ACADÉMIE
DE BORDEAUX
Liberté
Égalité
Fraternité

Division des Examens et Concours
Inspection Pédagogique Régionale

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL
ET BREVET DES MÉTIERS D'ART
SESSION 2027

ÉPREUVES PONCTUELLES
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

TENNIS DE TABLE

Guide d'accompagnement à destination des candidats

Les différents guides présentent pour l'académie de Bordeaux les activités physiques et sportives retenues pour la session 2027 des Examens du baccalauréat professionnel et du brevet des métiers d'art. Chacun a pour enjeu d'accompagner les candidats pour se préparer et comprendre les attendus des différentes épreuves.

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

Les candidats qui relèvent de l'examen ponctuel choisissent deux épreuves relevant de deux champs d'apprentissages différents. Ces épreuves sont choisies parmi les activités proposées en annexe 2 de la circulaire du 2 avril 2025 parue au bulletin officiel n°18 du 1er mai 2025 et éventuellement parmi une des activités académiques fixées par le recteur d'académie pour l'examen ponctuel.

- 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 (800 mètres)**
Activité n°2	**Danse**
Activité n°3	**Tennis de table**
Activité académique	**Musculation poids de corps**

La participation à chacune de ces épreuves nécessite une tenue adaptée.

Le jury invite les candidats à se préparer à ces épreuves afin de garantir leur sécurité.

Chacune des deux épreuves est notée sur 20. La note obtenue par chacun des candidats résulte de la moyenne de ces deux notes.

ÉPREUVE : TENNIS DE TABLE

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

- Les candidats sont regroupés en poules de niveau homogène obtenues à partir d'une montante / descendante.
- Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points.
- Un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux joueurs d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.
- Les matchs sont arbitrés par un joueur de la poule.
- Le candidat est évalué sur **la réalisation de choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point,** ainsi que sur **sa capacité à mobiliser des techniques d'attaque efficaces** pour se créer et exploiter des occasions de marquer, ou **à résister et neutraliser l'attaque adverse** pour rééquilibrer le rapport de force.
- Pour ces deux premiers attendus, les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.
- La capacité à savoir **s'échauffer** et à **respecter et à faire respecter les règles** fait aussi partie intégrante de l'évaluation.

CONDITIONS DE L'ÉPREUVE

- L'épreuve se déroule en gymnase pendant les horaires précisés sur la convocation. Le candidat doit être présent 30 minutes avant le début de l'épreuve.
- Le candidat doit se présenter avec une tenue de sport adéquate (chaussures de sport lacées et vêtements adaptés – short ou survêtement, T-shirt).
- Le candidat doit **apporter sa raquette personnelle**, elle doit être **réglementaire (une plaque rouge et une noire)**.

DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION

1ère phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).
- Explication du déroulement de l'épreuve
- Échauffement (15 minutes minimum avant le début de l'épreuve et 2 minutes avant chaque match). Le candidat est observé et évalué durant les temps d'échauffement.

2ème phase :

➢ Classement en groupe de niveau par une phase de montante / descendante, dont l'organisation est laissée à la liberté du centre d'examen.
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.

3ème phase : Tournois par poule

➢ A l'issue de la phase montante / descendante, les jurys placent alors les candidats par poules de 3 minimum selon les niveaux constatés.
➢ Les poules de 3 joueurs sont 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, arbitré par le joueur libre de la poule.
➢ Un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux joueurs d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

CONSTATS - CONSEILS ISSUS DES PRÉCÉDENTES SESSIONS

Les candidats sont invités à **prendre connaissance du référentiel national d'évaluation en annexe 1.1, page 5** pour s'approprier les modalités de l'épreuve, les critères d'évaluation, la répartition des points.
Il est constaté que des candidats se présentent sans connaître l'activité ou l'épreuve ce qui n'est pas à leur avantage. Le niveau de pratique est hétérogène, celui-ci est notamment lié à la qualité de la préparation.
Comme pour toute épreuve, le tennis de table est une épreuve exigeante qui nécessite une réelle préparation à la fois sur le plan physique, technique mais aussi de connaissance du règlement. Négligée ou limitée, celle-ci est très souvent pénalisante pour les candidats qui sont donc fortement invités à pratiquer de façon régulière et rigoureuse.

