

### 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(e) 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 (AFL) évalués sont :

1. L'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ». Cet Attendu de Fin de Lycée permet d'évaluer le niveau technique et tactique du candidat. Les évaluateurs positionnent le candidat dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.
2. L'AFL 2 « Se préparer et s'entraîner / Assumer des rôles ». Cet Attendu de Fin de Lycée permet d'évaluer la capacité du candidat à se préparer à un match par un échauffement adapté, et à arbitrer.



Vous êtes en situation de handicap moteur.

AFL	Eléments à évaluer	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE3	DEGRE4
<b>AFL 1 « S’engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l’analyse du rapport de force »</b>	<b>S’engager et réaliser des actions techniques d’attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.</b>	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.  Déplacements réactifs et en retard. La 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). Variété des services utilisés.  Déplacements adaptés à la trajectoire de balle, mais parfois en retard.	Efficacité 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 8 points	<b>0 à 2 pts</b>	<b>2.5 à 4 pts</b>	<b>4.5 à 6 pts</b>	<b>6.5 à 8 pts</b>
	<b>Faire des choix au regard de l’analyse du rapport de force</b>	Le projet de jeu du candidat est centré uniquement sur la balle.	Le projet de jeu du candidat est centré sur le renvoi de la balle. Il envisage de réaliser un coup préférentiel pour rompre l’échange.	Le candidat adopte un projet de jeu qui lui permet d’exploiter ses propres coups forts et les faiblesses de l’adversaire,	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : - Exploiter ses propres coups forts, - Exploiter les faiblesses de l’adversaire, - Contrer les coups forts de l’adversaire. Il adapte son projet de jeu en fonction de l’évolution du rapport d’opposition
Note sur 6 points	<b>0 à 1.5 pt</b>	<b>2 à 3 pts</b>	<b>2.5 à 4.5 pts</b>	<b>5 à 6 pts</b>	
<b>AFL 2 « Se préparer et s’entraîner. Assumer des rôles ».</b>	<b>Échauffement sérieux et pertinent.</b>	Le candidat s’échauffe avec peu de sérieux	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 3 points	<b>0 à 0.75 pt</b>	<b>1 à 1.5 pts</b>	<b>1.75 à 2 pts</b>	<b>2.25 à 3 pts</b>
	<b>Arbitrage connu et appliqué.</b>	Le candidat est submergé par ses émotions. Le candidat est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score.	Le candidat maîtrise ses émotions lorsque le rapport de force est en sa faveur. Le candidat arbitre avec sérieux, mais présente quelques hésitations.	Le candidat maîtrise ses émotions dans la plupart des contextes de jeu. Le candidat arbitre sans erreur et sans hésitation.	Le candidat maîtrise ses émotions dans toutes les situations de jeu. Le candidat arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant si besoin les règles).
Note sur 3 points	<b>0 à 0.75 pt</b>	<b>1 à 1.5 pts</b>	<b>1.75 à 2.25 pts</b>	<b>2.5 à 3 pts</b>	



Vous êtes en situation de handicap cognitif.

AFL	Éléments à évaluer	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE3	DEGRE4
<b>AFL 1</b> « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »	<b>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.</b>	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. Déplacements réactifs et en retard. La 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. Déplacements adaptés à la trajectoire de balle, mais parfois en retard.	Efficacité 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 8 points	<b>0 à 2 pts</b>	<b>2.5 à 4 pts</b>	<b>4.5 à 6 pts</b>	<b>6.5 à 8 pts</b>
	<b>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</b>	Centré sur lui-même. Stratégie liée à la défense de sa cible uniquement. Se débarrasse de la balle.	Centré sur lui-même. Stratégie de rupture liée à un coup préférentiel utilisé de manière aléatoire. Uniquement sur le renvoi de la balle.	Centré sur lui-même et la balle. Stratégie de rupture liée à un coup préférentiel utilisé sur des balles favorables.	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : - Exploiter ses propres coups forts, - Exploiter les faiblesses de l'adversaire, - Contrer les coups forts de l'adversaire. Il adapte son projet de jeu en fonction de l'évolution du rapport d'opposition.
Note sur 6 points	<b>0 à 1.5 pt</b>	<b>2 à 3 pts</b>	<b>2.5 à 4.5 pts</b>	<b>5 à 6 pts</b>	
<b>AFL 2 « Se préparer et s'entraîner. Assumer des rôles ».</b>	<b>Échauffement sérieux et pertinent</b>	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux	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 3 points	<b>0 à 0.75 pt</b>	<b>1 à 1.5 pts</b>	<b>1.75 à 2 pts</b>	<b>2.25 à 3 pts</b>
	<b>Arbitrage connu et appliqué</b>	Le candidat intègre difficilement les règles, néanmoins il peut donner le score AVEC l'aide d'un jury ou de son AESH.	Le candidat intègre difficilement les règles, néanmoins il peut donner le score SANS l'aide d'un jury ou de son AESH.	Le candidat comprend et connaît les règles principales	Le candidat comprend, connaît les règles et les fait appliquer
Note sur 3 points	<b>0 à 0.75 pt</b>	<b>1 à 1.5 pts</b>	<b>1.75 à 2.25 pts</b>	<b>2.5 à 3 pts</b>	