Annexe **CAP-BEP :** VOLLEY-BALL

COMPETENCES ATTENDUES	PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE
NIVEAU 3 : 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.	• Match à 4 contre 4 sur un terrain de 14m sur 7m opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori (1). • 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. (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. 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.

points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3	
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points
8 pts	***Efficacité de l'organisation collective*** *Degré d'organisation collective de l'équipe* En attaque **(3 points)** En défense **(3 points)**	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. Pas de communication entre les joueurs : beaucoup de balles non touchées ou renvois explosifs. Pas d'organisation spatiale identifiable sur le terrain.	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. Code de communication autour de la réception de la balle. Organisation spatiale identifiable, assurant la protection du terrain, mais pas toujours adaptée.	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. Organisation spatiale identifiable et adaptée. Les joueurs communiquent, respectent les consignes collectives et utilisent les temps de concertation à bon escient.
	Gain des rencontres **(2 points)**	De 0 point en fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus (plus éventuellement les points encaissés/ points marqués) à 2 points		
12 pts	***Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective*** *En tant que porteur de balle* **(6 points)** *En tant que non porteur de balle* **(6 points)**	**Joueur passif ou peu vigilant.** **Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi.** Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu. Évite ou perd le ballon : intervient sur la balle tardivement. Frappes explosives et non contrôlées qui mettent en difficulté les partenaires. Mise en jeu aléatoire. Statique ou en retard, non concerné (regard, placement des appuis peu orientés lors de la mise en jeu).	**Joueur impliqué et lucide.** **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. 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. Frappes intentionnelles vers le fond du terrain adverse depuis la zone avant. Mise en jeu assurée. 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).	**Joueur organisateur.** **Utilise les règles comme intentions tactiques.** Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition…). Capable de provoquer la rupture en intervenant efficacement : en réception intervient dans la zone proche sur des balles accélérées, renvois plus précis en zone avant utilisables par le joueur relais. Le passeur-relayeur facilite l'action de l'attaquant par des trajectoires hautes. L'attaquant varie ses modes de frappe (pieds au sol, en suspension, balle placée ou accélérée). Service placé ou puissant. Intervient efficacement dans un secteur d'intervention plus large lors de la réception (attitude active à distance de passe). Se rend disponible pour une attaque (se recule face au filet pour prendre un élan).