BAC PROFESSIONNEL : VOLLEY-BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES	PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE
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.	• Matchs 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. (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 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 point à 9 points	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 De 10 points à 14 points	De 15 points à 20 points
10 pts	**Pertinence et efficacité de l'organisation collective** *Degré d'organisation collective de l'équipe* Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes *En attaque* **(4 points)**	**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.** 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.	**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). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement constant des équipiers.
	En défense **(4 points)**	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.	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 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.
	Efficacité collective ***(2 points)*** Gain des rencontres *Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score*	Matchs souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer systématiquement le score en faveur de l'équipe.
10 pts	***Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective*** *En attaque :* **(6 points)** *Prise de décisions en tant que joueur porteur de balle et joueur non porteur de balle* *Prise de décisions dans la relation PB/NPB*	**Joueur intermittent**. Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. 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.	**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. PB : Met l'attaquant en situation favorable et 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.	**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. PB : 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. NPB :Crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse).
	En défense : **(4 points)** *Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle*	Défenseur : met du temps à changer de statut attaque-défense. Relève les balles faciles.	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.