

BASKET

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Rechercher le gain d'une rencontre de basket-ball par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>NIVEAU 2 Rechercher le gain d'une rencontre de basket-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant au moins deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes au moins. Les règles essentielles sont celles du basket-ball, la troisième faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30". Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>		
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
05/20	Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace et favorise les relations à 2 joueurs (passe et va, passe et suit, rebond, etc.). L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons,...). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20	Actions individuelles du porteur de balle	Efficace dans les passes courtes. Progresse en dribble si l'espace est dégagé. Tire sans prendre en compte la présence de l'adversaire ou de façon précipitée.	Utilise efficacement passe courte et passe longue pour faire progresser la balle. Peut transmettre la balle dans la course d'un partenaire. Progresse en dribble avec une présence défensive. Exploite les situations favorables de tir en utilisant une technique privilégiée.	Maîtrise les techniques de débordements en dribble. Produit des passes décisives. Peut varier le rythme de jeu. Tire efficacement dans des situations favorables, à des distances et sous des angles variés. Utilise différentes techniques de tir en fonction de la situation.
05/20	Actions individuelles du non porteur de balle	Suit le sens du jeu. Court en s'écartant de son adversaire, en appelant verbalement ou physiquement. Jeu du rebond offensif aléatoire.	Se rend disponible pour aider le porteur de balle, dans la montée de balle ou la mise en situation favorable de tir. Utilise les couloirs latéraux. Joue le rebond offensif lorsqu'il est sous le panier.	Crée des espaces libres ou utilise des espaces libérés par un autre joueur (écran). Maîtrise les techniques de démarquage adaptées à la présence de partenaires et d'adversaires dans un espace proche. Se déplace pour jouer le rebond offensif.
05/20	Actions individuelles du défenseur	Ferme l'accès au panier. Gène le porteur de balle. Construit une attitude défensive réglementaire. Participe au rebond défensif de manière aléatoire.	Presse le porteur de balle et conteste le tir dans le respect du règlement. Réussit quelques interceptions. Joue le rebond défensif lorsqu'il est sous le panier.	Adapte sa défense au jeu de l'adversaire. Oriente le porteur de balle (interdit l'axe central). Articule ses actions avec celles des ses partenaires (changement, aide). Se déplace pour jouer le rebond défensif.

COMMENTAIRES : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

HAND-BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 1 Rechercher le gain d'une rencontre de hand-ball par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense qui s'organise prioritairement pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>NIVEAU 2 Rechercher le gain d'une rencontre de hand-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant un(e) ou deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu entre 6m et 12m. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes au moins. Les règles essentielles sont celles du handball, l'engagement est réalisé par le gardien de but depuis sa zone. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>			
POINTS AFFECTER	A	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	Degré d'acquisition du Niveau 1	Degré d'acquisition du Niveau 2
05/20		Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à 2 joueurs (passe et va, passe et suit,...). L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons, etc). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20		Actions individuelles du porteur de balle	Efficace dans les passes courtes. Progresses en dribble si l'espace est dégagé. Tire sans prendre en compte la présence de l'adversaire ou de façon précipitée.	Utilise efficacement passe courte et passe longue pour faire progresser la balle. Transmet la balle dans la course d'un partenaire. Progresses en dribble avec une présence défensive. Exploite les situations favorables de tir en utilisant une technique privilégiée de tir. Met en difficulté le gardien de but.	Maîtrise les techniques de débordements. Produit des passes décisives. Peut varier le rythme de jeu. Utilise les intervalles dans la défense adverse. Tire efficacement dans des situations favorables, à des distances et sous des angles variés. Utilise différentes techniques.
05/20		Actions individuelles du non porteur de balle	Se place en situation de réceptionneur face au porteur de balle, dans l'axe central. Court en s'écartant de son adversaire, en appelant verbalement ou physiquement.	Se rend disponible pour aider le porteur de balle, dans la montée de balle ou dans la mise en situation favorable de tir. Utilise les couloirs latéraux.	Crée des espaces libres ou utilise des espaces libérés par un autre joueur. Maîtrise les techniques de démarquage adaptées à la présence de partenaires et d'adversaires dans un espace proche.
05/20		Actions individuelles du défenseur	Ferme l'accès au but en se plaçant dans le couloir direct. Gêne le porteur de balle.	Presse le porteur de balle, dissuade sur le non porteur et réussit quelques interceptions.	Adapte sa défense au jeu de l'adversaire. Articule ses actions avec celles de ses partenaires (harcèlement, dissuasion, interception, aide).

COMMENTAIRE : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

FOOTBALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 1 Rechercher le gain d'une rencontre de football par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>NIVEAU 2 Rechercher le gain d'une rencontre de football par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution, l'utilisation de l'espace lointain et aérien et impliquant au moins deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain de football à 7, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes au moins. Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface. Les remises en jeu s'effectuent au pied. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>			
POINTS AFFECTER	A	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
05/20		Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à 2 joueurs (passe et va, passe et suit, etc.). L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons, etc). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20		Actions individuelles du porteur de balle	Transmet le ballon par des passes de courte distance, dans l'axe du terrain vers l'avant. Fait progresser la balle si l'espace est largement dégagé. Tire efficacement s'il est proche du but.	Transmet le ballon dans la course d'un partenaire. Utilise appui et soutien. Conduit la balle en présence d'un défenseur poursuiveur. Utilise une situation favorable de tir, en cadrant régulièrement ses tirs.	Alterne jeu court et jeu long, utilise différentes directions de passes. Conduit la balle avec sûreté, peut éliminer des adversaires en dribble. Les tirs mettent en danger à des distances et sous des angles variés, avec utilisation de l'espace aérien.
05/20		Actions individuelles du non porteur de balle	Suit le sens du jeu. Attend la réception de balle à l'arrêt ou court en s'écartant de son adversaire, en appelant verbalement ou gestuellement.	Se rend disponible pour aider le porteur de balle, dans la montée de balle ou la mise en situation favorable de tir. Utilise les couloirs latéraux.	Crée et utilise des espaces libres à distance optimale du porteur de balle. Se place et se déplace efficacement pour contribuer à la continuité du jeu ou à la mise en situation favorable de tir (appel, démarquage, feintes).
05/20		Actions individuelles du défenseur	Court à côté ou derrière le porteur de balle. Se replace entre la cible et le porteur de balle. Repousse le ballon vers l'avant.	Freine le porteur de balle dans les montées de balle. Intercepte quelquefois. Presse le porteur de balle quand il est dans son secteur d'intervention. S'oppose au tir dans le respect du règlement.	Subtilise, intercepte, anticipe. Oriente le porteur de balle (interdit l'axe central). Se replace, couvre, aide.

