



Baccalauréat Session 2019

Éducation Physique et Sportive

**TENNIS DE
TABLE**

Épreuve Facultative Adaptée - *Candidats debout ou en fauteuil*

Référentiel Académique

COMPETENCES ATTENDUES :

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.

Niveau 2 : En utilisant un placement de balle adapté (longueur et largeur) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur

Niveau 3 : En utilisant différentes rotations (au service et dans le jeu) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE

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.

Exemple d'aménagement pour les candidats à très faible mobilité : seules les balles sortant dans la stricte profondeur de la table sont acceptées.

Les rencontres se jouent en un minimum de 3 sets gagnants de 11 points chacun.

Dans chaque rencontre, après le premier set, le candidat analyse le jeu de son adversaire auprès des enseignants, met en avant ses points faibles et propose une ou des stratégies.

A compter du second set, le joueur marque deux points si :

Il conclut le point en 3 touches de balle et moins **OU** si il marque sans que l'adversaire ne touche la balle.

Il est noté : Pour 30% sur la performance sur le gain des rencontres

Pour 50% sur le volume et le rythme

Pour 20% sur l'analyse des rencontres

Répartition des points	Eléments à évaluer		Degré d'acquisition du niveau 1	Degré d'acquisition du niveau 2	Degré d'acquisition du niveau 3
6/20	Performance	Gain des rencontres : prise en compte des sets gagnés et perdus	0 à 2,25	2,5 à 4	4 à 6
			Cf. barème : tableau annexe		
10/20	Volume de jeu	Mise en œuvre tactique et indicateurs de jeu	1 Balles placées de façon intentionnelle. Espace arrière et latéraux favorisés. Effets et trajectoires non décisifs. ET / OU Subit les effets et les trajectoires de l'adversaire.	3 Balles placées en utilisant toutes les dimensions de la table. Service gênant l'adversaire mais non décisif dans la construction du point. ET Réponse parfois inappropriée aux effets de l'adversaire.	5 Balles placées (surtout « petit côté»). Construction du point à partir du service et en fonction de ses points forts ET Neutralise les effets de l'adversaire (service) et retourne le rapport de force en sa faveur.
	Rythme de jeu		1 Jeu d'échange avec accélération de la fréquence d'échange pour rompre.	3 Recherche la rupture de l'échange par des accélérations ou avec des effets dès le service ou dans le jeu (effets coupés et /ou liftés)	5 Adapte son jeu à l'adversaire. Possède un (ou plusieurs) coup fort. Maîtrise plusieurs effets dès le service (latéraux coupés, latéraux liftés, ...) qu'il combine à des accélérations ou amortis pour trouver la rupture.
4/20	Projet de jeu	Analyse du jeu et stratégie	0-1 Analyse superficielle et/ou erronée du jeu de l'adversaire. N'exploite que ses propres points forts.	2-3 Analyse correcte, s'adapte lucidement mais subi ponctuellement l'adversaire.	4 Analyse pertinente avec mise en application tôt dans l'échange pour s'imposer en annihilant les actions possibles de l'adversaire. (rôle prépondérant du service)
Le total des points est ramené sur 16, auquel on rajoute la note d' ENTRETIEN sur 4	L'entretien porte sur les sujets suivants :		1. Connaissance de la logique de l'activité 2. Connaissance du règlement 3. Analyse de la prestation (points forts, points faibles...) et des remédiations possibles 4. Connaissance de la préparation physique en natation		

Barème TENNIS DE TABLE : Épreuve pour handicapés ou inaptes partiels.

Nb de sets gagnés – nb de set perdus	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
Niveau 1	0	0.5	0.5	0.5	1	1	1,5	1,5	1,5	2	2	2	2,25
Niveau 2	2,5	2,5	3	3	3.25	3.25	3.5	3.5	3.5	3,75	3,75	3.75	4
Niveau 3	4.25	4.25	4,5	4,5	4.75	4.75	5	5	5.25	5,25	5,5	5.5	6