

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 »

Principe d'élaboration de l'épreuve								
Les matchs se jouent en 2 sets gagnants de 11 pts. L'éventuel troisième set est en 7 pts. Les élèves de niveaux proches, sont répartis dans des poules de 4, 5,6 ou 7 joueurs. En amont, durant le cycle d'apprentissage, le professeur a eu tout loisir de déterminer des poules de niveau homogène dont il établira dans quel degré de maîtrise (1,2,3 ou 4) les joueurs qui la composent se situent. La note de l'AFL 1 sera déterminé par le classement du joueur dans son tournoi tout en étant contraint par le barème du à son niveau de maîtrise (répertorié ci-dessous) Ils gèrent dès lors en autonomie le déroulement de leur tournoi tant du point de vue de l'échauffement et de l'arbitrage que de la tenue de feuille de match, de la gestion des tables et du temps nécessaire à l'adaptation écrites de leurs stratégies individuelles. L'élève rempli une fiche avant chaque match en indiquant les points forts et les points faibles de l'adversaire ainsi que les siens pour prévoir une stratégie. A l'issue du premier set l'élève revoit si nécessaire sa stratégie sur sa fiche. Sur la fiche fournie par l'équipe EPS du lycée, la répartition de points des AFL 2 et 3 est clairement indiqué par le candidat... Règlement FFTT (service réglementaire, changement de côté à chaque set (3 ^{ème} set, tirage au sort)								
Éléments à évaluer	Repères d'évaluation AFL1							
	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/ 8 pts	<u>Stratégie utilisée</u> : L'élève attend la faute de l'adversaire. Il se contente de renvoyer la balle <u>Le service</u> : Rarement réglementaire. Il n'est qu'une mise en jeu pour débiter un échange <u>Coups utilisés</u> : l'élève utilise souvent un coup préférentiel CD ou R Les trajectoire sont hautes, peu de vitesse imprimé à la balle <u>Mobilité</u> : Jeu statique, déplacements tardifs quand ils existent L'élève est souvent collé à la table.	<u>Stratégie utilisée</u> : Exploitation de quelques occasions de marque. L'élève utilise une stratégie : placer la balle ou accélérer la balle dans des situations favorables. <u>Le service</u> : On peut voir apparaître une tentative d'effet. Utilise principalement 1 type de service sans intention tactique remarquable <u>Coups utilisés</u> : L'élève est capable d'utiliser le CD ou le R dans les moments d'équilibre. Il privilégie le même coup <u>Mobilité</u> : Lente Il se déplace pour utiliser le coup préférentiel, en réaction, mais ne se replace pas toujours. L'élève est rapidement débordé	<u>Stratégie utilisée</u> : Création et exploitation d'occasion de marquer. Dans les moments d'équilibre du Rapport de Force, le candidat cherche, la rupture sur une balle favorable Il peut combinaison le placement et l'accélération de la balle <u>Le service</u> : Le candidat utilise plusieurs services (placé, accéléré, effet) mais 1 seul est efficace <u>Coups utilisés</u> : Maîtrise le R et le CD, il smash sur balle favorable, Les Effets commencent à être perceptibles. <u>Mobilité</u> : Latérale et en profondeur. Le remplacement devient régulier mais reste encore tardif	<u>Stratégie utilisée</u> : Création et exploitation d'occasion de marque nombreuses et diversifiées, le candidat arrive à renverser le rapport de force en sa faveur en combinant plusieurs techniques d'attaque et de défense. <u>Le service</u> : Il est une arme permettant de mettre en place une stratégie efficace. Utilisation de différents types de services afin de rompre l'échange très rapidement. <u>Coups utilisés</u> : Maîtrise le CD et le R pour rompre l'échange et est capable de combiner plusieurs actions (placement, vitesse, effet). Il est efficace en attaque et en défense grâce à un large panel de techniques <u>Mobilité</u> : L'élève est réactif dans ses déplacements et replacements, il anticipe les coups adverses Utilisation du pivot.				
	0 pt	2 pts	2.5 pts	4 pts	4.5 pts	6 pts	6.5 pts	8 pts
AFL1 noté sur 12 pts	← GAIN DES MATCHS →		← GAIN DES MATCHS →		← GAIN DES MATCHS →		← GAIN DES MATCHS →	
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force 4 pts	<u>Analyse Points forts, points faibles</u> Non prise en compte des points forts/points faibles de l'adversaire Il n'y a pas de choix tactiques possibles	<u>Analyse Points forts, points faibles</u> Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou faiblesses les plus flagrantes.	<u>Analyse Points forts, points faibles</u> Le candidat fait des choix pertinents prenant en compte les principales forces et/ou faiblesses en présence	<u>Analyse Points forts, points faibles</u> Le candidat propose et met en œuvre des schémas tactiques variés témoins d'un compromis judicieux entre les faiblesses adverses et ses propres points forts.				
	0 pt	1 pt	1.5 pts	2 pts	2.5 pts	3 pts	3.5 pts	4 pts

