

| COMPETENCES ATTENDUES | | PRINCIPES D' ELABORATION DE L' EPREUVE | | | | | | |
|--|--------------------|---|---|--|---|--|----|---|
| <p>NIVEAU 2 : Obtenir le gain des rencontres en utilisant la vitesse d'exécution et les variations de rythme dans la production des trajectoires.</p> <p>NIVEAU 3 : Obtenir le gain des rencontres par la mise en œuvre de choix tactiques pertinents et variés.</p> | | <p>Les candidats sont regroupés en poule de niveau homogène (filles et garçons séparés). Le niveau est apprécié à partir d'une montante-descendante et de la vitesse et régularité d'échange de chaque joueur. Lors de l'épreuve, chaque joueur dispute 2 matchs. Les matchs se déroulent en 2 jeux décisifs de 7 points (à un jeu décisif partout les joueurs jouent 3 points supplémentaires avec services alternés).</p> | | | | | | |
| | | Recommandation importante : niveau minimal conseillé Classement fédéral en 3^{ème} série ou niveau de pratique équivalent | | | | | | |
| POINTS A AFFECTER | ELEMENTS A EVALUER | NIVEAU 2 NON ATTEINT | | NIVEAU 2 EXIGIBLE | | NIVEAU 3 | | |
| | | 0,5 | 4.75 | 5 | 7.75 | 8 | 10 | |
| | | Profil de joueur équivalent à un niveau NC à 30/1 | | Profil de joueur équivalent à un niveau 30 à 15/2 | | Profil de joueur équivalent à un niveau 15/1 et mieux | | |
| PRESTATION 75 % | 10 / 20 | MISE EN ŒUVRE TACTIQUE ET INDICATEURS TECHNIQUES | Indicateurs tactiques Utilisation principalement de l'espace latéral et profond. Vitesse d'exécution plus ou moins uniforme. Replacements sans tenir compte des possibilités de renvoi. Variation des trajectoires (longues hautes et croisées) quand le rapport de force est défavorable | Indicateurs tactiques Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Variation de la vitesse d'exécution (quelques accélérations maîtrisées), et utilisation d'un même effet dans un schéma préférentiel (ex : chop en revers pour défendre). Le joueur se replace en fonction des renvois probables (anticipation). Le joueur fait varier ses trajectoires (longueur , hauteur, effet) pour se donner du temps. | Indicateurs tactiques Optimisation de la gestion du couple risque / sécurité : variations de rythme en fonction du rapport de force. Masque ses coups pour créer de l'incertitude. | | | |
| | | | Indicateurs techniques frappes souvent en déséquilibre sans transfert du poids du corps vers l'avant. Déplacements tardifs et approximatifs, ajustements anarchiques ou inexistantes. Première balle explosive, et ou les 2 balles sont identiques deuxième balle sécuritaire. | Indicateurs techniques En situation favorable, équilibre dynamique à la frappe. Début de placement anticipé en fond de court, il reste approximatif dans les déplacements vers le filet. Différenciation première et seconde balle avec des variations en direction et en vitesse. | Indicateurs techniques Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapport de forces différents. Mise en action rapide et engagement physique optimal. | | | |
| | QUANTITATIF | Evaluation quantitative valorisant les points construits et les actions défensives remarquables | | | | | | |
| | 05 / 20 | GAIN DES RENCONTRES | 0.5 | 2.75 | 3 | 3.5 | 4 | 5 |
| | | Les points de gain de rencontre sont attribués à chaque joueur en fonction de leur vitesse et régularité d'échange et du nombre de matchs gagnés dans la poule. | | | | | | |
| ENTRETIEN 25% | 05 / 20 | <ul style="list-style-type: none"> - Caractéristiques des types de jeux en présence et évolution du rapport de force. - Principes techniques d'exécution. - Arbitrage et décisions | Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (coup droit, revers, lift, slice...). Il décrit quelques gestes techniques (la démonstration seule est insuffisante). | Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Il les met en relation avec les caractéristiques des joueurs (notion d'adaptabilité en fonction des ressources identifiées). Le candidat fait le lien entre des principes techniques et les effets recherchés. | Le candidat est placé en situation d'éducateur. Il est invité à proposer des correctifs pour corriger certaines conséquences. Le candidat est placé en situation d'arbitre. Il est amené à expliquer les décisions qu'il prendrait dans tel ou tel cas. (situation de jeu hors du commun) | | | |