

Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La classe est répartie en 3 groupes de niveaux, constitués chacun de 4 à 5 équipes. Au sein de chaque groupe, les équipes sont constituées de 2 joueurs (ou 3 en fonction des effectifs) qui seront observateur à tour de rôle. ▪ Les matchs se jouent en 20 points (10 services par joueur par série de 5 services). A l'issue des deux premières séries de service (10 points joués) les joueurs ont un temps de concertation d'1min30s avec leur coéquipier afin de faire le point sur les informations relevées. ▪ Les équipes rencontreront deux autres équipes au minimum. Les joueurs, individuellement, feront donc un minimum de 4 matchs. En cas d'égalité sur la rencontre (2-2), c'est l'addition des scores des deux élèves sur les deux matchs qui déterminera l'équipe vainqueur. Tous les points sont donc importants pour la victoire finale (en cas d'égalité). ▪ Chaque joueur doit choisir un projet de jeu (rupture en direction ou rupture en vitesse) pour lequel lui seront accordés des « super points » (3pts). Un ratio sera calculé (nombre de super points marqués / score du joueur) permettant de mesurer objectivement l'efficacité du projet de jeu choisi. ▪ Une mention « stratège » ou « super stratège » sera accordée à l'équipe si la moitié des matchs de la rencontre sont remportés avec un ratio atteint les 61% ou les 76%. ▪ Le rôle d'arbitre sera endossé par une tierce équipe qui aura la responsabilité du bon déroulement de la rencontre. 2 arbitres par match (1 arbitre par joueur pour valider les supers points).
-------------------------------	--

