



TENNIS DE TABLE				
COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 4 : Faire des choix tactiques pour gagner le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. • Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (la durée du match ne doit pas dépasser 5' ou laisser le temps de repos nécessaire en fonction de la fatigabilité de l'élève). Le changement de service s'effectue tous les deux points sauf en cas d'égalité à 10 où le service devient alterné. • Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des balles et des déplacements. • Au service et pendant l'échange, la balle sera déclarée à remettre si elle quitte la table par les lignes latérales de l'adversaire. • Au service uniquement, la balle sera déclarée à remettre si elle rebondit en direction du filet côté receveur (effet coupé), ou si la balle effectue au moins deux rebonds sur la demi-table du receveur. • Toutefois si le candidat joue la balle avant qu'elle n'ait traversé la ligne latérale ou s'il joue la balle avant le 2^{ème} rebond, le point est considéré comme valable et non à remettre. 		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
4 Points	GESTION DU RAPPORT DE FORCE	Le candidat subit le rapport de force sans tentative cohérente de modification	Le candidat est suffisamment lucide pour identifier les coups d'attaque efficaces. Il tente de les mettre en œuvre régulièrement.	Le candidat modifie la mise en œuvre de ses attaques et de ses défenses si celles-ci s'avèrent inefficaces après plusieurs tentatives.
8 Points	MISES EN OEUVRE TACTIQUES ET INDICATEURS TECHNIQUES	Le candidat utilise prioritairement un geste d'attaque pour rompre l'échange (smash ou placement de balle rapide). Le service, par ses variations de placement ou de vitesse, est perçu comme une entrée dans le duel. Le candidat différencie son placement coup droit / revers dans les phases de moindre pression.	Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant la vitesse, le placement et un début de rotation de balle. Le candidat systématise un placement efficace sur des balles excentrées dans les phases de jeu de moindre pression.	Les rotations de balles sont différenciées et utilisées au service comme pendant l'échange. Le service prépare le troisième coup. Le candidat peut contrer plusieurs attaques franches (ex : bloc ou défense loin de la table) et parvient parfois à neutraliser voire inverser un rapport de force momentanément défavorable.
8 Points	GAIN DES RENCONTRES	<p>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 de scores.</p> <p>L'évaluation du bilan des rencontres (gain et perte) prend en compte la différence des points marqués et perdus, par fautes directes ou provoquées, en tenant compte du niveau de la poule à laquelle l'élève appartient.</p>		
		Le gain du point est obtenu grâce à de nombreuses fautes grossières non provoquées ou une première attaque non contrée.	Le gain du point s'obtient grâce à l'exploitation de balles favorables le plus souvent provoquées	La rencontre est remportée en provoquant systématiquement l'apparition de balles favorables

Remarque :

Une attention particulière sera portée à l'arbitrage, concernant la zone de sortie de balle.

Tous les élèves en situation de handicap qui maîtrisent la frappe après rebond sont susceptibles de présenter cette épreuve.