

VOLLEY-BALL: Niveau 3

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>NIVEAU 3 :</p> <p>Pour gagner le match, mettre en œuvre une attaque qui atteint volontairement la cible, prioritairement la zone arrière. Les joueurs assurent collectivement la protection du terrain et cherchent à faire progresser la balle en zone avant.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Match à 4 contre 4 sur un terrain de 14m sur 7m opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Ou bien match à 3x3 sur 14 m x 4.5 m (1/2 filet) Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres en un set de 25 points (joué au point décisif). Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet peut être adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00m à 2,30m) et le nombre de services consécutifs effectués par le même joueur est limité à 3. <p><u>(1) Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
8 points	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p><i>En attaque</i> (3 points)</p> <p><i>En défense</i> (3 points)</p>	<p>Organisation offensive qui se caractérise par un jeu de sauvegarde du terrain et des actions essentiellement individuelles de renvois directs. Les trajectoires produites sont aléatoires et ne mettent pas volontairement l'adversaire en difficulté.</p> <p>Pas de communication entre les joueurs : beaucoup de balles non touchées ou renvois explosifs.</p> <p>Pas d'organisation spatiale identifiable sur le terrain.</p>	<p>Organisation offensive qui assure la conservation du ballon pour atteindre plus efficacement la cible adverse et notamment la zone arrière par l'utilisation plus systématique d'un joueur relais.</p> <p>Code de communication autour de la réception de la balle. Organisation spatiale identifiable, assurant la protection du terrain, mais pas toujours adaptée.</p>	<p>Organisation collective qui se caractérise par la mise en danger de l'adversaire à partir de la zone avant en créant et en utilisant des situations favorables d'attaques pour viser des espaces libres.</p> <p>Organisation spatiale identifiable et adaptée. Les joueurs communiquent, respectent les consignes collectives et utilisent les temps de concertation à bon escient.</p>
	Gain des rencontres (2 points)	De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus à 2 points (plus éventuellement les points encaissés/ points marqués)		
	12 points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En tant que porteur de balle</i> (6 points)</p> <p><i>En tant que non porteur de balle</i> (6 points)</p>	<p><u>Joueur passif ou peu vigilant.</u> Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.</p> <p>Evite ou perd le ballon : intervient sur la balle tardivement.</p> <p>Frappes explosives et non contrôlées qui mettent en difficulté les partenaires.</p> <p>Mise en jeu aléatoire.</p> <p>Statique ou en retard, non concerné (regard, placement des appuis peu orientés lors de la mise en jeu).</p>	<p><u>Joueur impliqué et lucide.</u> Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et loyal. Joueur capable de maintenir sa vigilance et de se rendre disponible en fonction de la circulation de balle et de l'orientation de ses partenaires.</p> <p>Gère l'alternative : jouer seul ou avec ses partenaires en fonction de sa distance et de son orientation par rapport au filet. Utilise manchette – passe haute à bon escient sur des balles faciles.</p> <p>Frappes intentionnelles vers le fond du terrain adverse depuis la zone avant.</p> <p>Mise en jeu assurée.</p> <p>Se prépare pour relayer activement dans un espace proche. S'oriente et regarde le porteur (attitude pré-active ou concentrée dès la mise en jeu).</p>

VOLLEY-BALL : niveau 4

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Matches à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré (1). • Chaque équipe dispute au moins deux rencontres en 25 points au tie-break contre la même équipe. Entre ces deux rencontres, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. • Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00 m à 2,30m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois. <p>(1)<u>Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
10 points	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i></p> <p><u>En attaque</u> (4 points)</p> <p><u>En défense</u> (4 points)</p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</p> <p>La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse.</p> <p>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.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</p> <p>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.</p> <p>Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense : fait commettre des fautes à l'adversaire). Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.</p>
	<p>Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i></p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.</p>
10 points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><u>En attaque :</u> (6 points) <i>Prise de décisions en tant que joueur porteur de balle et joueur non porteur de balle</i> <i>Prise de décisions dans la relation PB/NPB</i></p> <p><u>En défense :</u> (4 points) <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i></p>	<p>Joueur intermittent. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. Devient attaquant si la balle est facile.</p> <p><u>PB</u> : Donne du temps à son partenaire. La mise en jeu est assurée mais facile. <u>NPB</u> : Réagit pour aider.</p> <p><u>Défenseur</u> : met du temps à changer de statut attaque-défense. Relève les balles faciles.</p>	<p>Joueur engagé et réactif. 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.</p> <p><u>PB</u> : Met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée...).</p> <p>La mise en jeu est placée <u>NPB</u> : Offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque. <u>Défenseur</u> : 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.</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif. 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 près à intervenir dans l'urgence. <u>PB</u> : Passes décisives qui prennent en compte les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et en vitesse. Le service met l'équipe en danger. <u>NPB</u> : Crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse). <u>Défenseur</u> : Réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.</p>

