

## EPREUVE : DEMI-FOND (800m)

### I - CHAMP D'APPRENTISSAGE n°1

« Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée ».

### II - DESCRIPTION DE L'EPREUVE

- L'épreuve consiste en la réalisation d'un 800m chronométré par un enseignant à la seconde. Les élèves réalisent leur course sans montre ni chronomètre mais un temps de passage est donné par le jury à 400m

### II - PRINCIPE DE PASSATION DE L'ÉPREUVE

- Un espace est dédié à l'échauffement pendant une durée de 15/20 minutes avant l'épreuve. Ce temps d'échauffement est observé et évalué par le jury.
- À l'appel, le candidat indique au jury un temps de référence, qui sert de base à la constitution des séries.
- À l'issue de sa course le candidat estime son temps.

### III - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- L'épreuve se déroule sur piste.
- Le candidat doit se présenter avec une tenue de sport adéquate (chaussures de sport lacées et vêtements adaptés -short ou survêtement, T-shirt).
- L'épreuve de demi-fond est une épreuve intense. Le candidat devra s'y préparer à l'avance et prévoir le jour de l'épreuve une alimentation adaptée à ce type d'effort.

### IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION :

#### 1<sup>ère</sup> phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).
- Explication sur le déroulement de l'épreuve
- Le candidat indique son temps de référence au jury.

#### 2<sup>ème</sup> phase :

- Échauffement : 20 minutes maximum. L'évaluation de la préparation débute dès cet instant. Le candidat peut utiliser un chronomètre pendant l'échauffement.
- Cinq minutes avant le départ de chaque course, le jury prévient les candidats.
- Avant le départ de la course, le jury confirme le temps référence du candidat.

#### 3<sup>ème</sup> phase :

- Le candidat réalise l'épreuve. A l'issue de sa course, le candidat estime son temps.

#### IV - RÈGLEMENT :

- Aucune consigne concernant le déroulement réglementaire d'un 800m ne sera donnée par le jury. La piste sera aménagée selon les dispositions requises par l'épreuve. Si le candidat ne se rabat pas au bon moment, une pénalité de 5 secondes sera appliquée sur sa performance finale.

#### V - MODALITÉS DE L'ÉVALUATION :

Cf. fiche épreuve ci-dessous

#### DEMI-FOND :

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
			Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons
S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision	14	Performance maximale												
			0,5	4''35	3''45	4	4''13	3''23	7,5	3''52	3''02	11	3''31	2''42
			1	4''31	3''41	4,5	4''10	3''20	8	3''49	2''59	11,5	3''28	2''40
			1,5	4''28	3''38	5	4''07	3''17	8,5	3''46	2''56	12	3''25	2''38
			2	4''25	3''35	5,5	4''04	3''14	9	3''43	2''53	12,5	3''22	2''36
			2,5	4''22	3''32	6	4''01	3''11	9,5	3''40	2''50	13	3''19	2''34
			3	4''19	3''29	6,5	3''58	3''08	10	3''37	2''47	13,5	3''16	2''32
			3,5	4''16	3''26	7	3''55	3''05	10,5	3''34	2''44	14	3''13	2''30
S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance	6	Echauffement Estimation de sa performance	Préparation aléatoire et incomplète Estimation à + ou - 8'' 0 - 1,5 pts			Préparation stéréotypée Estimation à + ou - 6'' 2 - 3 pts			Préparation adaptée à l'effort Estimation à + ou - 4'' 3,4 - 4,5 pts			Préparation adaptée à l'effort et progressive Estimation à + ou - 2'' 5 - 6 pts		

## EPREUVE : TENNIS DE TABLE

### I - CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

### II - DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

- Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.

### III - PRINCIPE DE PASSATION DE L'ÉPREUVE

- Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.
- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.
- Gymnase couvert mettant à disposition du matériel spécifique permettant l'évaluation.

### IV - CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

- Le candidat doit se présenter avec une tenue de sport adéquate (chaussures de sport lacées et vêtements adaptés).
- Le candidat pourra jouer avec sa raquette personnelle sous réserve qu'elle soit réglementaire (une plaque rouge et une noire)

#### 1<sup>ère</sup> phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).
- Explication sur le déroulement de l'épreuve.
- Rappels du règlement Tennis de table.

#### 2<sup>ème</sup> phase :

- Échauffement 15 minutes

#### 3<sup>ème</sup> phase :

- Classement en groupe de niveau (première phase d'évaluation)

#### 4<sup>ème</sup> phase :

- Matchs par poules (deuxième phase de l'évaluation)

## V - MODALITÉS DE L'ÉVALUATION :

Cf. fiche épreuve ci-dessous

### TENNIS DE TABLE :

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.  <b>0-2 pts</b>	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.  <b>2,5-4 pts</b>	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.  <b>4,5-6 pts</b>	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.  <b>6,5-8 pts</b>
	6	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force.	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire.  <b>0-1,5 pts</b>	Le candidat 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.  <b>2-3 pts</b>	Le candidat 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.  <b>3,5-4,5 pts</b>	Le candidat 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.  <b>5-6 pts</b>
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.  <b>0-1,5 pts</b>	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).  <b>2-3 pts</b>	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire.  Il arbitre sans erreur et sans hésitation.  <b>3,5-4 pts</b>	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).  <b>5-6 pts</b>

## VI - ANNEXES :

- Règlement simplifié.

### Tirage au sort et décompte des points :

- tirage au sort pour le choix du serveur et du camp,
- une manche se déroule en 11 points avec 2 points d'écart minimum,
- 2 services chacun sauf à 10-10 où il y a un service chacun.

### Le service :

- Le serveur doit se placer derrière la table,
  - Au service, la balle doit être placée derrière la ligne de fond de la table.
  - La balle est présentée dans la paume main ouverte.
  - La balle doit être lancée verticalement avant d'être frappée,
  - L'échange est engagé dès que la balle est lancée,
  - La balle doit toucher son camp puis le camp adverse,
  - Une balle qui touche le filet au service et tombe dans le camp adverse est annoncée « balle à remettre ».
- Le joueur doit resservir autant de fois que cela se produit.

### Le déroulement de la partie

#### Je perds le point si :

- Je ne renvoie pas la balle sur la 1/2 table adverse,
- La balle de mon adversaire fait 2 rebonds sur ma 1/2 table,
- Je reprends la balle de volée au-dessus de ma 1/2 table,
- Je pose la main libre sur la table pendant le jeu.

#### L'échange se poursuit si :

- La balle touche le filet et/ou son montant, avant de rebondir sur la 1/2 table adverse.
- La balle touche la 1/2 table adverse sans passer les montants du filet,
- La balle touche un bord de table.

