

PELOTE BASQUE MUR A GAUCHE

NOM:

CLASSE:

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>Pour gagner le match face à des adversaires de niveau proche</p> <p><u>Niveau 4:</u> Utiliser la production de frappes variées en direction, en longueur, en hauteur, et utiliser stratégiquement le mur à gauche pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p>		<p>Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non de 4 à 6 joueurs de niveau homogène.</p> <p>Chaque joueur défie donc au moins 3 adversaires en 15 points (1c1).</p>		
Points à affecter	Eléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4
		9	10	15 20
4 pts	GESTION DU RAPPORT DE FORCE	Le rapport de force est subi et le candidat ne tente pas de le modifier.	Le candidat tente de mettre en œuvre des attaques efficaces qu'il a identifiées.	Le candidat modifie la mise en œuvre de ses attaques et de ses défenses si celles-ci s'avèrent inefficaces après plusieurs tentatives.
4 pts	INDICATEURS TECHNIQUES	Le candidat a une phase de préparation peu visible et fait de nombreuses fautes du côté faible. Les trajectoires sont hautes et uniquement sur le mur de face.	Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche la création de situation favorable de marque. Il a une frappe dynamique avec appuis au sol corrects, souvent efficace en frappe "coup faible". Les trajectoires sont droites hautes ou mi-hautes avec bond sur le mur à gauche.	Le candidat a une phase de frappe explosive (retard du bras) et une ambidextrie efficace. Il varie les trajectoires et les effets après rebond ou à la volée et utilise toujours à bon escient le mur à gauche.
4 pts	MISES EN ŒUVRE TACTIQUES	Le candidat remet la pelote (balle) au mur en essayant de tenir compte du placement de l'adversaire mais sa lecture approximative des trajectoires entraîne des déplacements tardifs et donc des fautes de placement.	Le candidat exploite la position de l'adversaire pour jouer en débordement (utilise stratégiquement le mur à gauche). Il se déplace dans toutes les directions et se replace dans la zone centrale sans perdre la pelote des yeux.	Le candidat exploite tout l'espace de jeu, influence le rythme de jeu, joue en débordement ou à contre-pied au moment opportun. Très bonne utilisation des deux murs. Les déplacements sont rapides et équilibrés. Le candidat anticipe le jeu.
8 pts	GAIN DES RENCONTRES	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences des scores.		
		Le gain du point s'obtient sur des erreurs de l'adversaire non provoquées.	Le gain du point s'obtient après construction de l'échange sur plusieurs frappes.	La rencontre est remportée grâce à la recherche de rupture, à la prise d'initiative et le renversement du rapport de force.