

I- CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

- ☞ Épreuve : réaliser plusieurs matchs de tennis de table et arbitrer.
- ☞ Vous serez muni d'une tenue de sport adaptée à la pratique du tennis de table, des chaussures de sport propres.
- ☞ Vous ne pourrez pas bénéficier d'aides extérieures pendant l'épreuve ni de supports numériques, de montres ou chronomètres, de téléphones portables...
- ☞ Matériel personnel autorisé. Si besoin le matériel peut être fourni par le jury
- ☞ Le public est interdit.

II - DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION :

1. Après l'appel, l'évaluation débute par un échauffement d'une durée d'une quinzaine de minutes.
2. Réalisation d'une montée-descente afin de former des groupes de niveaux.
3. Matchs au sein des groupes de niveaux et arbitrage.

III - MODALITES D'ÉVALUATION :

Cf. tableau du référentiel national d'épreuve au verso

EVALUATION sur 20 POINTS

Sur 8 points : Qualité des intentions tactiques et gain des matchs

Sur 6 points : Technique et Tactique en attaque et en défense

Sur 3 points : Echauffement

Sur 3 points : Joueur fair play et respectueux du règlement.

IV - ANNEXES :

Cf. référentiel national (voir verso)

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. Gain des matchs 0 ----- 1,5 pt	Il recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées. Gain des matchs 2 ----- 3,5 pts	Il recherche la mise en difficulté dès le service et produit des attaques sur la plupart des balles. Gain des matchs 4 ----- 6 pts	Il construit la rupture sur plusieurs coups. 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	- 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. 0 à 1 pt	- 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. 1,5 à 2,5 pts	- 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. 3 à 4,5 pts	- 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. 5 à 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. 0 à 0,5 pt	Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète. 1 point	Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle. 2 points	- Le candidat individualise son échauffement - Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire. 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