

TENNIS DE TABLE EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<b>COMPETENCES ATTENDUES</b>		<p>Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non de 3 à 5 joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires. Une rencontre se joue en 2 sets gagnants de 11 points.</p> <p><b>Gestion du rapport de Force :</b> A l'issue du premier set le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.</p> <p><b>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques :</b> Les évaluateurs apprécieront la puissance des frappes, les vitesses de trajectoires ainsi que la vitesse des déplacements au regard de ce qu'il est légitime d'attendre des filles d'une part et des garçons d'autre part (ex : la vitesse moyenne d'un smash de fille est moins importante que la vitesse moyenne d'un smash de garçon).</p> <p><b>Gain des rencontres :</b> A l'issue de l'épreuve les candidats sont classés par genre (filles et garçons), en fonction de leur appartenance à une poule et, éventuellement, des différences de scores. Des rencontres inter-poules (par exemple entre le dernier de la poule A et le premier de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note. L'attribution des points est corrélée avec les autres indicateurs, en particulier techniques et tactiques.</p>		
Proposer, mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche :				
<b>NIVEAU 1</b> En utilisant le placement (variations de la longueur et de la direction) et la vitesse pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur :				
<b>NIVEAU 2</b> En jouant sur des rotations associées à des placements de balle et des accélérations (vitesse) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT De 0 à 9	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 De 10 à 15	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 De 16 à 20
04/20	Gestion du rapport de force	0 point ----- 2 points <b>L'analyse est générique et peu lucide.</b> Le candidat ne parvient pas à mettre en œuvre ce qu'il propose et continue de subir le rapport de force sans tentative cohérente pour le modifier.	2 points ----- 3 points <b>L'analyse correspond à la réalité observée pendant la séquence qui précède.</b> Le candidat propose des procédés standards qu'il réussit souvent à mettre en œuvre.	3 points ----- 4 points <b>L'analyse est opérationnelle et réaliste.</b> Le candidat propose et met en œuvre des schémas variés, témoins d'un compromis judicieux entre les faiblesses adverses et ses propres ressources.
09/20	Mises en œuvre tactiques et Indicateurs techniques	0 point ----- 4 points <b>Le candidat marque sur une balle favorable non provoquée ou sur faute directe adverse.</b> <b>Le service est une mise en jeu. Il n'est pas un premier coup d'attaque.</b> Les services sont, au mieux, variés en direction.  Les échanges se jouent à plat (sans rotation de balle).  Les déplacements sont tardifs et parfois inexistants.  La fréquence de l'échange est peu élevée, les fautes directes sont nombreuses.	4,5 points ----- 7 points <b>Le candidat marque, le plus souvent, sur une balle favorable provoquée par un échange organisé.</b> <b>Le projet tactique s'élabore à partir du service.</b>  Au service, la rotation de balle est recherchée.  Dans les échanges, on observe un début de rotation d'un seul type.  Lorsque le candidat a le temps, la mise à distance est efficace en revers et en coup droit. Les déplacements latéraux sont équilibrés.  La fréquence de l'échange augmente (smash efficace ou balle prise tôt après le rebond).	7,5 points ----- 9 points <b>Le candidat peut lutter contre la prise d'initiative adverse, voire renverser le rapport de force.</b>  <b>Le service prépare la 3<sup>ème</sup> balle.</b>  Les services sont majoritairement à rotation (le candidat frotte la balle en coupé, lifté et effets latéraux).  Différentes rotations sont suffisamment maîtrisées pour prendre l'initiative ou neutraliser les effets adverses (lifter sur un coupé, couper sur un coupé).  Les appuis sont dynamiques et les déplacements latéraux et en profondeur sont précoces et rapides.  L'échange est caractérisé par des variations marquées du rythme.
07/20	Gain des rencontres	Il appartient aux co-évaluateurs d'apprécier le niveau général du groupe pour attribuer ou pas l'ensemble des points pour cet élément à évaluer.		
		0 point ----- 3 points Le candidat joue le plus souvent de manière réactive, au coup par coup.	3,5 points ----- 5 points Le candidat s'appuie sur des principes tactiques élémentaires dont la pertinence d'adaptation le situe dans cette fourchette.	5,5 points ----- 7 points Le projet tactique est systématique et adapté, il s'exprime dans un contexte où la recherche d'effet est permanente.