

## Candidats individuels terminale

### Enseignement de spécialité – Éducation Physique, Pratiques et Culture Sportives

#### Champ d'apprentissage n° 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

##### APSA : Tennis de table

###### Attendus de fin de lycée

AFLES : S'engager individuellement pour atteindre son plus haut niveau de performance dans les APSA.

AFL : S'engager pour gagner en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

AFL décliné : S'engager pour gagner en concevant un projet de jeu personnel en tennis de table permettant de s'adapter au rapport de force en permanence.

###### Compétence attendue

Concevoir un projet de jeu complexe, anticipé selon ses ressources et adapté au rapport de force en présence, en construisant des formes et des trajectoires de balles qui mettent en permanence l'adversaire en difficulté pour gagner le point.

###### Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage

L'efficacité individuelle sera mesurée dans des matchs de **niveaux d'opposition proche (au moins 3 matchs)** en tournoi à 4 joueurs.

Les matchs seront de **2x 15 échanges** (indépendants du score atteint du gagnant).

Les règles de service et de jeu sont celles du tennis de table.

###### Conditions de passation de l'épreuve

Le temps total de l'épreuve (échauffement compris) ne peut pas excéder 2 heures.

Les candidats disposent d'un temps d'échauffement de 15 à 20 minutes.

Les 2 élèves sont observés en même temps et sur les 2 périodes.

Il est possible de faire appel à des élèves-plastrons pour avoir un effectif suffisant pour la passation de l'épreuve ou pour mieux équilibrer le rapport de force.

La constitution des équipes, poules, tableaux, est proposée par l'équipe enseignante et peut être régulée par les évaluateurs au cours de l'épreuve.

###### Barème et notation

L'AFL est noté sur 12 points en s'appuyant sur deux éléments :

- l'élément A « S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu »
- l'élément B « Efficacité individuelle et/ou collective ». Pour cet élément, la notation se fait en fonction du nombre de défaites et de victoires.

Si le rapport de force n'est pas équilibré au sein de chaque groupe constitué, des aménagements du critère « gain des matchs » peuvent être effectués par les membres du jury. Le différentiel entre les points gagnés et les points perdus pour chaque rencontre peut par exemple être retenu.

## Repères d'évaluation de l'AFL

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation																			
	Degré 1					Degré 2					Degré 3					Degré 4				
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (Individuel ou collectif)	<b>Joueur réactif</b>					<b>Joueur offensif et rapide</b>					<b>Joueur varié et tactique</b>					<b>Joueur stratège et créateur</b>				
	Trajectoires en cloches, plutôt <b>profondes</b> au centre de la table, avec début de latéralité.  Des <b>ruptures d'échanges intentionnelles et « directes »</b> , mais essentiellement sur <b>coup préférentiel</b> (en situation favorable).  Attitude de <b>défense visible</b> (se décolle de la table) mais <b>des retards</b> encore dans l'orientation du corps, la préparation de raquette et les déplacements.  <b>Quelques adaptations à l'adversaire mais pas toujours efficaces.</b>					<b>Frappes placées <u>OU</u> accélérées/ frappées</b> , début des effets mais encore <b>aléatoires et sur coup préférentiel</b> .  <b>Mobilité latérale plus importante</b> , utilisation du pivot pour assurer la <b>continuité d'échange en CD et RV</b> .  Des <b>ruptures d'échanges « directes » et « indirectes »</b> ( <b>déplacer</b> l'adversaire pour le <b>pousser à la faute</b> ).  Attitude défensive plus dynamique mais peu d'anticipation des déplacements.  <b>Des adaptations à l'adversaire en cours de jeu plus réfléchies.</b>					<b>Frappes placées <u>ET</u> accélérées/ frappées. Utilisation des effets plus stabilisée et parfois déstabilisante.</b>  Des <b>ruptures d'échanges essentiellement « indirectes »</b> et « <b>intentionnelles</b> » avec des tactiques différentes pour <b>créer et exploiter le déséquilibre</b> .  <b>Attitude de défense adaptée, fléchie et orientée</b> (appuis dynamiques, petits et grands déplacements efficaces).  <b>Adaptations régulières en cours de jeu.</b>					<b>Frappes placées (trajectoires variées et surprenantes) <u>ET</u> accélérées/ frappées <u>ET</u> avec des effets.</b>  Frappes réalisées à des <b>distances variables de la table</b> (près, mi-distance, loin).  <b>Prise d'initiative rapide et adaptée au contexte d'opposition.</b>  <b>Attitude défensive anticipatrice et mobilité efficace</b> (latérale, loin /près de la table, pivot).  <b>Adaptations permanentes et pertinentes en cours de jeu.</b>				
Efficacité individuelle et /ou collective	<i>Gain des matchs*</i>					<i>Gain des matchs*</i>					<i>Gain des matchs*</i>					<i>Gain des matchs*</i>				
Ratio Victoires / défaites	D+	V < D	V=D	V>D	V+	D+	V < D	V=D	V>D	V+	D+	V < D	V=D	V>D	V+	D+	V < D	V=D	V>D	V+
Nombre de points	0.25	0.5	1	1.5	2.5	3	3.5	4	4.5	5.5	6	6.5	7	7.5	8.5	9	9.5	10	11	12

NB :

Les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

La nomenclature est la suivante : D+ : le candidat n'a que des défaites ; V < D : le nombre de victoires est inférieur au nombre de défaites ; V = D : autant de victoires que de défaites ; V > D : plus de victoires que de défaites ; V+ : le candidat n'a que des victoires.

Les matchs nuls ne sont pas totalisés dans le décompte des victoires et des défaites, dans le cas où une équipe ou un joueur n'aurait que des matchs nuls, il est classé dans la case V=D.