

**Activité TENNIS DE TABLE – Champ d'apprentissage : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »****Principes de passation de l'épreuve :**

- Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.
- 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 chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.
- 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.
- 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.
- 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.

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	<b>8</b>	<b>S'engager</b> et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en <b>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 Peu voire pas de déplacements <b>0 – 2 pts</b>	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 <b>2,5 – 4 pts</b>	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets). Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue. <b>4,5 – 6 pts</b>	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) Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) Déplacements variés et replacements <b>6,5 – 8 pts</b>
	<b>6</b>	<b>Faire des choix</b> au regard de l'analyse du rapport de force	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire <b>0 – 1,5 pts</b>	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 <b>2 – 3 pts</b>	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 <b>3,5 – 4,5 pts</b>	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition <b>5 – 6 pts</b>
Se préparer et s'entraîner Assumer des rôles	<b>6</b>	<b>Échauffement</b>  <b>Arbitrage</b>	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score <b>0-1,5 pts</b>	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son adversaire Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple) <b>2– 3 pts</b>	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire Il arbitre sans erreur et sans hésitation <b>3,5 – 4 pts</b>	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés) Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles) <b>5 – 6 pts</b>