

# FICHE CANDIDAT

Session 2020

Épreuve facultative en ponctuel



## TENNIS

*Cette fiche a pour objet de vous présenter de manière succincte les modalités de cette épreuve et de vous donner quelques conseils de préparation.*

L'épreuve de TENNIS est composée :  
d'une prestation physique notée sur 16 points et d'un entretien noté sur 4 points.

### 1. Déroulement de la prestation physique

- Pendant l'échauffement les membres du jury observent les candidats afin de les classer par niveau dans une poule de trois.
- Chaque candidat dispute au moins **deux rencontres** contre des adversaires de niveau identique.
- Chaque rencontre se joue en un set de **4 jeux gagnants** avec **jeu décisif à 3 jeux partout**. Chaque candidat sera aussi placé en situation **d'arbitre**.
- Au terme du 2<sup>nd</sup> jeu, les candidats sont questionnés par le jury sur une analyse du début de rencontre et l'élaboration d'un projet de jeu.

## **2. La notation de la prestation physique sur 16 points**

- **Une note de 0 à 16** est proposée par le jury. Cette note correspond aux points acquis dans l'épreuve de prestation physique.
- Les critères pour la notation de l'épreuve physique sont:
  1. Efficacité stratégique dans la gestion des duels.
  2. Qualité des techniques au service de la tactique.
  3. Le candidat gère son échauffement et arbitre.
  4. Le nombre de matchs gagnés est comptabilisé.

## **3. Entretien sur 4 points**

- L'entretien **ne peut excéder 15 minutes**. Il permet au jury d'apprécier les connaissances et les qualités de réflexion sur l'expérience personnelle.
- Il s'appuie sur des champs de questionnement qui dépassent le retour sur la prestation physique qui vient d'être réalisée.
- À titre d'exemple :
  1. Analyse sur le rapport de force et explicitation de la stratégie mise en œuvre.
  2. Savoir s'appuyer sur des éléments propres à son jeu et à celui de l'adversaire pour mettre en place un projet tactique.

## **4. Aide à la préparation**

- ✓ **Il est difficile aux candidats non classés de révéler un niveau de compétences en adéquation avec les attendus de l'épreuve.**
- ✓ Ce type d'épreuve requiert une préparation physique adaptée ainsi qu'une pratique régulière de l'activité.
- ✓ Les candidats classés apporteront leur licence FFT.
- ✓ Une tenue adaptée est exigée (chaussure de tennis - short ou jupe de tennis).
- ✓ Chaque candidat apporte sa raquette et deux balles neuves.
- ✓ Le niveau 5 de compétences du référentiel tennis est attendu (Bulletin Officiel Spécial n° 5 du 19 juillet 2012, et Bulletin Officiel n° 9 du 1<sup>er</sup> mars 2018). Le candidat devra être capable de :
  - « Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, ...) face à chaque adversaire ».

## Tennis (épreuve facultative) - BOEN Spécial n°5 du 19 juillet 2012 - Baccalauréat Général et Technologique

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve				
<b>Niveau 5 :</b> Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, ...) face à chaque adversaire.		Les matchs se jouent en un set de 4 jeux gagnants avec jeu décisif à 3 jeux partout. Les règles essentielles sont celles du tennis (terrain, filet, service, décompte des points, changement de côté), chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau proche et arbitre au moins une rencontre. À chaque changement de côté, le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.				
<b>Points à affecter</b>						
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5				
		0 point points	9	10 points points	16	17 points points
4/20	<b>Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force</b>	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.		Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.		l'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités.
10/20	<b>Qualité des techniques au service de la tactique</b>  Variété qualité et efficacité des actions de frappe Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements	Utilisation principalement de l'espace latéral et profond. Vitesse d'exécution souvent uniforme. Replacement sans tenir compte des possibilités de renvoi. Variation des trajectoires (longues, hautes et croisées) quand le rapport de force est défavorable. Frappes souvent en déséquilibre, sans transfert du poids du corps vers l'avant. Déplacements souvent tardifs et approximatifs, ajustements rares. Au service : première balle explosive, 2 balles identiques, ou 2 <sup>e</sup> balle sécuritaire.		Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Variation de la vitesse d'exécution (quelques accélérations maîtrisées), et utilisation d'un même effet dans un schéma préférentiel (ex : chop en revers pour défendre). Le joueur se replace en fonction des renvois probables (anticipation), et fait varier ses trajectoires (vitesse, direction, longueur, hauteur, effet) pour se donner du temps. Placement anticipé en fond de court, mais les déplacements vers le filet restent approximatifs. Différenciation première et seconde balle avec des variations en direction et en vitesse.		Optimisation de la gestion du couple risque / sécurité : variations de rythme en fonction du rapport de force. Le joueur masque ses coups pour créer de l'incertitude. Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapports de forces différents. Mise en action rapide et engagement physique optimal. Variation des effets au service sur les 2 balles.
2/20	<b>Le candidat gère son engagement et arbitre</b>	Le candidat s'échauffe, au mieux, 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.		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.		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.
4/20	<b>Gain des rencontres</b>	Les points de gain des rencontres sont attribués à chaque joueur en fonction du niveau de jeu réel et du nombre de matchs gagnés, en tenant compte des écarts de scores.				

## Tennis (épreuve facultative) - BOEN n° 9 du 1<sup>er</sup> mars 2018 - Baccalauréat Professionnel

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<b>Niveau 5 :</b> Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, ...) face à chaque adversaire.		Les matchs se jouent en un set de 4 jeux gagnants avec jeu décisif à 3 jeux partout. Les règles essentielles sont celles du tennis (terrain, filet, service, décompte des points, changement de côté). Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau proche et arbitre au moins une rencontre. À chaque changement de côté, le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.		
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
4 points	<b>Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force</b>	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.	Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.	L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités.
10 points	<b>Qualité des techniques au service de la tactique</b>  Variété qualité et efficacité des actions de frappe Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements	Utilisation principalement de l'espace latéral et profond. Vitesse d'exécution souvent uniforme. Replacement sans tenir compte des possibilités de renvoi. Variation des trajectoires (longues, hautes et croisées) quand le rapport de force est défavorable. Frappes souvent en déséquilibre, sans transfert du poids du corps vers l'avant. Déplacements souvent tardifs et approximatifs, ajustements rares. Au service : première balle explosive, 2 balles identiques, ou 2 <sup>e</sup> balle sécuritaire.	Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Variation de la vitesse d'exécution (quelques accélérations maîtrisées), et utilisation d'un même effet dans un schéma préférentiel (ex : chop en revers pour défendre). Le joueur se replace en fonction des renvois probables (anticipation), et fait varier ses trajectoires (vitesse, direction, longueur, hauteur, effet) pour se donner du temps. Placement anticipé en fond de court, mais les déplacements vers le filet restent approximatifs. Différenciation première et seconde balle avec des variations en direction et en vitesse.	Optimisation de la gestion du couple risque / sécurité : variations de rythme en fonction du rapport de force. Le joueur masque ses coups pour créer de l'incertitude. Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapports de forces différents. Mise en action rapide et engagement physique optimal. Variation des effets au service sur les 2 balles.
2 points	<b>Le candidat gère son engagement et arbitre</b>	Le candidat s'échauffe, au mieux, 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.	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.	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.
4 points	<b>Gain des rencontres</b>	Les points de gain des rencontres sont attribués à chaque joueur en fonction du niveau de jeu réel et du nombre de matchs gagnés, en tenant compte des écarts de scores.		