ACADÉMIE
DE NANCY-METZ
Liberté
Égalité
Fraternité

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

EXAMEN PONCTUEL OBLIGATOIRE
BACCALAUREAT PROFESSIONNEL
BREVET DES METIERS D'ART

EPREUVE DE TENNIS DE TABLE
EN SIMPLE

A partir de l'Année scolaire 2026-2027

DIVISION DES EXAMENS ET CONCOURS

Pour toute information complémentaire à ce livret, veuillez contacter :
M. POIROT César, gestionnaire EPS : mailto:cesar.poirot@ac-nancy-metz.fr Tél : 03 83 93 56 46

Épreuve 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 PROFESSIONNEL :

- **AFLP 1** : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- **AFLP 2** : 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.
- **AFLP 4** : 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.
- **AFLP 5 :** Savoir se préparer, s'entrainer et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

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 : Évaluation (deuxième phase)

- A l'issue de la phase montante descendante, les jurys placent alors les candidats par poules de 3 à 6 selon les niveaux constatés. Les poules de 4 joueurs seront privilégiées. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres. Échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule.
- Une rencontre se joue en un minimum de 2 sets de 11 points gagnants avec 2 points d'écart avec changement de serveur tous les 2 points. En cas d'égalité à 10 points, le service devient alterné.
- Pour les AFLP 1 et AFLP 2, les jurys positionnent l'élève dans un degré de maîtrise puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

V – MODALITES D'EVALUATION :

Voir référentiel d'évaluation fin de livret.

CRITERES D'EVALUATION ESSENTIELS :

- **La prestation tactique et technique est pondérée par la proportion des matchs gagnés dans la poule**
- **La prestation tactique est notée sur 7 points.**
- **La prestation technique est notée sur 5 points**
  - Varier les services et les trajectoires.
  - Efficacité et précision des coups.
  - Produire des effets.
  - Se déplacer et se replacer…
- **L'arbitrage est noté sur 5 points**.
  - Connaître et faire respecter les règles.
  - Utiliser un média (réglette, fiche, marqueur…) pour compter les points
- **L'échauffement est noté sur 3 points.**
  - Individualisé et progressif.

- 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 gagnants avec deux 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 sa table puis la table adverse,
- Une balle qui touche le filet au service et tombe dans la table 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.

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	7	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire **0 -1 point**	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 **1,5 - 3 points**	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 – 5 points**	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux ou trois éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition **5,5-7 points**
AFLP 2 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	Le candidat n'a pas de coup préférentiel efficace. De nombreuses fautes en coup droit et en revers sont réalisées. Son service est une simple mise en jeu Il n'y a peu voire pas de déplacements **0 - 0,5 pts**	Le candidat utilise efficacement un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Son service perturbe l'attaque adverse Ses déplacements sont réactifs et en retard **1 - 2 points**	Le candidat utilise efficacement plusieurs coups préférentiels d'attaque ou de défense Ses services sont variés (différents placements, vitesses ou effets) Ses déplacements sont adaptés à la trajectoire de balle reçue **2,5 – 3,5 points**	Le candidat démontre une efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maitrise d'un large panel de coups (smashs, blocs, effets coupés et liftés) Son service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) Ses déplacements sont variés. Il se replace. **4 – 5 points**
AFLP 4 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	5	Le candidat présente de fréquents mouvements d'humeur au cours de la rencontre Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score **0-0,5 point**	Le candidat présente quelques mouvements d'humeur au cours de la rencontre Il arbitre avec sérieux, mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple) **1-2 points**	Le candidat est respectueux de son adversaire, de lui-même, du matériel, de l'arbitre… Tout au long de la rencontre Il arbitre sans erreur et sans hésitation **2,5 – 3,5 points**	Le candidat s'engage de manière optimale tout au long de la rencontre, quels que soient le score et les situations Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant, au besoin, les règles) **4 – 5 points**
AFLP 5 Savoir se préparer, s'entrainer et récupérer pour faire preuve d'autonomie	3	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux **0-0,5 point**	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète. **1 point**	Le candidat s'échauffe avec sérieux **2 points**	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maitrisés) **3 points**