

TENNIS - SESSION 2018		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
Compétences attendues NIVEAU 5 Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups,...) face à un adversaire identifié.		Les candidats jouent 2 matchs dans leur fourchette de classement et peuvent avoir à jouer un mini match supplémentaire, sur demande du jury, afin d'affiner la note. Si un joueur se blesse avant la fin de l'épreuve, le nombre de points obtenus sur 4 points pour « gain des rencontres » sera au prorata du nombre de matchs joués. Match en 1 manche de 4 jeux gagnants, avec jeu décisif de 5 points secs à 3 jeux partout, avec application de la règle du « no ad ».			 
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5			
2/20	Arbitrage	0 point Insuffisant Hésitation sur règlement	0,5 point Partiel Règlement connu mais manque d'autorité /clarté	1 point Bon Bonne maitrise du match	
	Echauffement	0 point Insuffisant Trop court ou trop général	0,5 point Partiel Manque certains aspects spécifiques au tennis (service, volée, coup droit, revers)	1 point Bon Echauffement type pré-match	
Gain des rencontres 4/20	NC à 30/3	0 point pour 0 gagné	0,5 point pour 1 match gagné	1 point pour 2 matchs gagnés	
	30/2 à 30/1	1 point pour 0 gagné	1,5 point pour 1 gagné	2 points pour 2 gagnés	
	30 à 15/3	2 points pour 0 gagné	2,5 points pour 1 gagné	3 points pour 2 gagnés	
	15/2 à 15	2,5 points pour 0 gagné	3 points pour 1 gagné	3,5 points pour 2 gagnés	
	5/6 et plus	3,5 points pour 0 gagné	3,75 points pour 1 gagné	4 points pour 2 gagnés	
10/20	Qualités des techniques au service de la tactique	0.5 point	1 point	1.5 point	2 points
	Service 2 pts	1 ^{ère} et 2ème balle explosive ou mise en jeu favorable au receveur	1ère balle explosive et 2ème balle sécurisée	Différenciation 1ère et 2ème balle avec variation vitesse ou direction	Variation des effets au service (1ère et 2ème balle)
	Vitesse et changement de rythme 2 pts	Prise de balle tardive avec déséquilibre arrière sur la frappe. Subit le rythme adverse	Jeu uniforme : Peu de capacité à changer de rythme	Capable de changer de rythme sur balle favorable	Accélération du jeu de façon maîtrisée, grâce à prise de balle tôt et accélération tête de raquette
	Variété frappe, effets 2 pts	1 seul effet utilisé de façon occasionnelle	1 effet préférentiel maîtrisé et efficace	2 effets maîtrisés dont 1 mieux exploité pour gagner l'échange	Tous les effets maîtrisés et efficaces dans la gestion du rapport de force
	Espace de jeu utilisé 2 pts	Jeu axial avec manque de longueur de balle	Jeu dans toute la largeur avec surtout des balles longues	Jeu dans toute la largeur avec début de variation profondeur	Totalité du ½ terrain adverse exploité
	Déplacements et Replacements 2 pts	Lents ou en réaction	Pas suffisamment anticipés ou rapides. D'où retard sur prise d'initiative adverse	Anticipés, mais surtout efficaces sur un axe préférentiel (avant/arrière ou latéral)	Anticipés, rapides et efficaces toutes directions
4/20	Entretien Analyse de jeu	Quelques vagues éléments d'observations sur les deux protagonistes	Identifie clairement les points forts/faibles d'un des deux protagonistes	Bonne analyse de jeu des deux protagonistes mais projet tactique inadapté ou Projet de jeu basique mais efficace, centré essentiellement sur les forces/faiblesses d'un seul des deux joueurs.	Met en relation ses observations (pts forts/faibles) avec un projet de jeu cohérent au vu du rapport de force établi
	Connaissances 3 champs Réglementaires Techniques Scientifiques	Connaissances réglementaires non maîtrisées ou vagues Connaissances trop floues	1 des 3 champs de connaissance bien maîtrisés (celui du règlement)	2 des 3 champs de connaissance bien maîtrisés	3 des 3 champs de connaissance bien maîtrisés