

BAC PROFESSIONNEL : TENNIS DE TABLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
Niveau 4 : faire des choix tactiques pour gagner le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).		<ul style="list-style-type: none"> Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart. Le changement de service s'effectue tous les deux points sauf en cas d'égalité à 10 où le service devient alterné. Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des balles et des déplacements. 		
POINTS À AFFECTER	ELÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION 0	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 9 10	20
4 pts	GESTION DU RAPPORT DE FORCE	Le candidat subit le rapport de force sans tentative cohérente de modification.	Le candidat est suffisamment lucide pour identifier les coups d'attaque efficaces. Il tente de les mettre en œuvre régulièrement.	Le candidat modifie la mise en œuvre de ses attaques et de ses défenses si celle-ci s'avère inefficace après plusieurs tentatives.
8 pts	MISES EN ŒUVRE TACTIQUES ET INDICATEURS TECHNIQUES	Le candidat utilise prioritairement une arme d'attaque pour rompre l'échange (smash ou alternance rapide de placement de balle). Le service, par ses variations de placement ou de vitesse, est perçu comme une entrée dans le duel. Le candidat différencie son placement coup droit / revers dans les phases de moindre pression.	Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant la vitesse, le placement et un début de rotation de balle. Le candidat systématise un placement efficace sur des balles excentrées dans les phases de jeu de moindre pression.	Les rotations de balles sont différenciées et utilisées au service comme pendant l'échange. Le service prépare le troisième coup. Le candidat peut contrer plusieurs attaques franches (ex : bloc ou défense loin de la table) et parvient parfois à neutraliser voire inverser un rapport de force momentanément défavorable.
8 pts	GAIN DES RENCONTRES	<p>A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores</p> <p>Le gain du point est obtenu grâce à de nombreuses fautes grossières non provoquées ou une première attaque non contrée.</p>	Le gain du point s'obtient grâce à l'exploitation de balles favorables le plus souvent provoquées.	La rencontre est remportée en provoquant systématiquement l'apparition de balles favorables.