

**Epreuve adaptée : TENNIS de TABLE**

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
* Mener à terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de la rencontre face à des adversaires dont le niveau est identifié		<b>PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser le placement (variation de la longueur et de la direction) et la vitesse des balles pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur</li> </ul>		<p>L'élève dispute au moins deux rencontres contre des élèves handicapés ou valides (si ses adversaires sont valides, ceux-ci sont des élèves plastron = sparring-partner.)</p> <p>Les rencontres se jouent en un minimum de 2 sets gagnants de 11 points chacun. Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, le candidat analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante</p> <p>* L'élève arbitre deux rencontres si possible ; sinon les points sont reportés sur l'analyse du jeu</p>		
POINTS	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
6/20	Gain des rencontres	0 - 2	3 à 4	5 à 6
		Point marqué par une faute adverse non provoquée (jeu réactif)	La rupture par un changement de rythme est amenée de manière fortuite ou s'appuie sur des principes tactiques élémentaires	La construction de la rupture est recherchée volontairement
10/20	Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques	1	3	5
		Utilisation de la surface de jeu	Les balles sont placées de façon intentionnelle. Espaces privilégiés : arrière et latéraux	Balles placées en utilisant toutes les dimensions de la table
10/20	Prise d'initiative	1	3	5
		Jeu d'échange avec une fréquence lente, se concluant par une faute directe	Jeu d'échange avec accélération de la fréquence d'échange pour rompre	Recherche d'une rupture d'échange par des accélérations et/ou des effets sur la balle
4/20	le projet de jeu et l'arbitrage	0	1	2
		Analyse du jeu, stratégie et gestion du rapport de force	Analyse inexistante ou peu lucide du jeu de l'adversaire	Analyse du jeu de l'adversaire qui correspond à la réalité avec réponses + ou - adaptées
4/20	*arbitrage (si possible)	0	1	2
		inexistant	Connaissance des règles minimum pour assurer le jeu	Prend des décisions et argumente son arbitrage