

TENNIS DE TABLE CAP- BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 3 : Utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point et chercher à gagner.</p>		<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 A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
12 Points	LES ECHANGES dans le duel	<p>Le service est une simple mise en jeu. Les placements de balle intentionnels sont peu variés. Le rythme des échanges est lent et les actions sur la balle sont réactives.</p>	<p>Le candidat varie ses services en profondeur ou en direction afin d'entrer d'emblée dans le duel. L'alternance volontaire des placements de balle et les accélérations soudaines sont souvent décisives.</p>	<p>Le candidat utilise la variation de services en profondeur et en direction pour prendre l'initiative. De réels effets apparaissent, notamment au service. Les trajectoires s'aplatissent et le candidat peut répondre à une première accélération.</p>
	PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT	<p>Le candidat, souvent « collé » à la table, garde le même placement (de face) en coup droit et en revers. Les déplacements, lorsqu'ils sont observés, s'engagent tardivement après la frappe adverse.</p>	<p>Le candidat adopte un placement différencié en coup droit et en revers surtout lorsqu'il est en situation favorable. Les frappes excentrées s'effectuent souvent en déséquilibre et les replacements sont tardifs</p>	<p>Le candidat systématise un placement efficace sur des balles excentrées dans les phases de jeu de moindre pression. Début de replacement systématique dès la frappe</p>
8 Points	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>La rencontre est remportée grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées.</p>	<p>La rencontre est remportée grâce à l'exploitation de balles favorables occasionnellement provoquées.</p>	<p>La rencontre est remportée en provoquant régulièrement l'apparition de balles favorables.</p>

TENNIS DE TABLE BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>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).</p>		<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 A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts	
4 Points	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 celles-ci s'avèrent inefficaces après plusieurs tentatives.
8 Points	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 Points	GAIN DES RENCONTRES	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		
		Le gain du point est obtenu grâce à de nombreuses fautes grossières non provoquées ou une première attaque non contrée.	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.