

| | |
|---|--|
| <p>Compétences attendues :</p> <p>Niveau 1: Gagner le match dans un affrontement en 1contre1 en se rapprochant le plus près possible du jack, par une maîtrise du lancer, et un bon placement dans l'air de lancement. Connait les règles minimum d'arbitrage.</p> <p>Niveau 2: Gagner le match dans un affrontement en 1contre1 en se rapprochant le plus près possible du jack et dans une perspective de défense face à l'adversaire. Connait les règles d'arbitrage, est capable d'arbitrer.</p> | <p>Principes d'élaboration de l'épreuve :</p> <p>2 joueurs en 1contre1 sur un terrain de 10m de long avec des balles rouges dans les aires impaires et des balles bleues dans les aires paires (de lancement 1m sur 2m 50). L'épreuve se joue en fauteuil ou assis sur une chaise dans son air de lancement.</p> <p>2 Matches en 4 manches. Chaque joueur lancera 2 fois le jack dans l'air de lancement (après le « v » soit à plus de 1m50). Si le jack n'est pas valide, il est donné à l'adversaire. Le joueur qui lance le jack lance aussi la première balle en essayant de se rapprocher du jack. Si une balle sort des limites du terrain (cf fiche) elle est dite « morte » et il rejoue une autre balle. Si un joueur sort le jack, pendant le jeu, il est remis sur la croix à 5m des joueurs. Si un joueur mort sur une des lignes de son air de lancement, l'adversaire reçoit 1 lancé de plus en fin de manche. Un arbitre est désigné pour toute la partie, il annonce en levant sa raquette si c'est bleu ou rouge qui joue (raquette de tennis de table), il annonce les sorties et les fautes de jeu éventuelles.</p> <p>Chaque joueur possède 6 balles à chaque manche et doit se rapprocher le plus près possible du jack (balle blanche) pour gagner le point tout en gênant l'adversaire.</p> |
|---|--|

| Points | Éléments à évaluer | Niveau 1 non atteint | | Niveau 1 acquis | | Niveau 2 acquis | |
|-----------|---|---|---------|--|----------------|---|---------------|
| 9/20pts | -placement du fauteuil, de la chaise ou et de soi dans l'air de lancement. | Mord sur le terrain adverse souvent et ne se dirige pas face au jack pour lancer | 0.5pt | Se dirige vers le jack mais ne fait pas toujours attention aux lignes du terrain | 0.75pt | Fait toujours attention au jack et aux lignes | 1pt |
| | -prise de la balle, ou utilisation de la rampe de lancement (des embouts). Et choix de la densité des balles approprié. | Lance comme il peut Rampe n'est pas toujours réglée Ne tient pas compte de la densité de la balle | 0.5pt | Choix du lancer en fonction de la distance et de la densité de la balle. Rampe réglée assez souvent | 0.75pt | Choix en fonction de la distance, de la densité de la balle et de l'orientation Rampe toujours bien réglée qui tient compte de la densité des balles | 1pt |
| | -balle lancée dans une perspective d'attaque et de défense de la cible | Ne place pas sa balle dans la trajectoire adverse ou peu. Et régule peu la force du lancer | 0 à 1pt | Place sa balle sur la trajectoire adverse et régule sa force. Les balles gênent un peu l'adversaire | 1.25pts à 2pts | Place ses balles systématiquement devant le jack, groupées et gênant l'adversaire | 2.25 à 3.5pts |
| | jack placé sur le terrain stratégiquement ou non | Lance le jack en face à moins de 4m ou hors limite | 0.5pt | Lance le jack pour s'avantager mais souvent à moins de 5m | 1pt | Lance le jack pour s'avantager à différentes distances | 1.5pts |
| 8 / 20pts | -Gains des matchs | Pas de matchs gagnés | 0 à 1pt | 1 à 2matchs gagnés | 1.5 à 2pts | 3 à 4 matchs gagnés | 2.5 à 3pts |
| | -nombres de points marqués pendant les 4 manches (soit 24 points possibles) | Moins de 6pts | 0 à 1pt | De 7 à 15pts | 1.5 à 2.5pts | Plus de 16 points | 3 à 4pts |
| 3/20pts | Est capable d'arbitrer une rencontre 3pts | Ne connait qu'une ou deux règles d'arbitrage | 1pt | Connait ses règles mais se trompe encore quelques fois | 2pts | Connait parfaitement les règles d'arbitrage | 3pts |