

SQUASH : Référentiel d'évaluation du NIVEAU 4

Lycée Cordouan

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en jeu des choix tactiques, jeu par jeu. Produire des trajectoires variées, ajustées et placées dans le volume du court pour déplacer l'adversaire et faire évoluer le rapport de force temporel en sa faveur.		Les matchs se jouent en 2 jeux gagnants de 9 points directs avec 2 points d'écart. Les règles sont celles de la FFS : service, limite de court, rebond, interférence entre joueurs (<i>let, no let, stroke</i>). Chaque candidat dispute 3 ou 4 matchs contre des adversaires de niveau proche (<i>poule de niveau, mixte ou non, si possible</i>). Le candidat analyse la séquence de son 1 ^{er} jeu dans 2 matchs différents et propose sa stratégie de jeu oralement ou par écrit pour le jeu suivant. A l'issue des matchs de poule, 2 classements distincts sont effectués : un classement de poule et un classement général par sexe. Ce classement peut être affiné par des matchs de candidats de même sexe appartenant à 2 poules de niveau proche.			
Points	ELEMENTS à EVALUER	NIVEAU 4 non acquis	Degrés d'acquisition du NIVEAU 4		
5/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	- L'analyse reste sur des généralités et manque de discernement. La remédiation reste « standard » dans sa formulation et sa mise en œuvre est aléatoire. - Le score du 2 ^{ème} jeu ne montre pas d'évolution favorable. <i>de 0pt à 2 pts</i>	- L'analyse identifie un ou plusieurs points forts du candidat. La remédiation prévoit leur utilisation adaptée aux caractéristiques générales du jeu adverse. Le score du 2 ^{ème} jeu enregistre une évolution favorable (<i>resserrement ou accroissement de l'écart</i>) <i>de 2.5pts à 4pts</i>	- L'analyse identifie plusieurs points forts et faibles du jeu adverse. La remédiation propose une option stratégique principale pertinente et une adaptation alternative. - Le score du 2 ^{ème} jeu montre une évolution significative dès le début du 2 ^{ème} jeu. <i>de 4pts à 5pts</i>	
10/20	Qualités des techniques utilisées au service de la tactique - Variété, qualité et efficacité des actions de frappes 4 points - Prise d'information 2 points - Anticipation, rapidité et équilibre des déplacements (<i>déplacement/placement/replacement</i>) 4points	- Le « coup droit » reste la frappe prioritaire d'attaque, mais ne déplace que peu l'adversaire de l'espace central et AR peu profond (<i>ligne AR du carré de service</i>). Les trajectoires souvent tendues sont parfois accélérées et indirectes, mais reste dans un volume semi haut (<i>rebond autour de la ligne de service</i>) <i>0 pt à 1.5 pt</i> - Le joueur oublie le souvent de regarder la position de l'adversaire pour frapper <i>de 0 pt à 0.5 pt</i> - Les déplacements du joueur sont perturbés (hors timing) dès que l'adversaire varie le jeu en profondeur et en largeur (espace AR des carrés de service et zones AV des coins) <i>0 pt à 1.5 pt</i>	- L'enchaînement des frappes en CD et en revers produit en majorité des trajectoires semi basses (<i>ligne de service au « tin »</i>) et écartées (<i>en parallèle et en croisé</i>). Il permet d'alterner les côtés du jeu et de provoquer la rupture de l'échange. L'adversaire quitte régulièrement l'espace du « T » <i>de 2pts à 3pts</i> - Le joueur tient compte de la position de l'adversaire pour frapper <i>de 0.5pt à 1.5 pt</i> - Le tempo du déplacement est ajusté dans les phases d'échange de moindre pression. En situation de pression, le remplacement utilise un temps de blocage et de rééquilibrage plus long <i>de 2pts à 3pts</i>	- L'enchaînement des frappes variées est maîtrisé (<i>répétitions de parallèles, utilisation tactique du croisé</i>) avec des trajectoires plus rasantes (<i>rebond à double ou triple hauteur du « tin »</i>). L'accélération et la maîtrise de la longueur de trajectoire (<i>amorti ou longline</i>) dans le volume bas du court sont déterminants dans la rupture de l'échange. L'adversaire est régulièrement éloigné de la zone du « T » <i>de 3pts à 4pts</i> - Le joueur s'informe sur la direction de remplacement de son adversaire avant de frapper <i>de 1.5pt à 2pts</i> - Le tempo du déplacement s'adapte aux variations de la vitesse d'échange même dans les espaces éloignés du « T » (<i>4 coins du court</i>). Le remplacement systématisé au « T » s'adapte aux opportunités tactiques laissées à l'avantage de l'adversaire <i>de 3pts à 4pts</i>	
5/20	Gain des rencontres	Classement par sexe du groupe EPS	Le joueur (<i>filles ou garçons</i>) classé en bas de tableau et relevant du niveau 4 non acquis <i>0 pt à 1 pt</i>	Le joueur (<i>filles ou garçons</i>) classé au milieu de tableau et relevant du niveau 4 <i>1 pt à 2 pts</i>	Le joueur (<i>filles ou garçons</i>) classé en haut de tableau et relevant du niveau 4 supérieur <i>2 pts à 3 pts</i>
		Classement de poule	Poule à 4 joueurs 1 ^{er} : 2 pts - 2 ^{ème} : 1.5 pt - 3 ^{ème} : 1.25 pt - 4 ^{ème} : 1 pt	Poule à 5 joueurs 1 ^{er} : 2 pts - 2 ^{ème} : 1.5 pt - 3 ^{ème} : 1.25 pt - 4 ^{ème} : 1 pt - 5 ^{ème} : 0.75 pt	