

**Principes de passation de l'épreuve :**

- Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes.
- Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 9 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement) dans la limite de 13 points.
- Les candidats sont arbitrés par un joueur de la poule.
- Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule.
- Les candidats sont observés et évalués par le jury durant ces temps d'échauffement.
- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition (jeu adverse).
  
- Pour l'AFL « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré d'efficacité et de maîtrise, puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.
- L'AFL « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force », permet d'évaluer le niveau technique et tactique du candidat lors des matchs.
- L'AFL « Se préparer et s'entraîner / Assumer des rôles » permet d'évaluer la capacité du candidat à se préparer à jouer un match par un échauffement adapté et à arbitrer.

| AFL évalués   | Points       | Éléments à évaluer   | Degré 1   | Degré 2   | Degré 3   | Degré 4   |
|---|--------------|--|---|---|---|---|
| <b>S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force</b> | <b>8 pts</b> | <b>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</b> | Jeu en zone centrale le plus souvent, frappes de face, trajectoires EN CLOCHE, avec nombreuses fautes directes<br>Logique de renvoi | Intention de sortir légèrement l'adversaire de la zone centrale, (sauf réelle rupture sur volant très favorable en zone avant)<br>ou<br>Provoque faute adverse par un jeu plus accéléré sur un coup préférentiel            | Déplace l'adversaire en variant soit en profondeur, soit en largeur, afin d'exploiter un volant identifié favorable pour conclure le point par un coup préférentiel                             | Crée la rupture en variant ses coups en LONGUEUR ET LATÉRALEMENT, avec capacité de changement de rythme et d'accélération.<br>Smash et amortis très efficaces + défense sur smash<br>Frappes variées et placées en fonction de l'adversaire   |
|   |              |  | <b>Le service</b> est une simple mise en jeu, qui <b>met en difficulté le serveur</b>   | <b>Le service neutralise l'attaque adverse</b> : essaie de servir long  | <b>Le service devient efficace</b> : fixe l'adversaire au fond et facilite 2 <sup>ème</sup> coup  | <b>Le service gêne ou surprend le relanceur</b> (long coté revers ou très court). Point construit dès le service  |
|   |              |  | Peu, voire pas de déplacements, ou ceux-ci désorganisent le joueur  | Déplacements réactifs et en retards ou trop lents   | Déplacements adaptés à la trajectoire reçue, sur tout le terrain. Début de remplacement   | Déplacements et replacements anticipés et dynamiques même dans les phases de forte pression   |
|   |              |  | <b>0 - 2 pts</b>  | <b>2,5 - 4 pts</b>  | <b>4,5 - 6 pts</b>  | <b>6,5 - 8 pts</b>  |
|   | <b>6 pts</b> | <b>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</b>  | Le projet de jeu du candidat ne permet :<br><br>- ni d'exploiter un coup fort,<br>- ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire  | Le candidat adopte un projet de jeu permettant :<br>- soit d'exploiter UN COUP FORT<br>-soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire (retard de déplacement, difficulté sur volant court ou très long ou jeu côté revers) | Le candidat adopte un projet de jeu s'appuyant sur SES PROPRES COUPS FORTS pour mieux exploiter les faiblesses de l'adversaire.<br><br>(La mise en relation tactique est clairement identifiée) | Le candidat adopte un projet de jeu exploitant ses coups forts et ADAPTE son projet de jeu au cours même du set, en fonction de l'évolution du rapport d'opposition et des caractéristiques de l'adversaire.<br>(Modifie le rapport de force) |
|   |              |  | <b>0 - 1,5 pts</b>  | <b>2 - 3 pts</b>  | <b>3,5 - 4,5 pts</b>  | <b>5 - 6 pts</b>  |
| <b>Se préparer et s'entraîner</b><br><br><b>Assumer des rôles</b>   | <b>6 pts</b> | <b>Échauffement</b>  | Peu d'engagement, aucune phase de mise en route ni de mobilisation articulaire  | Mise en route et mobilisation articulaire sommaire. Échanges avec un partenaire en jeu libre  | Mise en route et mobilisation articulaire progressive. Échanges avec un partenaire en jeu construit   | Mise en route et mobilisation articulaire progressive. Échanges avec un partenaire en jeu construit et selon les directives personnelles de chaque joueur   |
|   |              |  | <b>3 points</b>   | <b>0 - 0,5 pt</b>   | <b>0,75 - 1,5 pt</b>  | <b>2 - 2,5 pts</b>  |
|   |              | <b>Arbitrage</b>   | Peu attentif et commet des erreurs dans le suivi du score   | Attentif mais commet quelques hésitations (côté du serveur par exemple)   | Appliqué, maîtrise et conduit le match sans hésitation  | Appliqué, maîtrise et conduit le match sans hésitation. Maîtrise les phases de tension  |
|   |              |  | <b>3 points</b>   | <b>0 - 0,5 pt</b>   | <b>0,75 - 1,5 pt</b>  | <b>2 - 2,5 pts</b>  |