

<b>COMPETENCES ATTENDUES</b>		<b>PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE</b>	
Proposer et mener à leur terme ou adapter au cours de rencontres des projets tactiques pour obtenir le gain des rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche en utilisant un système de jeu identifiable au service, à la relance et en jeu et en s'adaptant au jeu adverse.		Après hiérarchisation des niveaux de jeu des candidat(e)s, ceux-ci sont regroupé(e)s en poules mixte ou non de niveau homogène de 3 à 6 joueur(se) s afin de disputer un tournoi.. Lors de cette phase, les rencontres se jouent en 2 manches gagnantes de 11 points selon le règlement de la FFTT. Les candidat(e)s arbitrent les rencontres. Ils analysent leurs prestations	
<b>ELEMENTS A EVALUER POINTS ATTRIBUES</b>	<b>NIVEAU 2 NON ATTEINT</b>	<b>NIVEAU 2</b>	<b>NIVEAU 3</b>
<b>Gain des rencontres</b>  <b>10 points</b>	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles/ garçons) en fonction de leur niveau de jeu (en tenant compte des classements fédéraux présentés), de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement de leurs scores. Des rencontres inter-poules pourront être effectuées si besoin.		
	Non classés à classés 60 → 5 pts	Classement 55 à 35 → 7.5 pts	Classement 30 à numérotés → 10 pts
<b>Système de jeu</b>  <b>5 points</b>	La recherche de prise d'initiative est basée sur le placement combiné à la force (garçons) ou à la rotation arrière (filles).	Le système de jeu est repérable et permet de construire le point avec la recherche privilégiée de la frappe CD à partir d'un démarrage en top spin.	La réalisation de coups techniques permet d'instaurer un certain rythme de jeu où les éléments principaux sont la vitesse et la rotation.
	Un schéma de jeu simple à partir du service est parfois utilisé.  Efficacité d'environ 60 %	Les garçons peuvent jouer en contre-initiative ou en défense. Les filles utilisent la poussette pour gêner et le bloc pour contrer.  Efficacité d'environ 70 %	Organisation autour de schémas de jeu identifiés et privilégiés. Utilisation efficace de coups techniques plus difficiles (Ex: top spin du revers)  Efficacité d'environ 80 % et plus
<b>Entretien sur 5 points</b>			
Degré d'analyse du jeu →	Succincte	Pertinente	Approfondie et argumentée
Vocabulaire utilisé →	Confus	Maîtrisé globalement	Maîtrisé et adapté
Connaissance de l'activité →	Partielle	Généraliste	Précise et élargie