

JURY

Description de l'épreuve et organisation des ½ journée

DESCRIPTIF DE L'ÉPREUVE :

- Durée prévue : minimum 1h30

MATERIEL A PREVOIR :

- Par le candidat : une raquette et une balle, tenue d'EPS adaptée et chaussures d'intérieur propres.

L'ÉPREUVE SE DÉROULE EN 5 ÉTAPES :

ÉTAPE 1. Appel et échauffement généralisé

ÉTAPE 2. Échauffement spécifique : plusieurs joueurs par table (jeu 1x1). Pendant cet échauffement spécifique les jurés procèdent à un pré-classement hiérarchisé des candidats afin de les placer sur les tables de la montante / descendante qui suit.

ÉTAPE 3. Classement des joueurs en montante / descendante par des séries de match au temps. Les joueurs sont répartis par niveau. Ces séries de rencontres donnent lieu à une redistribution successive des joueurs. Lors des premières rencontres, en cas d'écarts de score importants, le jury peut faire monter ou descendre un candidat de plus d'un niveau pour accélérer la hiérarchisation des niveaux. 5 ou 6 séries minimum sont réalisées.

ÉTAPE 4. A l'issue de ces matchs de classement, les joueurs sont distribués en poule.

- ♦ Match de 2 sets gagnants de 11 points secs.
 - ♦ Changement de service tous les deux points sauf en cas d'égalité à 10 où il sera alterné
 - ♦ Décompte des points en tie-break
- *Entre chaque match, un temps de récupération sera accordé.*
- *Au cours de ces matchs, les examinateurs de table, aidés par les superviseurs charnières, évaluent les niveaux de compétence des candidats en se référant à la grille jointe.*

ÉTAPE 5. Chaque joueur arbitrera au moins une rencontre

Attendus de fin de lycée Professionnel évalués :

AFLP1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point. (7points)

AFLP2: Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force. (5 points)

AFLP 4: Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu. (5 points)

AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie. (3 points)

