

Tennis de table : examen ponctuel obligatoire – épreuve adaptée

CANDIDATS POTENTIELS : *Handicaps moteurs (F1, F2, F3, D1, D2, D3, IP)*

Principes de passation de l'épreuve

- Chaque candidat réalise au moins 2 rencontres, confronté à un ou plusieurs joueurs « plastron » à qui il est demandé de simplement renvoyer les balles, trajectoires orientées vers la ligne de fond (les balles ne devant pas franchir les bords latéraux de la table). Le droit à l'appui manuel sur la table est autorisé pour les candidats ayant un équilibre limité. Le jury selon les possibilités de mobilité du candidat peut réduire les zones de jeu (par exemple ne pas compter les points d'un côté problématique).
- Chaque rencontre se dispute en 2 sets de 11 points.
- Les candidats disposent d'un temps de préparation de 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échange libre de 2 minutes avec le joueur plastron avant l'opposition. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.
- Le candidat arbitre au moins une rencontre.

Les attendus évalués :

Confronté à un joueur plastron, le candidat est donc essentiellement évalué dans un rôle d'attaquant.

Les AFL évalués :

- « 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. Les évaluateurs positionnent le candidat dans un degré en appréciant ce qu'il est légitime d'attendre d'un point de vue technique (puissance, vitesse, déplacement...) au regard du handicap. Puis ils ajustent la note dans le degré en fonction du niveau de jeu général, le *rapport* entre *ses points marqués sur fautes provoquées* et *ses points perdus sur fautes directes*. En cours de match, si nécessaire, le jury peut donner des consignes de jeu au joueur plastron, pour évaluer l'élément lié à l'analyse du rapport de force par le candidat.
- « 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	8	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	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 0-2 pts	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 2,5-4 pts	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 4,5-6 pts	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 6,5-8 pts
	6	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Le candidat n'exploite pas de coup fort, ni une faiblesse de son adversaire. 0-1,5 pts	Le candidat exploite un coup fort ou une faiblesse de l'adversaire, il contre un coup fort de l'adversaire 2-3 pts	Le candidat combine deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire 3,5-4,5 pts	Le candidat combine deux éléments et adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition 5-6 pts
Se préparer et s'entraîner Assumer des rôles	6	Échauffement Arbitrage	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score 0-1,5 pts	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) 2-3 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire Il arbitre sans erreur et sans hésitation 3,5-4 pts	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) 5-6 pts