

VOLLEY BALL		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE d'option EPS Lycée F.RABELAIS, St BRIEUC En référence aux fiches nationales des programmes de 2010		
Compétence attendue Niveau 5 : Pour gagner le match, l'organisation collective crée de l'incertitude chez l'adversaire en enrichissant les alternatives d'attaques (plusieurs appels de balles, attaques variées en direction et en vitesse). La défense s'organise en fonction des attaques adverses (« contre », « couverture »).		Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau très proche (1). Matches à 6 contre 6 (équipes mixtes) et 4 contre 4 (équipes non mixte) en 2 sets de 25 points au tie-break(2). Entre les deux sets, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'analyser et d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du volley-ball (terrain, filet, service, décompte des points). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (fiches, puis entretien) (1) <i>Principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène : c'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues.</i> (2) <i>Que les équipes soient mixtes ou non, les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.</i>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
8/20	Pertinence de l'organisation collective : Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré 0 à 2 points	Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable 2 à 4 points	Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées. 4 à 6 points
	En attaque (3 points)	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.	Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers, une variation du rythme de jeu.	Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions des joueurs Continuité du jeu assurée par une distribution de postes adaptée, un placement/replacement des équipiers, une variation collective du rythme de jeu. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.
	En défense (3 points)	Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Replacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.	Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu. Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.	Organisation défensive prévue dès le service de son équipe (inclure le 3ème franchissement de filet), capable d'évoluer en fonction des points forts adverses identifiés. Coordination de la défense haute et de la défense basse adaptée à l'attaque adverse. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques, défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés
	Efficacité collective (2 points) Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. 0 point	Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. 1 point	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe. 2 points
6/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective	Joueur engagé et réactif 0 à 2 points	Joueur ressource: organisateur et décisif 2 à 4 points	Joueur ressource : organisateur, décisif et garant de l'organisation collective 4 à 6 points
	En attaque (3 points)	Joueur capable de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée, etc.). 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.	Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence. PB : passes décisives qui prennent en compte les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse. Le service met l'équipe en danger. NPB : crée des espaces libres dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse).	Le joueur utilise les qualités athlétiques et tactiques liées à son poste de jeu. PB : le serveur varie les mises en danger. Le passeur cherche à surprendre le contre et l'organisation défensive adverse. L'attaquant utilise ses qualités athlétiques NPB : il contribue à offrir plusieurs solutions d'attaque dans le cadre d'un schéma tactique défini.
	En défense (3 points)	Défenseur : 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.	Défenseur : réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse. Joueur capable de proposer des solutions lors du temps de concertation.	Défenseur : il respecte la stratégie défensive adoptée. Joueur capable de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation
2/20	Le candidat gère son engagement et organise la pratique	Le candidat s'échauffe, de manière formelle. Il ne maîtrise pas toutes les règles. Il accepte de tenir des rôles dans l'organisation, mais ne les remplit pas correctement.	Le candidat réalise un échauffement en essayant de prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir la plupart des rôles utiles à l'organisation, mais peut se retrouver en difficulté dans des situations inhabituelles.	Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il peut tenir tous les rôles utiles à l'organisation collective de son équipe ainsi qu'à l'organisation d'une rencontre (niveau jeune officiel départemental unss).
4/20	Entretien et fiches d'analyses	Le candidat décrit : Les connaissances, analyses et projets de jeu se limitent aux références basiques de l'activité.	Le candidat explique : Les analyses s'appuient sur des connaissances maîtrisées de l'activité. Les projets de jeu s'appuient sur les points forts et faibles identifiés.	Le candidat argumente : Les connaissances prouvent un intérêt pour l'activité. Les analyses techniques et tactiques évoquées sont pertinentes au regard de ses propres observations et de ses possibilités. Les projets mis en œuvre sont évolutifs et adaptés aux adversaires rencontrés.

