

Tennis de table CAP/BEP (référentiel rénové 2017)

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p><b>Niveau 3</b> Utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point et chercher à gagner.</p>		<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule. À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : <u>un classement au sein de la classe filles et garçons séparés</u> et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non). Remarques : (1) A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les Compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons). (2) Veiller à <b>valoriser de manière équitable</b> des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (attaque/défense ; placement/accélération ; coupé/lifté...). Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées</p>		
Points à	Éléments à évaluer	Niveau 3 en cours d'acquisition (de 0 à 9 pts)	Degré d'acquisition du niveau 3 (de 10 à 20 pts)	
5 points	<b>Gestion du rapport de force et construction des points</b>	<p>Le candidat subit le rapport de force. Les rencontres peuvent être remportées grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées. Il n'y a pas de choix tactique pour la construction du point. L'intention prioritaire de ce candidat est la défense de sa demi table. Il n'y a pas de réelle volonté de rupture.</p>	<p>Le candidat essaie parfois de construire le point en variant les directions pour obtenir une balle favorable. Celle-ci n'est <u>pas toujours</u> exploitée, ou fait l'objet de nombreuses fautes (des frappes explosives et non appropriées apparaissent parfois). Le candidat remporte des points grâce aux fautes adverse et par l'exploitation de balles favorables occasionnellement provoquées ou grâce à un service qui commence à devenir offensif.</p>	<p>Le candidat s'organise pour réaliser des actions efficaces (services, remises, prises d'initiatives). Il tente d'imposer son jeu sans nécessairement tenir compte de l'adversaire. Deux types de jeu peuvent alors apparaître : 1) Pour certains, le gain des points s'obtient par l'enchaînement de renvois réguliers caractérisés par des trajectoires variées en direction (<i>rupture spatiale</i>). La stratégie de ce candidat est donc de provoquer les fautes de l'adversaire. 2) Pour d'autres le gain des points s'obtient grâce à l'exploitation de balles favorables, le plus souvent provoquées.</p>
10 points	<b>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques</b>	<p>Le candidat est souvent proche de la table et ne privilégie qu'un seul coup (le coup droit <u>ou</u> le revers). Le service n'est pas toujours réglementaire, c'est une simple mise en jeu. Les placements de balle ne sont pas intentionnels et la zone centrale est privilégiée. Les trajectoires de balle sont lentes et arrondies. Les déplacements du candidat sont inexistantes ou tardifs et donc peu efficaces pour produire des renvois variés</p>	<p>Le candidat continue à utiliser un coup préférentiel dans les phases de moindre pression ou sur les balles favorables, mais est capable d'utiliser un autre coup lorsque la pression temporelle augmente. Le service, par ses variations de placement <u>ou</u> de vitesse est perçu comme une entrée dans le duel Les placements de balles commencent à être intentionnels et les zones latérales sont partiellement utilisées. Le candidat n'atteint pas toute la largeur de la table. Le candidat utilise un type de rupture (spatiale <u>ou</u> temporelle): balle excentrée principalement et accélérée parfois. Le candidat est capable d'avoir une mise à distance correcte dans des phases de moindre pression mais son déplacement reste parfois tardif lorsque la pression temporelle augmente.</p>	<p>Dans les moments où le rapport de force est équilibré, le candidat recherche presque systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse ou le placement de la balle, et/ou un <u>début</u> de rotation dans l'échange : balles coupées (rotation arrière) et liftés (rotation avant).  Le service, <u>par ses variations</u> (placement, vitesse, rotation) commence à devenir une arme pour créer une rupture rapide. Les filles et les garçons peuvent adopter des stratégies différentes, plus ou moins abouties, mais avec une intention perceptible de rupture.  Le candidat recherche un placement efficace (mise à distance) et est capable de se replacer dans les phases de jeu de moindre pression (position favorable pour prendre l'initiative).</p>
	<b>Arbitrage /2 points</b>	<p>Le candidat est passif et fait des erreurs sur l'évolution du score. Le candidat connaît partiellement les règles de l'activité.</p>	<p>Le candidat suit précisément le déroulement du match et du score. L'annonce du score n'est cependant pas systématique. Les règles du tennis de table sont connues mais pas toujours appliquées. Il laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place (balles litigieuses...)</p>	<p>Le candidat fait le tirage au sort, annonce le score à haute voix en donnant en premier le score du serveur. Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.</p>

<b>5/20</b>	<b>Gain des rencontres</b>	Classement général par sexe : 3 pts	0pt 1 pt Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons	1.25 pt pts 2 Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons	2.25 pts 3 pts Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons
		Classement dans la poule : 2 pts	Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants,		
		Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.			