Évaluation Tennis de Table - Niveau 3

Tennis de Table • Lycée

Grille d'évaluation des compétences en tennis de table niveau 3 (lycée)

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Efficacité et variété des frappes (effets, directions, vitesses)	Produit après le match des frappes variées incluant des effets contrôlés, si on lui rappelle de varier 1 point	Explique régulièrement comment les effets et placements de ses frappes ont créé des déséquilibres, avec appui ponctuel 2 points	Sélectionne seul en cours de match les frappes (effets, vitesses, directions) adaptées à la situation, de façon persévérante 3 points	Anticipe et maîtrise un répertoire technique complet (topspin, slice, sidespin) qu'il exploite de façon optimale pour contraindre l'adversaire 5 points
Lecture et analyse du jeu adverse	Identifie après le match les schémas récurrents de l'adversaire si on l'y invite 1 point	Analyse entre les points les intentions de l'adversaire et commence à adapter son jeu, avec un appui ponctuel 2 points	Lit en temps réel les schémas adverses pendant l'échange et exploite de façon autonome et persévérante les espaces et failles identifiés 3 points	Anticipe les schémas adverses avant qu'ils ne se réalisent et réorganise offensivement son jeu pour imposer sa lecture tactique 5 points
Régulation tactique en cours de match	Ajuste son schéma de jeu en cours de match sur suggestion de l'enseignant ou d'un camarade 1 point	Identifie entre les sets les ajustements à opérer et les met en oeuvre avec un appui ponctuel 2 points	Régule seul son jeu en cours de match (changement de cadence, de côté attaqué, de type de frappe) de façon autonome 3 points	Optimise et transforme sa stratégie de match en temps réel, anticipe les contre-adaptations adverses et maintient son avantage tactique 5 points
Arbitrage et conseil tactique	Arbitre un match en appliquant le règlement si on lui en confie la mission 1 point	Arbitre avec régularité et conseille son partenaire entre les sets sur des axes tactiques simples, avec guidance 2 points	Arbitre avec rigueur et propose seul, entre les sets, une analyse tactique du jeu adverse et des axes d'amélioration ciblés 3 points	Est une ressource pour le groupe : arbitre de référence, coach tactique expert, analyse le jeu adverse en direct et fait progresser son partenaire

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
				5 points