

Tennis de table		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue					
<p>Niveau 4 : Pour gagner le match, faire des choix tactiques. Construire le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).</p>		<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes (1). Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1ère étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match réalisé au sein de la poule, avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat préalablement identifié. Les points sont répartis selon les 6 cas de figure répertoriés. La note finale sur 5 obtenue pour cet item résulte de la moyenne des notes obtenues à chaque match. « Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue des matchs. Deux classements différents sont effectués : un classement général, <u>filles et garçons séparés</u>, et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non).</p> <p>Remarques :</p> <p>(1) A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (tout comme les candidats garçons).</p> <p>(2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (attaque/défense ; placement/accélération ; coupé/lifté...).</p> <p>Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis		Degrés d'acquisition du niveau 4	
		0 point	à 4,75 points	10 points	16 points
10/20	<p>Qualité des techniques au service de la tactique</p> <p>Variété, qualité et efficacité des frappes</p> <p>Rapidité et équilibre des placements, déplacements et replacements</p>	<p>0 point</p> <p>Pour gagner l'échange le candidat(e) utilise prioritairement un type de stratégie : placement, accélération, jeu défensif.</p> <p>Le candidat utilise des coups, en coup droit et en revers, en fonction de son placement par rapport à la balle.</p> <p>Le service, par ses variations de placement ou de vitesse met l'adversaire en difficulté.</p> <p>Niveau A</p>	<p>5 points</p> <p>Pour gagner l'échange, le candidat(e) met en place une stratégie de jeu qui peut prendre des formes différentes (jeu placé/accéléré ; coupé/lifté ; défense/attaque, etc.).</p> <p>Dans les moments d'équilibre du rapport de force :</p> <p>Le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement le placement de la balle ou son accélération, un début de rotation apparaît : balles coupée (rotation arrière) ou liftées (rotation avant).</p> <p>Le candidat(e) varie le placement, la vitesse et/ou l'effet du service. Il prend l'avantage dans le jeu dès le service ou sur le retour du service.</p> <p>Le candidat(e) se déplace pour utiliser ses coups préférentiels.</p> <p>Niveau B</p>	<p>8 points</p> <p>Pour gagner l'échange le candidat(e) combine plusieurs stratégies pour faire basculer le rapport de force à son avantage.</p> <p>Deux types de jeu, valorisés de manière équitable, peuvent apparaître :</p> <ul style="list-style-type: none"> - soit les déplacements sont suffisamment équilibrés et efficaces pour prendre l'initiative (frappes ou accélérations placée) ou jouer contre l'initiative adverse (blocs, balles coupées) ; - soit les déplacements sont suffisamment rapides pour jouer proche ou loin de la table afin de défendre, d'attaquer (smash, top spin), ou contre attaquer (blocs actifs, top sur tops ou contre tops). <p>Les rotations de balle sont différenciées au service et pendant l'échange.</p> <p>Niveau C</p>	10 points

5/20	Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel		Évolution du score entre les 2 sets				Niveau A	Niveau B	Niveau C
			cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set.			3,5	4,5	5
			cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^m e set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1 ^{er} set.			3	4	4,75
			cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1 ^{er} .			2,5	3,5	4,5
			cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er} .			2	3	4,25
			cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.			1,5	2,5	4
			cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set.			1	2	3,5
			Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de points obtenus en fonction du niveau de jeu du candidat (A, B ou C). La note globale sur 5 résulte de la moyenne des notes ainsi obtenues.						
5/20	Gain des rencontres	Classement général par sexe : 3 points	0 point	1 point	1.25 point	2 points	2.25 points	3 points	
			Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons.		Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons.		Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons.		
		Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants.							
		Classement au sein de chaque poule : 2 points	Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.						