COMMENTAIRES : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

RUGBY

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 1 Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une organisation collective qui privilégie l'enchaînement d'actions par relais avec ou sans regroupements et "déblayages", pour surpasser une défense collective en ligne qui veut reconquérir le ballon. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>NIVEAU 2 Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la continuité du mouvement en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches à 7 contre 7 sur un terrain de 50m sur 40m opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes. Les règles essentielles sont celles du rugby à 7. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>			
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2	
POINTS AFFECTER	A	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
05/20		Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace et favorise les actions tactiques simples. L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons,...). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20		Actions individuelles du porteur de balle	Avance jusqu'au contact ou contourne la ligne défensive. Assure la conversation du ballon en passes courtes et précises en arrière ou sur le côté. Joue au pied pour éviter la pression défensive.	Passe dans la course d'un partenaire. Peut être perforateur si la ligne de défense est perméable. Privilégie jeu groupé ou jeu déployé. Utilise le jeu au pied pour jouer dans des espaces libres.	Alterne jeu groupé – jeu déployé en fonction du projet et du dispositif adverse. Joue au contact ou dans l'intervalle. Produit un jeu au pied stratégique et décisif.
05/20		Actions individuelles du non porteur de balle	Aide le porteur stoppé ou attend à proximité la passe. Se place en arrière du porteur dans l'avancée de balle.	Organise ses déplacements en fonction du trajet du porteur de balle dans le respect du projet d'attaque et du règlement.	Prend en compte dans ses déplacements l'organisation défensive adverse (repérage des pressions exercées).
05/20		Actions individuelles du défenseur	Attend en barrage ou poursuit le porteur de balle. Ralentit ou bloque le porteur de balle par ceinturage, sans rechercher l'amenée au sol.	Bloque le porteur de balle, souvent frontalement, avec aménée au sol. S'oppose à plusieurs à l'avancée adverse.	Produit des placages diversifiés et efficaces, même sur un porteur de balle en course. Participe au soutien et aux rideaux défensifs.

COMMENTAIRES : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

VOLLEY-BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 1 Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en place d'une organisation collective : l'équipe attaque la cible, à partir du service avec des vitesses et des axes différents, et enrichit les alternatives d'attaque en utilisant au maximum l'espace de jeu effectif offensif. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p>NIVEAU 2 Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur des alternatives d'attaque qui visent à prendre de vitesse le système défensif en créant de l'incertitude le plus tôt possible afin de gêner la mise en place confortable de la défense et en augmentant la vitesse d'exécution et de déplacement. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches, à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, se déroulant en 15 points joués au point décisif, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres. Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des élèves (de 2,00 M à 2,30 M). Le nombre de services consécutifs effectués par le même joueur est limité à 3. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>			
POINTS AFFECTER	A	ÉLÉMENTS A ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
05/20		Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à 2 joueurs (enchaînement réception – construction d'attaque) L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons,...). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20		Actions individuelles du porteur de balle	Le service est une mise en jeu aléatoire. Le passeur renvoie en 2 ^{me} touche sans intention ou passe en remontant la balle. L'attaquant utilise majoritairement le renvoi simple.	Le service est assuré mais peu dangereux. Le passeur cherche à faciliter l'action de l'attaquant (mise en situation favorable). L'attaquant alterne balle accélérée et balle placée.	Le service est une mise en danger. Les choix de passe prennent en compte le positionnement de l'équipe adverse. Les attaques sont variées en vitesse et en direction.
05/20		Actions individuelles d'aide au porteur de balle	S'oriente vers le porteur de balle uniquement. Réalise la plupart des actions à l'arrêt.	Se place et se déplace dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant.	S'adapte à la situation et se place pour jouer soit le soutien ou la passe ou l'attaque. Mobile, intervient dans l'urgence.
05/20		Actions individuelles de défense	S'oppose très rarement à l'attaquant. Le receveur se signale verbalement (« j'ai ») et renvoie dans l'axe en haut et vers l'avant les balles faciles reçues sans avoir à se déplacer.	S'oppose à l'attaquant adverse quand il est dans son secteur d'intervention (près du filet). Réceptionne les balles fortes dans sa zone proche.	Prend en compte l'attaque adverse (contre et/ou défense basse). Réceptionne des balles accélérées et éloignées.

COMMENTAIRES : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

BADMINTON SIMPLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Proposer, mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche :</p> <p>NIVEAU 1 En utilisant la production de frappes variées en direction en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p> <p>NIVEAU 2 En utilisant la précision et la puissance des frappes ainsi que les variations de rythme et la désinformation dans la production des trajectoires.</p>		<p>Les candidats sont regroupés en poules mixtes (filles et garçons) ou non de 4 à 6 joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres et arbitre au moins 2 rencontres. Une rencontre se joue au minimum en 2 sets gagnants de 11 points gagnants (comptabilisation sous forme de « tie-break uniquement). Dans chaque rencontre, chacun des candidats dispose d'un instant entre les sets et à l'issue du dernier set pour noter (sur une fiche préalablement fournie par le jury) les points forts et les points faibles du jeu de l'adversaire et du sien propre. Le candidat laisse ainsi une trace de son analyse de la rencontre.</p>		
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	Volume et rythme de jeu	Le candidat joue souvent de face. La trajectoire du volant reçu est peu différente de la trajectoire du volant frappé. La fréquence de l'échange ne varie pas.	La surface visée à l'occasion des services et des dégagements concerne le fond et les côtés du terrain adverse. Les amortis et les contre amortis sont rarement utilisés. La fréquence de l'échange est rapide.	Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Les amortis et contre amortis sont tentés. La fréquence de l'échange est rapide mais aussi variée.
	Déplacements et replacements	Les déplacements et replacements sont tardifs et souvent courus. Les déplacements arrière aboutissent souvent à une faute.	Les déplacements rapides vers l'avant se terminent par des écrasements. Les déplacements arrière sont équilibrés dès que le candidat a un peu de temps. Les replacements s'effectuent au centre du terrain.	Les déplacements sont rapides et équilibrés. Le candidat se replace immédiatement après la frappe, voire au cours de la frappe.
05/20	Gain des rencontres	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et, éventuellement des différences de scores. Des rencontres interpoules (par exemple entre le dernier de la poule A et le premier de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note.		
05/20	Analyse des rencontres	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez l'adversaire ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre.	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (dégagement, amorti, contre-amorti, drive, rush, main haute, latérale ou basse, service feinté, ...).	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance de service.

COMMENTAIRES : Un volant balle non touché peut, en badminton, constituer un indicateur objectif pour le joueur concerné (gestion de l'espace de jeu), ou son adversaire (volume et rythme de jeu).

La fiche d'analyse des rencontres ne peut donner lieu à une dissertation. Pour chaque set, la mise en rapport par des flèches des caractéristiques du jeu adverse et du sien propre permettra au candidat de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité (terminologie spécifique, etc.) ainsi que son niveau d'analyse tactique (les choix opérés au début et en cours de rencontre dans le domaine du service, de la relance, de la prise d'initiative, etc.). Seules quelques lignes (ou quelques mots) de commentaires pourront être demandées par le jury.