Suivi des acquis de l'élève dans l'APSA
--

Rôles travaillés	Éléments évalués	Maîtrise insuffisante (10 points)	Maîtrise fragile (25 points)	Maîtrise satisfaisante (40 points)	Très bonne maîtrise (50 points)
Le pongiste	<p>- Réalisation des actions décisives au service et dans l'échange pour s'adapter et faire basculer le rapport de force</p> <p>- Ratio « supers points marqués / score du match »</p>	<p>L'élève essaye de renvoyer la balle comme il peut, de manière aléatoire. Il sert le plus souvent réglementairement au centre de la table ou dans une zone fixe et ne réalise aucune action décisive.</p> <p>L'élève ne tient pas compte du projet de jeu choisi.</p> <p><i>La chasuble est choisie de manière aléatoire</i></p> <p style="text-align: center;">Ratio entre 0 et 45 %</p>	<p>L'élève sert placé ou rapide. Il joue sur les côtés ou accélère <u>certaines</u> balles favorables en fonction du projet de jeu choisi. L'élève utilise un coup préférentiel qui lui permet d'agir sur le rapport de force.</p> <p><i>Si l'élève a choisi une chasuble rouge, il se situe dans ce niveau de maîtrise au maximum.</i></p> <p style="text-align: center;">Ratio entre 46 et 60 %</p>	<p>L'élève sert placé et varie les vitesses en exploitant <u>régulièrement</u> les balles favorables pour mettre l'adversaire en difficulté. L'élève privilégie <u>un coup préférentiel</u> pour jouer sur les placements ou prendre son adversaire de vitesse. Il est capable d'utiliser <u>d'autres coups</u> lorsqu'il est dominé.</p> <p><i>Si l'élève a choisi une chasuble orange, il se situe dans ce niveau de maîtrise au maximum.</i></p> <p style="text-align: center;">Ratio entre 61 et 75%.</p>	<p>L'élève est capable de combiner vitesse et placement au service (voire utilise les effets). Il est <u>capable de combiner les ruptures</u> en placement et en vitesse en identifiant le point faible adverse. <u>Toutes les balles favorables sont exploitées</u>. Lorsqu'il n'est pas à l'initiative du point, il cherche à reprendre l'avantage en empêchant son adversaire d'utiliser son coup préférentiel ou en limitant ses possibilités. Il est capable de s'adapter et de faire basculer le rapport de force régulièrement.</p> <p style="text-align: center;">Ratio entre 76% et 100%.</p>
L'observateur coach	<p>- Objectivité de l'observation et qualité du coaching</p> <p>- Efficacité stratégique de l'équipe (mention « stratège » ou « super stratège »).</p>	<p>Le coéquipier est peu concerné, recueille les données de manières parcellaires voire erronées. Le temps de concertation n'aboutit à aucun conseil adapté.</p> <p>Aucune mention n'est obtenue à l'issue de la rencontre.</p>	<p>Le coéquipier est capable de relever des informations avec sérieux même s'il y a encore quelques erreurs. Le temps de concertation est davantage utilisé par le joueur qui propose ses idées que par le coach capable de restituer ses observations.</p> <p>Aucune mention n'est obtenue à l'issue du match mais individuellement certains ratios sont au-delà des 40%.</p>	<p>Les informations sont relevées avec sérieux et rigueur permettant une analyse objective. L'élève coach est capable d'apporter des conseils génériques à son coéquipier même s'ils ne sont pas toujours évidents à appliquer.</p> <p>La mention « stratège » est régulièrement (au moins sur la moitié des rencontres) atteinte par l'équipe.</p>	<p>Les données recueillies par le coéquipier sont relevées avec sérieux et permettent une analyse optimale du set. Les conseils donnés lors du temps de concertation permettent de conforter ou réguler efficacement le projet de jeu du partenaire (points faibles adverses, zone cible au service...).</p> <p>La mention « super stratège » est régulièrement (au moins sur la moitié des rencontres) atteinte par l'équipe.</p>
Le compétiteur	<p>- Persévérance, encouragement et entraide</p> <p>- Respect de son adversaire et de l'arbitre</p>	<p>Les encouragements sont absents. Le partenaire n'est pas concerné par les progrès de son camarade. Les phases d'entraînement sont rares.</p> <p>L'élève a un comportement déplacé vis-à-vis de son adversaire et conteste très souvent les décisions de l'arbitre.</p>	<p>L'élève encourage son partenaire lorsqu'il est en train de gagner. Lors des phases d'entraînement, les partenaires s'orientent vers des situations d'apprentissage non adaptées à leur niveau et à leur souhait de progression.</p> <p>L'élève montre des signes d'agacement, de frustration ou manifeste sa supériorité. Les décisions de l'arbitre sont globalement acceptées.</p>	<p>Les élèves s'encouragent quel que soit le score du match. Lors des phases d'entraînement, les partenaires s'entraînent ensemble mais ont besoin de l'enseignant pour choisir leurs exercices.</p> <p>L'élève reste respectueux de son adversaire durant la rencontre mais a parfois des difficultés à canaliser ses émotions à l'issue du match. Les décisions de l'arbitre sont respectées.</p>	<p>Les deux coéquipiers s'encouragent régulièrement et s'apportent leur soutien dans les moments difficiles. Lors des phases d'entraînement, ils choisissent leurs exercices de manières autonome, prennent à cœur de répéter et de s'entraider pour progresser.</p> <p>L'élève est humble et accepte le résultat de la rencontre quel qu'il soit. Les décisions de l'arbitre ne sont jamais contestées.</p>
L'arbitre	<p>- Gestion des règles, du score et de l'organisation générale du tournoi</p>	<p>Les règles du jeu sont partiellement connues. L'arbitre a quelques difficultés à identifier les « supers points », préférant se référer aux joueurs.</p>	<p>L'élève reconnaît et annonce les fautes principales. Il sait également identifier les « supers points » obtenus. En cas de litige, il change parfois d'avis ou fait appel à l'enseignant.</p>	<p>L'élève dirige pleinement le match et sait justifier ses choix en cas de litige. Il annonce le score à voix haute en permanence.</p>	<p>L'élève assure la gestion optimale des matchs en utilisant la gestuelle et le vocabulaire spécifique.</p>