

Tennis de table - Epreuve Obligatoire Ponctuelle Académie de Lyon - Bac G T Pro 2021

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve				
NIVEAU 4 : Pour gagner le match, faire des choix tactiques. Construire le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).		Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Deux classements différents sont effectués : un classement général , filles et garçons séparés, et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non).				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Compétence de niveau 4 en cours d'acquisition	Compétence de niveau 4 acquise			
13 points	Qualité des techniques au service de la tactique Variété, qualité et efficacité des frappes Rapidité et équilibre des placements, déplacements et replacements	Pour gagner l'échange le candidat(e) utilise prioritairement un type de stratégie : placement, accélération, jeu défensif. Le candidat utilise des coups, en coup droit et en revers, en fonction de son placement par rapport à la balle. Le service, par ses variations de placement ou de vitesse met l'adversaire en difficulté. <p style="text-align: center;">0 pt à 6,75 pts</p>	Pour gagner l'échange, le candidat(e) met en place une stratégie de jeu qui peut prendre des formes différentes (jeu placé/accéléré ; coupé/lifté ; défense/attaque) . Dans les moments d'équilibre du rapport de force : Le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement le placement de la balle ou son accélération, un début de rotation apparaît : balles coupée (rotation arrière) ou liftées (rotation avant). Le candidat(e) varie le placement, la vitesse et/ou l'effet du service. Il prend l'avantage dans le jeu dès le service ou sur le retour du service. Le candidat(e) se déplace pour utiliser ses coups préférés. <p style="text-align: center;">De 7 pts à 11 pts</p>	Pour gagner l'échange le candidat(e) combine plusieurs stratégies pour faire basculer le rapport de force à son avantage. Deux types de jeu, valorisés de manière équitable, peuvent apparaître : - soit les déplacements sont suffisamment équilibrés et efficaces pour prendre l'initiative (frappes ou accélérations placées) ou jouer contre l'initiative adverse (blocs, balles coupées). - soit les déplacements sont suffisamment rapides pour jouer proche ou loin de la table afin de défendre, d'attaquer (smash, top spin), ou contre attaquer (blocs actifs, top sur tops ou contre tops). Les rotations de balle sont différenciées au service et pendant l'échange <p style="text-align: center;">De 11,25 pts à 13 pts</p>		
7 points	Gain des rencontres	Classement général par sexe 4 points	Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons De 0 à 1,25 pt	Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons De 1,5 à 2,75 pts	Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons De 3 à 4 pts	
		Classement dans la poule 2 points	Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants, Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.			
		Engagement 1 point	Le candidat obtient 1 point s'il marque au minimum 5 pts dans chaque set.			