



Académie de Rouen

Examens Session 2013

Éducation Physique et Sportive

TENNIS DE TABLE

Épreuve adaptée Candidats debout ou en fauteuil

Référentiel Académique

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE						
<p>* Mener à terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de la rencontre face à des adversaires dont le niveau est identifié</p> <p>* Utiliser le placement (variation de la longueur et de la direction) et la vitesse des balles pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur</p>		<p>L'élève dispute au moins 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.</p> <p>Les rencontres se jouent en un minimum de 2 sets gagnants de 11 points chacun.</p> <p>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>Il est noté :</p> <p>Pour 30% sur la performance sur le gain des rencontres</p> <p>Pour 50% sur le volume et le rythme</p> <p>Pour 20% sur l'analyse des rencontres</p>						
POINTS	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		NIVEAU 1 ACQUIS		NIVEAU 2 ACQUIS		
6/20	performance	Gain des rencontres : prise en compte des sets gagnés	0 – 2,5		2,5 à 4,5		4,5 à 6	
			Sets gagnés	Points	Sets gagnés	Points	Sets gagnés	Points
			0	0.5	0	2.5	0	4.5
			1	1	1	3	1	5
			2	1.5	2	3.5	2	5.5
			3	2	3	4	3	5.5
10/20	Volume de jeu	1		3		5		
	Utilisation de la surface de jeu	Placement des balles aléatoire ou utilisation unique de l'axe central		Les balles sont placées de façon intentionnelle. Espaces privilégiés : arrière et latéraux		Balles placées en utilisant toutes les dimensions de la table		
10/20	Rythme de jeu	1		3		5		
	Prise d'initiative	Jeu d'échange avec une fréquence lente, se concluant par une faute directe		Jeu d'échange avec accélération de la fréquence d'échange pour rompre		Recherche d'une rupture d'échange par des accélérations et/ou des effets sur la balle		
4/20	le projet de jeu et l'arbitrage	Analyse du jeu et stratégie	0		1		2	
		Analyse inexistante du jeu de l'adversaire			Analyse du jeu de l'adversaire avec réponses + ou - adaptées		S'adapte et met en jeu une stratégie lucide	
	arbitrage	0		1		2		
		inexistant		Connaissance des règles minimum pour assurer le jeu		Prend des décisions et argumente son arbitrage		