BADMINTON DOUBLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
<p>Pour obtenir le gain de rencontres face à des équipes identifiées et de niveau proche :</p> <p>NIVEAU 1 Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe.</p> <p>NIVEAU 2 Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe, en l'adaptant aux conditions du rapport de force.</p>		<p>Les candidats sont regroupés en poules de 3 équipes de double au minimum, de niveau homogène (entre les doubles et au sein de chaque double), mixtes par genre (filles et garçons) ou non. Dans chaque poule, chaque équipe de candidats dispute au moins 2 rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de 2 sets gagnants de 11 points gagnants (comptabilisation sous forme de «tie-break uniquement»). Dans chaque rencontre, chaque candidat dispose d'un instant entre les sets et à l'issue du dernier set pour noter (sur une fiche préalablement fournie par le jury) les points forts et les points faibles du jeu de l'adversaire et de sa propre équipe. Le candidat laisse ainsi une trace (personnelle) de son analyse de la rencontre.</p>		
10/20	Volume et rythme de jeu	Le candidat joue souvent de face et adopte une seule stratégie : repousser l'adversaire. La trajectoire du volant reçu est peu différente de la trajectoire du volant frappé. La fréquence de l'échange ne varie pas. Le service met en difficulté l'équipe du serveur dès la relance.	La surface visée à l'occasion des services et des dégagements concerne le fond et les côtés du terrain adverse. Dans l'échange, le candidat place le volant en profondeur et surtout latéralement pour déplacer les adversaires. Les amortis et les contre amortis sont rarement utilisés. La fréquence de l'échange est rapide.	Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Les amortis et contre amortis sont tentés. La fréquence de l'échange est rapide mais aussi variée. Les "zones de divorce" sont recherchées. Le gain du point est envisagé sur plusieurs échanges. Le service est inclus dans la construction du point.
	Gestion de l'espace de jeu du côté de son 1/2 terrain	Le terrain est partagé a priori (un joueur à droite, l'autre à gauche) et le candidat gêne son coéquipier pour renvoyer les volants qui arrivent au centre. Les déplacements et replacements sont tardifs et souvent courus.	Le candidat adopte des positions tactiques (droite/gauche ou avant/arrière) et modifie rarement ces positions au cours de l'échange. Le candidat gêne parfois son coéquipier.	Les déplacements sont rapides, équilibrés et coordonnés en prenant en compte la situation dans le rapport de force (dominant : avant/arrière et dominé droite/gauche). Ces positions évoluent dans l'échange en même temps que le rapport de force.
05/20	Gain de rencontres	A l'issue de l'épreuve, les équipes de double de la classe sont classées en fonction de leur appartenance à une poule, leur classement dans la poule et, éventuellement les différences de scores. Des rencontres inter-poules (par exemple entre la dernière équipe de la poule A et la première équipe de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère principal pour cette portion de note. Une fois le classement de l'équipe pris en compte, la note de l'équipe sera pondérée pour chacun des deux candidats en fonction de sa contribution au résultat de l'équipe.		
05/20	Analyse des rencontres	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez les adversaires et le coéquipier ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre.	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse, de celui de son coéquipier et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (dégagement, amorti, contre-amorti, drive, rush, main haute, latérale ou basse, service feinté, smash...).	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance de service.

COMMENTAIRES : Pour le gain et l'analyse des rencontres, le projet de l'équipe et sa mise en œuvre sont appréciés, mais il est nécessaire de distinguer les contributions respectives de chacun des deux coéquipiers.

La fiche d'analyse des rencontres ne peut donner lieu à une dissertation. Pour chaque set, la mise en rapport par des flèches des caractéristiques du jeu adverse et du sien propre permettra au candidat de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité (terminologie spécifique, etc.) ainsi que son niveau d'analyse tactique (les choix opérés au début et en cours de rencontre dans le domaine du service, de la relance, de la prise d'initiative, etc.). Seules quelques lignes (ou quelques mots) de commentaires pourront être demandées par le jury.

TENNIS DE TABLE SIMPLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
<p>Proposer, mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche :</p> <p>NIVEAU 1 En utilisant le placement (variations de la longueur et de la direction) et la vitesse pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur ;</p> <p>NIVEAU 2 En jouant sur des rotations associées à des placements de balle et des accélérations (vitesse) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p>		<p>Les candidats sont regroupés en poules mixtes (filles et garçons) ou non de 4 à 6 joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres et arbitre au moins 2 rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de 2 sets gagnants de 11 points gagnants. Dans chaque rencontre, les candidats disposent d'un instant entre les sets et à l'issue du dernier set pour noter (sur une fiche préalablement fournie par le jury) les points forts et les points faibles du jeu de l'adversaire et du sien propre. Le candidat laisse ainsi une trace de son analyse de la rencontre.</p>		
10/20	Volume et rythme de jeu	Les placements de balle concernent uniquement le fond de table adverse. La fréquence de l'échange, assez lente (filles) ou au contraire excessivement rapide (garçons), se conclut souvent par une faute directe (souvent une frappe manquée pour les garçons).	Les placements de balle latéraux sont intentionnels et variés. Les balles sont parfois prises plus tôt pour accélérer le jeu. Le candidat soutient une fréquence d'échange rapide. La rotation de balle au service est recherchée.	Les placements de balle, latéraux et en profondeur, sont associés à des frappes (filles) et/ou à des rotations de balle (lifts et coupés) (garçons). Il y a construction du point sur plusieurs échanges à partir d'accélération et de rotations de balle. Les services sont majoritairement à rotation, en fonction du projet de construction de point.
	Déplacements et replacements	Les déplacements sont tardifs et de grande amplitude (garçons), voire inexistant (filles).	Le candidat obtient une mise à distance efficace de la balle en revers et en coup droit grâce à des déplacements latéraux effectués en pas chassés. Le candidat reste « mobilisé » entre deux frappes et se replace (garçon). Les déplacements sont toujours défensifs (filles).	Les appuis sont dynamiques et les déplacements latéraux et en profondeur sont rapides et économiques. Les déplacements ne sont pas seulement défensifs (pivot pour placer son coup droit d'attaque).
05/20	Gain des rencontres	A l'issue de l'épreuve, les candidats de la classe sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur appartenance à une poule, leur classement dans la poule et, éventuellement les différences de scores. Des rencontres inter-poules (par exemple entre le dernier de la poule A et le premier de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note.		
05/20	Analyse des rencontres	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez l'adversaire ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre.	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (prise d'initiative, relance de service, frappe, coupé, lift, top spin, diagonale revers ou coup droit, ...).	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance de service.

COMMENTAIRE : La fiche d'analyse des rencontres ne peut donner lieu à une dissertation. Pour chaque set, la mise en rapport par des flèches des caractéristiques du jeu adverse et du sien propre permettra au candidat de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité (terminologie spécifique, etc.) ainsi que son niveau d'analyse tactique (les choix opérés au début et en cours de rencontre dans le domaine du service, de la relance, de la prise d'initiative, ...). Seules quelques lignes (ou quelques mots) de commentaires pourront être demandées par le jury.

Les mentions entre parenthèses (filles) (garçons) ne correspondent pas toujours à la réalité observée ; ce sont néanmoins des incitations à distinguer un barème pour les candidates et un barème pour les candidats dans les trois premiers éléments à évaluer : volume et rythme de jeu, déplacements et replacements, Gain des rencontres.

