



**ACADÉMIE
DE POITIERS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Epreuve de tennis de table - CAP ponctuel

➤ **Conditions de l'épreuve :**

- L'épreuve se déroule en gymnase,
- Les horaires sont précisés dans la convocation,
- Le candidat se présentera 30 minutes avant le début de l'épreuve,
- Une tenue adaptée est exigée
- Le candidat devra apporter sa raquette personnelle, elle doit être réglementaire (une plaque rouge et une noire).

➤ **Description de l'épreuve :**

- Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène (les poules sont obtenues à partir d'une montée/descente),
- Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points. L'épreuve consiste en plusieurs rencontres effectuées en simple, Les candidats sont regroupés en poules de minimum 3 joueurs de niveau homogène.

➤ **Principes de passation de l'épreuve :**

Pour l'AFLP « Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

- **Temps 1 :** Accueil, explication de l'épreuve, échauffement (environ 15 minutes), 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.

- **Temps 2 : Classement en groupe de niveau (première phase d'évaluation).**

Phase de « montées - descentes » dont l'organisation est laissée à la liberté des centres. Elle a pour but de classer les joueurs par niveau de jeu. À tout moment les membres du jury peuvent changer les candidats de table.

- **Temps 3 : Evaluation (deuxième phase)**

A l'issue de la phase montante descendante, les jurys placent alors les candidats par poules minimum de 3 selon les niveaux constatés. Les poules de 3 joueurs seront privilégiées. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de 2 sets gagnants de 11 points secs, arbitré par le joueur libre de la poule.

Evaluation (tableau en annexe)

- **La prestation physique (niveau de jeu) est notée sur 8 points pondérée par le gain des rencontres.**
 - (ex : je gagne tous mes matchs dans le meilleur niveau, degré 4, j'obtiens 8 points. Si je les perds tous, j'obtiens 6,5 points)
- **La prestation technique et tactique est notée sur 6 points.**
 - Varier les services et les trajectoires.
 - Efficacité et précision des coups.
 - Produire des effets.
 - Se déplacer et se replacer...
- **L'échauffement sur 3 points.**
 - Individualisé et progressif.
- **L'arbitrage sur 3 points.**
 - Connaître et faire respecter les règles.
 - Utiliser un média (marqueur...) pour compter les points

Rappel règlement du tennis de table

➤ Tirage au sort et décompte des points :

Tirage au sort pour le choix du serveur et du camp,
Un match se déroule en 2 sets gagnants de 11 points

➤ Le service :

- Le serveur doit se placer derrière la table,
- Le serveur attend le signal de l'arbitre pour servir,
- La balle est présentée dans la paume main ouverte, la main au-dessus de la table,
- La balle doit être lancée verticalement avant d'être frappée,
- Le point est engagé dès que la balle est lancée,
- La balle doit toucher sa table puis la table adverse,
- Une balle qui touche le filet au service et tombe dans la table adverse est annoncée « balle à remettre », le joueur doit resservir autant de fois que cela se produit.

➤ Le déroulement de la partie :

Un joueur marque un point lorsque son adversaire commet l'une des erreurs suivantes :

- Il n'arrive pas à renvoyer la balle.
- Il la renvoie en dehors de la demi table adverse.
- Il laisse rebondir la balle plusieurs fois dans son propre camp avant de la renvoyer
- Il touche la balle plusieurs fois de suite
- Il frappe la balle de volée (sans qu'elle rebondisse sur la table) au-dessus de sa demi table.
- Sa main libre touche la table
- Il déplace la table en jouant.
- Il effectue un mauvais service (voir service).

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 le bord de table



AFL évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4											
AFLP1 - Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	8	Le candidat se focalise uniquement sur le renvoi de la balle.	Il recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées	Il recherche la mise en difficulté dès le service et produit des attaques sur la plupart des balles sans distinction	Il construit la rupture sur plusieurs coups											
		Gain des matchs		Gain des matchs		Gain des matchs		Gain des matchs								
		Poule de 3	0	0,75	1,5	2	2,75	3,5	4	5	6	6,5	7,25	8		
Poule de 4	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,75	5,25	6	6,5	7	7,5	8
AFLP2 - Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.	6	<ul style="list-style-type: none"> Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire. Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque. La défense est inefficace, le joueur, souvent immobile, est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées. Opt.....,1pt	<ul style="list-style-type: none"> Le service est assuré et joué à plat. L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés. Le candidat défend en réagissant tardivement et sans remplacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée. 1,5pts.....,2,5pts	<ul style="list-style-type: none"> Le service est varié en direction, souvent tendu, mais sans effet réel. L'attaque est assurée sur les balles faciles et variées en direction. La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de remplacement. 3pts.....,4,5pts	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat produit des effets au service et parfois en cours d'échange. Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant ou placé. La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives. 5pts.....,6pts											
AFLP3 - Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	3	<ul style="list-style-type: none"> Absence d'échauffement ou échauffement inefficace. 0 - 0,5 pts	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète. 1 pt	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle. 2 pts	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat individualise son échauffement Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire. 3 pts											
AFLP4 - Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	3	<ul style="list-style-type: none"> Il intègre difficilement les règles. De nombreuses erreurs dans le comptage des points 0 - 0,5 pts	<ul style="list-style-type: none"> Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues. Des hésitations de quelques erreurs dans le comptage des points 1 pt	<ul style="list-style-type: none"> Il comprend et fait appliquer les règles principales. Aucune erreur de comptage 2 pts	<ul style="list-style-type: none"> Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus. Comptage précis et rapide 3 pts											