



**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 quinze 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 les AFLP « *Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point* » et « *Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le 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.

**Éléments à évaluer :**

- ⌚ AFLP 1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- ⌚ AFLP 2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.
- ⌚ AFLP 4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- ⌚ AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4																														
<b>AFLP 1</b> Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	<b>7 pts</b>	Le candidat ne réalise aucun choix tactique et stratégique. Ses actions de jeu sont inadaptées. Sa priorité est de renvoyer le volant et non la gestion du rapport de force	Le candidat réalise occasionnellement des choix tactiques et stratégiques simples, afin de remporter le point. Sa première priorité n'est pas de faire basculer le rapport de force en sa faveur	Le candidat réalise régulièrement des choix tactiques et stratégiques efficaces, construits, pour remporter le point et tenter de faire basculer le rapport de force en sa faveur	Le candidat réalise systématiquement des choix tactiques et stratégiques efficaces, construits avec ses points forts et les points faibles de l'adversaire afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur																														
		Après avoir déterminé son degré d'acquisition/maîtrise, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner le candidat au sein même du degré d'acquisition/maîtrise choisi																																	
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>0 SG</th> <th>SP &gt; SG</th> <th>SP &lt; SG</th> <th>Tous les SG</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0,25</td> <td>0,5</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>SP : set perdu SG : set gagné <b>0 - 1 point</b></p>	0 SG	SP > SG	SP < SG	Tous les SG	0	0,25	0,5	1	<table border="1"> <thead> <tr> <th>0 SG</th> <th>SP &gt; SG</th> <th>SP &lt; SG</th> <th>Tous les SG</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1,5</td> <td>2</td> <td>2,5</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>1,5 - 3 points</b></p>	0 SG	SP > SG	SP < SG	Tous les SG	1,5	2	2,5	3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>0 SG</th> <th>SP &gt; SG</th> <th>SP &lt; SG</th> <th>Tous les SG</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3,5</td> <td>4</td> <td>4,5</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>3,5 - 5 points</b></p>	0 SG	SP > SG	SP < SG	Tous les SG	3,5	4	4,5	5	<table border="1"> <thead> <tr> <th>0 SG</th> <th>SP &gt; SG</th> <th>SP &lt; SG</th> <th>Tous les SG</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5,5</td> <td>6</td> <td>6,5</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>5,5 - 7 points</b></p>	0 SG	SP > SG	SP < SG	Tous les SG	5,5	6
0 SG	SP > SG	SP < SG	Tous les SG																																
0	0,25	0,5	1																																
0 SG	SP > SG	SP < SG	Tous les SG																																
1,5	2	2,5	3																																
0 SG	SP > SG	SP < SG	Tous les SG																																
3,5	4	4,5	5																																
0 SG	SP > SG	SP < SG	Tous les SG																																
5,5	6	6,5	7																																
<b>AFLP 2</b> Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de Marquer. Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force	<b>5 pts</b>	Le candidat n'a pas de coup d'attaque préférentiel, il commet de nombreuses fautes directes. Il renvoie le volant haut et dans l'axe.  Le service est une simple mise en jeu.  Il a peu, voire pas de déplacements	Le candidat utilise un coup d'attaque préférentiel (le dégagé ou l'amorti ou le smash). Il est capable de jouer sur la largeur du terrain lorsque l'adversaire ne le met pas en difficulté. Le service perturbe le renvoi du joueur adverse. Les déplacements sont réactifs et en retard	Le candidat utilise plusieurs coups d'attaque pour se retrouver en situation favorable de marque (dégagé, amorti, smash). Il est capable d'utiliser tout le terrain adverse. Le service est varié en longueur. Les déplacements sont adaptés à la trajectoire du volant	Le candidat maîtrise un large panel de coups d'attaque et les utilise efficacement en fonction de l'adversaire.  Le service est une véritable arme pour marquer le point rapidement.  Les déplacements sont variés, anticipés et le remplacement systématique																														
<b>AFLP 4</b> Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu	<b>5 pts</b>	Le candidat manifeste de fréquents mouvements d'humeur au cours de la rencontre.  Peu attentif et commet des erreurs dans le suivi du score	Le candidat manifeste quelques mouvements d'humeur au cours de la rencontre, sans interrompre le match.  Attentif mais commet quelques hésitations (côté du serveur par exemple)	Le candidat est respectueux de son adversaire, de lui-même, du matériel, de l'arbitre... Tout au long de la rencontre.  Appliqué, maîtrise et conduit le match sans hésitation	Le candidat s'engage de manière optimale tout au long de la rencontre, quels que soient le score et les situations.  Appliqué, maîtrise et conduit le match sans hésitation. Maîtrise les phases de tension																														
<b>AFLP 5</b> Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	<b>3 pts</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 progressives. Échanges avec un partenaire en jeu construit	Mise en route et mobilisation articulaire progressives. Échanges avec un partenaire en jeu construit et selon les directives personnelles de chaque joueur																														

**Commentaires :**

Exemples de stratégies : Mettre l'adversaire en crise de temps, déplacer l'adversaire, fixer l'adversaire dans un coin, faire durer l'échange, jouer sur le point faible de l'adversaire, jouer fort, jouer placé...

Exemples de tactiques : Faire un service court puis un dégagement, faire un servir long puis un amorti, enchaîner les dégagements, enchaîner 3 dégagements sur le revers puis un amorti court sur le coup droit ...