TENNIS DE TABLE DOUBLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
POINTS A AFFECTER		ÉLÉMENTS À ÉVALUER		
<p>Pour obtenir le gain de rencontres face à des équipes et de niveau proche :</p> <p>NIVEAU 1 Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe;</p> <p>NIVEAU 2 Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe, en l'adaptant aux conditions du rapport de force.</p>		<p>Les candidats sont regroupés en poules de 3 équipes de double au minimum, de niveau homogène (entre les doubles et au sein de chaque double), mixtes par genre (filles et garçons) ou non. Dans chaque poule, chaque équipe de candidats dispute au moins 2 rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de 2 sets gagnants de 11 points gagnants. Dans chaque rencontre, chaque candidat dispose d'un instant entre les sets et à l'issue du dernier set pour noter (sur une fiche préalablement fournie par le jury) les points forts et les points faibles du jeu de l'adversaire et de sa propre équipe. Le candidat laisse ainsi une trace (personnelle) de son analyse de la rencontre.</p> <p>Règlement : au cours des sets d'une rencontre, les équipes choisissent alternativement la disposition des joueurs (le joueur a de l'équipe A sert sur le joueur b ou sur le joueur b' de l'équipe B). Les rotations s'effectuent ensuite conformément au règlement fédéral.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	Volume et rythme de jeu	Les placements de balle sont aléatoires. L'échange se conclut souvent par une faute directe. Le candidat juxtapose un jeu de remise de balle et des tentatives de rupture de l'échange ponctuelles (placements et accélérations de balle). Le serveur met parfois en difficulté son coéquipier dès la relance.	Les placements de balle latéraux sont intentionnels (garçons) et variés (filles) mais souvent sans tenir compte du relanceur adverse. Le candidat soutient une fréquence d'échange plus rapide. Le service du candidat ne met pas en difficulté son coéquipier.	Le candidat place ses balles en fonction du relanceur adverse. Les différentes zones de la table adverse sont volontairement atteintes et les placements courts / longs sont associés aux placements latéraux et aux accélérations. Le candidat maîtrise les effets liftés et coupés. Son service permet à son coéquipier de prendre régulièrement l'initiative.
	Gestion de l'espace de jeu	Les déplacements sont tardifs et de grande amplitude. Soit le candidat est « enfermé » sur un côté de la table et ne peut couvrir l'ensemble de sa table, soit il gêne son coéquipier.	Le candidat obtient une mise à distance efficace de la balle en revers ou en coup droit grâce à des déplacements latéraux effectués en pas chassés. Le candidat reste « mobilisé » entre deux frappes. Les déplacements sont toujours défensifs. Le candidat détermine son « bon côté » de la table en fonction de ses points forts (revers, coup droit) et de ceux de son coéquipier.	Les appuis sont dynamiques et les déplacements latéraux et en profondeur sont rapides et économiques. Le candidat est souvent bien positionné pour placer son coup fort car il anticipe la trajectoire de la balle reçue en fonction du placement de son adversaire (angle).
05/20	Gain de rencontres.	A l'issue de l'épreuve, les équipes de double de la classe sont classées en fonction de leur appartenance à une poule, leur classement dans la poule et, éventuellement les différences de scores. Des rencontres inter-poules (par exemple entre la dernière équipe de la poule A et la première équipe de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère principal pour cette portion de note. Une fois le classement de l'équipe pris en compte, la note de l'équipe sera pondérée pour chacun des deux candidats en fonction de sa contribution au résultat de l'équipe.		
05/20	Analyse des rencontres	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez les adversaires et le coéquipier ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre.	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse, de celui de son coéquipier et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (prise d'initiative, relance de service, frappe, coupé, lift, top spin, diagonale revers ou coup droit, ...).	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance de service.

COMMENTAIRE : Une balle non touchée peut, en double, constituer un indicateur objectif pour le joueur concerné (gestion de l'espace de jeu), son coéquipier ou son adversaire (volume et rythme de jeu).

Pour le gain et l'analyse des rencontres, le projet de l'équipe et sa mise en œuvre sont appréciés mais il est nécessaire de distinguer les contributions respectives de chacun des deux coéquipiers.

La fiche d'analyse des rencontres ne peut donner lieu à une dissertation. Pour chaque set, la mise en rapport par des flèches des caractéristiques du jeu adverse et du sien propre permettra au candidat de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité (terminologie spécifique, etc.) ainsi que son niveau d'analyse tactique (les choix opérés au début et en cours de rencontre dans le domaine du service, de la relance, de la prise d'initiative, ...). Seules quelques lignes (ou quelques mots) de commentaires pourront être demandées par le jury. Les mentions entre parenthèses (filles, garçons) ne correspondent pas toujours à la réalité observée ; ce sont néanmoins des incitations à distinguer un barème pour les candidats à évaluer : volume et rythme de jeu, déplacements et replacements, gain des rencontres.

COURSE DE DEMI-FOND

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 1 Se préparer pour effectuer une série de courses chronométrées afin de réaliser le meilleur temps sur la distance totale de course, en recherchant parallèlement à respecter un projet conçu et expérimenté lors des séances d'entraînement. Le niveau de performance (temps et écart au projet) reste moyen à assez satisfaisant.</p> <p>NIVEAU 2 Ce niveau atteste d'un bon développement des ressources énergétiques, de la capacité à gérer correctement des temps de récupération et à se rapprocher efficacement de son projet.</p>		<p>En demi-fond, chaque élève réalise 3 courses de 500 m (une course toutes les 10 minutes), chronométrées par un enseignant au 1/10 de seconde. Les élèves courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m. Avant l'épreuve, l'élève a rempli une fiche indiquant les temps visés pour chaque 500 m et son projet échauffement - récupérations. Le temps cumulé (somme des 3 temps réalisés) compte pour 60 % de la note de demi-fond. L'écart au projet (somme des 3 écarts temps visés / temps réalisés) compte pour 30%. Le projet échauffement - récupérations et sa mise en œuvre comptent pour 10%. L'absence de fiche de projet entraîne les notes 0 aux 2° et 3° éléments évalués. La notation se fera en fonction des consignes des enseignants.</p>											
POINTS A AFFECTER		NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
ÉLÉMENTS À ÉVALUER		Note /20	Note /12	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /12	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /12	Temps Filles	Temps Garçons
12/20	<p>Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons - filles)</p> <p>Exemple : un garçon réalise 5'41 pour 2'02 + 1'53 + 1'46. Sa note est 10 /20 (ou 6/ 12)</p>	02	1.2	11'00	8'20	10	6.0	7'48	5'41	16	09.6	6'13	4'49
		04	2.4	10'00	7'26	12	7.2	7'15	5'20	18	10.8	5'57	4'39
		06	3.6	9'09	6'43	14	8.4	6'47	5'03	20	12.0	5'45	4'30
		08	4.8	8'25	6'08								
		0 : refus ; 1 : participation											
06/20	<p>Ecart au projet (barème mixte)</p> <p>Exemple : il avait prévu 2'00 + 1'55 + 1'50. L'écart au projet est donc 2 + 2 + 4 soit 8 s ce qui correspond à la note 11 /20 (ou 3.3/ 6)</p>	Note /20	Note /06	Écart en secondes Barème mixte		Note /20	Note /06	Écart en secondes Barème mixte		Note /20	Note /06	Écart en secondes Barème mixte	
		02	0.6	20.0		10	3.0	8.9		16	4.8	4.7	
		04	1.2	16.4		12	3.6	7.2		18	5.4	3.8	
		06	1.8	13.4		14	4.2	5.8		20	6.0	3.0	
		08	2.4	10.9									
		0 : refus ; 1 : participation											
02/20	<p>Projet échauffement - récupérations et mise en œuvre Suite de l'exemple : Le projet est cohérent et bien exécuté. Note 17/20 (ou 1.7 / 2)</p>	Inexistant à insuffisant (0 à 9 si notation sur 20) (0 à 0.9 si notation / 2 pts)				Acceptable à assez bien (10 à 15 si notation sur 20) (1 à 1.5 si notation sur 2 pts)				Bien adapté et bien réalisé (16 à 20 si notation sur 20) (1.6 à 2 si notation sur 2 pts)			

