

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>* Mener à terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de la rencontre face à des adversaires dont le niveau est identifié</p> <p>* Utiliser le placement (variation de la longueur et de la direction) et la vitesse des balles pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur</p>		<p><b>PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE</b>                      L'élève dispute au moins deux rencontres contre des élèves handicapés ou valides.                      En cas de mobilité réduite, les zones de jeu sont déterminées en fonction des possibilités de déplacement du candidat de façon conjoncturelle. Les points marqués du côté problématique ne comptent pas. L'élève est confronté à l'arbitrage.                      Les rencontres se jouent en un minimum de 2 sets gagnants de 11 points chacun.                      Dans chaque rencontre le candidat dispose d'un instant entre deux sets pour analyser, éventuellement noter les points forts et faibles de son jeu et de celui de son adversaire.                      Il est noté :                      Pour 30% sur la performance sur le gain des rencontres                      Pour 50% sur le volume et le rythme                      Pour 20% sur l'analyse des rencontres</p>			
POINTS	ÉLÉMENTS À ÉVALUER		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
5/20	performance	Gain des rencontres : prise en compte des Points Gagnés ☼	0 – 1.5	2 à 3.5	3.5 à 5
			Total des points gagnés est compris entre 0 et 12 pts	Total des points gagnés est compris entre 13 et 20 pts	Total des points gagnés est plus de 20 pts
10/20	Volume de jeu	Utilisation de la surface de jeu	1	3	5
			Placement des balles aléatoire ou utilisation unique de l'axe central	Les balles sont placées de façon intentionnelle. Espaces privilégiés : arrière et latéraux	Balles placées en utilisant toutes les dimensions de la table
10/20	Rythme de jeu	Prise d'initiative	1	3	5
			Jeu d'échange avec une fréquence lente, se concluant par une faute directe	Jeu d'échange avec accélération de la fréquence d'échange pour rompre	Recherche d'une rupture d'échange par des accélérations et/ou des effets sur la balle
5/20	le projet de jeu et l'arbitrage	Analyse du jeu et stratégie	0 à 0.5	1 à 2	2 à 2.5
			Analyse inexistante du jeu de l'adversaire	Analyse du jeu de l'adversaire avec réponses + ou - adaptées	S'adapte et met en jeu une stratégie lucide
		Arbitrage	0 à 0.5	1 à 2	2 à 2.5
			inexistant	Connaissance des règles minimum pour assurer le jeu	Prend des décisions et argumente son arbitrage

☼ Définition du POINT GAGNE : - tout coup qui met en difficulté l'adversaire → 2 points stratégie de rupture → - tout point marqué → 1 point