

## Épreuve Obligatoire      Contrôle Terminal

**FICHE DE NOTATION COLLECTIVE**

NOM Prénom

Numéro de Candidat

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP1</b> - Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	<b>8</b>	Le candidat se focalise uniquement sur le renvoi de la balle.  Gain des matchs 0 -----1,5 pts	Il recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées  Gain des matchs 2 ----- 3,5 pts	Il recherche la mise en difficulté dès le service et produit des attaques sur la plupart des balles  Gain des matchs 4 ----- 6 pts	Il construit la rupture sur plusieurs coups  Gain des matchs 6,5----- 8 pts
<b>AFLP2</b> - Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.	<b>6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire.</li> <li>Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque.</li> <li>La défense est inefficace, le joueur, souvent immobile, est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées.</li> </ul> <b>0 -----1 pt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le service est assuré et joué à plat.</li> <li>L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés.</li> <li>Le candidat défend en réagissant tardivement et sans remplacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée.</li> </ul> <b>1,5 pts ----- 2,5 pts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le service est varié en direction, souvent tendu, mais sans effet réel.</li> <li>L'attaque est assurée sur les balles faciles et variées en direction.</li> <li>La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de remplacement.</li> </ul> <b>3 pts-----4,5 pts</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le candidat produit des effets au service et parfois en cours d'échange.</li> <li>Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant <b>ou</b> placé.</li> <li>La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives.</li> </ul> <b>5-----6 pts</b>
<b>AFLP3</b> - Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors du match.	<b>3</b>	Absence d'échauffement ou échauffement inefficace.  <b>0 ----- 0,5 pt</b>	Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète.  <b>1 point</b>	Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle.  <b>2 points</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le candidat individualise son échauffement</li> <li>Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire.</li> </ul> <b>3 points</b>
<b>AFLP4</b> - Terminer le match et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il intègre difficilement les règles.</li> </ul> <b>0 ----- 0,5 pt</b>	Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues.  <b>1 point</b>	Il comprend et fait appliquer les règles principales.  <b>2 points</b>	Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus.  <b>3 points</b>

Note sur 20 :

Noms des jury: