

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.
Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

Technique		Tactiques		Arbitre observateur		
<i>points incontournables... passages obligés... les étapes...</i>						
Envoyer et renvoyer régulièrement la balle sur la ½ table adverse		Guider la balle	Accélérer la balle	Choisir entre continuité et rupture	Assurer comptage de points	Remplir une feuille d'observation
Capacités	Réaliser une frappe revers	Rv : les épaules indiquent la direction	Réaliser un smash	Associer une position de la balle à un coup à réaliser	Elève hétéronome (« l'élève qui ne veut pas app », revue EPS n°259)	
	Réaliser une frappe coup droit	visée	Réaliser un bloc	Reconnaitre une situation de jeu favorable et l'associer à un coup à réaliser	Appliquer un règlement spécifique	Observer une situation de jeu
Connaissances	Réaliser un service réglementaire	CD : la flèche du pied arrière au pied avant ...			Annoncer un score	Réaliser un recueil de données
	Se déplacer pour réaliser une frappe équilibrée					
Connaissances	La tenue de raquette	La tenue de raquette		Le principe de dosage gestuel et du guidage de la balle	Les éléments essentiels du règlement	Les critères d'une fiche d'observation
	L'orientation du tamis	L'orientation du tamis		L'importance de la prise d'information sur la balle	Le placement et l'orientation par rapport au jeu	Le placement et l'orientation par rapport au jeu
Connaissances	Le trajet moteur du bras dans le même plan	Le trajet moteur du bras dans le même plan	Le trajet moteur du bras du haut vers le bas de			
	Sur moi et à gauche = Rv à droite=CD (pr un droitier)					
Attitudes	Etre fléchis	Etre fléchis		Etre observateur	Etre rigoureux	Etre attentif
	Etre relâché	Etre relâché		Etre réfléchi	Etre audible	Etre organisé
Attitudes	Etre concentré	Etre concentré				

Renvoyer la balle sur la ½ table adverse

Situation d'identification :

But : faire le plus d'échanges possibles

Aménagement matériel : 1 table de TT

Consignes :

Pendant 3minutes, 2 joueurs de tennis de table (=pongistes) échangent la balle en revers

A chaque fois qu'un pongiste touche la balle le groupe marque un point.

Si la balle sort de la table ou reste dans le filet on remet le score à zéro

Critère de réussite : marquer au moins 15 points

Organisation générale

Situation 1

2 joueurs, 1 observateur

Situation 2

l'observateur choisit l'un des 2 pongistes comme partenaire ; l'autre pongiste devient observateur

Feuilles d'observation :

Situation 1

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Situation 2

Prénoms	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Analyse

Compétences observées dans la situation d'identification vis-à-vis des compétences à construire	Hypothèses explicatives de la compétence obs.	Contenus d'enseignement	S.A.	Action de l'enseignant
Renvoyer la balle en RV Le renvoie de la balle est aléatoire souvent très fort, parfois pas assez fort. Mouvements rapides et courts	Motrice : mouvements en syncinésie, pas de dissociation segmentaire	Rv : raquette neutre sur le nombril, geste doux et ample de l'arrière vers l'avant	situation d'identification (un joueur peut envoyer la balle à la main) Ou	auditif : « aaaccompagne ta balle, ddddoooouuuccceemmenntt » kinesthésique : faire le geste avec l'élève visuel : donner des repères précis : finir bras tendu en Rv,
Choisir une prise de raquette adaptée toute la main ceinture le manche ou prise qui ne permet pas de contrôler l'ouverture fermeture de la raquette	Cognitive : peur que la raquette lui échappe des mains, pas de repères sur la raquette	la raquette est le prolongement de la main. Elle est tenue entre le pouce et l'index qui se font face, les autres doigts serrent le manche	V- : seul(e) contre le mur ou V- : A deux en mini tennis (séparation = filet)	Arrêter le jeu. Faire remarquer à l'élève sa mauvaise tenue de raquette. Lui faire corriger immédiatement

