|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TENNIS DE TABLE EN SIMPLE**  **DEBOUT (sans déplacement) ou**  **ASSIS (tabouret de laboratoire)** | | | **PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE**  candidat présentant des incapacités à se déplacer (pbs musculaires, dos …) | | |
| Compétences attendues | | | Les matchs se jouent en deux manches gagnantes de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table, mais toute balle sortie par les bords latéraux de la table est à remettre. Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche.  **Le règlement est adapté pour le candidat:** ses adversaires doivent orienter les balles entre les 2 points extrêmes de la ligne de fond de table en s’interdisant les trajectoires franchissant les bords latéraux du plateau, sinon le point est à rejouer. Le candidat a le choix selon son degré de handicap de jouer debout sans déplacement ou assis sur un tabouret de laboratoire (réglage de la hauteur et permet de pivoter pour une meilleure approche technique de l’activité)    A l’issue d’une phase de jeu, le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d’évaluation est déterminée par l’équipe pédagogique (entretien ou fiche)    A l’issue des matchs, deux classements différents sont effectuées: un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte on non) | | |
| **NIVEAU 4**:Pour gagner un match, faire des choix tactiques. Construire le point avec utilisation des frappes variées (balles placées, accélérées, et présentant un début de rotation) | | |
| **Points**  **A**  **affecter** | **Eléménts à évaluer** | | **NIVEAU 4 NON ACQUIS** | **DEGRES D’ACQUISITION DU NIVEAU 4** | |
| **De 0 point à 9 points** | **De 10 points à 16 points** | **De 17 points à 20 points** |
| **05/20** | **Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force** | | L’analyse du temps de jeu précédent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui ne seront pas forcément mises en œuvre( le candidat continue comme dans le jeu précédent)  L’évolution du score n’a pas d’influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires. | Le candidat a identifié certains de ses points, il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l’adversaire apparait.  L’évolution du score entraine des modifications dans le jeu du candidat. | Le candidat identifie quelques points faibles et quelques points forts de son adversaire. Il adapte son jeu.  La stratégie du joueur s’adapte efficacement à l’évolution du score. |
| **10/20** | **Qualités des techniques au service de la tactique**  Variété, qualité et efficaité des frappes  Rapidité et équilibre dans le **placement** | | Le candidat utilise prioritairement une arme d’attaque pour rompre l’échange : smash ou alternance  Le service, par ses variations, est perçu comme une entrée dans le duel  Le candidat différencie coup droit/revers | Dans les moments d’équilibre du rapport de force le candidat recherche la création d’une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse et le placement de la balle, un début de rotation apparait.  Le candidat s’adapte pour une mise à distance efficace (rotation de la chaise haute, ou du buste) pour les frappes | Les rotations de balle sont différenciées au service puis dans l’échange  Le candidat a développé des stratégies élaborées de placement et replacement de la ligne d’épaules pour les smahs et balles avec effets |
| **05/20** | **Gain des rencontres** | Classement général au sein de la classe  3 Pts | **0pt 1pt**  Les élèves classés en bas de tableau et relevant du noveau technique de cette colonne | **1.25 pt 2 pts**  Les elèves classés en milieu de tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne | **2.25 pts 3 pts**  Les élèves classés en haut de tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne |
| Classement au sein de la poule  2pts | Les élèves se voient attribuer de 0 à 2 pts au regard de leur classement au sein de chaque poule | | |