

COMPETENCES ATTENDUES		CAP-BEP VOLLEY BALL - PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>Niveau 1 : Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque qui atteint régulièrement, précisément et volontairement toutes les zones de la cible. La défense s'organise autour de la réception pour faire progresser la balle. Les élèves construisent collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe.</p> <p>Niveau 2 : Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une organisation collective : l'équipe attaque la cible à partir du service avec des vitesses et des axes différents et enrichie les alternatives d'attaque en utilisant au maximum l'espace de jeu effectif offensif. Etre capable de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Match à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, se déroulant en un set de 15 points joués au point décisif • Le rapport de force est équilibré • Chaque équipe dispute au moins deux rencontres • 1 temps mort par équipe est disponible <p>Remarque : Dans des situations de forte hétérogénéité (mixité ou de niveau), ne permettant pas au candidat d'exprimer tout son potentiel, une variation de plus ou moins un point permet de distinguer la contribution du candidat dans certains rôles ou de compenser une situation qui lui serait défavorable.</p> <p>On peut proposer une situation moins complexe aux plus faibles afin qu'ils puissent s'exprimer et révéler la compétence attendue : 2 contre 2, sur un terrain de 4,5 m / 12m, en un set de 15 points . Dans ce cas, la note attribuée pour l'efficacité individuelle et collective ne peut dépasser 8 points sur 15.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 1 en cours d'acquisition	Degré d'acquisition du Niveau 1	Degré d'acquisition du Niveau 2	
6 pts	Efficacité collective Organisation collective / sur 4 points	Jeu de sauvegarde de son terrain	Assure la conservation du ballon pour viser la zone arrière du terrain adverse	L'organisation collective permet une attaque plus diversifiée de la cible	
		Beaucoup de balles non touchées ou renvois explosifs Renvoi direct qui ne met pas en difficulté l'adversaire	La cible est définie Utilise un joueur relais dans la zone avant Code de communication autour de la réception de la balle	Intention de viser des espaces libres L'organisation collective permet l'occupation de l'espace de jeu	
	0,5	1,5 pts	2pts	3pts	3,5pts
	Gain des rencontres / 2 points	0 point	en fonction du nombre d'équipes et donc du nombre de matches gagnés et perdus (et éventuellement les points encaissés / points marqués)		2 points
9 pts	Efficacité du joueur Porteur de balle	Perd la balle Frappes en réaction souvent explosives Intervient sur la balle tardivement Evite le ballon Crée des trajectoires qui mettent en difficulté ses partenaires La mise en jeu est aléatoire	Donne du temps à son partenaire et provoque le non renvoi Utilise manchette / passe haute à bon escient Sur balles faciles, renvoie vers le haut et vers l'avant Gère l'alternative jouer seul / jouer avec un partenaire en fonction de sa distance et son orientation par rapport au filet En attaque : Frappes intentionnelles Pousse la balle au fond du terrain adverse depuis sa zone avant La mise en jeu est assurée	Provoque la rupture En réception, intervient dans sa zone proche sur des balles accélérées (va au contact de la balle) Le passeur/ relayeur cherche à faciliter l'action de l'attaquant (mise en situation favorable grâce à des trajectoires en cloche) En attaque : L'attaquant est capable d'alterner balle accélérée, balle frappée et balle placée Le service est placé	
	Non porteur de balle	Statique et/ ou en retard Non concentré	Se prépare pour aider ou relayer : Attitude pré-active S'oriente vers le porteur de balle	Se place et se déplace dans son secteur d'intervention pour permettre : - Soit le relais vers l'avant : à distance de passe et appuis orientés en direction du porteur et de la cible. - Soit l'attaque : à distance de passe, face au filet, suffisamment reculé pour prendre un élan	
5 pts	Engagement du joueur En référence aux compétences de la composante méthodologique prioritairement sollicitées : CM1 : s'engager lucidement et CM4 : Se confronter aux règles de vie collective	Joueur non engagé Respecte l'intégrité physique des autres joueurs mais : Attribue systématiquement les erreurs aux autres Conteste le règlement Passif. Non concentré ou pas prêt (regard placements appuis,) lors de la mise en jeu	Joueur lucide Prend en compte les capacités physiques et techniques de ses partenaires A intégré les règles essentielles : rotation au service, faute au filet. Attitude pré-active ou concentrée dès la mise en jeu	Joueur « engagé » Respect de l'organisation collective déterminée à l'avance au sein de l'équipe Utilise des informations sur une séquence de jeu pour se réorganiser Capable de tenir certains rôles spécifiques (arbitre, capitaine, coach)	