



**ACADÉMIE  
D'AMIENS**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**BACCALAUREAT PROFESSIONNEL  
BREVET DES METIERS D'ART  
EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**

**ÉPREUVES PONCTUELLES OBLIGATOIRES**

**Tennis de table**

**Livret du candidat**

En référence à la circulaire du 26 décembre 2020 paru au [B.O. n°4 du 28 janvier 2021](#) et de la circulaire du 2 avril 2025 (BO n°18 du 1<sup>er</sup> mai 2025), cette brochure présente pour l'Académie d'AMIENS les activités physiques et sportives retenues pour les Examens des Baccalauréats Professionnels et du brevet des métiers d'art.

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 en durée / Danse
- Marche en 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 (modalité tie-break). Chaque match est arbitré par un joueur du groupe.  
Un temps de 2 minutes est laissé aux candidats avant chaque match de groupe.  
Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

#### Évaluation sur 20 points :

-7 points sur réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.

-5 points sur mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.

-5 points sur respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.

-3 points sur savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

### 5 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.

## **6 DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION :**

### **1<sup>ère</sup> 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<sup>ème</sup> 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 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<sup>ème</sup> 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.

Pour les AFLP 1 et 2, les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

## **7 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 frappes 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.

## 8 MODALITES D'EVALUATION :

		Critères d'évaluation	Points en fonction de la proportion de matchs gagnés	
			Filles	Garçons
<b>AFLP1</b>	Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point <b>/ 7 pts</b>	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.	<b>0 à 1</b>	<b>0 à 1</b>
		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.	<b>1.5 à 3</b>	<b>1.5 à 3</b>
		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.	<b>3.5 à 5</b>	<b>3.5 à 5</b>
		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.	<b>5.5 à 7</b>	<b>5.5 à 7</b>
<b>AFLP2.</b>	Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force <b>/5points</b>	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.	<b>0 à 1.5</b>	<b>0 à 0.5</b>
		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.	<b>2 à 3</b>	<b>1 à 2</b>
		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.	<b>3.5 à 4.25</b>	<b>2.5 à 3.5</b>
		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 replacements.	<b>4.5 à 5</b>	<b>4 à 5</b>

<b>AFLP 4</b>	Arbitrer <b>/5points</b>	Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score.	<b>0 à 0.5</b>
		Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple).	<b>1 à 2</b>
		Il arbitre sans erreur et sans hésitation.	<b>2.5 à 3.5</b>
		Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles).	<b>4 à 5</b>
<b>AFLP 5</b>	Se préparer, s'entraîner et récupérer <b>/3points</b>	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux.	<b>0 à 0.5</b>
		Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son adversaire.	<b>1</b>
		Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire.	<b>2</b>
		Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés).	<b>3</b>

## 9 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 professionnel (AFLP) visés :

- **AFLP1** : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- **AFLP2** : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.
- **AFLP4** : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- **AFLP5** : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.