ACADÉMIE
DE NANCY-METZ
Liberté
Égalité
Fraternité

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

EXAMEN PONCTUEL BAC GENERAL ET TECHNOLOGIQUE

EPREUVE DE TENNIS DE TABLE EN SIMPLE

A partir de l'Année scolaire 2026-2027

DIVISION DES EXAMENS ET CONCOURS

Epreuve de tennis de table

I – CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- L'épreuve se déroule en gymnase.
- Les horaires sont précisés dans la convocation.
- Le candidat se présentera 30 minutes avant le début de l'épreuve.
- Une tenue adaptée est exigée (chaussures de sport, short ou pantalon de survêtement, t-shirt …).
- Le candidat devra apporter sa raquette personnelle, elle doit être réglementaire (une plaque rouge et une noire).

II - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène (les poules sont obtenues à partir d'une montante-descendante).
- Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points avec deux points d'écart. En cas d'égalité à 10 points, le service devient alterné.
- Les candidats sont regroupés en poules mixtes (filles et garçons) ou non de 3 à 6 joueurs de niveau homogène.

III - ATTENDUS DE FIN DE LYCEE = AFL

-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, les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

- AFL 2 : 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.

- AFL 3 : « 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.

IV – DEROULEMENT DE L'EPREUVE :

1er Temps :

- Accueil, explication de l'épreuve, échauffement général, puis échauffement avec raquette (environ 15 minutes).
- Les candidats sont alors observés par les jurys qui les placent dans un niveau de jeu (degré) sans mettre de note.

2ème Temps :

Classement en groupe de niveau (première phase d'évaluation).
Un exemple d'organisation

- Phase de « montées – descentes » dont l'organisation est laissée à la liberté des centres. Elle a pour but de classer les joueurs par niveau de jeu.
- À tout moment les membres du jury peuvent changer les candidats de table.

3eme temps : Evaluation (deuxième phase)

- A l'issue de la phase montante descendante, les jurys placent alors les candidats par poule de 3 ou 6 selon les niveaux constatés. Les poules de 4 Joueurs seront privilégiées. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de 2 sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart et changement de serveur tous les 2 points. En cas d'égalité à 10 points, le service devient alterné.
- Les jurys positionnent l'élève dans un degré de maîtrise puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées et perdues dans la poule pour les éléments relatifs aux actions techniques en attaque et en défense et aux choix dans la gestion du rapport de force.

V – MODALITES D'EVALUATION :

Voir référentiel d'évaluation fin de livret.

CRITERES D'EVALUATION ESSENTIELS :

1° La prestation physique, technique et tactique est notée sur 14 points pondérée par le gain des rencontres.

- Varier les services et les trajectoires,
- Efficacité et précision des coups,
- Produire des effets (smashs, blocs, effets coupés, liftés),
- Variété des services,
- Se déplacer et se replacer.

2° L'échauffement et l'arbitrage sur 6 points.

- Individualisé et progressif.
- Connaître et faire respecter les règles.

VI – ANNEXES :

POINTS ESSENTIELS DU REGLEMENT

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 avec 2 points d'écart / 2 services chacun. En cas d'égalité à 10 points, le service devient alterné.

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 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 le bord de table.

☞ **Pour toute information complémentaire à ce livret, veuillez contacter :**

M. POIROT César, gestionnaire EPS : cesar.poirot@ac-nancy-metz.fr 03 83 93 56 46

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
			De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace.	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers.	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashs, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute).	Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashs, blocs, effets coupés et lifté).
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	**8**	**S'engager** et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense **en relation avec son projet de jeu.**	Le service est une simple mise en jeu. Peu voire pas de déplacements. 0-2 pts	Le service neutralise l'attaque adverse. Déplacements réactifs et en retard. 2,5-4 pts	Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets). Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue. 4,5-6 pts	Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés et replacements. 6,5-8 pts
	6	**Faire des choix** 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'adversaire, 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**	**Échauffement.** **Arbitrage.**	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux.	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes