

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE					
Proposer, mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche :		<ul style="list-style-type: none"> <li>Les candidats sont regroupés en poules filles et poules garçons de 4 à 6 joueurs de niveau homogène.</li> <li>Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres et arbitre au moins 2 rencontres. Une rencontre se joue au minimum en 2 tie-breaks gagnants (selon les règles de la FFT).</li> <li>Dans chaque rencontre, chacun des candidats dispose de quelques instants entre les jeux décisifs et à l'issue du dernier jeu décisif pour noter (sur une fiche préalablement fournie par le jury) les points forts et les points faibles du jeu de l'adversaire et du sien propre. Le candidat laisse ainsi une trace de son analyse de la rencontre.</li> </ul>			<b>CCF</b>	<b>TENNIS</b>	<b>SIMPLE</b>
NIVEAU 1 En utilisant la production de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.							
NIVEAU 2 En utilisant la précision et la puissance des frappes ainsi que les variations de rythme et d'effets de balles dans la production de trajectoires.							
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 1 non atteint	Degré d'acquisition Niveau1	Degré d'acquisition Niveau 2			
10/20	Volume et rythme de jeu	Le candidat joue souvent de face, renvoie les balles en zone centrale, attend la faute de l'adversaire. Il utilise essentiellement le coup droit. La fréquence d'échange ne varie pas. Le service est mal maîtrisé.	Le candidat utilise aussi bien le coup droit que le revers. Il accélère certaines frappes (notamment coup droit) et varie la direction de ses coups pour déplacer l'adversaire. Le service est maîtrisé mais peu dangereux.	La direction, la longueur, la force et les effets de balles sont variés. Le candidat utilise à bon escient la volée ou le smash. Le service fort ou précis (avec effets variés) est inclus dans la construction du point.			
	Déplacements et replacements	Le candidat est mal placé par rapport au rebond de la balle. Pas replacements inexistants ou top tardifs et effectués en pas courus (parfois dos au filet). Il est débordé sur les grands déplacements.	Le candidat est mobile et souvent correctement placé par rapport au rebond de la balle. Il utilise les pas courus en déplacement et les pas chassés en remplacement à bon escient.	Les déplacements sont rapides et équilibrés. Le remplacement est immédiat après la frappe. Un allègement (mise en action) est effectué au moment de la frappe adverse. Le candidat utilise parfois les montées au filet.			
05/20	Gain des rencontres *(1)	Chaque tie-break gagné ou perdu (+1pt ou -1pt) lors des rencontres aboutit au calcul d'un tie-break average (pouvant aller de +4pt à -4pt) qui détermine pour chaque candidat une note de gain de rencontres en fonction du niveau de sa poule.					
05/20	Analyse des rencontres	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez l'adversaire ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre.	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (à plat, lifté, coupé, slicé, amorti, lob, volée, croisé, décroisé ...)	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance du service.			

**COMMENTAIRES :** Une balle non touchée peut, en tennis, constituer un indicateur objectif pour le joueur concerné (gestion de l'espace de jeu), ou son adversaire (volume et rythme de jeu). La fiche d'analyse des rencontres ne peut donner lieu à une dissertation. Pour chaque set, la mise en rapport par des flèches des caractéristiques du jeu adverse et du sien propre permettra au candidat de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité (terminologie spécifique, etc.) ainsi que son niveau d'analyse tactique (les choix opérés au début et en cours de rencontres dans le domaine du service, de la relance, de la prise d'initiative, etc.). Seules quelques lignes (ou quelques mots) de commentaires pourront être demandées par le jury.

1 – Pour chaque rencontre la différence de tie-breaks entre les deux joueurs est cumulée ; Exp : 1<sup>re</sup> rencontre A bat B par 2 tie-breaks à 1 donc A = +& et B = -1 ; 2<sup>me</sup> rencontre A perd contre C 2 TB à 0 donc A = -1, B = -1, C = +2

Cela confère à chaque joueur une note en fonction du niveau de jeu de sa poule, dans le tableau ci-contre :

Des rencontres inter-poules (Ex : 1<sup>re</sup> poule niveau 2 contre dernière poule 3) peuvent être envisagées si nécessaire pour moduler une note.

POULE	SET-AVERAGE SUR 2 RENCONTRES		
	2pts et plus	De +1pt à -1pt	-2pts et moins
NIVEAU 1	<b>2</b>	<b>1,5</b>	<b>1</b>
NIVEAU 2	<b>3,5</b>	<b>3</b>	<b>2,5</b>