

**Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner.**

APSA support : **TENNIS DE TABLE**

Définition de l'épreuve : S'engager dans une opposition duelle pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. Chaque candidat dispute plusieurs matches (en 2 sets de 11 points) contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes (constituées de 6 à 8 élèves). Ils sont arbitrés par un joueur de leur poule. Règlement standard simplifié avec changement de serveur tous les 2 points.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre à chaque candidat d'affiner ou de modifier ses manœuvres et tactiques de jeu, en fonction de l'opposition et du contexte de match.

Objectifs de l'épreuve :

- Savoir gérer un rapport de force : s'imposer ou résister à un adversaire
- Développer ses capacités motrices, perceptives, psychologiques et décisionnelles
- Connaitre, appliquer, respecter et savoir faire respecter les règles de l'activité
- Analyser ses performances afin d'élaborer et ajuster des stratégies de jeu

**Repères d'évaluation (en cohérence avec les repères du référentiel national pour le CA 4)**

|   | Degré 1 : non atteint   | Degré 2 : partiellement atteint   | Degré 3 : atteint  | Degré 4 : dépassé  |
|---|---|---|--|--|
| <p><b><u>AFLP1</u> :</b><br/>évalués en fin de séquence</p> <p><b>Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.</b></p> <p><i>Caractérisation dans l'APSA :</i><br/><i>Etre capable de reconnaître des situations favorables afin de les exploiter de manière optimale et gérer le rapport de force.</i></p> <p>Ajustement de la note en fonction du nombre de matches joués</p> <p><b>Sur 7 points</b></p> | <p>L'élève subit le rapport de force et ne montre pas de réelle volonté de rupture d'échange.<br/>Il n'identifie pas les situations qui pourraient lui être favorables.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Gagne 0 match</li> <li>❖ Gagne 1 ou 2 matches</li> <li>❖ Gagne 3 ou 4 matches</li> <li>❖ Gagne 5 matches ou +</li> </ul> <p><b>0 point-----1 point</b></p> | <p>L'élève tente parfois de construire le point en variant les directions et la vitesse de ses balles.<br/>Il exploite les balles favorables de manière occasionnelle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Gagne 0 match</li> <li>❖ Gagne 1 ou 2 matches</li> <li>❖ Gagne 3 ou 4 matches</li> <li>❖ Gagne 5 matches ou +</li> </ul> <p><b>1,5 point-----3 points</b></p> | <p>L'élève identifie les situations qui lui sont favorables et réalise des actions efficaces pour imposer son jeu et provoquer les fautes de l'adversaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Gagne 0 match</li> <li>❖ Gagne 1 ou 2 matches</li> <li>❖ Gagne 3 ou 4 matches</li> <li>❖ Gagne 5 matches ou +</li> </ul> <p><b>3,5 points-----5 points</b></p> | <p>L'élève identifie rapidement la situation qui lui est favorable et s'organise pour réaliser des actions efficaces, exploiter les balles en sa faveur afin de provoquer la faute de l'adversaire et ainsi gagner le match avec facilité.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Gagne 0 match</li> <li>❖ Gagne 1 ou 2 matches</li> <li>❖ Gagne 3 ou 4 matches</li> <li>❖ Gagne 5 matches ou +</li> </ul> <p><b>5,5 points-----7 points</b></p> |

|  | <u>Degré 1</u> : non atteint  | <u>Degré 2</u> : partiellement atteint   | <u>Degré 3</u> : atteint  | <u>Degré 4</u> : dépassé   |
|--|---|--|---|--|
| <p><b><u>AFLP2</u> :</b><br/>évalués en fin de séquence</p> <p><b>Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.</b></p> <p><i>Caractérisation dans l'APSA : Mettre en œuvre des capacités techniques au service de stratégies visant la rupture de l'échange et le déséquilibre de l'adversaire.</i></p> <p><b>Sur 5 points</b></p> | <p><b><u>Joueur passif</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le joueur ne sait pas servir ou commet de nombreuses fautes à la mise en jeu.</li> <li>Le joueur est collé à la table et joue uniquement dans son espace proche. Déplacements inexistants.</li> <li>Le rebond de la balle sur la raquette est subi. Rebonds hauts et centraux, la balle est jouée en piston.</li> </ul> <p><b>0 point-----0,5 point</b></p> | <p><b><u>Joueur investi</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le service= simple mise en jeu et n'est pas toujours règlementaire.</li> <li>Les déplacements sont tardifs et peu efficaces. Frappes en déséquilibre.</li> <li>Renvoi aléatoire, le plus souvent au centre de la table. Trajectoires lentes et peu profondes. Les placements de balles commencent à apparaitre et des variations latérales sont parfois utilisées.</li> </ul> <p><b>1 point -----2 points</b></p> | <p><b><u>Joueur lucide</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le service= entrée dans le duel avec des variations de placement et de vitesse.</li> <li>Apparition de fentes latérales et d'attitudes compensatoires pour se mettre à distance et jouer en position favorable.</li> <li>Renvoi stabilisé + coup préférentiel utilisé avec efficacité. Apparition d'attaques ou frappes de rupture en cas de balles hautes favorables (changements de rythme).</li> </ul> <p><b>2,5 points-----4 points</b></p> | <p><b><u>Joueur stratège</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le service= arme dans l'intention d'une rupture rapide avec des variations intentionnelles de placement, de vitesse et d'effet.</li> <li>Mise à distance et déplacements/ replacements efficaces (coordonnés et adaptés), afin de prendre l'initiative du jeu.</li> <li>Cherche à créer une situation avantageuse par l'utilisation de coups variés, de vitesse de balle et d'effets. Apparition de balles coupées ou liftées et de trajectoires en profondeur. Jeu rasant et frappes puissantes.</li> </ul> <p><b>4,5 points-----5 points</b></p> |

