

COMPETENCE ATTENDUE	PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
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>Matches à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.</p> <p>Chaque équipe dispute au moins deux rencontres en 25 points au tie-break contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. 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 des caractéristiques du jeu adverse.</p> <p>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>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 NON ACQUIS (0 à 9 pts)	(10 à 15)	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 (16 à 20)
10/20 Efficacité collective	Efficacité de l'organisation collective En attaque 4pts	Renvoi organisée autour d'action individuelle 0 1.75	Mise en danger par l'attaque depuis la zone avant (Utilisation du joueur relais) 2 3	Adaptation collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitude (mobilisation de 2 ou 3 attaquants) Crée le danger Alterne balle smashée ou placée 3.25 4
	Efficacité de l'organisation collective en défense 4pts	Organisation identifiable en réception sur mise en jeu (conformité) Puis sauvegarde du ballon individuellement 0 1.75	Organisation identifiable Remplacement de l'équipe après le renvoi 2 3	Adaptation au jeu adverse Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse 3.25 4
	Gain des rencontres 2 pts	Matches perdus 1	Matches perdus = matchs gagnés 1.5	Matches gagnés 2
10/20 Efficacité Individuelle au service du collectif	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque 6 Pts	Joueur intermittent Joueur impliqué si ballon dans son secteur Attaque(renvoi) sur balle facile PB : mise en jeu facile, donne du temps à son partenaire NPB : réagit pour aider 0 2.75	Joueur engagé et réactif Répond rapidement à une situation Change de statut att-déf dans la même action PB : met l'attaquant en situation favorable, attaque placée ou forte efficace. Mise en jeu placée NPB : offre des solutions dans son secteur (pour passer ou attaquer) 3 4.75	Joueur ressource : organisateur et décisif Anticipe et enchaîne les actions décisives Anticipe pour jouer la passe ou l'attaque Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence PB : crée la rupture, attaques variées, passe décisives, le service met en danger NPB : Crée des espaces libres (appel de balle) 5 6
	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En défense 4 pts	Joueur intermittent Met du temps à changer de statut att-déf Relève les balles faciles 0 1.75	Joueur engagé et réactif Se replace dans son secteur Relève les balles faciles Défend dans son espace proche Début de contre 2 2.75	Joueur ressource : organisateur et décisif Réceptionne et défend des balles éloignées et/ou accélérées Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse 3 4

EQUIPE :

Couleur	Nom Prénom	Coll Att/4	Coll Déf/4	Ind Att/6	Ind Déf/4	Gain /2	Note/ 20

EQUIPE :

Couleur	Nom Prénom	Coll Att/4	Coll Déf/4	Ind Att/6	Ind Déf/4	Gain/ 2	Note/ 20

EQUIPE :

Couleur	Nom Prénom	Coll Att/4	Coll Déf/4	Ind Att/6	Ind Déf/4	Gain /2	Note/ 20

EQUIPE :

Couleur	Nom Prénom	Coll Att/4	Coll Déf/4	Ind Att/6	Ind Déf/4	Gain/ 2	Note/ 20