	CONSIGNES DE TRAITEMENT	Réf : CO_PRD_5355
		Date : 25/07/2016
	CONSIGNE D'ENCODAGE	Ver : 03
		Page 1 sur 6

Date	Version N°	Nature des modifications	Rédigé par	Vérifié par	Validé par
25/07/2016	01	Création	R .Fanilo	Mariolla/Bebi	Mariolla/Bebi
08/09/2016	02	Mise à jour	R .Fanilo	Mariolla/Bebi	Mariolla/Bebi
13/10/2016	03	Mise à jour	R.Fanilo	Mariolla	Mariolla

CONSIGNE D'ENCODAGE DE MATCH DE TENNIS

- **On analyse le jeu à partir du serveur** c.à.d. qu'à chaque changement du service on change de joueur ou d'équipes à analyser que ce soit pour un match de simple ou de double.
- **L'analyse d'un point commence toujours par l'analyse du service.**

I. ANALYSE DU SERVICE

Codez l'une des parties visées :

Viser le Coup droit

Coup droit corps

Viser le revers

Revers Corps

Remarque: si la balle retombe à gauche dans le carré de service → vise le coup droit pour un relanceur gaucher, mais vise le revers pour un relanceur droitier (valable en simple uniquement)

- ⇒ Si la balle est fautive (filet ou autres): on estime si la balle allait sur le coup droit ou sur le revers ou au corps.
- ⇒ Si la balle est bonne : on prend en considération l'intention du serveur (vise le coup droit ou vise le revers) même si le relanceur se décale.
- ⇒ Si la balle arrive droit sur le relanceur ou si celui-ci fait un déplacement en sens contraire de la balle, alors il s'agit d'un service au corps.

II. FIN DU POINT :3 cas de figure

1- Le point se termine après un service

1^{er} cas : le serveur effectue un ace :

Ace


2^{ème} cas : le serveur a fait une faute :

Filet

Longueur

Latéral

Remarques : Si le premier service est fautive, une seconde séquence identique à la première s'ouvre pour le second service.

	CONSIGNES DE TRAITEMENT	Réf : CO_PRD_5355
		Date : 25/07/2016
	CONSIGNE D'ENCODAGE	Ver : 03
		Page 2 sur 6

- Le service est également faute lorsqu'il y a une faute de pied (le serveur touche la ligne avant sa frappe)
- Lorsqu'au service une balle touche la partie supérieure du filet (sangle ou bande) et retombe en dehors du carré de service, le service est considéré comme étant **dans le filet**. Par contre rien à encoder s'il s'agit d'un **NET (la balle retombe dans le bon carré de service)** puisque le service est à rejouer.

2- Le point se termine sur un retour

1^{er} cas : retour gagnant

➔ Lorsque le serveur ne parvient pas à toucher la balle retournée, ou la touche du bout de sa raquette.

➔ Lorsque le relanceur met en **grande difficulté** le serveur pour provoquer sa faute.

2^{ème} cas : faute

Filet

Longueur

Latéral

Dans le cas où le serveur a effectué un service- volée :

Passing

⇒ Dans tous les cas, il faut indiquer la trajectoire du coup effectué par le relanceur :

Croisé

Décroisé

Point de vigilance: La trajectoire du retour permet d'enregistrer le point, une fois encodé on ne pourra plus modifier le point, sinon cliquer


Annuler dernier points

3- Le point se termine par un échange

1^{er} cas : le serveur gagne le point

Le relanceur ne parvient pas à toucher la balle	Le serveur a provoqué la faute de l'adversaire	Le relanceur a fait une faute directe
Coup gagnant	Faute adverse provoquée	Faute adverse directe

Remarque : L'amortie qui est un coup d'attaque effectuée pour mettre l'adversaire en difficulté est considérée comme un coup gagnant.

	CONSIGNES DE TRAITEMENT	Réf : CO_PRD_5355
		Date : 25/07/2016
	CONSIGNE D'ENCODAGE	Ver : 03
		Page 3 sur 6

2^{ème} cas : le serveur perd le point

Le serveur ne parvient pas à toucher la balle	Le relanceur a provoqué une faute du serveur	Le serveur a fait une faute directe
Coup gagnant adverse	Faute provoquée par l'adversaire	Faute directe du serveur

III. CODAGE DU DERNIER COUP DE RAQUETTE

(Pour le cas d'une faute provoquée, le dernier coup de raquette à coder est le coup qui a provoqué la faute)


Pour éviter toute confusion pour savoir si le joueur a été mis en difficulté ou non sur son dernier coup de raquette, voici un indice pour clarifier le degré de difficulté : il faut s'aider de la hauteur de sa dernière frappe ; le joueur est en bonne posture(aucune difficulté) lorsqu'il frappe la balle à hauteur d'épaule pour une volée, ou à hauteur de hanche bien devant lui pour un coup de fond de court.

Coups : Coup droit Revers Volée/ Smash Passing

Trajectoires: Croisé ou Décroisé (avec sa subtilité lorsque le joueur décale autour d'un coup prévu à jouer. Plus se focaliser sur la zone où va tomber la balle pour bien les différencier.

