

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

LIVRET CANDIDAT

EXAMEN FACULTATIF PONCTUEL
BACCALAUREATS GENERAUX ET
TECHNOLOGIQUES.

EPREUVE : TENNIS

Session 2018

En référence aux BO n° 7 du 16 février 2012 et au BO spécial n° 5 du 19 Juillet 2012. Cette brochure présente pour le centre des examens de Tunisie les activités physiques et sportives retenues pour la session 2018 des Examens des Baccalauréats Généraux et technologiques.

Les épreuves dont la définition et les modalités d'évaluation sont arrêtées ici pour l'examen facultatif ponctuel s'organisent de la façon suivante

« L'enseignement d'option facultative est une approche spécialisée fondée sur la pratique approfondie d'une ou deux activités physiques, sportives et artistiques.... L'objectif principal est de poursuivre l'approfondissement du processus de préparation et de réalisation d'une performance dans une activité spécifique. »

Evaluation de l'option facultative en E.P.S :

« Elle relève soit du contrôle en cours de formation, soit de l'examen ponctuel terminal. »

« Les candidats dispensés de l'épreuve obligatoire d'éducation physique et sportive ne peuvent présenter l'épreuve facultative. De même les candidats à l'épreuve d'éducation physique et sportive de complément ne peuvent s'inscrire à l'épreuve facultative »

Elle s'adresse à tout candidat ayant passé les épreuves de l'enseignement commun CCF comme en ponctuel. Les candidats inscrits à l'examen facultatif ponctuel choisissent une épreuve parmi :

- ☐ **Natation de distance,**
- ☐ **Tennis,**
- ☐ **Judo,**
- ☐ **Danse,**
- ☐ **Basket-ball.**

- ☞ L'épreuve se compose de deux parties : une épreuve physique et un entretien.
- ☞ L'épreuve physique est notée sur 16 points, en référence au niveau 5 de compétence attendue fixé nationalement. Les exigences sont identiques à celles du contrôle en cours de formation.
- ☞ Pour les épreuves retenues à l'échelon académique, la compétence et le référentiel de niveau 5 sont validés par la commission académique.
- ☞ L'entretien noté sur 4 points doit permettre d'attester les connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et la réflexion du candidat sur sa pratique.
- ☞ La note obtenue sur 20 points est transmise au président du jury pour attribution définitive et pour information à la commission académique. Un bilan de la session est établi à partir des rapports des responsables des centres d'examen.

Il est fortement conseillé d'amener une bouteille d'eau et de prendre un petit déjeuner adapté au type d'effort de l'épreuve.

EPREUVE: TENNIS

Accompagnateurs : Aucun observateur ne sera autorisé à proximité des courts de tennis pendant la durée de l'épreuve.

I - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre des adversaires de niveaux proches.
- Chaque rencontre se joue en 1 jeu décisif. de 11 ou 15 points gagnants en fonction du nombre de candidats.
- Les changements de côtés s'effectueront tous les 6 points.
- Chaque candidat devra arbitrer au moins un match.

II - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- L'épreuve se déroule sur un terrain extérieur en dur.
- Une tenue adaptée est exigée (chaussure de tennis réglementaires - short ou jupe de tennis).
- Chaque candidat apportera sa raquette et une boîte de balles neuves.

III - COMPÉTENCES ATTENDUES :

- Le niveau 5 de compétence du référentiel tennis (BO spécial n° 5 du 19 juillet 2012).
- 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, etc...) face à chaque adversaire ».
- Le niveau minimum requis est d'un classement FFT de 3^{ème} série (Représente un joueur expérimenté ayant vécu 3 h d'entraînement par semaine pendant au moins 3 ans et ayant disputé au moins 30 matchs officiels par an).

IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION:

• Accueil + Echauffement + Evaluation des niveaux :

- Explication du déroulement et des attendues de l'épreuve. - Echauffement général et spécifique 10 min (1 contre 1 sur demi-terrain). - Pendant l'échauffement les membres du jury observent les candidats afin de les classer par niveaux.

• Prestation physique :

- Chaque candidat rencontre au moins 2 adversaires en 1 jeu décisif de 11 ou 15 points gagnants.

- Entre chaque rencontre, le joueur disposera de 3 à 5 min de récupération.

□ Analyse du jeu :

à chaque changement de côté, chacun des candidats analyse la séquence passée et propose une stratégie pour les jeux suivants. (cf fiche d'analyse)

- **Entretien :**

- L'entretien d'une durée de 15 min maximum atteste des connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur les rencontres qu'il vient de réaliser.
- Il est évalué selon les modalités du référentiel (voir BO spécial n°5 du 19 juillet 2012).

V - MODALITES D'ÉVALUATION

- Cf. référentiel

VI - L'ENTRETIEN

- Les candidats devront passer un entretien oral à l'issue de la prestation physique, d'une durée maximale de 15 min et évalué sur 4 points.
- Durant l'entretien le candidat analysera sa prestation physique en s'appuyant sur les aspects techniques, tactiques, réglementaires, culturels, ainsi que sur les principes relatifs à la préparation physique et mentale.

VII - ANNEXES : PISTES POUR L'ENTRETIEN

- ☐ Exemples de questions :

- Décrivez la réalisation d'un service lifté, d'un smash...
- Comment le joueur peut-il s'organiser pour prendre du temps à son adversaire ?
- Utilisez- vous ce principe tactique ? Pourquoi ?
- Connaissez-vous d'autres principes tactiques ?
- Quelles sont les principales qualités physiques nécessaires à un joueur de tennis ? Donner quelques exemples d'exercices permettant de les développer.
- Quels grands principes organisent la planification de l'entraînement au cours d'une saison sportive ?
- Citez tous les cas au cours desquels l'arbitre doit annoncer une faute de pied ?

BAC EPS Option TENNIS
FICHE INDIVIDUELLE : ANALYSE DES RENCONTRES

NOM :
PRÉNOM :
CLASSEMENT :

1^{er} MATCH : CLASSEMENT de mon adversaire :

Mes points forts	Mes points faibles
Points forts de mon adversaire	Points faibles de mon adversaire
MON PROJET DE JEU POUR LA FIN DE MATCH	

2^{ème} MATCH : CLASSEMENT de mon adversaire :

Mes points forts	Mes points faibles
Points forts de mon adversaire	Points faibles de mon adversaire
MON PROJET DE JEU POUR LA FIN DE MATCH	

Référentiel pour le tennis

TENNIS		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence attendue		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.				
Niveau 5 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 à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5				
		0 point	9 points	10 points	16 points	17 points
04/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	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	Qualité des techniques au service de la tactique 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. Remplacement 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 2ème 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.
02/20	Le candidat gère son engagement et arbitre	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.
04/20	Gain des rencontres	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.				

Note Sur 20 Ramenée sur 16 points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	0,8	1,6	2,4	3,2	4	4,8	5,6	6,4	7,2	8	8,8	9,6	10	11	12	13	14	14	15	16