



Epreuve de tennis de table BAC PRO ponctuel – Poitiers

➤ 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 gagnants de 11 points secs.**
- Les matchs sont arbitrés par un arbitre de la poule.

➤ Principes de passation de l'épreuve :

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 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.

- **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)

A 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.

Evaluation (tableau en annexe)

- **La prestation physique (niveau de jeu) est notée sur 7 points pondérée par le gain des rencontres.**
 - (ex : je gagne tous mes matchs dans le meilleur niveau, degré 4, j'obtiens 7 points. Si je les perds tous, j'obtiens 5,5 points)
- **La prestation technique et tactique 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'engagement et l'arbitrage sur 5 points.**
 - Connaître et faire respecter les règles.
 - Utiliser un média (marqueur...) pour compter les points
- **L'échauffement sur 3 points.**
 - Individualisé et progressif.

Rappel règlement simplifié 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 secs.

➤ 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	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4											
AFLP1 - Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	7	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<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 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> 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 											
		Gain des matchs		Gain des matchs		Gain des matchs		Gain des matchs								
		Poule de 3	0	0,5	1	1,5	2,25	3	3,5	4,25	5	5,5	6,25	7		
Poule de 4	0	0,33	0,66	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7
AFLP2 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 y a peu voire pas de déplacements Opt-----0,5pt	<ul style="list-style-type: none"> 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 1pt-----2pts	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat utilise efficacement plusieurs coups préférentiels d'attaque ou de défense. Ses services sont variés (différents placements, vitesse ou effets) Ses déplacements sont adaptés à la trajectoire de la balle reçue 2,5pts-----3,5pts	<ul style="list-style-type: none"> 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. 4pts-----5pts											
AFLP4 - 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	<ul style="list-style-type: none"> 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. Opt-----0,5 pt	<ul style="list-style-type: none"> 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) 1pt-----2pts	<ul style="list-style-type: none"> 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-----3,5pts	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat s'engage de manière optimale tout au long de la rencontre, quels que soit le score et les situations. Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles) 4-----5pts											
AFLP5 - Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	3	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux 0-----0,5pt	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat s'échauffe avec sérieux mais de façon incomplète 1 pt	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat s'échauffe avec sérieux 2 pts	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes sur l'ensemble des coups maîtrisés) 3 pts											