



Special Olympics Belgium

Tennis de table : Skills

Février 2016

Special Olympics
Belgium





TENNIS DE TABLE : SKILLS

Objectifs : Déterminer le niveau de l'athlète afin de créer des poules plus équilibrées.

Ces skills seront mis en place pendant les Jeux, afin de permettre un minimum de jeu et d'échange entre les athlètes.

EXIGENCES MINIMALES POUR S'INSCRIRE AUX JEUX NATIONAUX EN TENNIS DE TABLE

1. Le service: Le joueur doit pouvoir servir. A partir du moment où le service est réalisé, l'endroit où la balle arrive (au côté correcte) est peu importante.
2. Renvoi du service : l'athlète doit pouvoir renvoyer au minimum 5 balles sur 10 balles (envoyées par le coach).

En général : Les capacités de l'athlète sont évaluées sur une base de dizaine d'essais. Le lanceur (l'entraîneur) comptabilise le nombre de réussites de chaque exercice afin d'évaluer le niveau de l'athlète.





A. Coup Droit

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

L'entraîneur joue systématiquement les balles sur le coup droit de l'athlète.

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur a des difficultés à frapper le coup droit.	2 points
Le coup droit du joueur est faible.	3 points
Le joueur contrôle légèrement la direction du coup droit.	4 points
Le joueur contrôle la direction du coup droit mais manque de profondeur.	5 points
Le joueur joue des échanges avec contrôle de la direction.	6 points
Le joueur joue des échanges avec cohérence et profondeur.	7 points
Le joueur a un coup droit contrôlé avec direction, vitesse et profondeur.	8 points

Score





B. Revers

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

L'entraîneur joue systématiquement les balles sur le revers de l'athlète.

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur a des difficultés à frapper le revers.	2 points
Le revers du joueur est faible.	3 points
Le joueur contrôle légèrement la direction du revers.	4 points
Le joueur contrôle la direction du revers mais manque de profondeur.	5 points
Le joueur joue des échanges avec contrôle de la direction.	6 points
Le joueur joue des échanges avec cohérence et profondeur.	7 points
Le joueur a un revers contrôlé avec direction, vitesse et profondeur.	8 points

Score





C. Les déplacements

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

La notion de déplacement correspond aux 2 types de trajets différents :

- *Les trajets effectués pour aller à la rencontre de la balle = déplacement*
- *Les trajets effectués pour revenir vers le centre de la table = remplacement*

Pour cette évaluation, l'entraîneur joue les balles en les plaçant aux 4 coins de la table (devant, derrière, à droite et à gauche).

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur ne bouge pas et ne se dirige pas vers la balle pour frapper.	2 points
Le joueur fait 1 à 2 pas vers la balle avant de frapper.	3 points
Le joueur se déplace vers la balle mais couvre mal son terrain.	4 points
Le joueur se déplace bien et couvre bien le terrain pour la plupart des coups.	5 points
Le joueur couvre le terrain de façon exceptionnelle sans mettre l'adversaire en difficulté.	6 points
Le joueur couvre le terrain de façon exceptionnelle et il met l'adversaire en difficulté.	7 points

Score





D. Le service

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Le service est donné avec le coup droit ou le revers derrière la ligne de table avec les mains dans la bonne position. La balle rebondit une première fois sur sa propre demi-table et après sur la demi-table de l'adversaire. L'athlète exécute 5 services de chaque côté.

Compétence	Nombre de points attribués
Le service est faible.	2 points
Fautes fréquentes lors du service.	3 points
Le joueur sert avec peu de variété ou d'effet.	4 points
Le joueur sert avec variété.	6 points
Le joueur sert avec vitesse, variété et effet.	8 points

Score





E. Retour du service

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur a des difficultés à retourner.	2 points
Le joueur retourne de temps en temps.	3 points
Le joueur retourne le service régulièrement.	4 points
Le joueur retourne le service avec peu de variété ou effet.	5 points
Le joueur retourne le service avec variété ou effet.	6 points
Le joueur retourne le service avec variété et effet.	7 points

Score





F. L' amorti

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

L'amorti consiste à frapper la balle plus ou moins mollement juste derrière le filet pour avoir le point (maximum 15 cm du filet sur le côté de l'adversaire).

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur ne fait jamais d'amorti et n'en est pas capable.	2 points
Le joueur fait parfois un amorti mais trop haut (sans mettre l'adversaire en difficulté) et ne reprend pas sa place correcte derrière la table et c'est donc lui qui est en difficulté.	3 points
Le joueur fait parfois un amorti et reprend sa place correcte derrière la table mais il ne met pas l'adversaire en difficulté (balle trop haute ou trop fort).	4 points
Le joueur fait des amortis quand l'occasion se présente mais ne reprend pas sa place correcte derrière la table. Toutefois l'amorti est fait convenablement et met en difficulté l'adversaire.	5 points
Le joueur fait des amortis quand l'occasion se présente et ceux-ci mettent l'adversaire en difficulté, de plus il reprend sa place correcte derrière la table.	6 points

Score





G. Le smash

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur ne sait pas faire de smash.	2 points
Le joueur fait des smashes de temps en temps.	3 points
Le joueur fait des smashes avec peu de fautes.	4 points
Le joueur fait des smashes en coup droit et en revers et l'un des deux est meilleur.	5 points
Le joueur fait des smashes agressifs en coup droit et en revers.	6 points

Score



**H. Coordination ŒIL-MAIN**

(Un choix – le score correspond à l'aptitude la plus représentative du joueur)

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur ne parvient pas dans le délai de 30 secondes à garder la balle en l'air 10 fois de suite avec le coup droit (position fixe ou avec un déplacement minimum).	2 points
Le joueur réussi dans le délai de 30 secondes à garder la balle en l'air 10 fois de suite avec le coup droit (position fixe ou avec un déplacement minimum). MAIS Le joueur ne parvient pas dans le délai de 30 secondes à garder la balle en l'air 8 fois de suite avec le revers (position fixe ou avec un déplacement minimum).	4 points
Le joueur réussi dans le délai de 30 secondes à garder la balle en l'air 8 fois de suite avec le revers position fixe ou avec un déplacement minimum) (8)	8 points
Le joueur parvient à garder la balle en l'air en alternance avec le coup droit et le revers. MAIS Le joueur ne parvient pas dans le délai de 30 secondes à garder la balle en l'air 8 fois de suite en alternance avec le coup droit et le revers (position fixe ou avec un déplacement minimum).	12 points
Le joueur réussi dans le délai de 30 secondes à garder la balle en l'air 8 fois de suite en alternance avec le coup droit et le revers (position fixe ou avec un déplacement minimum).	24 points

Score





I. Conscience des limites du terrain

Pour l'évaluation de ce skill, l'entraîneur sert et/ou renvoie les balles à l'athlète, tout en mettant volontairement les balles à l'extérieur de la surface de jeu (donc « out »).

Compétence	Nombre de points attribués
Le joueur ne peut pas donner un sens au mot « out » et renvoie la balle presque tout le temps (90%).	2 points
Le joueur peut donner un sens au mot « out » mais renvoie la balle régulièrement (75%).	3 points
Le joueur peut donner un sens au mot « out » et retourne la balle parfois (25%).	4 points
Le joueur peut donner un sens au mot « out » et il ne renvoie pas la balle.	5 points

Score

Score Total

Divisez le score total par 9 pour déterminer le score de l'évaluation.

(Arrondissez jusqu'au dixième le plus proche. Ex : 4,97 = 5,0 ou 3,53 = 3,5)

Score d'évaluation

