

Principe d'élaboration de l'épreuve

L'épreuve : Durée totale 2h maximum. L'épreuve est notée sur 10 points

Chaque candidat(e) dispute au moins trois 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). Ils sont arbitrés par un membre du jury ou par un joueur de la poule. Les candidats disposent d'un temps d'échauffement maximum de 30 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation																			
	Degré 1 De 0 à 2,5 points					Degré 2 De 2,75 à 4,75 points					Degré 3 De 5 à 7,75 points					Degré 4 De 8 à 10 points				
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (Individuel ou collectif) :	- Jeu en zone centrale le plus souvent, frappes de face, en cloche, avec nombreuses fautes directes. - Logique de renvoi. - Le service est une simple mise en jeu, qui met en difficulté le serveur. - Peu voire pas de déplacements, qui désorganisent le joueur. - Tactique offensive peu identifiable. - Projet de jeu est uniquement de défendre son terrain.					- Intention de sortir l'adversaire de la zone centrale, (sauf réelle rupture sur volant très favorable en zone avant) ou recherche systématique de la faute adverse, par un jeu plus accéléré sur un coup préférentiel. - Le service neutralise l'attaque adverse, régulièrement long. - Défense inefficace avec déplacements réactifs, en retards ou trop lents. - Tactique offensive identifiée lorsque non mis en difficulté, mais identique quel que soit l'adversaire.					- 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. - Le service devient efficace : fixe l'adversaire au fond et facilite 2 ^{ème} coup. - Défense plus efficace car déplacements adaptés à la trajectoire reçue, sur tout le terrain. Début de remplacement. - Choix tactique autonome s'opérationnalise en fonction de l'adversaire, entre 2 sets.					- Crée la rupture en variant ses coups en longueur et latéralement, avec capacité de changement de rythme. - Smashe et amortis très efficaces. Frappes variées et placées en fonction de l'adversaire. - Le service gêne ou surprend le relanceur (long coté revers ou très court). Point construit dès le service. - Couverture défensive optimale - Déplacements et replacements anticipés et dynamiques même dans les phases de forte pression. - Défense sur smash (amorti) efficace. - Choix tactique autonome s'opérationnalise.				
Efficacité individuelle et /ou collective	Gain des matchs*					Gain des matchs*					Gain des matchs*					Gain des matchs*				
Ratio Victoires / défaites	D+	V<D	V=D	V>D	V+	D+	V<D	V=D	V>D	V+	D+	V<D	V=D	V>D	V+	D+	V<D	V=D	V>D	V+
Nombre de points	0,2 5	0,5	1	1,5	2,5	2,75	3	3,5	4	4,75	5	5,25	5,75	6,25	7,75	8	8,25	8,75	9,25	10

NB : *Les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

La nomenclature est la suivante : D+ : le candidat n'a que des défaites ; V < D : le nombre de victoires est inférieur au nombre de défaites ; V = D : autant de victoires que de défaites ; V > D : plus de victoires que de défaites ; V+ : le candidat n'a que des victoires.

Les matchs nuls ne sont pas totalisés dans le décompte des victoires et des défaites, dans le cas où une équipe ou un joueur n'aurait que des matchs nuls, il est classé dans la case V=D.