

ÉPREUVE PONCTUELLE OBLIGATOIRE POUR LE BACCALAUREAT PROFESSIONNEL.

TENNIS DE TABLE ADAPTÉ

Principes d'élaboration de l'épreuve

- Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires dans des poules de niveau proche et homogène.
- Les matchs se jouent en 2 sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table et peuvent être adaptées en fonction du handicap de l'élève [droit à l'appui manuel sur la table autorisé pour un candidat ayant un équilibre limité, réduction des zones de jeu, sollicitation d'un joueur plastron renvoyant les balles sur des zones déterminées, utilisation d'une balle et/ou d'une raquette spécifique, utilisation d'un sur-filet, autorisation d'un 2ème rebond, aménagement du service, aide pour tenir le score (marqueur, tablette...)...]
- Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule ; Chaque candidat arbitre au moins une rencontre.
- Le temps d'échauffement est observé et évalué par le jury.
- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse orale est prévu entre les sets pour permettre à chaque candidat(e) d'ajuster sa stratégie au contexte d'opposition. Guidage possible d'un membre du jury pour aider l'analyse.

Les Attendus de Fin de Lycée Professionnel (AFLP) évalués sont :

- AFLP 1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- AFLP 2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Réaliser et neutraliser individuellement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.
- AFLP 4 : Respecter et faire respecter les règles, assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.



Vous êtes en situation de handicap moteur.

AFL	Eléments à évaluer	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE3	DEGRE4
AFLP 1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour marquer	De nombreuses fautes en coup droit et en revers. Pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. Il y a peu voire pas de déplacements ou de mobilité	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Le service neutralise l'attaque adverse. Ses déplacements sont réactifs et en retard. Sa mobilité est peu exploitée	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smash, effet lifté, service rapide) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). Variétés des services utilisés. Ses déplacements sont adaptés à la trajectoire de balle, mais parfois en retard.	Effacité technique et tactique en attaque et en défense. Maîtrise d'un grand panel de coups. Le service permet de créer des occasions de marque. Déplacements variés et replacements. La mobilité est optimisée
	Note sur 7 points	0 à 1 pt	1.5 à 3 pts	3.5 à 5 pts	5.5 à 7 pts
AFLP 2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Réaliser et neutraliser individuellement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	Mobiliser des techniques d'attaque efficaces <i>Adaptations matérielles possibles (hauteur de la table, taille de la raquette et de la table, couleur et taille de la balle)</i>	Le candidat n'adapte pas ou trop peu les techniques à son handicap pour : - Réaliser un service avec rebond sur sa demi-table et celle de l'adversaire. - Renvoyer la balle sur la demi-table adverse. - Se positionner au regard de la trajectoire d'arrivée de balle.	Le candidat utilise parfois des techniques originales adaptées à son handicap pour : - Réduire la hauteur de son service. - Jouer dans couloirs latéraux de la demie table adverse. - Se positionner au regard de la trajectoire d'arrivée de balle.	Le candidat utilise parfois des techniques originales adaptées à son handicap pour : - Réaliser un service plus tendu et éloigné du centre de la demi-table adverse. - Jouer dans couloirs latéraux et la profondeur de la demie table adverse. - Se positionner au regard de la trajectoire d'arrivée de balle	Le candidat utilise parfois des techniques originales adaptées à son handicap pour : - Réaliser un service qui met en difficulté l'adversaire et favorise un retour favorable - Exploiter ce retour et rompre l'échange rapidement. - Se positionner au regard de la trajectoire d'arrivée de balle
	Note sur 5 points	0 à 0.5 pt	1 à 2 pts	2.5 à 3.5 pts	4 à 5 pts
AFLP 4 : Respecter et faire respecter les règles, assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Respect de l'adversaire et arbitrage	Le candidat est submergé par ses émotions. Il a du mal respecter son adversaire. Il arbitre de manière discontinue et ne tient pas le score correctement.	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son partenaire d'échauffement	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son partenaire d'échauffement.	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (propose des gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés).
	Note sur 5 points	0 à 0.5 pts	1 à 2 pts	2.5 à 3.5 pts	4 à 5 pts
AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	Échauffement	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux.	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés).
	Note sur 3 points	0 à 0.5 pt	1 à 1.5 pts	2 à 2.5 pts	3 pts



Vous êtes en situation de handicap cognitif.

AFL	Éléments à évaluer	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE3	DEGRE4
AFLP 1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour marquer	Centré sur sa demi-table. Choix tactiques liés à la défense de sa cible uniquement. Marque des points sur les fautes de l'adversaire	Centré sur la demi-table adverse. Choix tactiques centrés sur l'utilisation des cibles variées. Marque des points en visant des zones différentes	Centré sur la demi-table adverse et la position de l'adversaire. Choix tactiques et stratégiques centrés sur l'utilisation des cibles opposées au placement de l'adversaire. Marque des points en visant des zones éloignées de l'adversaire.	Si apparitions succinctes : Centré sur la demi-table adverse, la position de l'adversaire et l'identification des balles favorables. Choix tactiques et stratégiques centrés sur l'identification et l'utilisation des balles favorables pour rompre l'échange. Marque des points en plaçant son coup fort.
	Note sur 7 points	0 à 1 pt	1.5 à 3 pts	3.5 à 5 pts	5.5 à 7 pts
AFLP 2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Réaliser et neutraliser individuellement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	Mobiliser des techniques d'attaque efficaces	Service en cloche et réglementaire. Le candidat joue principalement en poussette revers. Il y a peu, voire pas de placements. Le candidat reste face à la table.	Service plus tendu, mais au centre de la table. Le candidat joue en poussette coup droit et revers. Ses placements sont réactifs et en retard. Le candidat est toujours face à la table	Service qui s'éloigne du centre de la table. Le candidat ferme et oriente sa raquette en coup droit et en revers. Il frappe la balle tôt après le rebond, ou sur son point haut avec de la vitesse. Ses placements sont préparatoires à la frappe. Le candidat commence à se positionner de côté pour frapper.	Techniques de service au profit du plan de jeu. Le candidat utilise différentes techniques de frappes pour préparer sa rupture. Il joue fort ou avec des effets. Ses placements sont anticipés. Le candidat se positionne de façon adaptée à la frappe.
	Note sur 5 points	0 à 0.5 pt	1 à 2 pts	2.5 à 3.5 pts	4 à 5 pts
AFLP 4 : Respecter et faire respecter les règles, assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Respect de l'adversaire et arbitrage	Le candidat se fait aider par l'AESH dans l'arbitrage et la tenue du score.	Le candidat se fait aider par l'AESH dans l'arbitrage, mais tient le score seul.	Le candidat arbitre et tient le score avec quelques interventions de son AESH.	Le candidat arbitre et tient le score sans intervention de son AESH.
	Note sur 5 points	0 à 0.5 pts	1 à 2 pts	2.5 à 3.5 pts	4 à 5 pts
AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	Échauffement	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux.	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés).
	Note sur 3 points	0 à 0.5 pt	1 à 1.5 pts	2 à 2.5 pts	3 pts