



**ACADÉMIE
DE NANCY-METZ**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

EXAMEN PONCTUEL CAP

**EPREUVE DE TENNIS DE
TABLE EN SIMPLE**

A partir de l'Année scolaire 2020-2021

DIVISION DES EXAMENS ET CONCOURS

Pour toute information complémentaire à ce livret, veuillez contacter : Coordo DEC

M Hervé Zägel, gestionnaire EPS : hervé.zägel@ac-nancy-metz.fr 03 83 93 56 46

Mme Pauline Personeni, gestionnaire EPS : pauline.personeni@ac-nancy-metz.fr 03 83 86 21 9

Epreuve de tennis de table

I- CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- 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 (chaussures de sport, short ou pantalon de survêtement, t-shirt ...),
- Le candidat devra apporter sa raquette personnelle, elle doit être réglementaire (une plaque rouge et une noire).

II- DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène (les poules sont obtenues à partir d'une montante-descendante),
- Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points secs,
- L'épreuve consiste en plusieurs rencontres effectuées en simple,
- Les candidats sont regroupés en poules mixtes (filles et garçons) ou non de 3 à 6 joueurs de niveau homogène,

III- ATTENDUS DE FIN DE LYCEE PROFESSIONNEL :

- **AFLP 1** : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
- **AFLP 2** : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.
- **AFLP 3** : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.
- **AFLP 4** : 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.

IV- DEROULEMENT DE L'EPREUVE :

1^{er} Temps :

- Accueil, explication de l'épreuve, échauffement général, puis échauffement avec raquette (environ 15 minutes),
- Les candidats sont alors observés par les jurys qui les placent dans un niveau de jeu (degré) sans mettre de note.

2^{ème} Temps : Classement en groupe de niveau (première phase d'évaluation).

Un exemple d'organisation

- 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.

3^{ème} temps : Evaluation (deuxième phase)

- A l'issue de la phase montante descendante, les jurys placent alors les candidats par poules de 3 ou 6 selon les niveaux constatés. Les poules de 4 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 avec changement de serveur tous les 2 points.
- Les jurys positionnent l'élève dans un degré de maîtrise et pour l'AFLP1 ajustent la note en fonction du classement dans la poule (matches gagnés – perdus).

V – MODALITES D'EVALUATION :

Voir référentiel d'évaluation fin de livret.

CRITERES D'EVALUATION ESSENTIELS :

- **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 (réglette, fiche, marqueur...) pour compter les points

- Tirage au sort et décompte des points :

- Tirage au sort pour le choix du serveur et du camp,
- Un set se déroule en 11 points secs / 2 services chacun.

- Le service :

- Le serveur doit se placer derrière la table,
- La balle est présentée dans la paume main ouverte,
- 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 :

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 le bord de table

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	Il construit la rupture sur plusieurs coups
		Gain des matchs 0 ----- 1,5 pts	Gain des matchs 2 ----- 3,5 pts	Gain des matchs 4 ----- 6 pts	Gain des matchs 6,5----- 8 pts
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. <ul style="list-style-type: none"> La défense est inefficace, le joueur, souvent immobile, est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées. 	<ul style="list-style-type: none"> Le service est assuré et joué 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. 	<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. 	<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. <ul style="list-style-type: none"> La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives.
		0 ----- 1 pt	1,5 pts ----- 2,5 pts	3 pts-----4,5 pts	5-----6 pts
AFLP3 - Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	3	Absence d'échauffement ou échauffement inefficace.	Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète.	Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle.	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat individualise son échauffement Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire.
		0 ----- 0,5 pt	1 point	2 points	3 points