



**ACADÉMIE  
DE CLERMONT-FERRAND**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

## **EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**

### **Livret Candidat**

**BACCALAUREAT GENERAL et TECHNOLOGIQUE**

**EPREUVE PONCTUELLE OBLIGATOIRE**

**TENNIS DE TABLE**

**Session 2025**

En référence à l'arrêté du 17 janvier 2019 (BO spécial n°1 du 22 janvier 2019), à l'arrêté du 28 juin 2019 (BO n°31 du 29 août 2019, à la circulaire n°2019-129 du 26 septembre 2019 (BO n°36 du 3 octobre 2019), à la circulaire du 22 juillet 2024 (BO n°30 du 25 juillet 2024). Cette brochure présente pour l'Académie de Clermont-Ferrand les activités physiques et sportives retenues pour la session 2025 des Examens du Baccalauréat Général et technologique.

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

« 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. »

- ☞ Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur deux épreuves.
- ☞ Les candidats choisiront dans la liste ci-dessous un ensemble de deux épreuves :

ACTIVITÉ N° 1 :	Demi-Fond (champ 1)
ACTIVITÉ N° 2 :	Danse (champ 3)
ACTIVITÉ N° 3 :	Tennis de table en simple (champ 4)

**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.

## EPREUVE : TENNIS de TABLE

### I - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- ☞ Cadre institutionnel, programme ; Attendus de fin de lycée Bulletin officiel n° 36 du 03-10-2019
- ☞ Vérification des convocations et des pièces d'identité des candidats et du matériel qui sera utilisé.
- ☞ L'échauffement (d'une durée d'un quart d'heure) est suivi d'un « briefing » sur les modalités réglementaires propres à l'activité en insistant plus particulièrement sur la conformité de la mise en jeu : **le SERVICE (balle présentée dans la paume de la main et lancée en l'air en dehors de la table (balle toujours visible de l'adversaire))**
- ☞ Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène suite à une phase de montées/descentes pour brasser les candidats.
- ☞ Les rencontres se jouent en 2 sets de 11 points (le changement s'effectue tous les deux points.)

### II - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- ☞ Salle spécifique de tennis de table.
- ☞ Le matériel utilisé par le candidat doit être homologué (**logo ITTF présent sur la raquette**). Le jury en vérifiera la validité.

### III - DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION:

L'épreuve débute par une période d'échauffement de 15 minutes évaluée. S'en suit une phase de brassage au cours de laquelle les candidats sont regroupés en poules mixtes (filles et garçons) ou non de 2 à 4 joueurs de niveau homogène.

Les rencontres se jouent en 2 sets de 11 points. Chaque joueur aura également à arbitrer au sein de sa poule, ce rôle étant aussi évalué sur 6 points conjointement à l'échauffement.

Les deux jurés responsables de la poule fixent 8 points sur « l'engagement et la réalisation des actions techniques » et 6 points sur « les choix effectués au regard de l'analyse du rapport de force ».

### IV - CONSEILS POUR LA PRÉPARATION DE L'ÉPREUVE - POINTS DE VIGILANCE :

- ☞ Une tenue adaptée est exigée : Tee shirt, short ou jogging.
- ☞ Au regard des conditions de pratique (salle spécifique) seules les baskets propres sont autorisées.
- ☞ Une connaissance minimale des règles qui régissent l'activité est exigée : déroulement de la partie, gestion des scores, **mise en jeu réglementaire...**

#### **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 obligatoires ponctuelles 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 **au plus tard une heure après le début de l'épreuve**.

## V - MODALITES D'EVALUATION:

Cf. tableau du référentiel national d'épreuve page 4 et 5

### EVALUATION sur 20 POINTS

Sur 8 points : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.

Sur 6 points : Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force.

Sur 6 points : S'échauffer et arbitrer.

## VI - ANNEXES :

L'épreuve de tennis de table se déroule à l'Arténium de CEYRAT.

Téléphone Arténium : 04 73 98 36 97

## REGLEMENT SIMPLIFIE

### Tirage au sort et décompte des points :

- Tirage au sort pour le choix du serveur et du camp,
- Une manche 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.

## Activité TENNIS DE TABLE (champ d'apprentissage n°4)

### 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	Eléments 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	<b>8 points</b>	<b>S'engager</b> et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation <b>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 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, effet liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute).  Variété des services utilisé (différents placements, vitesses ou effets).  Déplacements adaptés à la trajectoire de la 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 liftés).  Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service).  Déplacements variés et remplacements.  6,5 – 8 pts
	<b>6 points</b>	<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 d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire.  0 – 1,5 pt	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	<b>6 points</b>	<b>Echauffement</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 pt	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 partenaire.  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