



RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE - ALPES - CÔTE D'AZUR

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

Examen ponctuel terminal des
CAP

EPREUVE :
TENNIS DE TABLE

Année scolaire 2020-2021

**Rectorat de l'académie d'Aix-Marseille
Place Lucien Paye
13 621 Aix-en-Provence Cedex 1
Téléphone : 04.42.91.70.00**

En référence à :

Arrêté du 30 août 2019 (JORF n°0206 du 5 septembre 2019)

Circulaire du 17 juillet 2020 (BOEN n°31 du 30 juillet 2020)

Cette brochure présente pour l'Académie d'Aix-Marseille, les activités physiques et sportives retenues pour la session 2021 des Examens du CAP.

Les épreuves dont la définition et les modalités d'évaluation sont arrêtées ici pour l'examen ponctuel terminal concernent :

Les candidats individuels, les candidats scolarisés dans les établissements d'enseignement privés hors contrat, les candidats scolarisés au Centre national d'enseignement à distance (CNED), les candidats scolarisés dans les centres de formation d'apprentis non habilités.

☞ Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur une épreuve choisie dans la liste ci-dessous.

| |
|-------------------|
| Demi-Fond (800 m) |
| Tennis de table |
| Danse |

☞ La participation à chacune de ces épreuves nécessite une tenue adaptée (voir ci-après).

☞ Le jury invite les candidats à se préparer à cette épreuve afin de garantir leur sécurité.

☞ Le candidat devra se présenter le jour de l'épreuve avec sa convocation et une pièce d'identité.

☞ En raison de cette année particulière, le candidat sera tenu de respecter les consignes sanitaires qui seront précisées sur les convocations et les centres d'examens.

EPREUVE : TENNIS de TABLE

I - COMPÉTENCES ATTENDUES :

Les compétences attendues sont celles définies par la fiche épreuve du référentiel national (page 5):

- AFLP1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
Pour cette AFLP, les évaluateurs positionnent le candidat dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans sa poule.
- 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.
- AFLP3 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.
- 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.

II - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- L'épreuve consiste en plusieurs matchs effectués en simple
- Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène ;
- Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 matchs.
- Une rencontre se joue en 2 sets gagnants de 11 points.

III - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- L'épreuve se déroule en gymnase.
- Une tenue adaptée est exigée (chaussures de sport, short ou pantalon de survêtement).
- Le candidat jouera avec sa raquette personnelle sous réserve qu'elle soit réglementaire (une plaque rouge et une noire).

IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION:

1^{ère} phase :

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

2^{ème} phase : Echauffement (minimum 15'). **L'évaluation débute dès cet instant**

3^{ème} phase : Classement en groupes de niveaux

Phase de « montées - descentes » dont l'organisation est laissée à la liberté des centres. Elle a pour but de classer les joueurs par poules de niveaux homogènes.

4^{ème} phase : Matches

Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène.

Le candidat bénéficie de 2' d'échauffement avant chaque match.

Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 matchs et arbitre au moins 1 match.

Le match se termine lorsque 2 sets de 11 points sont gagnés par un joueur.

IV - MODALITES D'EVALUATION :

Cf. tableau page 5

V - ANNEXE

Cf. règlement simplifié page 8

| AFLP évalués | Points | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
|---|----------|--|---|--|--|
| <p>AFLP1 Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.</p> | 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 0 ----- 1,5 pts | Gain des matchs 2 ----- 3,5 pts | Gain des matchs 4 ----- 6 pts | Gain des matchs 6,5 ----- 8 pts |
| <p>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.</p> | 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. | <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. | <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. 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 |
| <p>AFLP3 Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.</p> | 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. | Le candidat individualise son échauffement |
| | | 0 ----- 0,5 pt | 1 point | 2 points | Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire. 3 points |
| <p>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.</p> | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Il intègre difficilement les règles. | Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues. | Il comprend et fait appliquer les règles principales. | Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus. |
| | | 0 ----- 0,5 pt | 1 point | 2 points | 3 points |

Règlement simplifié pour l'épreuve de Tennis de Table au CAP

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 match se joue en 2 sets gagnants

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 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 la balle 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