Analyse de la même situation en CD

Compétences observées	Hypothèses explicatives	C.E.	S.A.	Action de l'enseignant
<p>Renvoyer la balle en CD</p> <p>Les épaules sont // au filet</p> <p>La balle est prise par en dessous (mouvement pour faire sauter les crêpes) ou frapper violemment par le dessus</p>	<p>Motrice : prise d'information facilitée par l'alignement de l'œil, de la raquette, de la balle, de la table</p>	<p>CD :</p> <p>Rotation ample et douce des épaules, la raquette indique l'espace visé</p>	<p>situation d'identification (un joueur peut envoyer la balle à la main)</p> <p>Ou</p> <p>V- : seul(e) contre le mur</p> <p>Ou</p> <p>V- : A deux en mini tennis (séparation = filet)</p> <p>Positionner une bande au sol. Le pongiste doit positionner les pieds de part et d'autre</p>	<p>auditif : « aaacccompagne ta balle, ddddooooouuucceemmenntt »</p> <p>kinesthésique : faire le geste avec l'élève</p> <p>visuel : donner des repères : finir bras tendu en Rv, en CD la raquette indique l'endroit dans lequel tu envoies la balle. Si bras tendu en CD mettre une serviette sous l'aisselle du pongiste</p>

Pour aller plus loin :

Renvoyer la balle sur la ½ table adv.

Organisation spatiale et humaine : 4 joueurs, 2 tables, 2 balles, 4 raquettes 1 ou 2 arbitres

But : gagner le match de 5points

Consignes : les 2 joueurs d'une table forment une équipe

A 3, les lanceurs envoient la balle. L'équipe qui maintient l'échange plus lgtps que l'adv.

Marque 1 pt

Associer une position de la balle à un coup à réaliser

« Rv devant, CD coté »

Organisation spatiale et humaine : 2 joueurs, 1 observateur, 1 table, 1 balle, 2 raquettes

But : marquer le plus de points

Consignes : A : envoie la balle à droite ou à gauche

B : choisit entre CD et RV

Si son choix est bon 1pt

Critères de réussite : 8pts sur 10 renvoies

Accélérer la vitesse de jeu en aplatissant les trajectoires de balle

« sur filet »

Organisation spatiale et humaine : 2 joueurs, 1 observateur, 1 table, 1 balle, 2 raquettes, 1 élastique 2 poteaux

But : marquer le plus de points

Consignes : RV puis CD :

A engage/sert

B renvoie la balle. 1 point si la balle passe sous le sur-filet

Critères de réussite : 8 points /10 services

Variante : Possibilité d'ajouter un chrono : faire diminuer le temps pour réaliser 15 échanges

Créer la rupture en guidant la balle

Situation d'identification :

But : gagner le match

Aménagement matériel : 1 table de TT, 2 zones à éviter (papier journal)

Consignes : Sur une table, 2 pongistes jouent uniquement en RV, 5 services chacun
Sur chaque demi-table, déterminer à l'aide de papier journal ou d'une craie une zone centrale

Dès que la balle rebondit en dehors de la zone et n'est pas renvoyée par l'adversaire, le pongiste marque 10 points

Sinon, le match respecte le règlement du tennis de table

Critère de réussite : marquer au moins 40points

Organisation générale

Match 1

2 joueurs, 1 arbitre, 1 observateur

Match 2

l'arbitre et l'observateur jouent ;
les 2 anciens joueurs deviennent arbitre et observateur

Feuilles de match :

