

Niveau 4 : Faire des choix tactiques pour gagner le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation)

PRINCIPE DE L'ÉVALUATION : Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule.

Gain des rencontres / 5 points

CLASSEMENT GENERAL PAR SEXE / 3 POINTS

1 ^{er}	2 ^{eme}	3 ^{eme}	4 ^{eme}	5 ^{eme}	6 ^{eme}	7 ^{eme}	8 ^{eme}
3	2.75	2.5	2.25	2	1.75	1.5	1.25
9 ^{eme}	10 ^{eme}	11 ^{eme}	12 ^{eme} et +				
1	0.75	0.5	0.25				

CLASSEMENT PAR POULE / 2 POINTS

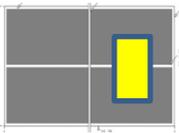
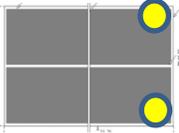
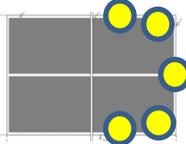
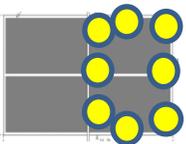
1 ^{er}	2 ^{eme}	3 ^{eme}	4 ^{eme}
2 points	1.5	1	0.5

Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel / 5 points (cf fiche tournoi page 3)

JOUEUR	Match 1	Match 2	Match 3	Moyenne des 3 matchs	Profil du joueur A,B ou C ?	Profil A	Profil B	Profil C	Note/5
Je gagne les deux sets en creusant l'écart dans le 2nd						3,5	4,5	5	
Je gagne les 2 sets avec un écart = ou – important dans le 2nd						3	4	4,75	
Je gagne le 2 nd set après avoir perdu le 1 ^{er}						2,5	3,5	4,5	
Je perds le 2 nd set après avoir gagné le premier						2	3	4,25	
Je perds les 2 sets en réduisant l'écart dans le 2nd						1,5	2,5	4	
Je perds les 2 sets sans réduire l'écart par rapport au 1 ^{er}						1	2	3,5	

Qualité techniques au service de la tactique / 10 points

Exemple : Moyenne des 5 items = 5,85/10

	PROFIL A								PROFIL B					PROFIL C			
	0	0.5	1	1.5	2	3	4	4,75	5	5.75	6.5	7.25	7.75	8	8.75	9.25	10
STRATÉGIE	Le candidat utilise une stratégie de façon aléatoire. (Parfois). Il semble subir les échanges				Le candidat utilise stratégie préférentielle et l'utilise régulièrement en situation favorable.				Le candidat utilise plus ou moins efficacement des stratégies différentes en fonction des adversaires : jeu placé/accélééré, défense/attaque, coupé/lifté). Il recherche systématiquement la création d'une situation favorable					Le candidat combine plusieurs stratégies face au même adversaire. Il est capable de prendre l'initiative ou contre l'initiative adverse (top spin, blocs...)			
									X								
DEPLACEMENT	Le candidat reste face et proche de la table.				Le candidat pivote (CD/RV) mais éprouve des difficultés sur balles accélérées ou excentrées.				Le candidat pivote rapidement entre CD/RV. Il est souvent capable de jouer loin de la table et balles excentrées					Le candidat pivote rapidement CD/RV, joue sur les balles rapides et excentrées, se replace plusieurs fois pour limiter la pression temporelle.			
														X			
COUPS ET EFFETS PRIORITAIRES	Coup droit prioritaire Revers moins bien maîtrisé Trajectoire assez lente.				Le CD et RV sont utilisés mais sans effets. Il est capable d'accélérer une balle favorable. Trajectoire rapide.				Coup droit et revers avec une gestion des trajectoires de balles rapides. Les lifts et les coupés apparaissent Trajectoires rasantes et rapides.					Top spin CD et/ou top spin revers. Sur attaque adverse, le joueur est capable de faire un bloc ou de contrer avec un top. Les effets coupés sont souvent utilisés. Trajectoires rasantes, rapides et variées en rythme dans l'échange.			
											X						
CIBLES D'ATTAQUES PRIORITAIRES																	
									X								
SERVICE	Le candidat utilise 1 service prioritaire efficace				Le candidat utilise 2 services différents efficaces. Pas d'effet dans les trajectoires				Le candidat utilise des services différents (placement/effet coupé) et cherche à prendre l'avantage sur le retour.					Le candidat combine plusieurs effets (coupé, slicé, lifté) et varie ses services pour surprendre l'adversaire. Il prend régulièrement l'avantage sur le retour de service.			
										X							