COMMENTAIRES

* Fin de l'exemple de notation : le candidat obtient donc 11/20 comme note en demi-fond (10×0.6) + (11×0.3) + (17×0.1) = 11 [ou bien $6 + 3.3 + 1.7 = 11$].

* L'enseignant a le choix entre deux modalités de notation (ce qui explique les deux références de notes pour les barèmes). Il peut noter chaque élément sur 20 puis affecter les coefficients (ce qui permet de comparer les notations des divers éléments). Ou bien il peut noter en référence au nombre de points attribués à chaque élément. Le résultat final est le même aux erreurs d'arrondis près.

COURSE DE HAIES

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 1 Se préparer et effectuer une série de courses chronométrées pour réaliser le meilleur temps sur la distance totale de course, en communiquant au corps la plus grande vitesse de déplacement, et en limitant les pertes de vitesse associées à l'ajustement aux obstacles et à leur franchissement.</p> <p>NIVEAU 2 Conduire un projet de développement des ressources énergétiques utiles pour effectuer une série de courses chronométrées, afin de réaliser le meilleur temps sur la distance totale de course, en communiquant au corps la plus grande vitesse de déplacement, et en limitant la baisse de vitesse ou d'amplitude sur la totalité du parcours.</p>		<p>Le 300 haies se déroule en 2 parcours de 150 mètres haies (25 à 30 minutes entre les 2 parcours). L'élève part avec ou sans starting-blocks mais le départ est commandé. Chaque 150 haies comprend 6 haies espacées de 20 m. Distance entre le départ et la 1^{ère} haie : 20 ou 30 m ; distance entre la dernière haie et l'arrivée : 30 ou 20 m (au choix de l'équipe enseignante). Hauteur des haies : 64 cm pour les filles, 76 cm pour les garçons. Chaque élève annonce avant chaque parcours le temps visé (projet temps) et son projet appuis + appels jusqu'à la 3^{ème} haie (la fin de course est à régler en fonction des sensations). Sur sa fiche de projet il décrit sommairement son échauffement et son activité de récupération. Il est noté pour 60% sur le temps cumulé des 2 parcours. Pour 20% sur l'écart au projet temps (somme des 2 écarts) Pour 20% sur la cohérence du projet et l'écart au projet appuis + appels (le nombre d'erreurs total peut être compensé par des franchissements prévus sur « mauvaise jambe »). En cas de chute, l'élève peut demander un 3^{ème} essai qui se déroulera 10 minutes après la chute</p>											
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
12/20	Temps cumulé des deux parcours (barème filles et barème garçons) Exemple : Un garçon réalise 25.3 et 24.8. Son temps cumulé est 50.1 (note /20 = 11.8 ou bien 7.1 /12)	Note /20	Note /12	Temps (s) Filles	Temps (s) Garçons	Note /20	Note /12	Temps (s) Filles	Temps (s) Garçons	Note /20	Note /12	Temps (s) Filles	Temps (s) Garçons
		02	1.2	74.0	65.0	10	6.0	62.4	53.2	16	09.6	54.2	46.8
		04	2.4	71.0	61.6	12	7.2	59.6	50.9	18	10.8	51.6	45.1
		06	3.6	68.1	58.5	14	8.4	56.9	48.8	20	12.0	49.0	43.5
		08	4.8	65.2	55.7								
		0 : refus ; 1 : participation											
04/20	Ecart au projet temps (barème mixte) Exemple : ce garçon a prévu 26.0 et 25.5. Son écart au projet temps est 0.7 + 0.7 soit 1.4 (note /20 = 20 ou bien 4 /4)	Note /20	Note /04	Écart en secondes Barème mixte		Note /20	Note /04	Écart en secondes Barème mixte		Note /20	Note /04	Écart en secondes Barème mixte	
		02	0.4	12.0		10	2.0	5.6		16	3.2	2.8	
		04	0.8	10.0		12	2.4	4.5		18	3.6	2.1	
		06	1.2	8.3		14	2.8	3.6		20	4.0	1.5	
		08	1.6	6.8									
		0 : refus ; 1 : participation											
04/20	Cohérence du projet et écart au projet appuis (barème mixte) Exemple : le candidat totalise 4 erreurs par rapport au projet appuis. Mais il franchit 2 fois « mauvaise jambe » comme prévu. Son nombre d'erreurs est 4 - 2 = 2. Par ailleurs son projet est cohérent. Note /20 = 16 (ou 3.2 / 4)	0 à 9 si notation sur 20 (0 à 1.8 pts si notation sur 4 pts) Piétine beaucoup devant les haies. Pas à peu de rapport entre le projet et la réalisation.				10 à 15 si notation sur 20. (2 à 3 pts si notation sur 4 pts) De 3 à 5 erreurs par rapport au projet. Appuis assez bien répartis.				16 à 20 si notation sur 20 (3.2 à 4 pts si notation sur 4 pts) Piétine très peu devant les obstacles. Pas plus de 2 erreurs par rapport au nombre d'appuis prévus. Capable de franchir les haies appel droit et appel gauche.			

COMMENTAIRES :

* Fin de l'exemple de notation : le candidat obtient donc 14.3 pour le 300 haies : $(11.8 \times 0.6) + (20 \times 0.2) + (16 \times 0.2) = 14.3$ ou bien $7.1 + 4 + 3.2 = 14.3$.

* L'enseignant a le choix entre deux modalités de notation (ce qui explique les deux références de notes pour les barèmes). Il peut noter chaque élément sur 20 puis affecter les coefficients (ce qui permet de comparer les notations des divers éléments). Ou bien il peut noter en référence au nombre de points attribués à chaque élément. Le résultat final est le même aux erreurs d'arrondis près.