Match 1

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	

Match 2

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	

Analyse

Compétences observées	Hypothèses explicatives de la compétence obs.	C. E.	S.A.	Action de l'enseignant
<p>Guider la balle</p> <p>Le renvoi de la balle est le plus souvent situé sur la zone interdite</p>	<p>Motrice : son placement (épaules // filet) guide la balle</p>	<p>RV : les pieds et les épaules regardent l'espace visé</p> <p>CD : la flèche du pied arrière vers le pied avant et la raquette guident la balle</p>	<p>« Zone interdite »</p> <p>Aménagement : idem SI</p> <p>But : marquer le plus de points</p> <p>Consignes :</p> <p>RV : A sert et envoie toujours la balle dans la zone de B</p> <p>B renvoie la balle alternativement à gauche puis à droite = 1pt</p> <p>Critères de réussite : 8 points sur 10 touches de balle du joueur A</p> <p>Idem en CD avec serviette sous l'aisselle (Adaptation possible : A joue en Rv et B en CD)</p> <p>V- : avec séparation sans table ligne au sol séparant le terrain en deux</p>	<p>Après chaque erreur de guidage, demander au pongiste de rester dans la position. Faire correspondre la ligne des épaules ou des pieds avec le guidage de la balle</p>
<p>Se placer, se déplacer</p> <p>Le pongiste est toujours en retard ou ne se déplace pas pour toucher la balle. Seul le bras bouge</p>	<p>Cognitive</p> <p>Se déplacer : paillard passer d'un repère égo-référencé à un repère exo-référencé</p> <p>Se placer : TT= ping pong loisir attitude de repos</p> <p>Motrice</p> <p>Se déplacer : utilise les déplacements qu'il maîtrise déjà (pas courus)</p> <p>Placer : non connaissance de la position de base</p>	<p>Position de base :</p> <p>Tout à 90° : jambes fléchies, pieds écartés largeur d'épaule, bras fléchis raquette au dessus de la table</p> <p>Déplacements Rv : pas chassés</p> <p>Déplacements CD pas courus ou pas simple</p>	<p>« attrape-moi si tu peux »</p> <p>Organisation spatiale et humaine : 2 joueurs, 1 observateur, 1 table, 1 balle, 1 raquette</p> <p>But : marquer le plus de points</p> <p>Consignes :</p> <p>RV : A (le lanceur) envoie des balles sur la demi-table adverse</p> <p>B (le receveur) tient un sceau (ou positionne ses mains ouvertes) au niveau de son nombril. Il marque 1 point si la balle est dans le sceau (ou dans ses mains) sans que ce dernier ne quitte son ventre.</p> <p>Critères de réussite : 8 pts/10 engagements</p> <p>CD : idem mais le sceau est placé du côté CD ; 1 serviette sous l'aisselle. 1 pt si balle dans le sceau, serviette sous l'épaule</p>	<p>✓ Vérifier le placement du bras</p> <p>✓ En Rv : demander au pongiste de placer sa main libre sur son genou</p>

Pour aller plus loin :

Compétence à construire : se replacer pour frapper la balle en étant équilibré

« cercle magique »

Pré-requis : guider la balle (justification : sinon manque de sens pour l'élève)

Organisation spatiale et humaine : 2 joueurs, 1 observateur, 1 table, 1 balle, 2 raquettes, craie, journal

But : max d'échanges

Consignes :

Tracer un cercle au sol un peu + large que la largeur des épaules du joueur B

RV : A (le lanceur) envoie des balles sur la demi-table adverse dans cet ordre précis : gauche milieu droite milieu gauche...