Efficacité max (haut de la fourchette de note) : L'élève remporte tous ces matchs / Efficacité min (bas de la fourchette de note) : L'élève perd tous ces matchs

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4				
	Echauffement et entraînement inadapté	Echauffement et entraînement partiellement adapté	Entraînement et échauffement adapté.	Entraînement et échauffement optimisé				
<u>L'échauffement</u>	L'élève se contente de jouer sans mettre de routines en place.	L'élève essaye de reproduire partiellement des routines apprises en cours. Il ne va pas jusqu'au bout.	L'élève prend l'initiative de s'échauffer. L'élève met en place les routines apprises en cours	L'élève est capable de choisir les exercices d'échauffements				
<u>L'entraînement</u>	Faible engagement dans les phases de répétition nécessaire à la stabilisation des apprentissages.	L'élève s'engage dans les exercices selon ses désirs. Il est capable de suivre une routine imposée.	Engagement régulier dans les exercices proposés	Engagement régulier dans les exercices proposés. L'élève est capable de choisir et d'adapter une routine d'entraînement				
Répartition des points en fonction du choix de l'élève								
AFL noté sur 2 pts	0 pt	0,5 pt	1 pt	1 pt	1,5 pts	1,5 pts	2 pts	
AFL noté sur 4 pts	0 pt	1 pt	1 pt	2 pts	2 pts	3 pts	3 pts	4 pts
AFL noté sur 6 pts	0	1,5 pts	1,5 pts	3 pts	3 pts	4,5 pts	4,5 pts	6 pts

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4			
L'arbitre / organisateur	L'élève est passif, il ne se sent pas concerné. De nombreuses erreurs Ne donne pas le score à haute voix. Peu impliqué dans la mise en place du tournoi finale	L'élève fait encore des erreurs et n'est pas encore clair et rassurant dans son arbitrage. Il est influencé par les joueurs. Suiveur et pas encore assez acteur dans l'organisation générale du tournoi	L'élève connaît les règles et est clair dans ses annonces. Maîtrise les différentes phases du déroulement du tournoi.	L'élève connaît les règles et les fait appliquer Il annonce à haute voix le score dans le bon ordre. Actif dans le bon déroulement du tournoi. Fait preuve d'initiative et est une force de proposition dans son groupe			
Partenaire d'entraînement / coach	L'élève ne permet pas à son partenaire de réaliser correctement l'exercice. Aucun conseil pour faire progresser son partenaire <i>L'élève ne contribue pas au fonctionnement du collectif.</i>	L'élève permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes. Les conseils sont timides et généraux <i>L'élève contribue en suiveur au fonctionnement du collectif</i>	L'élève s'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement. Il envoie ou renvoie des balles permettant à son partenaire de travailler efficacement. conseille son partenaire sur son jeu <i>L'élève contribue activement au fonctionnement du collectif</i>	Quelque soit l'exercice, l'élève adapte le renvoi des balles de manière à ce que son partenaire puisse travailler efficacement. Emet des conseils pertinents pour faire progresser son partenaire <i>Il est capable de conseiller et de corriger son partenaire</i>			
Répartition des points en fonction du choix de l'élève							
AFL noté sur 2 pts	0 pt	0,5 pt	1 pt	1 pt	1,5 pts	1,5 pts	2 pts
AFL noté sur 4 pts	0 pt	1 pt	2 pts	2 pts	3 pts	3 pts	4 pts
AFL noté sur 6 pts	0	1,5 pts	3 pts	3 pts	4,5 pts	4,5 pts	6 pts