Référentiel d'évaluation baccalauréat général et technologique Lycée F. FANON Champ d'apprentissage 4 :
TENNIS DE TABLE

AFL1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »
Ce posi(onnement est effectué sur la base des observa(ons réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève et dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès.

AFL 3« Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

PRINCIPE D ELABORATION DE L EPREUVE:
- Mise en place de poules respectant le plus possible une homogénéité en leur sein (Ou poule de niveau, et ou mise en place de club avec des équipes interdépendante entre elles)
- De 3 à 4 élèves par poule
- Durée : 2 manches gagnantes de 11 points .
- Déroulement d'un match :Manche 1 -TM 1 (2 à 3 minutes)- Manche 2 -TM 2 (2 à 3 minutes)-manche 3
- Composition : 2 ou 3 matchs par

élève . LES CONSIGNES :
- Les matchs se déroulent sur un terrain règlementaire en 1 contre 1. Ils se composent de deux ou trois manches avec un temps mort obligatoire à la fin de la 1ère manche permettant aux joueurs de revoir leur(s) tactique(s), stratégie(s) et leurs projets afin de réaliser une meilleure prestation dans la 2nde manche et pour faire basculer le rapport de force en leur faveur. Chaque match est arbitré par élève qui ne joue pas. Un autre joueur prend le rôle de marqueur pour les joueurs afin de rendre compte des scores du match.

LES EXIGENCES :
- Les projets offensifs (OFF) et défensifs (DEF) sont remis avant le début de chaque match au marqueur. Ils peuvent être révisés afin de les aligner aux caractéristiques des équipes.
- Choix d'un projet OFFENSIF avant chaque match.
- Choix d'un projet DÉFENSIF avant chaque match .
- Chaque élève doit passer par son rôle de spécialisation (Arbitre / Coach)

Principes d'évaluation
- L'AFL 1 s'évalue le jour du contrôle en cours de formation (CCF) en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, lors d'un match.
- L'AFL 2 et l'AFL 3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve.
- Pour l'AFL 3, l'élève est évalué dans le rôle de coach et un autre rôle qu'il choisit à l'issue de la troisième séance.

Barème et notation
- L'AFL 1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points).
- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves. Trois choix sont possibles :
  - Choix 1 : AFL2 = 4 pts / AFL3 = 4 pts
  - Choix 2 : AFL2 = 6 pts / AFL3 = 2 pts
  - Choix 3 : AFL2 = 2 pts / AFL3 = 6 pts.

Choix possibles pour les élèves
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation.
- AFL3 : choix du deuxième rôle évalué

ADAPTATIONS : Les renvois seront adaptés, en aménagent des zones modulables de jeu qui seront interdites, ex : les renvoies près du filet ou sur les bords latéraux de la table. Ce qui permettra de prendre en compte à la fois, les problèmes de déplacements rapides, de changement de rythme qui sont problématiques chez un élève en surpoids, ainsi que les contraintes articulaires, le contrôle de la fréquence cardiaque pourrait être un indicateur pour alterner le temps de travail et les temps de repos.
- Le barème de performance sera alors adapté car l'élève jouerait sur le volume de jeu, la fréquence et la durée des temps de repos.

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL2 et l'AFL3 (selon choix de la répartition des points des élèves)

Points choisis AFL2 / AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/	1	2	3	4
/	0,5	1	1,5	2
/	1,5	2,5	4,5	6

Repères de progressivité	AFL 1			AFL2
Eléments à évaluer	S’engager et réaliser des actions techniques d’attaque et de défense	Gain des matchs	Faire des choix au regard de l’analyse du rapport de force.	Se préparer et s’entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
Degré 1 Maitrise insuffisan te	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 à 2 pts**	Gain des matchs	Le projet de jeu de l’élève 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. **0 à 1,25 pts**	S’engage peu dans les séances. • Carnet d’entraînement tenu de manière irrégulière.
Degré 2 Maitrise fragile	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 à 4 pts**	Gain des matchs	L’élève 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. **1 à 2,5 pts**	S’engage dans les exercices selon ses appétences. • Carnet d’entraînement tenu régulièrement, approximations dans l’évaluation de son jeu.
Degré 3 Maitrise satisfaisan te	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d’attaque (smashs, top spin, services rapides) ou de défense (bloc, back spin, défense haute) Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets). Déplacements adaptés à la trajectoire des balles reçues, mais replacement pouvant être tardif.. **4,5 à 6 pts**	Gain des matchs	L’élève 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. **2 à 3,5 pts**	S’engage avec régularité dans les différents exercices. • Carnet d’entraînement tenu régulièrement dans lequel l’élève identifie de manière pertinente ses points forts et faibles.
Degré 4 Trés bonne maitrise	Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d’un large panel de coups (blocs, top spin et back spin). SMASH MAITRISE (pourcentage de réussite 50%) Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés /replacements. **6,5 à 8 pts**	Gain des matchs	L’élève 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. **3 à 4 pts**	S’engage de manière soutenue lors de la totalité des séances. • Carnet d’entraînement tenu régulièrement dans lequel l’élève identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler.
	Pour chacun des deux éléments de l’AFL1, les co-évaluateurs positionnent l’élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l’empan de la notation du degré d’acquisition n’est pas systématiquement exploité)			

Repères de progressivi	AFL 3 Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. Role de Partenaire d entrainement ou d arbitre	
	ARBITRE	PARTENAIRE D ENTRAINEMENT
Degré 1 Maitrise insuffisan te	Ne connait pas les regles de jeu, ne sait pas compter les points	Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l’exercice
Degré 2 Maitrise fragile	Connait les règles par(ellement, peu aLen(f et oublie de signaler les fautes ou le comptage de point	Permet à son partenaire de réaliser l’exercice en respectant les consignes.
Degré 3 Maitrise satisfaisan te	Connait les règles parfaitement mais peut perdre sa concentra(on	S’engage dans son rôle de partenaire d’entraînement : renvoie les volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l’objectif de l’exercice.
Degré 4 Trés bonne maitrise	Connait les regles, dynamique dans la ges(on (annonce les points à voix haute, annonce les changements de service…)	Quel que soit l’exercice, adapte le renvoi des volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l’objectif de l’exercice. Apporte quelquefois des conseils à son partenaire.

TENNIS DE TABLE	AFL 1 : S'engager et réaliser des ac5ons techniques d'a:aque et de défense en rela5on avec son projet de jeu. (8 pts)				AFL 1: Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. 4 pts				AFL 2: Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.					AFL 3:Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. Role de COACH et (Partenaire ou gestionnaire ou observateur)					NOTE
	0 à 2	2,5 à 4	4,5 à 6	6,5 à 8	0 à 1,25	1 à 2,5	2 à 3,5	3 à 4	Si 6 pts	1,5	2,5	4,5	6	Si 2pts	0,5	1	1,5	2	
									Si 4 pts	1	2	3	4	Si 4 pts	1	2	3	4	
									Si 2pts	0,5	1	1,5	2	Si 6 pts	1,5	2,5	4,5	6	