B (le receveur) renvoie toujours la balle au centre de la ½ table de A

Analyse

Compétences observées	Hypothèses explicatives de la compétence obs	C. E.	S.A.	Action de l'enseignant	
<p>Guider la balle</p> <p>Trajectoire tendue plus proche de l'horizontale que de la verticale. la balle ne touche pas la demi-table.</p> <p>Le pongiste est sur les talons, la raquette est tendue devant lui</p>	<p>Cognitif : le coup fort occulte la nécessaire trajectoire descendante pour marquer le point</p> <p>Motrice : donne de la force en reculant</p>	<p>SMACH :</p> <p>phase de préparation : pieds décalés, épaule perpendiculaire ligne fond de table, poids du corps sur jambe arrière, raquette fermée au niveau de l'épaule</p> <p>phase d'exécution : transfert du poids du corps de l'arrière vers l'avant. Geste rapide de l'arrière vers l'avant et du haut vers le bas</p> <p>Phase d'accompagnement : poids du corps sur jambe av, raquette au niveau de la crête iliaque.</p>	<p>Idem :</p> <p>Demander de privilégier dans un premier temps la course quasi verticale de la raquette à sa vitesse, puis une fois les repères pris, accélérer</p>	<p>Chaque fois que la balle ne touche pas la demi table adverse, constater la position finale du smacheur</p>	
<p>Smash peu puissant</p>	<p>Moteur : trajectoire du haut vers la bas peu puissante</p>	<p>Transfert poids du corps de l'arrière vers l'avant</p>	<p>Avant smash, pied avant levé puis Après pied arrière levé = 1pt</p>		
<p>Niveau 2.3.4</p>	<p>Ne peut faire qu'un seul smash puissant</p>	<p>Moteur : S'écrase sur la jambe avant</p>	<p>Transfert poids du corps de l'avant vers l'arrière par une poussée de la jambe avant</p>	<p>Enchaîner les balles. Le partenaire envoie une balle haute dès que le smasheur a smashé.</p>	<p>Le huit</p>
	<p>Smash puissant systématiquement renvoyé</p>	<p>Moteur : Le guidage est tjs le même</p>	<p>Orienter la flèche du pied arrière vers le pied avant sur les 2 cotés de la table</p>	<p>Zone de guidage rétrécie ou smasher de part et d'autre de la ligne centrale</p>	

Choisir entre continuité et rupture du jeu

Situation d'identification : « le banco »

But : gagner le match

Aménagement matériel : 1 table de TT, 2 joueurs, 2 arbitres/observateurs

Consignes : 5 engagements/service chacun. Fin du match (10 engagements), un banco/joueur/point

Un joueur marque :

- 100 pts s'il annonce « BANCO » et l'adversaire ne touche pas la balle
- 50pts s'il annonce « BANCO » et l'adversaire touche la balle sans la renvoyer sur la demi table adverse
- 1pt s'il marque le point

Critère de réussite : marquer au moins 350 points

Organisation générale

Match 1 :
2 joueurs, 1 observateur

Match 2 et 3 :
L'observateur choisit son adversaire

Feuilles de match :

Match 1

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	

Match 2

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE FINAL
	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	

Analyse

Compétences observées	Hypothèses explicatives de la compétence obs.	C. E.	S.A.	Action de l'enseignant
Le pongiste smache toutes les balles	<p>Cognitif : Pas de connaissance de schémas tactiques</p> <p>Motrice : ne reconnaît pas une balle "smashable"</p>	<p>SMACH :</p> <p>Après le rebond si balle au niveau de l'épaule=> SMACH</p>	<p>Organisation spatiale et humaine : 2 joueurs, 1 observateur, 1 table, 1 balle, 2 raquettes, 1 élastique 2 poteaux</p> <p>But : marquer le plus de points</p> <p>Consignes :</p> <p>A et B échangent des balles dont les trajectoires passent sous le sur-filet</p> <p>A : balle en cloche au dessus du surfilet</p> <p>B : smash</p> <p>Critères de réussite : 8 points /10 balles au dessus sur-filet</p> <p>Evolution : enlever l'élastique, prendre repère sur épaule</p>	<p>Interroger le pongiste sur les repères utilisés</p>
Le pongiste joue alternativement à droite et à gauche sans jamais réussir à créer l'espace libre	<p>Motrice : les zones atteintes par la balle sont trop proches de la ligne centrale</p> <hr/> <p>Motrice : le pongiste ne fixe pas l'adversaire sur un côté, ne sait pas quand son adversaire est fixé</p> <hr/> <p>Motrice : Vitesse insuffisante</p>	<p>RV : les pieds et les épaules regardent l'espace visé</p> <p>CD : la flèche du pied arrière vers le pied avant et la raquette guident la balle</p> <p>Associer un placement de l'adv. à la création d'un espace libre.</p> <p>Guider la balle dans l'espace libre</p> <p>Plaque à plat, geste dans le même plan</p> <p>Bloc : pongiste avance, ferme sa raquette, frappe légère</p>	<p>Situation guidage</p> <hr/> <p>L'allumeur : Positionner des repères sur ½ table adverse. Si le buste de l'adversaire (ou la balle) passe cette zone, il est fixé, la balle est allumée. Si le pongiste marque le point sur une balle allumée 10pts. La balle reste allumée tant qu'elle atteint une zone délimitée</p> <hr/> <p>Situation sur-filet + Bloc</p>	

Questions ???? :

- définition /différence RV/ CD?

