

## OPTION FACULTATIVE PONCTUELLE TENNIS

<b>COMPETENCE ATTENDUE</b>		<b>PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE</b>				
<p><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.</p>		<b>Degrés d'acquisition du NIVEAU 5</b>				
		<b>0 point</b>	<b>9 points</b>	<b>10 points</b>	<b>16 points</b>	<b>17 points</b>
<b>PTS A AFFECTER</b>	<b>ELEMENTS A EVALUER</b>					
<b>4/20</b>	<p><b>Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force</b></p>	<p>L'analyse du temps de jeu précédé 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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
<b>10/20</b>	<p><b>Qualité des techniques au service de la tactique</b></p> <p>Variété qualité et efficacité des actions de frappe</p> <p>Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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).</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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).</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapports de forces différents.</p> <p>Mise en action rapide et engagement physique optimal.</p> <p>Variation des effets au service sur les 2 balles.</p>	<p>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.</p> <p>Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapports de forces différents.</p> <p>Mise en action rapide et engagement physique optimal.</p> <p>Variation des effets au service sur les 2 balles.</p>
<b>2/20</b>	<p><b>Le candidat gère son engagement et arbitre</b></p>	<p>Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement.</p> <p>Il accepte de tenir le rôle d'arbitre mais ne le remplit pas correctement.</p>	<p>Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité.</p> <p>Il peut tenir le rôle d'arbitre mais présente quelques hésitations dans la décision.</p>	<p>Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité.</p> <p>Il peut tenir le rôle d'arbitre mais présente quelques hésitations dans la décision.</p>	<p>Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération.</p> <p>Il peut assurer pleinement le rôle d'arbitre en montrant l'autorité nécessaire.</p>	<p>Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération.</p> <p>Il peut assurer pleinement le rôle d'arbitre en montrant l'autorité nécessaire.</p>
<b>4/20</b>	<p><b>Gain des rencontres</b></p>	<p>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.</p>				