Des **conseils de préparation** vous sont présentés afin de vous préparer efficacement à l'échéance de l'épreuve. A l'appui de vidéos, ils vous permettront dans un premier temps de vous auto-évaluer (**annexe 1.2 page 6**), pour ensuite, obtenir des exemples d'exercices à faire en guise d'entraînement pour progresser (**annexe 1.3 pages 7 et 8**). Les vidéos des différents exercices sont la propriété de Sikana (https://www.sikana.tv/fr).
Enfin, l'annexe 1.4 vous permet de mieux connaître et comprendre le règlement de l'activité pour être en mesure d'arbitrer sans erreur ni hésitation et le faire appliquer aux joueurs le jour de l'épreuve (**annexe 1.4 pages 8 et 9**).

ANNEXE 1.1 : RÉFÉRENTIEL NATIONAL D'ÉVALUATION – TENNIS DE TABLE

BO

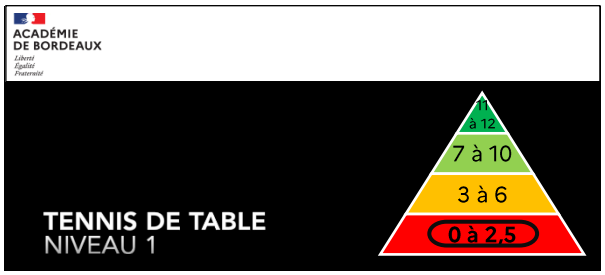
Bulletin officiel n° 18 du 1er mai 2025

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 point**	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 (smashs, 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 maitrisés). **3 points**

ANNEXE 1.2 : S'AUTO-ÉVALUER

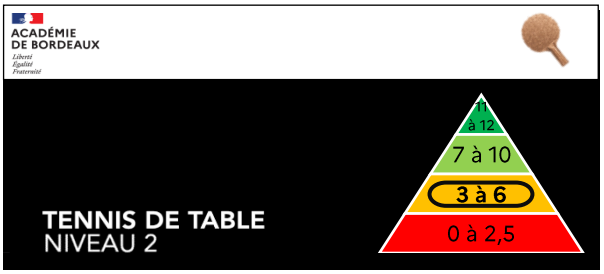
Déterminer son niveau initial est essentiel pour pouvoir réaliser des exercices adaptés à ses besoins et être en mesure de progresser.
Les vidéos ci-dessous devraient vous permettre de vous aider à identifier à quel niveau vous appartenez.

- **<u>Niveau 1</u> :**



https://podeduc.apps.education.fr/video/119204-tennis-de-table_niveau-1/

- **<u>Niveau 2</u> : Raquette de bronze**



https://podeduc.apps.education.fr/video/119208-tennis-de-table_niveau-2/

- **<u>Niveau 3</u> : Raquette d'argent**



https://podeduc.apps.education.fr/video/119209-tennis-de-table_niveau-3/

- **<u>Niveau 4</u> : Raquette d'or**



https://podeduc.apps.education.fr/video/119210-tennis-de-table_niveau-4/

ANNEXE 1.3 : SE PRÉPARER POUR RÉUSSIR L'ÉPREUVE

➢ S'échauffer : un préalable indispensable

			
Échauffement physique (partie 1) (mobilisation articulaire et mise en tension)	Échauffement physique (partie 2) (augmentation du rythme cardiorespiratoire)	Échauffement physique (partie 3) (montée en intensité)	Échauffement technique (échauffement à la table)

➢ Auto-évaluation en niveau 1 ? Entraînez-vous pour obtenir la raquette de bronze

		
Augmenter le contrôle de son coup droit	Améliorer le placement de votre revers	Gagner en précision : les zones bonus

➢ Auto-évaluation en niveau 2 ? Entraînez-vous pour obtenir la raquette d'argent

			
Attaquer en coup droit	Attaquer en revers	Varier les placements de balle	Améliorer ses déplacements

➢ Auto-évaluation en niveau 3 ? Entraînez-vous pour obtenir la raquette d'or

		
Réaliser un flip coup droit	Réaliser un flip revers	Attaquer après un service long

Attaquer après un service court

Améliorer son jeu de défense

ANNEXE 1.4 : 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 (avec 2 points d'écarts)

➢ Le service

Règles du service en vidéo

- Le serveur doit se placer derrière la table et attendre le signal de l'arbitre pour servir ;
- La balle est présentée dans la paume main ouverte, 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

Les règles essentielles

Connaître les fautes de jeu

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 adversaire ;
- 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 (cf. paragraphe ci-dessus).

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.

Bon courage !