Rv : coup joué avec la plaque de la raquette sur laquelle se situe l'index

CD : coup joué avec la plaque de la raquette sur laquelle se situe le pouce

- définition placement, déplacement, remplacement?

Déplacement : action de mobilité émise par le pongiste pour toucher la balle en étant équilibré

Placement : action des membres du corps en dehors du déplacement pour toucher la balle en étant équilibré

Remplacement : action de mobilité émise par le pongiste pour lui permettre d'effectuer un déplacement minimum.

*- **Pourquoi commencez-vous l'apprentissage des coups de TT par le Rv ?** 1) informationnel : alignement œil balle raquette 2) moteur : dissociation segmentaire du bras est svt déjà construite chez les enfants La dissociation segmentaire de la ceinture scapulaire nécessaire à l'exécution d'un CD est plus fine et nécessite plus de temps d'apprentissage.*

*- **comment pouvez-vous construire la mise à distance des élèves lors de la frappe CD ?** Décaler l'élève sur le côté de la table opposé à sa raquette + serviette sous l'aisselle, positionner des cerceaux (non glissant) au sol ; l'élève place ses pieds dans les cerceaux et frappe sans les sortir.*

*- **Le service pour du niveau 1 ?** Oui mais au départ, pour mettre l'élève rapidement en activité je passe par un engagement en RV (hypothèse informationnelle) Epaules // à la ligne de fond de table, raquette sur le nombril, balle au niveau des épaules tenue par la main opposée à la raquette, lâcher la balle. Geste doux et ample d'arrière en avant dans le même plan. Interdiction de prendre l'avantage avec cet engagement. Ensuite service aménagé : en CD (hypothèse motrice/biomécanique) pieds et épaules perpendiculaires à la ligne de fond de table, raquette tenue en CD plaque fermée, balle tenue entre le pouce et l'index au niveau de la poitrine. Geste doux d'arrière en avant et de haut en bas. Au fur et à mesure changer la composante verticale du geste pour une composante plus horizontale.*

*- **Quel matériel utilisez-vous ?** Raquette lente (bois et revêtement « contrôle »), balles classiques (40mm) voire plus grosses ou en mousse (pour favoriser l'anticipation coïncidence chez les débutants)*

*- **localisation spatiale ego-référencé /exo-référencé?** Deux grands systèmes de mise en relation de l'espace du corps et de l'espace extracorporel ont été distingués :*

*- Le premier situe la référence sur le corps lui-même. La situation des objets de l'environnement est évaluée par rapport à celle du corps pris comme référence. **Ici le corps est la référence, c'est un système égocentrique, le corps est le centre du repère. L'élève ne se déplace pas et bouge son bras pour provoquer l'anticipation coïncidence***

- Le second situe les changements de position du corps par rapport aux repères stables de l'univers physique dans lequel il se déplace. **Ici la balle est la référence, le corps est référé, c'est un système exocentrique, la balle est le centre du repère. L'élève se déplace et conserve ainsi la même position du bras pour réaliser l'anticipation coïncidence.**

In « pour une Psychophysiologie de l'action » Paillard, éd. actio, 1986

- êtes-vous prescriptif concernant la prise de raquette ?

L'enseignant doit faire acquérir aux élèves des connaissances et des compétences. La technique représente un point de repère pour l'enseignant et l'apprenant, sans jamais constituer une finalité. Le professeur veillera alors à construire la relation que l'élève établit avec la balle, fruit d'invariants mécaniques et de dispositions personnelles.

