



**ACADÉMIE
D'AMIENS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

BACCALAUREATS GENERAUX et TECHNOLOGIQUES

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

EPREUVES PONCTUELLES OBLIGATOIRES

Tennis de table

Livret du candidat

En référence à l'arrêté du 17 janvier 2019 (BO spécial n°1 du 22 janvier 2019), à l'arrêté du 28 juin (BO n°31 du 29 août 2019), à la circulaire n°2019-129 du 26 septembre 2019 (BO n°36 du 3 octobre 2019), cette brochure présente pour l'Académie d'AMIENS les activités physiques et sportives retenues pour la session 2023 des Examens des Baccalauréats Généraux et technologiques.

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

- Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur deux épreuves.

- Les candidats choisiront dans la liste ci-dessous **un couple de deux épreuves** :

- Course de demi-fond / Tennis de table
- Course de demi-fond / Danse
- Danse / Tennis de table
- Course de demi-fond / Badminton
- Danse / Badminton
- Marche de durée / Danse
- Marche de durée / Tennis de table

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.

Chacune des deux épreuves est notée sur 20. La note finale obtenue par chacun des candidats résulte de la moyenne de ces deux notes.

« L'examen ponctuel terminal s'appuie, pour l'enseignement commun, sur deux activités, pour lesquelles l'évaluation s'effectue en général au cours d'une seule journée pour un même candidat. La date est fixée au cours de l'année scolaire de l'examen par les recteurs. Plusieurs centres d'examen peuvent être organisés dans une académie, ils sont placés sous la responsabilité d'un enseignant nommé par le recteur. »

EPREUVE : Tennis de table

I. DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE :

- L'épreuve débute par un échauffement de 15 à 20 minutes au cours duquel le candidat peut utiliser le matériel (raquette, balles, table, plots si nécessaire).
- Deux phases se succèdent ensuite :
 1. Une phase de repérage des niveaux de jeu sous forme d'une montante – descendante (tie-break) à l'issue de laquelle les candidats sont regroupés par poule de 3 ou 4 joueurs de niveau proche.
 2. Une phase de match, au cours de laquelle le candidat rencontre des adversaires de niveau très proche. Les rencontres se jouent en 2 sets de 11 points secs (modalité tie-break). Chaque match est arbitré par un joueur du groupe.

Évaluation sur 20 points :

-8 points sur s'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.

-6 points sur faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force.

-2 points sur l'échauffement.

-4 points sur l'arbitrage.

II. CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

Des vestiaires sont à disposition, rappel de ne pas laisser d'objets de valeur dans vos effets personnels.

L'épreuve se déroule dans un gymnase au sein duquel sont installés plusieurs terrains aux dimensions règlementaires.

Le candidat se présentera avec une tenue de sport adaptée à la pratique d'un sport de raquette en salle : des chaussures de sport propres et lacées, short ou survêtement et T-shirt sont indiqués.

Le candidat devra se munir de sa propre raquette. Des volants en plastique sont en revanche mis à disposition.

Le candidat ne peut pas bénéficier d'aides extérieures pendant l'épreuve et de supports numériques, de montres, de téléphone portable ... pendant toute la durée de l'épreuve.

III. DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION :

1^{ère} phase :

Accueil des candidats avec leur pièce d'identité et leur convocation. Chacun signe la feuille d'émargement.

Le jury précisera le déroulement de l'épreuve et les modalités d'évaluation.

2^{ème} phase :

L'épreuve débute par un échauffement d'une durée de 15 minutes. Il est mené en autonomie par le candidat. L'évaluation de l'échauffement est réalisée pendant ce temps de préparation. Le candidat peut utiliser le matériel pour procéder à cette mise en activité (raquette, balle, table et plots si nécessaire) et s'associer avec un autre candidat pour réaliser des échanges ou des gammes d'exercices ciblés.

3^{ème} phase :

Une phase de match découpée en 2 temps (match en montante-descendante et match de groupe) au cours desquels les candidats sont évalués sur leur niveau de pratique. Chaque match est arbitré par un joueur du groupe. Les compétences à l'arbitrage des candidats sont évaluées à cette occasion.

IV. CONSEILS POUR LA PRÉPARATION DE L'ÉPREUVE – POINTS DE VIGILANCE :

Préparation :

L'épreuve de tennis de table nécessite une préparation importante de la part de chaque candidat(e).

La prestation physique de l'épreuve est individuelle.

L'épreuve et les critères d'évaluation retenus impliquent que le candidat dispose de connaissances règlementaires précises (arbitrage).

Le développement des compétences pratiques dans l'activité doit s'orienter sur l'amélioration de la variété et de la qualité des actions de frapes mais également, et dans le même temps, autour des dimensions stratégiques du jeu.

Il est opportun de prévoir une alimentation adaptée la veille et le jour de l'épreuve.

Règlement simplifié

- *Tirage au sort et décompte des points :*

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

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 ponctuelles obligatoires 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 à un horaire décalé en accord avec le responsable de l'épreuve.

V. MODALITES D'EVALUATION :

		Critères d'évaluation	Points en fonction de la proportion de matchs gagnés	
			Filles	Garçons
AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. /8points	De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. Peu voire pas de déplacements.	0 à 1.75	0 à 1.25
		Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Le service neutralise l'attaque adverse. Déplacements réactifs et en retard.	2.25 à 3.75	1.75 à 3.25
		Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets). Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue.	4.25 à 6.25	3.75 à 5.75
		Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et lifté). Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés et déplacements.	6.75 à 8	6.25 à 8
	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. /6points	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire.	0 à 1.25	0 à 0.75
		Le candidat adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire.	1,75 à 2,75	1.25 à 2.25
		Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire.	3.25 à 4.75	2.75 à 4.25
		Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition.	5.25 à 6	4.75 à 6

AFL2 et 3 : Se préparer et s'entraîner. Assumer des rôles.	Échauffement. /3points	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux.	0 à 0.5
		Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son adversaire.	1
		Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire.	2
		Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés).	3
	Arbitrage /3points	Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score.	0 à 0.5
		Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple).	1
		Il arbitre sans erreur et sans hésitation.	2
		Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles).	3

VI. ANNEXES :

Rappel du programme EPS concernant le champ d'apprentissage 4
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner.

Attendus de fin de lycée (AFL) visés :

- S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.
- Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

Éléments prioritaires pour atteindre ces AFL

- Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques ;
- Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique ;
- Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions ;
- Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis ;
- Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions ;
- Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires ;
- Accepter la défaite, gagner avec humilité ;
- Être solidaire de ses partenaires ;
- Assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) ;
- Connaître, respecter et faire respecter les règles.