOIRE	En ayant marqué <u>au moins 10 fois</u> avant la 5ème frappe	4 étoiles
	En ayant marqué <u>entre 0 et 9 fois</u> avant la 5ème frappe	3 étoiles
NUL OU DÉFAITE	En ayant marqué <u>au moins 10 fois</u> avant la 5ème frappe	2 étoiles
	En ayant marqué <u>6 à 9 fois</u> avant la 5ème frappe	1 étoile
	En ayant marqué <u>0 à 5 fois</u> avant la 5ème frappe	0 étoile

Efficacité dans le gain du match	Score entre 0 et 2 étoiles	Score entre 3 et 5 étoiles	Score entre 8 et 12 étoiles	Score entre 13 et 16 étoiles
Poule 1	5.5	6	6.5	7
Poule 2	4.5	5	5.5	6
Poule 3	3.5	4	4.5	5
Poule 4	2.5	3	3.5	4
Poule 5	1.5	2	2.5	3
Poule 6	0.5	1	1.5	2

Reglettes de 15 points

Arbitre	
----------------	--

N°Joueur	N°Joueur

0	Score				0
1		1
2	Points à la manière de				2
3					3
4	Résultats				4
5*	*		5
6	Etoiles				6
7	Victoire/Nul/Defaite 4-3-2-1-0*				7
8					8
9					9
10					10
11	Victoire	Defaite ou Nul		11	
12				12	
13				13	
14				14	
15	4*	3*	2*	1*	15
0					0
1	3*	3*	0*	0*	1
2					2
3					3
4					4
5					5
6					6
7					7
8	9	10	10	9	8

Rappel : N'oubliez pas d'entourer le chiffre de couleur (sans étoile) à chaque fois qu'il y a un point marqué à la manière de »

Feuille de Match tenue par l'Arbitre

Arbitre :

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Consignes :

L'arbitre note sur la fiche les points marqués par chaque équipe. MATCH en Aller - Retour.

A chaque point l'arbitre met une croix dans la fiche de l'équipe qui vient de remporter l'échange sur la ligne score.

Si ce point est marqué à la manière de, l'arbitre rajoute une croix dans la case « point à la manière de »

En fin de rencontre, vous devrez reporter le score sur la fiche de poule

Match Aller:

Score Equipe 1 :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points à la manière de	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Score Equipe 2 :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points à la manière de	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Match Retour :

Score Equipe 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points à la manière de	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Score Equipe 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points à la manière de	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

FICHE INDIVIDUELLE DE L'ELEVE Partenaire d'entraînement AFL3

NOM :

PRENOM :

Lors les différentes leçons, vous avez opter pour assumer, entre autre, le rôle de **Partenaire d'entraînement**.

Pour vous guider dans ce rôle de Duo et non de Duel, vos différents partenaires auront à identifier votre profil ainsi que vos points forts et faibles dans ce rôle. Cette analyse vous permettra de rebondir, d'envisager des pistes pour devenir **le partenaire d'entraînement en OR**.

Les partenaires : Dans le tableau suivant, vous aurez donc à définir les caractéristiques de votre partenaire d'entraînement :

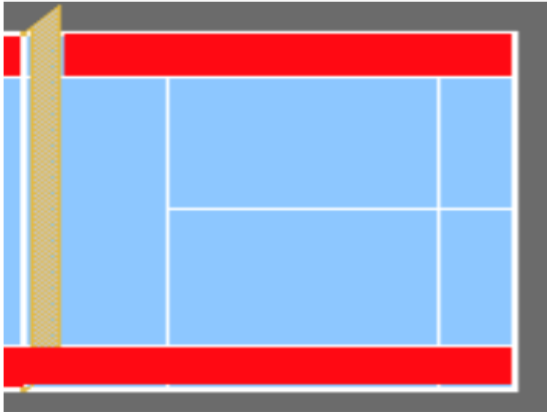
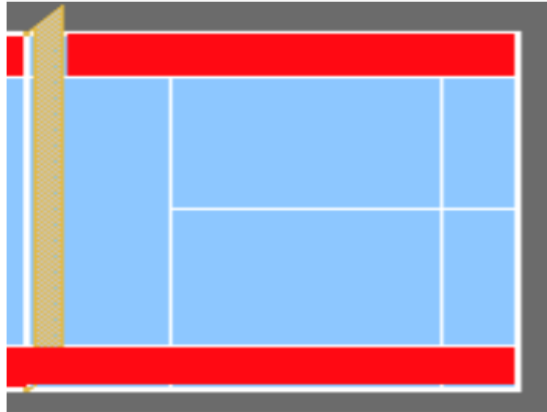
N° DE Leçon :	Mes Partenaires	Points positifs +	Mon partenaire d'entraînement :	Mon partenaire d'entraînement :	Mon partenaire d'entraînement :	Mon partenaire d'entraînement :
		Points négatifs -	Reste centré sur lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice.	Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes.	Renvoie les balles de manière à ce que je puisse travailler avec efficacité dans l'exercice choisi. Il reste concentré tout au long de la séquence d'exercices.	Quelque soit l'exercice, il adapte le renvoi des balles de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité.
	Prénom	+				
		-				
	Prénom	+				
		-				
	Prénom	+				
		-				
	Prénom	+				
		-				
	Prénom	+				
		-				

Feuille du « partenaire d'entraînement »

Match :

Joueur Observé :

Partenaire d'entraînement :

Points gagnants (mettre une croix) Début de Match (jusqu'au 7ème points)	Points Gagnants (mettre une croix) Fin de Match
	

<u>Points faibles de mon joueur :</u>
Service <input type="checkbox"/>
Déplacement <input type="checkbox"/>
Remplacement <input type="checkbox"/>
Trajectoires produites..... <input type="checkbox"/>
Coups <input type="checkbox"/>
<u>Points forts de mon joueur :</u>
Service <input type="checkbox"/>
Déplacement <input type="checkbox"/>
Remplacement <input type="checkbox"/>
Trajectoires produites..... <input type="checkbox"/>
Coups <input type="checkbox"/>

Conseils pour la fin du Match :