

TENNIS DE TABLE		Principes d'élaboration de l'épreuve:		Caractéristiques de l'élève atteint de syndrome rotulien:
Compétence attendue		x Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. x Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart. Le changement de service s'effectue tous les deux points sauf en cas d'égalité à 10 où le service devient alterné. x Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des balles et des déplacements.		Le certificat médical recommande de favoriser dans la pratique, les déplacements dans l'axe antéro-postérieur. La flexion des genoux supérieure à 30° est à éviter. Cet élève doit réorganiser sa façon de jouer en s'interdisant tout déplacement latéral, pivot des genoux et fentes avec flexion Aménagement de l'épreuve: Les renvois de l'adversaire doivent être orientés entre les 2 points extrêmes de la ligne de fond de table (balles franchissant les bords latéraux de la table interdites) Seul l'élève inapte partiel est évalué avec ce règlement. Ses adversaires, subissant une forte contrainte dans leur jeu, ne le sont pas
Niveau 3: Utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point et chercher à gagner.				
Points à affecter	Eléments à évaluer	Compétence de niveau 3 en cours d'acquisition	Compétence de niveau 3 acquise	
		De 0 à 9 pts	De 10 à 20 pts	
12 pts	LES ECHANGES dans le duel	Le service est une simple mise en jeu. Les placements de balle intentionnels sont peu variés. Le rythme des échanges est lent et les actions sur la balle sont réactives.	Le candidat varie ses services en profondeur ou en direction afin d'entrer d'emblée dans le duel. L'alternance volontaire des placements de balle et les accélérations soudaines sont souvent décisives.	Le candidat utilise la variation de services en profondeur et en direction pour prendre l'initiative. De réels effets apparaissent, notamment au service. Les trajectoires s'aplatissent et le candidat peut répondre à une première accélération.
	PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT dans l'axe antéro-postérieur	Le candidat, souvent « collé » à la table, garde le même placement (de face) en coup droit et en revers. Les déplacements, lorsqu'ils sont observés, s'engagent tardivement après la frappe adverse.	Le candidat adopte un placement différencié en coup droit et en revers surtout lorsqu'il est en situation favorable. Le candidat se replace rapidement dans l'axe de la table, reste mobilisé entre 2 frappes.	Le candidat systématise un placement efficace sur les différentes balles reçues qui ont des vitesses, effets et profondeurs variées Début de remplacement systématique dès la frappe. Déplacements en profondeur rapides et économiques. Appuis dynamiques
8 pts	GAIN DES RENCONTRES	La note est mise selon la stratégie de rupture établie par le candidat en tenant compte de l'avantage acquis par la réduction de sa cible		
		La rencontre est remportée grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées. Le candidat ne profite pas de l'avantage de sa table réduite	La rencontre est remportée grâce à l'exploitation de balles favorables occasionnellement provoquées. Le candidat profite de l'avantage de sa table réduite inégalement au cours de l'échange	La rencontre est remportée en provoquant régulièrement l'apparition de balles favorables. La table réduite permet au candidat de construire plus facilement la rupture