



10/20	<p><b>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b></p> <p><i>En attaque :</i> <b>(6 points)</b></p> <p><i>En défense :</i> <b>(4 points)</b></p>	<p><b><u>Joueur engagé et réactif</u> de 0 à 4,5 points</b>  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.  <u>PB</u> : met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée...). La mise en jeu est placée  <u>NPB</u> : offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque.</p> <p><u>Défenseur</u> : 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.</p>	<p><b><u>Joueur ressource: organisateur et décisif</u> de 5 à 7,5 points</b>  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 prêt à intervenir dans l'urgence.  <u>PB</u> : 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.  <u>NPB</u> : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse).</p> <p><u>Défenseur</u> : réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.</p>	<p><b><u>Joueur ressource : organisateur, décisif et garant de l'organisation collective</u> de 8 à 10 points</b>  Le joueur utilise les qualités athlétiques et tactiques liées à son poste de jeu  <u>PB</u> : le serveur varie les mises en dangers;  Le passeur cherche à surprendre le contre et l'organisation défensive adverse. L'attaquant utilise ses qualités athlétiques  <u>NPB</u> : il contribue à offrir plusieurs solutions d'attaque dans le cadre d'un schéma tactique défini</p> <p><u>Défenseur</u> : il respecte la stratégie défensive adoptée. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.</p>
-------	--	---	--	---