

Principe d'élaboration de l'épreuve

L'épreuve porte sur une série de rencontres par binôme. Les binômes seront déterminés et choisis dans deux poules de niveau proche par l'enseignant de la classe ou du groupe classe. Soit 4 binômes qui seront divulgués aux élèves le jour de l'épreuve.

Le joueur le mieux classé, à la fin du cycle, de la poule supérieure sera en binôme avec le joueur le moins bien classé de la poule inférieure.

Exemple :

Poule 1	A1	A2	A3	A4	Les binômes seront	A1/B4	A2/B3	A3/B2	A4/B1
Poule 2	B1	B2	B3	B4					

Un match est composé de 4 manches de 15 services. Le score s'enchaîne de manche en manche (on garde le score du partenaire) mais on relève le score de chaque manche.

Chaque joueur joue 2 manches en alternance. Les joueurs les mieux classés et les moins bien classés jouent l'un contre l'autre.

Exemple avec A1/B4 et A4/B1

Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4
A1 v A4	B1 v B4	A1 v A4	B1 v B4

Un temps de concertation sera laissé après la manche 2. Un temps-mort de 30 secondes pourra être utilisé par le coach lors des manches 3 et 4. (1 par manche)

Les 4 binômes se rencontrent au sein d'une poule, 3 matchs et 6 manches au total pour chaque joueur.

Les joueurs seront notés au titre de l'AFL1 le jour de l'épreuve. Le niveau de performance sera indiqué par le nombre de manches gagnées soit, 6 manches en individuel possibles et un bonus d'1 manche attribuée par match remporté. (Soit un max de 9 manches)

Un match au moins sera joué par le binôme devant le jury pour être évalué au titre de l'AFL1.

Le binôme sera aussi observé sur le coaching durant cette rencontre au titre de l'AFL3. Les conseils seront entendus ou/et relevés sur support et leurs pertinences analysées par le jury et notés individuellement au titre de l'AFL3. Le rôle de coach sera obligatoire.

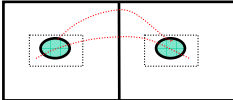
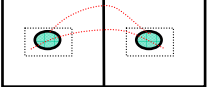
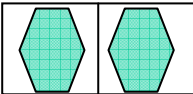
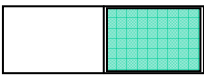
Les élèves choisiront à la 4^{ème} séance les points qu'ils désirent attribuer aux AFL 2 et 3 (2, 4 ou 6) Ainsi que, en plus du rôle de coach (obligatoire) un second rôle parmi l'arbitre, l'observateur et le partenaire d'entraînement et ne pourront plus changer

Au titre de l'AFL2 le candidat sera évalué à partir d'un dossier de suivi et d'observation, tenu à partir de la 4^{ème} séance et visé par l'enseignant. Ainsi que durant le cycle.

Au titre de l'AFL3, Les rôles d'observateur, de partenaire d'entraînement seront évalués au fil de l'eau à partir de la 4^{ème} séance Les rôles d'arbitre et de coach seront également évalués au fil de l'eau à partir de la 4^{ème} séance voire le jour de l'épreuve

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Les élèves sont situés en A, B ou C dans chaque degré et chaque élément. Les points sont le croisement des 2 positions avec l'indicateur du niveau performance.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation											
	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	 <p>Espace</p> <p>les armes :</p> <ul style="list-style-type: none"> les coups proposés sont peu variés (dégagés vers le haut et autour du centre du terrain adverse, peu d'autres outils) les trajectoires sont similaires en rythme et en volume <p>Déplacements: statiques, souvent en retard Pas de remplacement</p> <p>Attitude : Monobloc, de face Prise : index sur manche</p>			 <p>Espace</p> <p>les armes :</p> <ul style="list-style-type: none"> les coups proposés sont peu variés (deux techniques : dégagés vers le haut et autour du centre du terrain adverse, lob ou amortis) les trajectoires sont majoritairement similaires en rythme et en volume <p>Déplacements: Limité, souvent en retard Remplacement tardif.</p> <p>Attitude : Monobloc, frappe le volant de face Prise : index sur manche</p>			 <p>Espace</p> <p>les armes :</p> <ul style="list-style-type: none"> les outils principaux (dégagés, 1/4 AR (gars) 1/3 AR (filles), smashes (filles= tendu vers le bas), amortis sont présents Le rythme et les trajectoires sont variés <p>Déplacements : Alternance de pas chassés et de pas courus. A la frappe, le remplacement est retardé.</p> <p>Attitude : La ligne d'épaule commence à tourner. Prise marteau et frappe coude haut</p>			 <p>Espace</p> <p>les armes :</p> <p>L'éventail important des outils permet une variété de réponses tactiques adaptées</p> <ul style="list-style-type: none"> dégagés lents et haut ou tendus 1/4 AR (gars) 1/3 AR (filles) smashes puissants ou slicés filles= tendu vers le bas) amortis croisés ou décroisés <p>Déplacements : Pas chassés et anticipation du remplacement. Ré équilibrage dans la frappe</p> <p>Attitude : placement toujours efficace et anticipé par rapport au volant. Masque parfois ses frappes</p>		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C

Indicateur du niveau de performance	2 Manches gagnées	2.5	3.5	4.5	5.5	6.5	8	9.5
	3 manches gagnées	3	4	5	6	7	8.5	10
	5 manches gagnées	3.5	4.5	5.5	6.5	8	9.5	11
	7 manches gagnées	4	5	6	7	9	10.5	12

	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Adaptation											
	Pas de changement de jeu			Essaie qqs tentatives pour varier			Les productions sont repérables soit en rythme ou en espace			Les productions sont efficaces en rythme et en espace		
	projet											
	Jeu monotone, similaire (une seule arme)			Identifie un point faible et essaie d'en profiter. (anticipation ou espace)			Manipule sur plusieurs axes (rythme, espace) pour anticiper une rupture.			Construit sur un rapport de force en utilisant une faille adverse (espace, temps, rythme) pour créer la rupture.		
Projection et choix stratégiques												
Pas de changement tactique			Indique un choix (espace, rythme)			Développe plusieurs actions de coups pour essayer de créer la rupture.			Se place dans le temps pour amener l'adversaire à l'erreur. Notion de patience de temporalité.			

