

## TENNIS-VOLLEY DOUBLE N3

<b>COMPETENCE ATTENDUE :</b> Pour obtenir le gain de rencontres face à des équipes identifiées et de niveau proche : <b>NIVEAU 3 :</b> Optimiser ses déplacements et replacements en vue de produire des frappes variées (vitesse et trajectoire) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur. Savoir prendre des initiatives lors d'échanges favorables et privilégier le jeu dans les espaces libres.		<b>PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE :</b> Les équipes sont formées de 2 joueurs de niveau équivalent. Les équipes sont regroupées en poules de trois équipes de double au minimum, de niveau homogène (entre les doubles et au sein de chaque double), mixtes par genre (filles et garçons) ou non. Dans chaque poule, chaque équipe de candidats dispute au moins deux rencontres. Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante. <b>Règlement :</b> Une rencontre se joue en 1 set de 26 points gagnants avec 2 points d'écart minimum. Le changement de service s'effectue tous les 5 points. Le jeu doit être continu dans le respect de la disposition suivante : les équipes changent de côtés tous les 20 points joués. Ce changement peut et doit être mis à profit pour analyser l'évolution du tableau de marques et les caractéristiques de l'adversaire.		
<b>POINTS A AFFECTER</b>	<b>ELEMENTS A EVALUER</b>	<b>NIVEAU 3 en cours d'acquisition</b>	<b>NIVEAU 3 acquis</b>	<b>NIVEAU 3 ++</b>
<b>12/20</b>	<b>Volume et rythme de jeu.</b>	Le candidat joue souvent de face et adopte une seule stratégie : renvoyer la balle. Très peu de variations dans la frappe (frappes réflexes et explosives) Espace de jeu adverse privilégié : la zone centrale sur les adversaires (jeu de renvoi) Le service met en difficulté l'équipe du serveur dès la relance.	Le candidat est mieux placé par rapport à la balle ce qui lui procure une plus grande efficacité dans la frappe (variation des vitesses et des trajectoires) Dans l'échange, le candidat place souvent la balle en profondeur pour déplacer les adversaires. Il commence à utiliser des frappes hautes à trajectoire descendante. La fréquence de l'échange est rapide. Le service met occasionnellement en difficulté le receveur.	Le candidat est souvent bien placé par rapport à la balle (début d'anticipation) ce qui lui procure un choix varié de frappes (amortis, smashes et dégagés...) Il privilégie maintenant le jeu dans les espaces laissés libres par l'adversaire. Des amortis et smashes sont tentés. La fréquence de l'échange est rapide mais aussi variée. Le gain du point est envisagé sur plusieurs échanges. Le service est inclus dans la construction du point.
	<b>Gestion de l'espace de jeu du côté de son 1/2 terrain</b>	Pas de coopération entre coéquipier (communication, placement) Le terrain est partagé de manière aléatoire suivant le déroulement de l'échange et le candidat gêne son coéquipier pour renvoyer les balles qui arrivent au centre. Les déplacements et replacements sont quasiment inexistantes et souvent courus.	Amorces d'une coopération notamment en début d'échange. Le candidat adopte des positions tactiques (droite/gauche ou avant/arrière) et modifie rarement ces positions au cours de l'échange. Le candidat gêne parfois son coéquipier.	La coopération est maintenant acquise mais son efficacité se situe surtout autour de zones déterminées à l'avance (début de stratégie). Les déplacements sont rapides, équilibrés et coordonnés et permettent la mise en place d'un début de soutien au partenaire débordé.
<b>08/20</b>	<b>Gain de rencontres</b>	A l'issue de l'épreuve, les équipes de double du groupe sont classées en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, leur classement dans la poule et, éventuellement les différences de scores. Des rencontres inter-poules (par exemple entre la dernière équipe de la poule A et la première équipe de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère principal pour cette portion de note. Une fois le classement de l'équipe pris en compte, la note de l'équipe sera pondérée pour chacun des deux candidats en fonction de sa contribution au résultat de l'équipe.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : 0 à 4 points	Duel durant lequel l'équipe cherche à rompre l'échange : 4 à 5,5 points	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : 5,5 à 8 points