

- AFLP : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
- AFLP : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.
- AFLP : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.
- AFLP : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.

Principes de passation de l'épreuve :

- Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets gagnants de 11 points secs. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.
- 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 de 11 points chacun (1er arrivé au score).**
- 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.
- Pour l'AFLP « Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

| | Degré 1 | | | | Degré 2 | | | | Degré 3 | | | | Degré 4 | | | |
|--|---|---------|---------|---------|--|---------|---------|---------|---|---------|---------|---------|---|---------|---------|---------|
| AFLP1 - Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive - choisie et marquer le point. | Le candidat se focalise uniquement sur le renvoi de la balle. | | | | Il recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées | | | | Il recherche la mise en difficulté dès le service et produit des attaques sur la plupart des balles | | | | Il construit la rupture sur plusieurs coups | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 8 / pts</i> Nombre de points marqués | <i>Gain des matchs</i> | | | | <i>Gain des matchs</i> | | | | <i>Gain des matchs</i> | | | | <i>Gain des matchs</i> | | | |
| | - de 20 | + de 20 | + de 30 | + de 40 | - de 20 | + de 20 | + de 30 | + de 40 | - de 20 | + de 20 | + de 30 | + de 40 | - de 20 | + de 20 | + de 30 | + de 40 |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|-----|---|-----|---|-----|---|-----|----|
| <p>AFLP2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer. | <ul style="list-style-type: none"> - Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire. - Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque. - La défense est inefficace, le joueur, souvent immobile, est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées. | <ul style="list-style-type: none"> - Le service est assuré et joué plat. - L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés. - Le candidat défend en réagissant tardivement et sans remplacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée | <ul style="list-style-type: none"> - Le service est varié en direction, souvent tendu, mais sans effet réel. - L'attaque est assurée sur les balles faciles et variées en direction. - La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de remplacement. | <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat produit des effets au service et parfois en cours d'échange. - Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant ou placé. - La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives. | | | | | | | | |
| <p><i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 6 / pts</i></p> | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | 3,5 | 4 | 4,5 | 5 | 5,5 | 6 |
| <p>AFLP3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation. | <p>Absence d'échauffement ou échauffement inefficace.</p> | <p>Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète.</p> | <p>Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat individualise son échauffement - Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire | | | | | | | | |
| <p><i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 3/ pts</i></p> | 0 | 0,5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

| | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|------------|--|----------|--|--|----------|--|--|----------|--|
| <p>AFLP4</p> <p>- Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.</p> | <p>Il intègre difficilement les règles.</p> | | | <p>Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues.</p> | | | <p>Il comprend et fait appliquer les règles principales.</p> | | | <p>Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus.</p> | | |
| <p><i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 3/ pts</i></p> | <p>0</p> | | <p>0,5</p> | | <p>1</p> | | | <p>2</p> | | | <p>3</p> | |

| | | |
|--|---|--|
| <p><u>Activité support</u> TENNIS DE TABLE</p> <p>Sport de raquettes, où les élèves s'affrontent sur une table. Les déplacements sont réduits mais demandent d'être réactif.</p> | | <p>Adaptations supplémentaires possibles proposées par le médecin</p> <p>Cocher les adaptations à proposer à l'élève</p> |
| <p>Epreuve</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"> <input type="checkbox"/> Diminuer la durée des séquences de travail et de rencontre <input type="checkbox"/> Réduire les déplacements du joueur latéralement et en profondeur <input type="checkbox"/> pauses longues entre les deux sets |
| 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 <u>pour les candidats pratiquant debout :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - appuis plantaires - sollicitation /genoux - changements de directions brusques - sursauts Sollicitations des épaules, des coudes et des poignets. <p>Sollicitation de l'équilibre postural <u>pour les candidats pratiquant en fauteuil.</u></p> | |
| INAPTITUDES CONCERNEES | <u>Tous types d'inaptitudes</u> | |