



**ACADÉMIE
DE POITIERS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Epreuve de tennis de table - BAC ponctuel

➤ **Conditions de l'épreuve :**

- L'épreuve se déroule en gymnase,
- Les horaires sont précisés sur la convocation,
- Le candidat se présente 30 minutes avant le début de l'épreuve,
- Une tenue adaptée est exigée
- Le candidat doit apporter sa raquette personnelle, elle doit être réglementaire (une plaque rouge et une noire).

➤ **Description de l'épreuve :**

- Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène (les poules sont obtenues à partir d'une montée/descente),
- Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires différents en **2 sets de 11 points**.
- Les matchs sont arbitrés par un arbitre de la poule.

➤ **Principes de passation de l'épreuve :**

Pour l'AFL1 « 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'AFL2 « 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'AFL3 « 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

- **Temps 1** : Accueil, explication de l'épreuve, échauffement (environ 15 minutes), 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.

- **Temps 2** : **Classement en groupe de niveau (première phase d'évaluation).**

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.

- **Temps 3** : **Tournois par poule (deuxième phase d'évaluation)**

À l'issue de la phase montante descendante, les jurys placent alors les candidats par poules minimum de 3 selon les niveaux constatés. Les poules de 3 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 secs, arbitré par le joueur libre de la poule. Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Evaluation (tableau en annexe)

- **La prestation physique (niveau de jeu) est notée sur 8 points pondérée par le gain des rencontres.**
 - (ex : je gagne tous mes matchs dans le meilleur niveau, degré 4, j'obtiens 8 points. Si je les perds tous, j'obtiens 6,5 points)
- **La prestation technique et tactique est notée sur 6 points.**
 - Varier les services et les trajectoires.
 - Efficacité et précision des coups.
 - Produire des effets.
 - Se déplacer et se replacer...
- **L'échauffement sur 3 points.**
 - Individualisé et progressif.
- **L'arbitrage sur 3 points.**
 - Connaître et faire respecter les règles.
 - Utiliser un média (marqueur...) pour compter les points

Rappel règlement du tennis de table

➤ Tirage au sort et décompte des points :

Tirage au sort pour le choix du serveur et du camp,
Un match se déroule en 2 sets gagnants de 11 points.

➤ Le service :

- Le serveur doit se placer derrière la table,
- Le serveur attend le signal de l'arbitre pour servir,
- La balle est présentée dans la paume main ouverte, la main au-dessus de la table,
- 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 :

Un joueur marque un point lorsque son adversaire commet l'une des erreurs suivantes :

- Il n'arrive pas à renvoyer la balle.
- Il la renvoie en dehors de la demi table adverse.
- Il laisse rebondir la balle plusieurs fois dans son propre camp avant de la renvoyer
- Il touche la balle plusieurs fois de suite
- Il frappe la balle de volée (sans qu'elle rebondisse sur la table) au-dessus de sa demi table.
- Sa main libre touche la table
- Il déplace la table en jouant.
- Il effectue un mauvais service (voir service).

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

AFL évalués	Poin ts		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFL1 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 <p>Opt,.....,2pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 <p>2,5pts,.....,4pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 balle reçue <p>4,5pts,.....,6pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et lifté). Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés et replacements <p>6,5pts,.....,8pts</p>
AFL2 Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.	6	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	<ul style="list-style-type: none"> Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire. <p>Opt,.....,1,5pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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. <p>2pts,.....,3pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 <p>3,5pts,.....,4,5pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 <p>5pts,.....,6pts</p>
AFL3 Se préparer et s'entraîner. Assumer des rôles	6	Échauffement Arbitrage.	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat s'échauffe avec peu de série Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score. <p>Opt,.....,1,5pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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). <p>2pts,.....,3pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire. Il arbitre sans erreur et sans hésitation. <p>3,5pts,.....,4,5pts</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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) <p>5pts,.....,6pts</p>