



**ACADÉMIE  
DE CLERMONT-FERRAND**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

## Livret Candidat

### CAP

## EPREUVE PONCTUELLE OBLIGATOIRE

### TENNIS DE TABLE

### Session 2024

En référence à l'arrêté du 3 avril 2019 (BO spécial n°5 du 11 avril 2019), à l'arrêté du 30 août 2019 (BO n°35 du 26 septembre 2019), à la circulaire de 17 juillet 2020 (BO n°31 du 30 juillet 2020). Cette brochure présente pour l'Académie de Clermont-Ferrand les activités physiques et sportives retenues pour la session 2024 des Examens des Certificats d'aptitude professionnelle.

Les épreuves dont la définition et les modalités d'évaluation sont arrêtées ici pour l'examen ponctuel terminal s'organisent de la façon suivante

**« L'examen ponctuel terminal s'appuie sur une épreuve. La date est fixée par le recteur en année terminale de la formation. Plusieurs centres d'examen, placés sous la responsabilité d'un enseignant nommé par le recteur, peuvent être désignés dans une académie. »**

☞ Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur une épreuve au choix parmi les trois proposées.

ACTIVITÉ N° 1 :	Demi-Fond (champ 1)
ACTIVITÉ N° 2 :	Danse (champ 3)
ACTIVITÉ N° 3 :	Tennis de table en simple (champ 4)

**La participation à chacune de ces épreuves nécessite une tenue adaptée.**

**Le jury invite les candidats à se préparer à cette épreuve afin de garantir sa sécurité.**

☞ L'épreuve est notée sur 20.

## EPREUVE : TENNIS de TABLE

### I - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- ☞ Cadre institutionnel, programme ; Attendus de fin de lycée professionnel (AFLP) - Bulletin officiel n° 31 du 30-07-2020.
- ☞ Vérification des convocations et des pièces d'identité des candidats et du matériel qui sera utilisé.
- ☞ L'échauffement (d'une durée d'un quart d'heure) est suivi d'un « briefing » sur les modalités réglementaires propres à l'activité en insistant plus particulièrement sur la conformité de la mise en jeu : **le SERVICE (balle présentée dans la paume de la main et lancée en l'air en dehors de la table (balle toujours visible de l'adversaire))**
- ☞ Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène suite à une phase de montées/descentes pour brasser les candidats.
- ☞ Les rencontres se jouent en 2 sets gagnants de 11 points secs (le changement s'effectue tous les deux points.)

### II - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- ☞ Salle spécifique.
- ☞ Le matériel utilisé par le candidat doit être homologué (**logo ITTF présent sur la raquette**). Le jury en vérifiera la validité.

### III - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION:

L'épreuve débute par une période d'échauffement de 15 minutes observée et évaluée. S'en suit une phase de brassage au cours de laquelle les candidats sont regroupés en poules mixtes (filles et garçons) ou non de 2 à 4 joueurs de niveau homogène.

Les rencontres se jouent en 2 sets gagnants de 11 points secs. Un temps d'échauffement de 2 minutes sera proposé avant chacun des matchs. Chaque joueur aura également à arbitrer au sein de sa poule, ce rôle étant aussi évalué sur 3 points conjointement à l'échauffement.

### IV - CONSEILS POUR LA PREPARATION DE L'EPREUVE - POINTS DE VIGILANCE :

- ☞ Une tenue adaptée est exigée : Tee shirt, short ou jogging.
- ☞ Au regard des conditions de pratique (salle spécifique) seules les baskets propres sont autorisées.
- ☞ Une connaissance minimale des règles qui régissent l'activité est exigée : déroulement de la partie, gestion des scores, **mise en jeu réglementaire...**

#### **Ponctualité**

Les candidats doivent se présenter au jour et heure indiqués sur la convocation.

Il est rappelé qu'un appel nominatif des candidats convoqués aux épreuves obligatoires ponctuelles d'EPS est réalisé par le coordonnateur du jury avant le début des prestations physiques.

Cependant, le chef de centre peut, **à titre exceptionnel**, lorsque le retard est lié à un événement indépendant de la volonté du candidat, autoriser ce dernier à composer **au plus tard une heure après le début de l'épreuve**.

## V - MODALITES D'EVALUATION:

Cf. tableau du référentiel national d'épreuve page 6

### EVALUATION sur 20 POINTS

Sur 8 points : - Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.

Sur 6 points : 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.

Sur 3 points : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.

Sur 3 points : 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.

## VI - ANNEXES :

### REGLEMENT SIMPLIFIE

#### Tirage au sort et décompte des points :

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

#### Le service :

- Le serveur doit se placer derrière la table,
- Au service, la balle doit être placée derrière la ligne de fond de la table.
- La balle est présentée dans la paume main ouverte.
- La balle doit être lancée verticalement avant d'être frappée,
- L'échange 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 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 un bord de table.

# **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
<b>AFLP1</b> - Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	<b>8</b>	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
<b>AFLP2</b> - 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.	<b>6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire.</li> <li>Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque.</li> <li>La défense est inefficace, le joueur, souvent immobile, est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le service est assuré et joué à plat.</li> <li>L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés.</li> <li>Le candidat défend en réagissant tardivement et sans remplacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le service est varié en direction, souvent tendu, mais sans effet réel.</li> <li>L'attaque est assurée sur les balles faciles et variées en direction.</li> <li>La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de remplacement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le candidat produit des effets au service et parfois en cours d'échange.</li> <li>Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant <b>ou</b> placé.</li> <li>La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives.</li> </ul>
		0 -----1 pt	1,5 pts ----- 2,5 pts	3 pts-----4,5 pts	5-----6 pts
<b>AFLP3</b> - Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	<b>3</b>	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"> <li>Le candidat individualise son échauffement</li> <li>Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire.</li> </ul>
		0 ----- 0,5 pt	1 point	2 points	3 points
<b>AFLP4</b> - 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.	<b>3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il intègre difficilement les règles.</li> </ul>	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