SAUT EN HAUTEUR

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 1 Se préparer et réaliser, en un nombre limité de tentatives, la meilleure performance, en utilisant une ou plusieurs techniques de saut pour conférer au corps une vitesse horizontale optimale à l'issue de l'élan, créer la plus grande vitesse verticale lors de l'appel, et rentabiliser la trajectoire du centre de gravité pendant la suspension.</p> <p>NIVEAU 2 Conduire un projet d'amélioration technique pour réaliser, avec un nombre limité de tentatives, la meilleure performance, en utilisant la technique de saut la plus adaptée à ses possibilités, afin de conférer au corps une vitesse horizontale optimale à l'issue de l'élan, créer la plus grande vitesse verticale lors de l'appel, et rentabiliser la trajectoire du centre de gravité pendant la suspension.</p>		<p>1. Le(la) candidat(e) dispose de 6 essais. L'appel 1 pied est obligatoire. Le nombre d'essais tentés à une même hauteur n'est pas limité. La montée de barre s'effectue de 4 en 4 cm pour les filles comme pour les garçons (à partir de 0.80 m). Si un élastique est utilisé, aucun contact n'est toléré au moment du franchissement.</p> <p>2. Chaque élève choisit la répartition de ses 6 sauts. Avant le concours il remplit une fiche pour annoncer son projet.</p> <p>3. Il est noté pour 60% sur la moyenne des deux meilleurs sauts réussis (un élève pourra donc choisir de tenter une hauteur déjà réussie).</p> <p>4. Il est noté pour 30% sur le nombre d'essais réussis et sur la course d'élan. Tout essai réussi donne 3 points (maximum 15 points, un essai nul est toléré). Ce total est diminué de 2 points pour chaque élan non suivi d'un saut. Une note sur 5 points est attribuée sur la course d'élan et la liaison course impulsion. (Voir exemple de notation).</p> <p>5. Il est noté pour 10% sur la cohérence de son projet et le retour critique sur son concours (fiche de projet complétée durant et après le concours)</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
12/20	Moyenne des deux meilleures hauteurs franchies. Exemple : Une candidate réussit 1.24 puis 1.28. Sa performance est 1.26 et sa note 16/20 (ou 9.6/12).	Note /20	Note /12	Hauteur Filles	Hauteur Garçons	Note /20	Note /12	Hauteur Filles	Hauteur Garçons.	Note /20	Note /12	Hauteur Filles	Hauteur Garçons
		02	1.2	0.84	1.10	12	06.0	1.07	1.33	16	09.6	1.26	1.54
		04	2.4	0.89	1.15	14	07.2	1.13	1.39	18	10.8	1.33	1.62
		06	3.6	0.95	1.21	16	08.4	1.20	1.46	20	12	1.40	1.70
		08	4.8	1.01	1.27								
		0 : refus ; 1 : participation											
06/20	Nombre d'essais réussis et course d'élan (se référer au principe 4 de l'épreuve) Exemple : la candidate réussit 4 sauts (12 pts). Elle a interrompu sa course d'élan à 2 reprises (-4). Sa course est assez bien étalonnée et assez bien rythmée (3). Sa note est $12 - 4 + 3 = 11 / 20$ (ou 3.3/6).	Note /20	Note /06	Nombre de points (voir exemple et principe 4 ci-dessus)		Note /20	Note /06	Nb points (voir exemple et principe 4 ci-dessus)		Note /20	Note /06	Nb points (voir exemple et principe 4 ci-dessus)	
		02	0.6	2 points		10	3.0	10 points		16	4.8	16 points	
		04	1.2	4 points		12	3.6	12 points		18	5.4	18 points	
		06	1.8	6 points		14	4.2	14 points		20	6.0	20 points	
		08	2.4	8 points									
02/20	Projet et retour critique sur son concours Fin de l'exemple : le projet est cohérent et retour critique est assez juste : note = 17 (ou 1.7/2).	Inexistant à insuffisant 0 à 9 sur 20 (ou 0 à 0.9 sur 2 pts)				Acceptable à assez bien 10 à 15 sur 20 (ou 1 à 1.5 sur 2 pts)				Bien à très bien. 16 à 20 sur 20 (ou 1.6 à 2 sur 2 pts)			

COMMENTAIRES

* Fin de l'exemple de notation : la note de la candidate est donc 14.6 pour la hauteur. $(16 \times 0.6) + (11 \times 0.3) + (17 \times 0.1) = 14.6$ ou bien $(9.6 + 3.3 + 1.7) = 14.6$.

* L'enseignant a le choix entre deux modalités de notation (ce qui explique les deux références de notes pour les barèmes). Il peut noter chaque élément sur 20 puis affecter les coefficients (ce qui permet de comparer les notations des divers éléments). Ou bien il peut noter en référence au nombre de points attribués à chaque élément. Le résultat final est le même aux erreurs d'arrondis près.

LANCER DU JAVELOT

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE												
NIVEAU 1 Se préparer et réaliser, avec un nombre limité de tentatives et en exploitant l'augmentation de l'élan, la meilleure performance, en communiquant à l'engin la plus grande vitesse d'envol, sous un angle d'envol optimal et avec un placement optimal du javelot sur la trajectoire.		Chaque élève réalise 2 essais avec élan réduit puis 2 essais avec élan plus long (au moins 6 foulées d'élan). Modalités de l'élan réduit: départ arrêté, pieds décalés, appui G devant pour un droitier, « javelot placé », et trois appuis maximum (GDG) L1 = meilleur des 2 lancers avec élan réduit. L2 = meilleur des 2 lancers avec élan plus long. Chaque élève est noté pour 60% sur la moyenne de L1 et L2. Pour 20% sur le pourcentage d'amélioration lié à l'élan (le barème prévoit les cas où L2 est inférieur à L1 ce qui correspond à des % négatifs). Pour 20% sur l'écart au projet. Pour cela l'élève remplit avant l'épreuve une fiche où il indique ses prévisions pour L1 et L2 et donc la moyenne de L1 et L2. L'écart au projet est l'écart entre la moyenne prévue et la moyenne réalisée. Lorsqu'un élève réalise 2 essais nuls « sans élan » un 3 ^{ème} essai lui est accordé mais une pénalisation de 2 points sur la note totale lui est attribuée. Même chose pour les essais avec élan. Même pénalisation éventuelle de 2 points pour tout essai supplémentaire. Poids des engins : 400 g pour les filles, 600 g pour les garçons. La mesure des jets intègre la maîtrise des trajectoires en s'effectuant perpendiculairement à la limite d'élan (ou son prolongement). Cas d'essai nul : règlement officiel.												
		NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2				
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	Note /20	Note /12	Distance (m) Filles	Distance (m) Garçons.	Note /20	Note /12	Distance (m) Filles	Distance (m) Garçons.	Note /20	Note /12	Distance (m) Filles	Distance (m) Garçons.	
12/20	Moyenne de L1 (élan réduit) et L2 (élan long) Exemple fille: L1 = 16.00 ; L2 = 17.50. Moyenne = 16.75. Note/20 = 10.8 ou note/12 = 6.5	02	1.2	8.00	12.00	10	06.0	15.95	23.46	16	09.6	22.43	33.07	
		04	2.4	9.92	14.73	12	07.2	18.06	26.56	18	10.8	24.69	36.48	
		06	3.6	11.88	17.55	14	08.4	20.22	29.76	20	12	27.00	40.00	
		08	4.8	13.89	20.46									
		0 : refus ; 1 : participation												
04/20	Pourcentage d'amélioration lié à l'élan L2 - L1 = 17.50 - 16.00 = 1.50. Soit 9.4% d'amélioration Note/20 = 10.5 ou note/4 = 2.1	Note /20	Note /04	Amélioration liée à l'élan en % (barème mixte)		Note /20	Note /04	Amélioration liée à l'élan en % (barème mixte)		Note /20	Note /04	Amélioration liée à l'élan en % (barème mixte)		
		02	0.4	- 3.0 %		10	2.0	8.7 %		16	3.2	15.9 %		
		04	0.8	0.2 %		12	2.4	11.2 %		18	3.6	18.0 %		
		06	1.2	3.2 %		14	2.8	13.6 %		20	4.0	20.0 %		
		08	1.6	6.0 %										
0 : refus ; 1 : participation														
04/20	L'écart au projet Projet : L1 = 15 ; L2 = 17 (moyenne = 16). Ecart au projet = 16.75 - 16 = 0.75 soit 4.7%. Note/20 = 15.2 ou note/4 = 3.0	Note /20	Note /04	Ecart au projet en % (barème mixte)		Note /20	Note /04	Ecart au projet en % (barème mixte)		Note /20	Note /04	Ecart au projet en % (barème mixte)		
		02	0.4	20.0 %		10	2.0	9.0 %		16	3.2	4.2 %		
		04	0.8	16.6 %		12	2.4	7.1 %		18	3.6	3.0 %		
		06	1.2	13.6 %		14	2.8	5.5 %		20	4.0	2.0 %		
		08	1.6	11.1 %										

