

# Tennis de Table (niveau 2)

## Evaluation 4<sup>ème</sup>

Nom :

Prénom :



**Performance :**     /8

Elle correspond au classement établi à la fin du cycle d'apprentissage avec une différence entre filles et garçons.

Garçons	1 <sup>er</sup>	2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>	4 <sup>ème</sup>	5 <sup>ème</sup>	6 <sup>ème</sup>	7 <sup>ème</sup>	8 <sup>ème</sup>	9 <sup>ème</sup>	10 <sup>ème</sup>	11/12 <sup>è</sup> me	13/14 <sup>è</sup> me	15/16 <sup>è</sup> me	17/18 <sup>è</sup> me	19/20 <sup>è</sup> me	21 <sup>ème</sup> et +
Note	8	7.5	7	6.5	6	5.5	5	4.5	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1	0.5
Filles	1 <sup>er</sup> à 3 <sup>ème</sup>	4 <sup>ème</sup> à 6 <sup>ème</sup>	7/8 <sup>ème</sup>	9/10 <sup>è</sup>	11 <sup>ème</sup>	12 <sup>ème</sup>	13 <sup>ème</sup>	14 <sup>ème</sup>	15 <sup>ème</sup>	16 <sup>ème</sup>	17/18 <sup>è</sup>	19/20 <sup>è</sup>	21/22 <sup>è</sup>	23/24 <sup>è</sup>	25/26 <sup>è</sup>	27 <sup>è</sup> et +

**Maîtrise d'exécution :**     /7

Elle correspond à l'acquisition des compétences et connaissances au cours du cycle d'apprentissage.

<b>Service</b>	0.25 - 0.5	Règlementaire, mais utilisé comme simple mise en jeu.
	0.75 - 1	Varié dans sa direction et sa vitesse pour en faire le 1 <sup>er</sup> coup d'attaque.
	1.25 - 1.5	Varié en jouant sur la direction, la vitesse et les effets (coupé, lifté, latéral) pour en faire une arme offensive. Utilise le service pour prendre l'initiative et chercher la rupture.

<b>Chercher la rupture en jouant</b>	<b>Sur la direction et la vitesse de la balle</b>	0.5 - 0.75	Jeu d'attente avec peu d'intention de rupture même sur balle favorable.
		1 - 1.25	Recherche de rupture en situation favorable en jouant sur la vitesse et le placement de balle.
		1.5 - 2	Crée la rupture en accélérant et plaçant la balle. Maîtrise les coups d'attaque en situation favorable (smash et blocs)
	<b>Sur les effets</b>	0.25 - 0.5	Peu ou pas d'utilisation des effets de balle.
		0.75 - 1	Utilise l'effet coupé pour varier les renvois et déstabiliser l'adversaire (poussette).
		1.25 - 1.5	Utilise l'effet coupé et lifté (top spin) pour créer la rupture et/ou conclure l'échange.

<b>Placements et déplacements</b>	0.5 - 0.75	Statique. Déplacements latéraux et en profondeur en retard par rapports aux trajectoires.
	1 - 1.25	Bon placement des pieds en revers et coup droit mais pas toujours à bonne distance de la balle. Replacement souvent en retard après la frappe.
	1.5 - 2	Placement idéal pour frapper équilibré et à bonne distance de la balle (coude fléchi et fixé) en coup droit et revers. Replacement systématique et rapide après la frappe (rester fléchi) Passe du coup droit au revers (pas-chassés) et inversement (pied de pivot) en restant fléchi et bien placé.

**Connaissances et participation :**     /5

	Très satisfaisant	Satisfaisant	Passable	Insuffisant
<b>Arbitrage</b> (fait respecter le règlement, annonce le score et effectue les gestes correspondants aux fautes)	2 - 1.75	1.5 - 1.25	1 - 0.75	0.5 - 0.25
<b>Investissement</b> actif au cours du cycle et acceptation des situations d'apprentissage répétitives.	1.5 - 1.25	1 - 0.75	0.5	0.25
<b>Respect</b> du règlement, de l'arbitre, de l'adversaire et du matériel	1.5 - 1.25	1 - 0.75	0.5	0.25

**Note Finale :**     / 20

