

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour l'AFL « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.</li> <li>- L'AFL « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force », permet d'évaluer le niveau technique et tactique du candidat lors de matchs.</li> <li>- L'AFL « Se préparer et s'entraîner / Assumer des rôles » permet d'évaluer la capacité du candidat à se préparer à un match par un échauffement adapté, et à arbitrer.</li> </ul>	<p><u>Principes d'élaboration de l'épreuve :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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 de la poule. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.</li> <li>- L'élève dispute <b>deux rencontres</b> contre des élèves handicapés ou valides. En cas de mobilité réduite, les zones de jeu sont déterminées en fonction des possibilités de déplacement du candidat. Les points marqués du côté problématique ne comptent pas. L'élève est confronté à l'arbitrage.</li> <li><b>Les rencontres se jouent en 2 sets de 11 points chacun (1<sup>er</sup> arrivé au score).</b></li> <li>- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.</li> </ul>
--	--

	Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4			
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p>Éléments à évaluer, partie 1 de l'AFL 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Types de frappes</b></li> <li>- <b>Surfaces de jeu utilisées</b></li> <li>- <b>Services</b></li> </ul>	<p>De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace</p> <p>Placement aléatoire des balles ou utilisation unique de l'axe central</p> <p>Le service est une simple mise en jeu</p>				<p>Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers</p> <p>Les balles sont placées de façon intentionnelle. Espaces privilégiés : latéraux</p> <p>Le service neutralise l'attaque adverse</p>				<p>Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, services rapides) ou de défense (bloc, défense haute)</p> <p>Les balles sont placées de façon intentionnelle. Espaces privilégiés : arrière et latéraux</p> <p>Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets)</p>				<p>Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et lifté)</p> <p>Balles placées en utilisant toutes les dimensions de la table</p> <p>Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service)</p>			
	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8
	<i>Gain des matchs</i>				<i>Gain des matchs</i>				<i>Gain des matchs</i>				<i>Gain des matchs</i>			
<i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 8 / pts</i>																

Nombre de points marqués	- de	+ de	+ de	+ de	- de	+ de	+ de	+ de	- de	+ de	+ de	+ de	- de	+ de	+ de	+ de
	20	20	30	40	20	20	30	40	20	20	30	40	20	20	30	40
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>Éléments à évaluer, partie 2 de l'AFL 1 :</p> <p><b>Projet de jeu</b> <b>Prise d'initiative</b></p>	<p>Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire</p> <p>Jeu d'échange avec une fréquence lente, se concluant par une faute directe</p>				<p>Le candidat adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire</p> <p>Jeu d'échange avec accélération de la fréquence d'échange pour rompre</p>				<p>Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaires, contrer les coups forts de l'adversaire</p> <p>Recherche d'une rupture d'échange par des accélérations</p>				<p>Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments</p> <p>Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition</p> <p>Recherche d'une rupture d'échange par des accélérations et/ou des effets sur la balle</p>			
<i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 6 / pts</i>	0,5	1	1,5		2	2,5	3		3,5	4	4,5		5	5,5	6	
<p>Se préparer et s'entraîner</p> <p>Assumer des rôles</p> <p>Éléments à évaluer des AFL 2 et 3 :</p> <p><b>Échauffement</b> <b>Arbitrage</b></p>	<p>Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux</p> <p>Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score</p>				<p>Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son adversaire</p> <p>Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple)</p>				<p>Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire</p> <p>Il arbitre sans erreur et sans hésitation</p>				<p>Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés)</p> <p>Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles)</p>			
<i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 6/ pts</i>	0,5	1	1,5		2	2,5	3		3,5	4	4,5		5	5,5	6	

<p><u>Activité support</u> <b>TENNIS DE TABLE</b></p> <p>Sport de raquettes, où les élèves s'affrontent sur une table. Les déplacements sont réduits mais demandent d'être réactif.</p>		<p><b>Adaptations supplémentaires possibles proposées par le médecin</b></p> <p>Cocher les adaptations à proposer à l'élève</p>
<p><b>Epreuve</b></p> <p>L'élève dispute deux rencontres contre des élèves handicapés ou valides. En cas de mobilité réduite, les zones de jeu sont déterminées en fonction des possibilités de déplacement du candidat. Les points marqués du côté problématique ne comptent pas. L'élève est confronté à l'arbitrage. Les rencontres se jouent en 2 sets gagnants de 11 points chacun. Dans chaque rencontre le candidat dispose d'un instant entre deux sets pour noter les points forts et faibles de son jeu et de celui de son adversaire.</p>		<p>Par rapport à l'intensité, alléger la sollicitation musculaire et articulaire et diminuer la fréquence cardiaque d'effort et réduire l'incertitude événementielle :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Diminuer la durée des séquences de travail et de rencontre</li> <li><input type="checkbox"/> Réduire les déplacements du joueur latéralement et en profondeur</li> <li><input type="checkbox"/> pauses longues entre les deux sets</li> </ul>
TYPES D'EFFORT	<p>Intensité globalement modérée en milieu scolaire sauf chez les bons joueurs</p> <p>des déplacements courts et accélérés, mais limités en distance</p>	
TYPES DE MOUVEMENTS	<p>Sollicitation des membres inférieurs <b><u>pour les candidats pratiquant debout :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- appuis plantaires</li> <li>- sollicitation /genoux</li> <li>- changements de directions brusques</li> <li>- sursauts Sollicitations des épaules, des coudes et des poignets.</li> </ul> <p><b><u>Sollicitation de l'équilibre postural pour les candidats pratiquant en fauteuil.</u></b></p>	
INAPTITUDES CONCERNEES	<b><u>Tous types d'inaptitudes</u></b>	