Positions : Attaque Défense Neutre

- ✓ En attaque : joueur dominant l'échange en mettant en difficulté l'adversaire, en effectuant un passing après avoir réalisé une amortie pour attirer l'adversaire au filet.
- ✓ En défense : joueur subissant l'échange, ou en situation de passing
- ✓ Neutre : Pas de danger, ni en attaque ni en défense mais remise en jeu (en slicé) sans réelle intention d'attaque

	CONSIGNES DE TRAITEMENT	Réf : CO_PRD_5355
		Date : 25/07/2016
	CONSIGNE D'ENCODAGE	Ver : 03
		Page 4 sur 6

Pour déterminer la position, il est aussi possible d'analyser soit :

- ❖ **La position sur le terrain** (un joueur qui recule est forcément en position défensive, s'il avance à l'intérieur du terrain il est en attaque et s'il reste près de la ligne lors de la frappe il est en position neutre)
- ❖ **L'attitude et l'intention lors des coups** (un joueur qui n'a pas eu le temps de faire sa préparation est en position défensive, s'il est dans le terrain et qu'il avance en frappant : il est en position d'attaque)
- ❖ **Par contre, seule la position sur le terrain ou l'attitude lors des coups ne suffit pas pour définir la position de frappe (sauf pour l'amortie) ; Il faut alors tenir compte également de la situation de jeu (passing, volée..), la vitesse de frappe de l'adversaire, l'équilibre lors de la frappe...**

Point de vigilance: La position permet d'enregistrer le point, une fois que la position est encodée on ne pourra plus revenir sur le point.

CORRECTION D'UNE SAISIE ERRONEE

Il existe deux façons de modifier une saisie erronée non validée et non enregistrée :

- Appuyez sur le bouton **ESC** pour annuler le point en cours
- Cliquez sur un autre bouton actif en bas à droite : **Annuler dernier points**

Coup droit


C'est un coup effectué du côté de la main qui tient la raquette. Des rares joueuses effectuent leur coup droit avec une prise à deux mains.

Revers

C'est un coup effectué du côté opposé à la main qui tient la raquette, et peut être aussi bien joué à une ou deux mains pour l'ensemble des joueurs.

Ace

Balle de service gagnante, que le relanceur n'a pas pu toucher avec sa raquette.

	CONSIGNES DE TRAITEMENT	Réf : CO_PRD_5355
		Date : 25/07/2016
	CONSIGNE D'ENCODAGE	Ver : 03
		Page 5 sur 6

Passing

Un passing est un coup réalisé du fond de court, quand l'adversaire se trouve au filet pour obtenir un point gagnant.

Volée/ Smash

Ce sont des coups effectués avant que la balle ne touche le sol. La demi-volée est considérée comme étant un coup normal, alors que le smash après rebond est à encoder comme smash.

Croisé

Coup effectué dans la diagonale du court ou à peu près parallèle à la diagonale (volée croisée)

Décroisé

La balle prend une trajectoire parallèle aux lignes des couloirs, ou lorsque le joueur refuse de jouer en revers et joue dans la diagonale : ce coup a alors bien une trajectoire décroisée.

BALLE BONNE ET BALLE FAUTE

- Une balle est bonne quand elle passe au-dessus du filet et que son premier rebond est à l'intérieur du terrain (à l'intérieur des lignes de simple, à l'intérieur des couloirs pour le double)
- Une balle est dite faute dans ces trois cas :

1^{er} cas : elle va directement dans le filet:

Dans le filet

2^{ème} cas : elle sort de la ligne de fond du court en échange et derrière la ligne de service pour un service

En longueur


3^{ème} cas : elle rebondit dans les couloirs

En latéral

Les gestes des joueurs permettant de savoir quand la balle est bonne ou faute :

➤ *Lors d'une balle bonne:*

Lorsqu'une balle est bonne le joueur fait un signe avec sa main à plat (en bas)

	CONSIGNES DE TRAITEMENT	Réf : CO_PRD_5355
		Date : 25/07/2016
	CONSIGNE D'ENCODAGE	Ver : 03
		Page 6 sur 6

- *Lors d'une balle fautive* : Généralement lorsqu'une balle est fautive, le joueur arrête tout de suite le jeu. Cependant, il lève le doigt ou entoure la marque de la balle (sur terre battue) avec sa main ou sa raquette.

Remarque : il est aussi possible de savoir si la balle est bonne à partir de l'attitude des joueurs, comme l'encouragement, ou fautive en cas de mécontentement.

DECOMPTE DES POINTS

Le décompte des points s'effectue comme suit :

Pas de point : 0

Premier point : 15

Second point : 30

Troisième point : 40

Quatrième point : JEU

En cas d'égalité à 40A, la marque est comptée **AVANTAGE** pour le joueur qui gagne le point suivant. Si le joueur gagne le point par la suite, il remporte le JEU. Par contre, si c'est l'adversaire qui gagne les 2 joueurs reviennent à 40A ou égalité et ainsi de suite.

Un SET se termine lorsqu'un des deux joueurs gagne 6 JEUX et qu'il a au minimum 2 JEUX D'ECART sur son adversaire (ex : 6/1, 6/3, 6/4...). A 5/5 le set se gagne à 7 (7/5) et toutefois à 6/6 dans toutes les manches on joue un jeu décisif (7/6).

Point de vigilance : pour certains tournois (jeunes -10ans), le set se termine à 4 jeux, et dans le jeu on applique la règle du **NO AD** (sans avantage). A savoir , lorsqu'on est à 40A, le joueur qui gagne le point suivant gagne directement le jeu.

Un match se joue au meilleur de **3 SETS** à l'exception des matchs au meilleur de 5 SETS lors des rencontres des 4 tournois du Grand Chelem, de Coupe Davis ainsi que la finale en simple messieurs et double messieurs du tournoi Olympique.

- ⇒ Si un joueur gagne 2 SETS consécutifs : alors il gagne le match
- ⇒ Si un joueur gagne le 1^{er} SET et que son adversaire gagne le 2nd SET : on entre dans le 3^{ème} SET et celui qui gagne ce DERNIER SET remporte alors le match.
- ⇒ Le 3eme SET peut se dérouler sous le format de set décisif (super tie break) pour les matchs des jeunes ou vétérans et double mais aussi avec deux jeux d'écarts (Grand Chelem Junior).