COMMENTAIRES :

* Fin de l'exemple de notation : la note de la candidate au lancer du javelot est $(10.8 \times 0.6) + (10.5 \times 0.2) + (15.2 \times 0.2) = 11.6$ ou bien $(6.5 + 2.1 + 3.) = 11.6$

* L'enseignant a le choix entre deux modalités de notation (ce qui explique les deux références de notes pour les barèmes). Il peut noter chaque élément sur 20 puis affecter les coefficients (ce qui permet de comparer les notations des divers éléments). Ou bien il peut noter en référence au nombre de points attribués à chaque élément. Le résultat final est le même aux erreurs d'arrondis près.

SAUT EN PENTABOND

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 1 Se préparer et réaliser, avec un nombre limité de tentatives et en exploitant l'augmentation de l'élan, la meilleure performance, en communiquant au corps la plus grande vitesse horizontale, et en conservant lors de la réalisation du saut la plus grande part de celle-ci, tout en produisant des composantes de vitesse verticale optimales au regard de l'épreuve.</p> <p>NIVEAU 2 Conduire un projet d'amélioration technique afin de réaliser, en un nombre limité de tentatives, la meilleure performance, en utilisant un élan complet pour communiquer au corps la plus grande vitesse horizontale, et conserver lors de la réalisation du saut la plus grande part de celle-ci, tout en produisant des composantes de vitesse verticale optimales au regard de l'épreuve.</p>		<p>Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise 2 essais avec « élan réduit » (départ arrêté, au moins un pied posé dans la zone d'élan d'une longueur de 8 mètres maximum) puis 2 essais avec « élan long » (libre mais obligatoirement supérieur à 12 m). S1 = meilleur des 2 sauts « élan réduit ». S2 = meilleur des 2 sauts « élan long ». La moyenne de S1+ S2 compte pour 60% de la note. Le pourcentage d'amélioration avec élan long compte pour 20% de la note. Avant le concours chaque candidat remplit une fiche pour annoncer son projet pour S1 et S2 (et leur moyenne). L'écart au projet (différence entre moyennes prévues et réalisées) compte pour 20% de la note. Lorsqu'un élève réalise 2 essais nuls avec « élan réduit » un 3^{ème} essai lui est accordé mais une pénalisation de 2 points sur la note totale lui est attribuée. Même chose pour les essais avec élan long. Même pénalisation éventuelle de 2 points pour tout essai supplémentaire.</p> <p>Cas de nullité : 1/ lorsque le 1^{er} bond n'est pas un cloche-pied ; 2/ quand le sauteur prend son premier appel au-delà de la limite d'appel et/ou quand il ne retombe pas dans le sable à l'intérieur la zone de réception (qui commence un mètre au delà du bord du sautoir ou début du sable). Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
12/20	Moyenne de S1 (élan réduit) + S2 (élan long) (barèmes distincts pour les garçons et les filles) Exemple : Un garçon réalise 13 puis 14 m, la moyenne est 13.50. Note /20 = 12.1 ou note /12 = 7.2	Note /20	Note /12	Distance (m) Filles	Distance (m) Garçons	Note /20	Note /12	Distance (m) Filles	Distance (m) Garçons	Note /20	Note /12	Distance (m) Filles	Distance (m) Garçons
		02	1.2	7.00	8.50	10	6.0	10.14	12.53	16	09.6	12.22	15.28
		04	2.4	7.83	9.55	12	7.2	10.86	13.47	18	10.8	12.87	16.15
		06	3.6	8.62	10.57	14	8.4	11.55	14.39	20	12	13.50	17.00
		08	4.8	9.39	11.56								
		0 : refus ; 1 : participation											
04/20	Pourcentage d'amélioration avec élan long (barème mixte) Suite de l'exemple: Amélioration = 14 – 13 = 1 m. Le % est 1/13 x 100 = 7.7. Note /20 = 7.7 ou note /4 = 1.5	Note /20	Note /04	Amélioration avec élan long en % (barème mixte)		Note /20	Note /04	Amélioration avec élan long en % (barème mixte)		Note /20	Note /04	Amélioration avec élan long en % (barème mixte)	
		02	0,4	2 %		10	2,0	10 %		16	3,2	16 %	
		04	0,8	4 %		12	2,4	12 %		18	3,6	18 %	
		06	1,2	6 %		14	2,8	14 %		20	4,0	20 %	
		08	1,6	8 %									
04/20	Ecart au projet (barème mixte) Suite de l'exemple: Le candidat avait prévu 12.60 m et 14 m (moyenne = 13.30). Ecart = 13.50 – 13.30 = 0.20 soit 1.5%. Note /20 = 17.7 ou note /4 = 3.5	Note /20	Note /04	Ecart au projet en % (barème mixte)		Note /20	Note/0 4	Ecart au projet en % (barème mixte)		Note/20 0	Note/0 4	Ecart au projet en % (barème mixte)	
		02	0.4	12.0%		10	2.0	5.6 %		16	3.2	2.3 %	
		04	0.8	10.2 %		12	2.4	4.4 %		18	3.6	1.3 %	
		06	1.2	8.5 %		14	2.8	3.3 %		20	4.0	0.5 %	
		08	1.6	7.0 %									

COMMENTAIRES.

* Fin de l'exemple de notation : la note du candidat au pentabond est $(12.1 \times 0.6) + (7.7 \times 0.2) + (18 \times 0.2) = 12.3$ ou bien $(7.2 + 1.5 + 3.5) = 12.2$ (la différence est liée à l'arrondi à une décimale).