EVALUATION TENNIS DE TABLE

POULE DE 4 JOUEURS

A	
B	
C	
D	

	A	B
1 ^{er} set		
2 ^{ème} set		
	C	D
1 ^{er} set		
2 ^{ème} set		
	A	C
1 ^{er} set		
2 ^{ème} set		

	B	D
1 ^{er} set		
2 ^{ème} set		
	A	D
1 ^{er} set		
2 ^{ème} set		
	B	C
1 ^{er} set		
2 ^{ème} set		

JOUEUR A

	Match 1	Match 2	Match 3
Je gagne les deux sets en creusant l'écart dans le 2nd			
Je gagne les 2 sets avec un écart = ou – important dans le 2nd			
Je gagne le 2 nd set après avoir perdu le 1er			
Je perds le 2 nd set après avoir gagné le premier			
Je perds les 2 sets en réduisant l'écart dans le 2nd			
Je perds les 2 sets sans réduire l'écart par rapport au 1 ^{er}			

JOUEUR B

	Match 1	Match 2	Match 3
Je gagne les deux sets en creusant l'écart dans le 2nd			
Je gagne les 2 sets avec un écart = ou – important dans le 2nd			
Je gagne le 2 nd set après avoir perdu le 1er			
Je perds le 2 nd set après avoir gagné le premier			
Je perds les 2 sets en réduisant l'écart dans le 2nd			
Je perds les 2 sets sans réduire l'écart par rapport au 1 ^{er}			

JOUEUR C

	Match 1	Match 2	Match 3
Je gagne les deux sets en creusant l'écart dans le 2nd			
Je gagne les 2 sets avec un écart = ou – important dans le 2nd			
Je gagne le 2 nd set après avoir perdu le 1er			
Je perds le 2 nd set après avoir gagné le premier			
Je perds les 2 sets en réduisant l'écart dans le 2nd			
Je perds les 2 sets sans réduire l'écart par rapport au 1 ^{er}			

JOUEUR D

	Match 1	Match 2	Match 3
Je gagne les deux sets en creusant l'écart dans le 2nd			
Je gagne les 2 sets avec un écart = ou – important dans le 2nd			
Je gagne le 2 nd set après avoir perdu le 1er			
Je perds le 2 nd set après avoir gagné le premier			
Je perds les 2 sets en réduisant l'écart dans le 2nd			
Je perds les 2 sets sans réduire l'écart par rapport au 1 ^{er}			

Un projet d'enchaînement collectif est présenté sur une fiche « scénario ».

POUR LE GROUPE

- Une pose de départ
- Des figures statiques dans au moins deux formations différentes (duo, trio, quatuor)
- Entre chaque figure, des liaisons pouvant être chorégraphiques, gymniques ou acrobatiques.
- Une pose de fin.

POUR CHAQUE ELEVE

Evaluation en tant que gymnaste portant sur :

- 4 figures dans lesquelles il occupe les 2 rôles de porteur et voltigeur
- 2 éléments individuels dont un exploit individuel

Evaluation en tant que juge.

