

CAP-BEP : Tennis

| COMPETENCES ATTENDUES | | PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE | | |
|--|---|--|---|---|
| <p>Proposer, mener à court terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain des rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche.</p> <p>Niveau 1 : En utilisant la production de frappes régulières et parfois variées (longueur et direction) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p> <p>Niveau 2 : En utilisant la production de frappes variées (longueur, direction et vitesse de balle) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p> | | <p>Suite à une observation préalable de niveau de jeu des candidats (débutants, débrouillés, confirmés), ceux-ci sont répartis sur les terrains par groupes de niveau permettant d'homogénéiser des poules de 4 joueurs environ, mixtes ou non. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires différents et arbitre au moins 2 fois. Une rencontre se joue en 2 sets gagnants (règle du no ad. jeu décisif à 2 partout). Les balles utilisées pour l'épreuve sont des balles de tennis intermédiaires ou des balles de mini tennis (plus lentes) . Avant chaque rencontre, le candidat propose par écrit son projet de jeu et l'analyse avec le jury par oral après le match.</p> <ul style="list-style-type: none"> • débutant : renvoi simple et aléatoire. • débrouillé : échanges réguliers sans variations de frappes. • confirmé : échanges réguliers avec variations de frappes. | | |
| Points à affecter | Eléments à évaluer | NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION | DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 | DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 |
| 10 / 20 | Volume et rythme de jeu / 6 points | Le candidat joue souvent de face. Les trajectoires produites sont aléatoires, peu variées et / ou lentes. La conclusion de l'échange se traduit souvent par une faute directe. 0 - 2 points | Le candidat soutient l'échange et varie les trajectoires de manière intentionnelle (hauteur, direction, longueur) sans changement de rythme. 2,5 - 4 points | Le candidat soutient l'échange et varie les trajectoires de manière intentionnelle. Les balles sont parfois prises plus tôt pour accélérer le jeu et terminer le point à la volée. 4,5 - 6 points |
| | Déplacements, placements, replacements / 2 points | Déplacement peu rapide et tardif. Absence de replacement, reste sur le lieu de la frappe 0 - 0,5 points | Déplacement adapté mais non anticipé. Replacement aléatoire. 1 - 1,5 points | Déplacement peu rapide et tardif. Le replacement est au centre de la ligne de fond de court. 2 points |
| | Service / 2 points | Service par-dessous (à la cuillère) 0 - 0,5 points | Service par en haut sans boucle 1 - 1,5 points | Service par en haut mais irrégulier 2 points |
| 07/ 20 | Niveau de jeu et gain des rencontres / 5 points / 2 points | Chaque joueur part avec un capital de points départ (acquis en fonction de son niveau de jeu) auquel s'ajoute ses points de victoire: Capital de départ : débutant= 0→1point ; débrouillé= 2→3 points; confirmé =4→5 points Points de victoire : victoire = 1 point ; défaite = 0 point | | |
| 03 / 20 | Analyse des rencontres | Absence de projet ou projet inexploitable. 0 point | Le faible nombre de caractéristiques repérées chez l'adversaire ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle. La terminologie est inadéquate ou pauvre. 1 point | La terminologie utilisée est celle de l'activité (prise d'initiative, service, retour, frappe, volée, amorti, smash, lift, slice, effet coupé ou chopé...) mais cela reste général et /ou sans mise en relation des différentes caractéristiques de jeu 3 points |