

Tennis de table Adapté : Examen Ponctuel Obligatoire Baccalauréat professionnel

CANDIDATS POTENTIELS : *Handicaps moteurs (F1, F2, F3, D1, D2, D3, IP)*

Principes de passation de l'épreuve

Chaque candidat réalise plusieurs matchs contre un ou plusieurs joueurs « plastron » à qui il est demandé de simplement renvoyer les balles, trajectoires orientées vers la ligne de fond (les balles ne devant pas franchir les bords latéraux de la table). Le droit à l'appui manuel sur la table est autorisé pour les candidats ayant un équilibre limité. Le jury selon les possibilités de mobilité du candidat peut réduire les zones de jeu (par exemple ne pas compter les points d'un côté problématique).

Chaque rencontre se dispute en 2 sets de 11 points, arbitrés par un joueur.

Le candidat arbitre au moins une rencontre

Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre au candidat d'ajuster sa stratégie de jeu au regard du contexte d'opposition.

Pour les AFLP « *Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point* » et « *Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.* », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des points gagnées.

Éléments évalués : Confronté à un joueur plastron, le candidat est donc essentiellement évalué dans un rôle d'attaquant.

-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 ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.

-AFLP 4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement; 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.



ACADÉMIE D'ORLÉANS-TOURS

Liberté
Égalité
Fraternité

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	7	Le candidat se focalise uniquement sur le renvoi de la balle.	Le candidat exploite un coup fort ou une faiblesse de l'adversaire	Le candidat combine l'exploitation de coups forts et les faiblesses de l'adversaire	Le candidat combine l'exploitation de coups forts et les faiblesses de l'adversaire. Il peut contrer le jeu adverse régulièrement. Il s'adapte au cours du jeu
		Pts marqués / pts perdus 0 -----1 pt	Pts marqués / pts perdus 1,5 ----- 3 pts	Pts marqués / pts perdus 3,5 ----- 5 pts	Pts marqués / pts perdus 5,5----- 7 pts
AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force	5	Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire. Le candidat n'a pas de coup préférentiel efficace. De nombreuses fautes en coup droit et en revers sont réalisées <i>La défense est inefficace, le joueur est dépassé sur les balles accélérées</i>	Le service perturbe le joueur adverse. Le candidat utilise efficacement un coup préférentiel en coup droit ou en revers. <i>La continuité est rarement assurée sur balle accélérée.</i>	Les services sont variés (placement, vitesse, effet) Le candidat utilise efficacement plusieurs coups préférentiels d'attaque <i>La défense est assurée par une continuité du jeu même sur balle accélérée.</i>	Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) Le candidat démontre une efficacité technique et tactique en attaque grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et liftés) <i>La défense permet la continuité du jeu sur plusieurs attaques successives et la contre-attaque.</i>
		Pts marqués / pts perdus 0 -----0,5 pt	Pts marqués / pts perdus 1 ----- 2 pts	Pts marqués / pts perdus 2,5 ----- 3,5 pts	Pts marqués / pts perdus 4----- 5 pts
AFLP 4 Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu	5	Le candidat présente de fréquents mouvements d'humeur au cours de la rencontre Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score 0-0,5 point	Le candidat présente quelques mouvements d'humeur au cours de la rencontre Il arbitre avec sérieux, mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple) 1-2 points	Le candidat est respectueux de son adversaire, de lui-même, du matériel, de l'arbitre... Tout au long de la rencontre Il arbitre sans erreur et sans hésitation 2,5 - 3,5 points	Le candidat s'engage de manière optimale tout au long de la rencontre, quels que soient le score et les situations Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant, au besoin, les règles) 4 - 5 points
AFLP 5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	3	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux 0-0,5 point	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète. 1 point	Le candidat s'échauffe avec sérieux 2 points	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés) 3 points