ORGANISATION

- un ou deux passages devant un public d'une durée comprise entre 1'30 et 2'30
- Utilisation d'un espace orienté, varié et de la musique
- une appréciation portée par des juges
- référence au code UNSS d'acroSPORT pour les figures et à celui de gymnastique pour les éléments (A=0.20 B=0.40 C=0.60 D=0,80 pt)

NOM DU GROUPE:

MUSIQUE CHOISIE :

Chaque élève doit être représenté par une couleur différente		Note /20
NOM	PRENOM	
1		
2		
3		
4		
5		

	Difficulté / 6 pts	Exécution / 8 pts		
		Fautes Figures Statiques	Fautes Figures Dynamiques	Fautes Eléments
		Tenue -0,5 Alignement -0,3 Correct° -0,2 Chute -1	Amplitude -0,5 Récept° -0,3 Correct° -0,2 Chute -1	Technique -0,5 Décalage part. -0,3 Correct° -0,2 Chute -1
1				
2				
3				
4				
5				

	Composition de l'enchaînement / 4 pts		
	0 0,75	0,8 1,5	2 4
	Espace limité à une partie de la scène Rythme haché par des temps morts « Trous » de mémoire Peu de liaisons	Espace exploité aux 2/3 Rythme lent mais continu, sans « trou » de mémoire Déplacements gymniques Liaisons avec 2 éléments différents	Espace totalement exploité Fluidité des enchaînements Rythme dynamique sans discontinuité Synchronisation avec la musique Liaisons avec 3 éléments différents
1			
2			
3			
4			
5			

	Jugement / 2 pts	
	0 0,5	1 2
	Jugement concordant avec 1 seul critère avec l'évaluation de l'enseignant	Jugement concordant avec au moins 2 critères avec l'évaluation de l'enseignant
1		
2		
3		
4		
5		

Dessinez toutes les figures et éléments individuels de l'enchaînement, dans l'ordre de leur apparition.
ATTENTION : au moins 2 formations différentes (duo, trio, quatuor).

Figure 1		Figure 2		Figure 3		Figure 4		Figure 5	
Code		Code		Code		Code		Code	
Difficulté		Difficulté		Difficulté		Difficulté		Difficulté	

Figure 6		Figure 7		Figure 8		Figure 9		Figure 10	
Code		Code		Code		Code		Code	
Difficulté		Difficulté		Difficulté		Difficulté		Difficulté	

Figure 11		Figure 12		Figure 13		Figure 14		Figure 15	
Code		Code		Code		Code		Code	
Difficulté		Difficulté		Difficulté		Difficulté		Difficulté	

NOM PRENOM :

GROUPE :

Dessinez les figures en vous distinguant par votre couleur.

1 ^{ère} figure N° dans l'enchaînement :		2 ^{ème} figure N° dans l'enchaînement :		3 ^{ème} figure N° dans l'enchaînement :		4 ^{ème} figure N° dans l'enchaînement :	
<i>Porteur ou voltigeur ?</i>		<i>Porteur ou voltigeur ?</i>		<i>Porteur ou voltigeur ?</i>		<i>Porteur ou voltigeur ?</i>	
Code		Code		Code		Code	
Difficulté		Difficulté		Difficulté		Difficulté	

RAPPEL DES EXIGENCES

- 4 figures
- 2 éléments individuels
- être porteur et voltigeur

1 ^{er} élément individuel N° dans l'enchaînement :		2 ^{ème} élément individuel N° dans l'enchaînement :	
Code		Code	
Difficulté		Difficulté	

NOM PRENOM :

GROUPE OBSERVE :		
CRITERES	Entoure la case qui correspond le mieux selon toi à ce que produit le groupe	
DEBUT ET FIN	Position instable et élèves non concentrés	Position instable ou élèves non concentrés
LIAISONS	Inexistantes car pas simples (marchés)	Un seul type de liaisons (chorégraphiques, gymniques ou acrobatiques)
FIGURES	Sont rarement validées (problème de sécurité, d'alignement, non tenue 4'')	Sont souvent validées

GROUPE OBSERVE :		
CRITERES	Entoure les cases qui correspondent le mieux selon toi à ce que produit le groupe	
DEBUT ET FIN	Positions instables et élèves non concentrés	Positions instables ou élèves non concentrés
LIAISONS	Inexistantes car pas simples (marchés)	Un seul type de liaisons (chorégraphiques, gymniques ou acrobatiques)
FIGURES	Sont rarement validées (problème de sécurité, d'alignement, non tenue 4'')	Sont souvent validées