



**ACADÉMIE
DE CLERMONT-FERRAND**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

**BACCALAUREATS PROFESSIONNELS
BREVET DES METIERS D'ART**

**EPREUVE PONCTUELLE OBLIGATOIRE
TENNIS DE TABLE**

Session 2024

En référence à l'arrêté du 3 avril 2019 (BO spécial n°5 du 11 avril 2019), à l'arrêté du 17 juin 2020 (BO n°30 du 23 juillet 2020), à la circulaire du 29 décembre 2020 (BO n°4 du 28 janvier 2021). Cette brochure présente pour l'Académie de Clermont-Ferrand les activités physiques et sportives retenues pour la session 2024 des Examens des Baccalauréats Professionnels et des brevets 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

« L'examen ponctuel terminal s'appuie sur deux épreuves. La date est fixée par le recteur en année terminale de la formation. Plusieurs centres d'examen, placés sous la responsabilité d'un enseignant nommé par le recteur, peuvent être désignés dans une académie. »

- ☞ 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 professionnel Bulletin officiel n° 4 du 28-01-2021
- ☞ 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'EVALUATION:

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.

IV - CONSEILS POUR LA PREPARATION DE L'EPREUVE - 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 7 points : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.

Sur 5 points : 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.

Sur 5 points : 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.

Sur 3 points : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

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 quinze 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 les AFLP « Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point » et « 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.», les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

Éléments à évaluer :

- 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'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

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 maîtrise d'un large panel de coups (smashes, 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'entraîner 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 maîtrisés) 3 points