**AFLP 4 (évalués au fil de la séquence) : 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.**

|  | Degré 1 : non atteint  | Degré 2 : partiellement atteint   | Degré 3 : atteint   | Degré 4 : dépassé   |
|--|--|---|---|---|
| <p><i>Caractérisation dans l'APSA : Gérer ses émotions en tant que joueur (concentration, sociabilité, fair-play). S'impliquer et s'investir en tant que partenaire d'entraînement et arbitre.</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ne supporte pas la défaite, abandonne facilement dès que le score est en sa défaveur. Se montre irrespectueux ou moqueur.</li> <li>▪ L'élève ne prend pas en compte son camarade et ne lui permet pas de réaliser les exercices.</li> <li>▪ L'élève ne connaît pas le règlement et ne le fait pas appliquer.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se décourage vite. A besoin d'être aidé et remotivé pour poursuivre son match. A du mal à gérer ses émotions, accepte mal la défaite.</li> <li>▪ L'élève permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes. Fait preuve de coopération.</li> <li>▪ L'élève ne connaît que partiellement le règlement et commet des erreurs sur l'évolution du score.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ S'engage et fait preuve de persévérance quelque soit l'avancée du score. Accepte de manière égale la victoire ou la défaite.</li> <li>▪ L'élève s'investit dans son rôle de partenaire et facilite la réussite de son camarade. Fait preuve d'entraide.</li> <li>▪ L'élève connaît les règles principales et les fait appliquer. Il suit le déroulement du match et du score.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ S'investit totalement, fait preuve de concentration et de contrôle de soi. Accepte et analyse sa victoire ou sa défaite. Fait preuve de fair-play envers ses adversaires.</li> <li>▪ L'élève prend son rôle de partenaire à cœur, adapte son jeu pour permettre les progrès de son partenaire (encouragements et conseils).</li> <li>▪ L'élève connaît parfaitement le règlement et l'applique avec sérieux. Il sait expliquer ses décisions et s'imposer sans se laisser influencer.</li> </ul> |

**AFLP5 : (évalués au fil de la séquence) : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.**

|   | Degré 1 : non atteint   | Degré 2 : partiellement atteint  | Degré 3 : atteint   | Degré 4 : dépassé  |
|---|---|--|---|--|
| <p><b>Caractérisation dans l'APSA :</b><br/> <i>Savoir s'échauffer.<br/>           Adapter sa préparation physique aux exigences de la pratique afin d'être au maximum de ses possibilités.</i></p> | <p>L'échauffement est absent ou inadapté.<br/>           Peu d'investissement<br/>           L'engagement de l'élève est superficiel.</p> | <p>L'échauffement est incomplet.<br/>           L'élève manque d'autonomie et a besoin d'être aidé par l'enseignant.<br/>           Investissement irrégulier et insuffisant.<br/>           Manque de répétitions des gestes.</p> | <p>L'échauffement est complet et adapté.<br/>           L'investissement est régulier et efficace.<br/>           L'élève est relativement autonome, mais a encore besoin d'aide pour certains gestes spécifiques.<br/>           Persévérance face aux échecs.</p> | <p>L'échauffement est optimal et mené avec réflexion et autonomie.<br/>           L'investissement est satisfaisant et soutenu.<br/>           L'élève fait preuve d'analyse de ses besoins, identifie des exercices adaptés qui lui permettent de consolider sa pratique.</p> |

**Correspondance entre degrés et points pour AFLP 4 et AFLP5**

| AFLP 4 + AFLP 5 / <b>8 points</b><br>Répartition au choix de l'élève | D1  | D2  | D3  | D4 |
|--|-----|-----|-----|----|
| <b>/ 2 points</b>  | 0,5 | 1   | 1,5 | 2  |
| <b>/ 4 points</b>  | 1   | 2   | 3   | 4  |
| <b>/ 6 points</b>  | 1,5 | 2,5 | 4,5 | 6  |