

Fiche candidat : TENNIS DE TABLE

Baccalauréat Général et Technologique

Épreuve obligatoire en ponctuel- Session 2022

Les textes de référence :

- Arrêté du 21 décembre 2011 modifié par l'arrêté du 28 juin 2019 précisant les modalités d'évaluation de l'Éducation Physique et Sportive (EPS) aux baccalauréats général et technologique.
- Circulaire n° 2019-129 du 26-9-2019.
- BOEN n° 36 du 3-10-2019.

Cette fiche concerne les candidats individuels, scolarisés au CNED ou inscrits dans un établissement hors contrat.

Le contrôle ponctuel terminal s'effectue sur deux épreuves. Les candidats choisissent deux épreuves parmi les 3 :

1. Danse
2. Demi-fond
3. Tennis de table

Le jury conseille aux candidats de se préparer par une pratique régulière dans les activités choisies.

Le jour de l'épreuve, le candidat devra se présenter avec sa convocation, sa pièce d'identité et une tenue adaptée aux activités choisies et au règlement de l'installation sportive.

1) Description de l'épreuve :

Chaque candidat dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en 2 sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.

2) Conditions de l'épreuve :

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 le début 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.

L'épreuve se déroule dans une salle avec des tables réglementaires. Le candidat peut jouer avec sa raquette sous réserve qu'elle soit réglementaire (une plaque rouge et une noire). Les raquettes et les balles peuvent également être fournies.

3) Aide à la préparation :

- Ne pas oublier sa pièce d'identité et sa convocation.
- Le candidat doit se présenter avec une tenue adéquate.
- Il est vivement conseillé de se préparer à cette épreuve par une pratique régulière sur un temps suffisamment long.

4) Attendus de fin de lycée (AFL) : BOEN n° 36 du 3-10-2019

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 des matches.

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.

5) Déroulement de l'évaluation :

1ère phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).
- Présentation de l'épreuve par un membre du jury.

2ème phase :

- Échauffement : les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve. L'évaluation de la préparation débute dès cet instant. Ce temps d'échauffement est observé et noté par le jury.

3ème phase :

- La phase de « montante - descendante » permettra de constituer des poules homogènes pour les rencontres. Le temps de jeu sera de 2 minutes 30.

4ème phase :

- Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres et en arbitre au moins une. Une rencontre se joue en 2 sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.
- Un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre au candidat d'ajuster sa stratégie au contexte d'opposition.
- Le candidat sera noté par le jury lors de la phase d'arbitrage.

6) Notation : BOEN n° 36 du 3-10-2019. La note sur 20 est décomposée de la manière suivante :

Épreuve obligatoire en ponctuel : référentiel TENNIS de TABLE (BOEN n° 36 du 3-10-2019)

Session 2022

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	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.	De nombreuses fautes en coups droits 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 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 coupé et liftés). 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 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 - 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	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux.	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant des exercices proposés par son adversaire.	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés).
		Arbitrage	Il est peu attentif et fait des erreurs dans le score. 0 - 1,5 pt	Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations (changements de service par exemple). 2 - 3 pts	Il arbitre sans erreur et sans hésitations. 3,5 - 4 pts	Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles). 5 - 6 pts

La note finale obtenue par le candidat à l'examen résulte de la moyenne des notes des deux épreuves choisies.

Chaque épreuve est notée sur 20 points.

Aucune note n'est communiquée au candidat.