

# VOLLEY BALL

# PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

## COMPETENCES ATTENDUES

**NIVEAU 1 :** Rechercher le gain d'une rencontre de Volley Ball par la mise place d'une organisation collective : l'équipe attaque à partir du service avec des vitesses et des axes différents et enrichit les alternatives d'attaque en utilisant au maximum l'espace de jeu effectif offensif. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif

**NIVEAU 2 :** Rechercher le gain d'une rencontre de Volley-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur des alternatives d'attaque qui visent à prendre de vitesse le système défensif en créant de l'incertitude le plus tôt possible afin de gêner la mise en place confortable de la défense et en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées

Match à 4 contre 4 , sur un terrain de 14m sur 7m, se déroulant en 15 points joués au point décisif, opposant des équipes dont le rapport de forces est équilibré (1) à priori. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres contre la même équipe Les règles essentielles sont celles du volley ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00m à 2,30m). Le nombre de services consécutifs effectués par le même joueur est limité à trois. Un temps mort est disponible par équipe et par set.

(1) Commentaires :

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 au cours de l'épreuve.

Dans certains cas très 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.

POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 De 10 à 15	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 De 16 à 20
		0 à 4	5 à 9		
04/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible :</b> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation offensive de l'équipe</i>	Subit le rapport de force, même quand il est favorable Pas d'organisation offensive décelable. Cible non définie Réponses individuelles Accès à la marque fortuit Rapport possessions /accès marque faible	Maintient le rapport de force quand il est favorable La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Mise en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situation favorable : attaque depuis la zone avant Organisation offensive privilégie l'utilisation d'un relais vers l'avant.	Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. Adaptation collective au problème posé par l'équipe adverse. Création d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs pour atteindre la cible. Echanges décisifs.
06/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive</b> <i>Prise de décisions en jeu en tant que joueur porteur de balle, joueur non porteur de balle.</i> <i>Prise de décisions dans la relation PB/NPB</i>	<b>Joueur passif</b> Evite ou intervient tardivement Frappe explosive Mise en jeu aléatoire	<b>Joueur intermittent</b> Devient attaquant si la balle est facile PB : donne du temps à son partenaire La mise en jeu est assurée mais facile  NPB : réagit pour aider	<b>Joueur engagé réactif</b> Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu PB : Met l'attaquant en situation favorable. Peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayeur : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée...) La mise en jeu est placée NPB : offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque	<b>Joueur ressource : organisateur décisif</b> Anticipe le changement de statut déf/att pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence PB : passes décisives : prend en compte la position et les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et en vitesse. Le service met l'équipe adverse en danger NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse).
04/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle</b> <i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation défensive de l'équipe</i>	Subit le rapport de force, même favorable. Pas d'organisation défensive décelable. Réponses individuelles Sauvegarde du terrain dans l'urgence	Maintient le rapport de force quand il est favorable. Organisation identifiable au début de chaque point (en réception), sans adaptation à l'équipe adverse. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire. Organisation défensive identifiable en situation de jeu.	Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. Organisation défensive efficace capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu : choix du contre ou défense basse en fonction des points forts ou faibles adverses Le placement défensif fait commettre des fautes à l'adversaire.
04/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive</b> Efficacité individuelle pour protéger la cible <i>Efficacité individuelle pour récupérer la balle</i>	<b>Joueur passif</b> Statique. Toujours surpris ou en retard.	<b>Joueur intermittent</b> Met du temps à changer de statut Att/def. Ralentit les balles faciles	<b>Joueur organisateur</b> Se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle chez l'adversaire. Récupère les balles faciles. Intervient sur les balles dans son espace proche. Peut s'opposer à l'attaquant adverse soit près du filet (début de contre) ou en retrait du filet.	<b>Joueur ressource</b> Réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.
02/20	<b>Efficacité collective</b> <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score</i>	Seulement des matches perdus <i>Effets non repérables</i>	Matches perdus avec peu d'écart <i>Effets : augmentation des mises en danger, réduction d'écarts</i>	Matches perdus = matchs gagnés Effets : les organisations choisies équilibrent les scores	Matches gagnés Les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.