



**ACADÉMIE  
D'AIX-MARSEILLE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# **EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**

## **Livret Candidat**

Examen ponctuel terminal des  
**Baccalauréats généraux et technologiques.**

EPREUVE :  
**TENNIS DE TABLE**

**Année scolaire 2021-2022**

**Rectorat de l'académie d'Aix-Marseille  
Place Lucien Paye  
13 621 Aix-en-Provence Cedex 1  
Téléphone : 04.42.91.70.00**

En référence à :

Arrêté du 28 juin 2019 (JORF n°0165 du 18 juillet 2019) modifiant l'arrêté du 21 décembre 2011

Circulaire du 26-9-2019 (BOEN n° 36 du 03-10-2019)

Cette brochure présente pour l'Académie d'Aix-Marseille, les activités physiques et sportives retenues pour la session 2022 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 concernent :

Les candidats individuels, les candidats scolarisés dans les établissements d'enseignement privés hors contrat, les candidats scolarisés au Centre national d'enseignement à distance (CNED).

Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur deux épreuves.

☞ Les candidats choisiront **deux épreuves** parmi les 3 suivantes :

Demi-Fond (800 m)
Tennis de table
Danse

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

- ☞ La participation à chacune de ces épreuves nécessite une tenue adaptée (voir ci-après).
- ☞ Le jury invite les candidats à se préparer à cette épreuve afin de garantir leur sécurité.
- ☞ Le candidat devra se présenter le jour de l'épreuve avec sa convocation et une pièce d'identité.
- ☞ En raison de cette année particulière, le candidat sera tenu de respecter les consignes sanitaires qui seront précisées sur les convocations et les centres d'examens.

## EPREUVE : TENNIS de TABLE

### I - COMPÉTENCES ATTENDUES :

Les compétences sont celles du **degré 4** des AFL (Attendus de Fin de Lycée) tels que définis par la fiche épreuve du référentiel national (page 4).

AFL 1 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force » pour évaluer **le niveau technique et tactique du candidat lors de matchs**.

AFL 2 : « Se préparer et s'entraîner / Assumer des rôles » pour évaluer la **capacité à se préparer à un match** par un échauffement adapté **et à arbitrer**.

### II – DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE :

- L'épreuve consiste en plusieurs rencontres effectuées en simple
- Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène ;
- Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres.
- Une rencontre se joue en 2 sets de 11 points.

### III – CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

- L'épreuve se déroule en gymnase.
- Une tenue adaptée est exigée (chaussures de sport, short ou pantalon de survêtement).
- Le candidat jouera avec sa raquette personnelle sous réserve qu'elle soit réglementaire (une face rouge et une noire).

### IV – DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION :

1<sup>ère</sup> phase :

- > Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).
- > Explication sur le déroulement de l'épreuve
- > Rappels sur le règlement simplifié de Tennis de table

2<sup>ème</sup> phase : Echauffement (minimum 15'). L'évaluation débute dès cet instant

3<sup>ème</sup> phase : Classement en groupes de niveaux

Phase de « montées – descentes » dont l'organisation est laissée à la liberté des centres. Elle a pour but de classer les joueurs par poules de niveaux homogènes.

4<sup>ème</sup> phase : Matches

Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène.

Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres (match) et arbitre au moins 1 rencontre.

Une rencontre se joue en 2 sets de 11 points.

Le candidat bénéficie de 2' d'échauffement avant chaque match.

Un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre au candidat d'ajuster sa stratégie.

### **Principes de passation de l’épreuve**

- Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. 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 chaque rencontre, un temps d’analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d’ajuster leur stratégie au contexte d’opposition.
- Pour l’AFL « S’engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l’analyse du rapport de force », les évaluateurs positionnent l’élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.
- L’AFL « S’engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l’analyse du rapport de force », permet d’évaluer le niveau technique et tactique du candidat lors de matchs.
- L’AFL « Se préparer et s’entraîner / Assumer des rôles » permet d’évaluer la capacité du candidat à se préparer à un match par un échauffement adapté, et à arbitrer.

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	8	<b>S'engager</b> et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense <b>en relation avec son projet de jeu</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  0-2 pts	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  2,5-4 pts	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 4,5-6 pts	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 6,5-8 pts
	6	<b>Faire des choix</b> au regard de l'analyse du rapport de force	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  0-1,5 pts	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 2-3 pts	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaires, contrer les coups forts de l'adversaire 3,5-4,5 pts	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 5-6 pts
Se préparer et s'entraîner Assumer des rôles	6	<b>Échauffement</b>  <b>Arbitrage</b>	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux  Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score  0-1,5 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son adversaire Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple) 2-3 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire  Il arbitre sans erreur et sans hésitation  3,5-4 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés) Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles) 5-6 pts

## **Règlement simplifié pour l'épreuve de tennis de table au baccalauréat**

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

- tirage au sort pour le choix du serveur et du camp,
- un set se déroule en 11 points,
- un match se joue en 2 sets

### **Le service :**

- Le serveur doit se placer derrière la table,
- La balle est présentée dans la paume main ouverte.
- La balle doit être lancée verticalement avant d'être frappée,
- Le point 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 la balle 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.