2 exemples : - en badminton le DD a pour but de déplacer dans l'espace arrière l'adversaire. Pour cela, le joueur doit produire une trajectoire haute et longue. Certains badistes débutants ou débrouillés arrivent à produire cette trajectoire avec une prise de raquette ne permettant pas de fouetter le volant.

- En saut en hauteur : le but est de sauter le plus haut. Dans les années 50- 60 tout le monde perfectionne sa technique du saut costal ou du rouleau ventral. Dick Fosbury s'aperçoit qu'il saute plus haut avec une course circulaire et en relevant le bassin. Il devient champion olympique au JO de Mexico en 68

EN ce qui concerne la prise de raquette j'autorise les élèves à choisir une prise chinoise si cette dernière permet la production de trajectoires recherchées.

La prise orthodoxe ou « pistolet »: la raquette est le prolongement de la main. Elle est tenue entre le pouce et l'index qui se font face. Ces deux doigts vont faciliter, sans se déplacer, l'ouverture ou la fermeture de la palette lors de l'exécution des coups. On utilise les deux cotés de la raquette. C'est donc la plus utilisée car elle possède l'avantage d'avoir deux revêtements qui peuvent permettre de créer des combinaisons. Sa faiblesse réside en une zone morte où il faut changer du coup droit au revers.

La prise porte plume ou prise chinoise : elles favorisent l'attaque du coup droit et du top coup droit, permet aussi aux joueurs de ne pas avoir de point mort comme avec la prise européenne où les balles venant sur le ventre sont gênantes. En contre partie ces prises réduisent le système de jeu car une seule face de la raquette est utilisée.

Laquelle choisir ?

Chaque prise présentant des avantages et des inconvénients, il conviendrait peut-être de laisser le choix aux enfants en les initiant avec les deux prises. Ceci ne présente aucun risque car il est tout à fait possible de passer d'une prise porte plume à la prise orthodoxe et inversement. Cpt en France, la prise orthodoxe reste majoritaire.

Laurent BETTINI stage PAF CP4 TT NC, novembre 2014

Compétence attendue N1		Principe d'élaboration de l'épreuve				
En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation		Matches de simple, en poules mixtes ou non de 3 à 5 joueurs de niveau homogène. Arbitre de feuille et arbitre de jeu. Match de 20 services (10 services chacun) Chaque candidat observe un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les règles essentielles du tennis de table sont utilisées. Aménagement possible du service (sauf si le serveur prend l'initiative grâce à l'aménagement mis en place) Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, observateur, et arbitre.				
Pts	Éléments à évaluer	Degré d'acquisition N1				
8	Efficacité dans le gain des rencontres	Points marqués sur fautes de l'adversaire en situation favorable 2pts	Points marqués sur fautes de l'adversaire en situation défavorable 4pts	Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés 6pts		
	<i>Gain des matchs</i> 2pts	1/4 matchs gagnés	2/4 matchs gagnés	¾ matchs gagnés	4/4 matchs gagnés	
8	Efficacité dans la construction du point	Techniques	Un seul coup utilisé (soit CD soit RV) Service aménagé (direct)	CD/RV trajectoires centrées Service aménagé (indirect, la balle ne décolle pas)	CD/RV, trajectoires plates Services réglementaires	CD/RV guidés Smashes Services règlementaires guidés et dosés
		Stratégies Tactiques	Renvoie souvent la balle	Renvoie toujours la balle	Accélère le jeu en situation favorable	Construit le point en fixant l'adversaire, en l'obligeant à renvoyer la balle de façon sécuritaire, en utilisant des schémas de jeu parfois adapté au contexte de jeu
4	Arbitre	Connait et fait respecter qq points du règlement		Fait respecter le règlement Annonce le score à chaque point en commençant par le score du serveur Gère le match (début du match, services...)		

	<i>Conseille</i>	Conseille un partenaire sur l'exécution d'un coup	Transmet une feuille d'observation fiable et exploitable
--	-------------------------	---	--