

Tennis de table : examen ponctuel obligatoire CAP

Principes de passation de l'épreuve :

- Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets gagnants de 11 points secs. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.
- 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 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.

Éléments évalués :

- AFLP : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
- AFLP : 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.
- AFLP : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.
- AFLP : 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.

AFLP 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.	Il construit la rupture sur plusieurs coups.
		Gain des matchs 0 ----- 1,5 pt	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. La défense est inefficace, le joueur, souvent immobile, est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées. <p>0 à 1 pt</p>	<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. <p>1,5 à 2,5 pts</p>	<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. <p>3 à 4,5 pts</p>	<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. <p>5 à 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.	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 à 0,5 pt	1 point	2 points	3 points

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	Il intègre difficilement les règles. 0 à 0,5 pt	Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues. 1 point	Il comprend et fait appliquer les règles principales. 2 points	Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus. 3 points
--	----------	---	---	--	--