

LE TENNIS DE TABLE :

LOGIQUE INTERNE



DEFINIR LE TENNIS DE TABLE

La logique interne, telle qu'elle est entendue encore aujourd'hui correspond à l'ensembles des caractéristiques, contraintes et conventions qui définissent la manière dont le pratiquant s'engage dans le but ultime de l'activité

La logique interne oriente l'action du pratiquant qui essaie de s'adapter au mieux aux usages et règles définies. C'est par cette adaptation forcée, cette confrontation à la logique interne que le pratiquant est censé développer ses aptitudes physiques



Ligue du Grand Est
de Tennis de Table



CE QUI DEFINIT LE TENNIS DE TABLE:

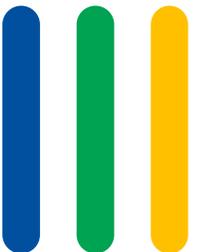
- Activité individuelle ou collective (double) et « par équipes »
- Sport de duel sans contact
- Sport de précision: une cible = la table
- Objectifs: le gain du point/de la manche (enchaînement de points)/de la partie (enchaînement de manches)

QUALITES PREDOMINANTES:

- Vitesse de réaction et vitesse d'exécution
- Endurance de force (répétitions rapprochées de stimulations musculaires)
- Qualités mentales prépondérantes (dosage contrôle de soi/activation – réflexion stratégique)
- Technicité importante
- Performance « relative »: « bien jouer » ne garantit pas la victoire / inversement être « mauvais » ne fait pas perdre

SPECIFICITES:

- Balle de 40 mm
- Espace de jeu officiel: la table (2,74 m de long/1,525 m de large/76 cm de hauteur)/Filet: 15,25 cm
- Règles spécifiques



DIFFICULTES DE LA DISCIPLINE:

- S'organiser pour renvoyer la balle vers la ½ table adverse en utilisant des habilités spécifiques
- Gérer la continuité de l'échange tout en essayant soit:
 - * De ne pas faire la faute
 - * De provoquer la faute
 - * De marquer le point
- A terme: Se déplacer en jouant ou jouer en se déplaçant et non se déplacer pour jouer!
- Contrôler ses émotions
- S'approprier la notion de jeu avant celle de la performance

LES ELEMENTS DU TENNIS DE TABLE:

- Vitesse/Puissance/Précision/Endurance de force/Contrôle/Rotation/Habilité/Traitement de l'information
- Mixage de tous ces éléments!!!***

ENJEUX DE LA FORMATION DU PONGISTE:

- Développer des habiletés motrices (techniques et physiques=coordination)
- Accepter le Jeu/être malin (on ne court pas un 100 mètres!)
- Transférer et utiliser ces habiletés en situation de stress (compétition)
- Répondre à une question tout en en posant une autre



Ligue du Grand Est
de Tennis de Table



MARQUER UN POINT:

- Mettre l'adversaire hors de portée de la balle
- Pousser l'adversaire à la faute
- Ne pas faire la faute soi-même



Ligue du Grand Est
de Tennis de Table



La logique interne du tennis de table, c'est-à-dire ce qui guide les actions du joueur, est déterminée par les règlements, le matériel (table, raquette, balle) et par le but ! Quel est le but de chaque joueur quand il se retrouve à la table, face à son adversaire ? Gagner, bien entendu ! Or à la fin de la partie, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur. C'est là que réside tout l'intérêt et toute la dramatique du tennis de table : deux joueurs (ou deux paires) s'affrontent en ayant un but commun : la « mort » symbolique de l'autre. L'objectif n'est pas d'être le plus beau ni le meilleur, il faut simplement être meilleur que son adversaire. Pour cela, chacun devra développer une manière de jouer singulière (la tactique) en utilisant des armes (les coups techniques) qui lui sont propres. Le joueur, engagé dans ce combat, dans ce duel, doit garder à l'esprit que l'autre, « l'ennemi », a les mêmes intentions que lui et ne pas en tenir compte pourrait s'avérer fatal. Ainsi, chacun doit faire son maximum pour ne pas laisser à l'autre l'opportunité d'imposer son jeu, en développant le sien.



Ligue du Grand Est
de Tennis de Table



Groupe 1 (Eric, Marie-Claire, Corentin D) :

Activité sportive duelle, individuelle, collective sans contact.

Cette activité se pratique sur une table disposant d'un filet en son milieu et consiste à se renvoyer un objet rond au dessus du filet.

Groupe 2 (Mathys, Corentin L, Guillaume):

Sport duel individuel ou collectif de raquette sans contact où les opposants vont devoir s'organiser pour renvoyer un projectile sur la demi table adverse séparée d'un obstacle dans le but de marquer le point.

Groupe 3 (Jarod, Antoine, Lucas) :

Activité duel sans contact, individuelle ou collective qui se joue avec une raquette et une balle sur une table. Et qui a pour but de trouver la solution la plus efficace pour gagner le point, par le biais d'échange entre les joueurs.

INTERNET :

Activité duel médié par une balle, qui se réalise dans un rapport de force où chaque individu doit, en une même frappe de balle, défendre son camps et attaquer le camp adverse.



Ligue du Grand Est
de Tennis de Table

