

TENNIS		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE					
COMPETENCE ATTENDUE - NIVEAU 5 :		Le match se joue en un set de 4 jeux gagnants, Jeu décisif à 3 partout. Le match se terminera dans tous les cas au bout de 30'. Les règles essentielles sont celles du tennis (terrain, filet, service, changement de côté, comptage). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires repérés de niveau proche. Le candidat réalise l'arbitrage d'au moins une rencontre. Chaque candidat participera à 2 ou 3 matchs selon les formules retenues par session. A l'issue de l'épreuve pratique, le candidat sera soumis à un entretien d'une durée maximale de 10 minutes avec deux membres du jury. La prestation physique du candidat est le point de départ de l'entretien (analyse de sa pratique lors de l'épreuve et des caractéristiques du jeu de ses adversaires). Dans un deuxième temps, le jury aborde les champs techniques, tactiques, physiques et mentaux (préparation et entraînement), culturels et réglementaires du tennis.					
Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc...) face à chaque adversaire.							
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	Dégrés d'acquisition du NIVEAU 5					
2/20	Le candidat gère son engagement et arbitre	Le candidat s'échauffe de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir le rôle d'arbitre mais ne le remplit pas correctement (annonce timide, défectueuse du score et des fautes...). 0 pt 0,5 pt	Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir le rôle d'arbitre mais présente quelques hésitations dans la décision. 0,75 1,25 pts	Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut assurer pleinement le rôle d'arbitre en montrant l'autorité nécessaire. 1,5 2 pts			
3/20	Espace de jeu adverse	Utilisation de l'espace latéral et profond 0 pt 1 pt	Utilisation de la totalité du terrain adverse 1,25 pts 2 pts	Utilisation de la totalité du terrain adverse en fonction de l'adversaire et de sa stratégie 2,25 pts 3 pts			
3/20	Déplacement/Replacement/Placement/Reprise d'appui	Déplacements tardifs et approximatifs. Ajustement aléatoire Remplacement qui ne tient pas compte des possibilités de renvoi. Reprise d'appui peu apparente 0 pt 1 pt	Déplacements appropriés en fond de court, approximatif vers l'avant et au filet Placement et remplacement anticipés en fond de court en fonction du renvoi Bon ajustement des techniques de déplacement et de placement au filet mais sans anticipation 1 pt 2 pts	Optimisation des multiples éléments à évaluer 2 pts 3 pts			
2/20	Volume et rythme de jeu	Le rythme de l'échange est lent et peu varié 0 pt 0,5 pt	Le rythme de l'échange est assez élevé. il élève en fonction des réponses adverses. 0,75 1,25 pts	Le rythme de jeu est très élevé et adapté aux potentialités adverses. 1,5 pts 2 pts			
2/20	Trajectoires	Utilisation des paramètres (longueur, hauteur et direction) lors de situations défavorables pour assurer la continuité du jeu. Frappes en déséquilibre sans transfert du corps vers l'avant. 0 pt 1 pt	Utilisation de multiples paramètres (longueur, hauteur, direction, vitesse et effet) pour se donner du temps et obtenir une situation favorable. 1 pt 2 pts	Utilisation et optimisation de tous les paramètres (longueur, direction, hauteur, vitesse et effet) pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. 2 pts 3 pts			
3/20	Techniques	Services: première balle explosive, deuxième en sécurité ou 2 balles identiques. Coup fort privilégié. Utilisation du coup faible seulement pour défendre Les bases techniques ne sont pas stabilisées 0 pt 1 pt	Services: différenciation de la première et de la seconde balle Utilisation des différents coups du tennis en privilégiant son point fort lors d'une situation favorable Les techniques sont maîtrisées. 1 pt 2 pts	Services : Variation des effets sur les deux balles Utilisation à bon escient de toutes les techniques et effets pour optimiser la gestion du couple risque/sécurité dans des rapports de force différents. 2 pts 3 pts			
3/20	Gain des rencontres	Calcul de l'attribution des points: (nombre de jeux gagnés + 2 par victoire) / nombre de jeux perdus Un candidat gagne 4/1 son premier match et perd 4/3 son deuxième match Calcul du coefficient: (4 jeux gagnés+3 jeux gagnés+2 pour la victoire)/5 jeux perdus = 1,8					
		0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts	2,5 pts	3 pts
		0<coef>0,6	0,7<coef>1,32	1,33< coef>1,65	1,66< coef >2	2,01< coef > 3,99	> 4
2/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	0 pt Analyse lucide et cohérente mais le candidat est incapable d'adapter son propre jeu. 0,5 pt	0,75 pt 1,25 pts Analyse pertinente de ses points forts et faibles s'ajoutant à une bonne lecture des points faibles de l'adversaire. Le projet de jeu est défini uniquement centré sur ses capacités de jeu. Peu d'adaptation du projet à la réponse adverse.	1,5 pts 2 pts Analyse très pertinente et très précise de la situation d'opposition. Le projet de jeu s'appuie sur les points forts et faibles de l'adverse au regard de ses propres possibilités			