* L'enseignant a le choix entre deux modalités de notation (ce qui explique les deux références de notes pour les barèmes). Il peut noter chaque élément sur 20 puis affecter les coefficients (ce qui permet de comparer les notations des divers éléments). Ou bien il peut noter en référence au nombre de points attribués à chaque élément. Le résultat final est le même aux erreurs d'arrondis près.

POIDS

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p>NIVEAU 1 Se préparer et réaliser, avec un nombre limité de tentatives et en exploitant l'augmentation de l'élan, la meilleure performance, en communiquant à l'engin la plus grande vitesse d'envol, sous un angle d'envol optimal.</p> <p>NIVEAU 2 Conduire un projet d'amélioration technique afin de réaliser, en un nombre limité de tentatives, la meilleure performance, en utilisant un élan complet pour communiquer à l'engin la plus grande vitesse d'envol, sous un angle d'envol optimal.</p>		<p>Chaque élève réalise 2 essais « sans élan » (sans déplacement du pied arrière dans la phase initiale du lancer) puis 2 essais « avec élan » (avec un déplacement des appuis vers l'avant d'au moins 50 cm). L1 = meilleur des 2 lancers sans élan. L2 = meilleur des lancers avec élan. Chaque élève est noté pour 60% sur la moyenne de L1 et L2. Pour 20 % sur le pourcentage d'amélioration lié à l'élan (le barème prévoit les cas où L2 est inférieur à L1 ce qui correspond à des % négatifs). Pour 20 % sur l'écart au projet. Pour cela l'élève remplit avant l'épreuve une fiche où il indique ses prévisions pour L1 et L2 et donc la moyenne de L1 et L2. L'écart au projet est l'écart entre la moyenne prévue et la moyenne réalisée. Lorsqu'un élève réalise 2 essais nuls « sans élan » un 3^{ème} essai lui est accordé mais une pénalisation de 2 points sur la note totale lui est attribuée. Même chose pour les essais avec élan. Même pénalisation éventuelle de 2 points pour tout essai supplémentaire. Le lancer se déroule dans un cercle ou une zone de 2,135 m. La mesure des jets intègre la maîtrise des trajectoires en s'effectuant perpendiculairement à la limite d'élan (ou son prolongement). Poids des engins : 3 Kg pour les filles, 5 Kg pour les garçons.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
12/20	<p>Moyenne de L1 (sans élan) et L2 (avec élan)</p> <p>Exemple fille : L1 = 7.20 ; L2 = 7.80. Moyenne = 7.50. Note/20 = 14 ou note/12 = 8.4</p>	Note /20	Note /12	Distance (m) Filles	Distance (m) Garçons	Note /20	Note /12	Distance (m) Filles	Distance (m) Garçons	Note /20	Note /12	Distance (m) Filles	Distance (m) Garçons
		02	1.2	3.50	4.00	10	6.0	6.17	7.11	16	9.6	9.50	9.44
		04	2.4	4.17	4.78	12	7.2	6.83	7.89	18	10.8	8.83	10.22
		06	3.6	4.83	5.56	14	8.4	7.50	8.67	20	12	9.50	11.00
		08	4.8	5.50	6.33								
		0 : refus ; 1 : participation											
04/20	<p>Pourcentage d'amélioration lié à l'élan</p> <p>L2 - L1 = 7.80 - 7.20 = 0.60. Soit 8.3% d'amélioration. Note/20 = 13.3 ou note/4 = 2.7</p>	Note /20	Note /04	Amélioration lié à l'élan en % (barème mixte)	Note/20	Note /04	Amélioration lié à l'élan en % (barème mixte)	Note /20	Note /04	Amélioration lié à l'élan en % (barème mixte)			
		02	0.4	-3 %	10	2.0	5 %	16	3.2	11 %			
		04	0.8	-1 %	12	2.4	7 %	18	3.6	13 %			
		06	1.2	1 %	14	2.8	9 %	20	4.0	15 %			
		08	1.6	3 %									
		0 : refus ; 1 : participation											
04/20	<p>L'écart au projet</p> <p>Projet : L1 = 7.00 ; L2 = 7.70 (m = 7.35). Ecart au projet = 7.50 - 7.35 = 0.15 soit 2%. Note/20 = 16.5 ou note/4 = 3.3</p>	Note /20	Note /04	Ecart au projet en % (barème mixte)	Note /20	Note /04	Ecart au projet en % (barème mixte)	Note/20	Note/04	Ecart au projet en % (barème mixte)			
		02	0.4	12.0 %	10	2.0	5.6 %	16	3.2	2.3 %			
		04	0.8	10.2 %	12	2.4	4.4 %	18	3.6	1.3 %			
		06	1.2	8.5 %	14	2.8	3.3 %	20	4.0	0.5 %			
		08	1.6	7.0 %									
		0 : refus ; 1 : participation											

COMMENTAIRES :

* Fin de l'exemple de notation : la note de la candidate au lancer du poids est $(14 \times 0.6) + (13.3 \times 0.2) + (16.5 \times 0.2) = 14.4$ ou bien $(8.4 + 2.7 + 3.3) = 14.4$

* L'enseignant a le choix entre deux modalités de notation (ce qui explique les deux références de notes pour les barèmes). Il peut noter chaque élément sur 20 puis affecter les coefficients (ce qui permet de comparer les notations des divers éléments). Ou bien il peut noter en référence au nombre de points attribués à chaque élément. Le résultat final est le même aux erreurs d'arrondis près.

NATATION

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE																			
NIVEAU 1 Nager longtemps et vite sur un parcours imposant des changements de nages, ventrale-dorsale, alternée-simultanée, à partir d'un projet de parcours personnel. NIVEAU 2 Nager longtemps et vite dans plusieurs des 4 nages sportives, en respectant l'essentiel des contraintes réglementaires, à partir d'un projet de parcours personnel.		Épreuve chronométrée d'une distance de 250m nagés en adoptant plusieurs des trois modes de déplacement suivants : Ventral alterné (1), ventral simultané : déplacement en position allongée sur le ventre par des actions alternées, simultanées des bras et des jambes (2). Dorsal : déplacement en position allongée sur le dos par des actions de bras et de jambes. Règle 1 : Les changements de modes de déplacement ne sont pas limités, mais ne peuvent s'opérer qu'à l'issue de chaque fraction de 25m. Règle 2 : Avant le début de l'épreuve l'élève communique au jury son projet de performance et de parcours personnel (comment sont distribuées les nages sur le 250m ?).																			
		NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2															
POINTS AFFECTER	A	ÉLÉMENTS A ÉVALUER																			
12/20		Performance chronométrique		De 8mn30 à 6mn15 (garçons) De 9mn30 à 7mn (filles) (Tableaux de performance à réaliser) de 02 à 06 points		De 6mn à 5mn(garçons) De 6mn45 à 5mn 45(filles) (Tableaux de performance à réaliser) de 06 à 09															
		Distance nagée dans chacun des trois modes de déplacement		Quelle que soit la performance, la note ne peut être supérieure à 06 dans le cas où : l'épreuve est nagée en adoptant des modes de déplacement autres que ceux autorisées ; des changements de nage s'opèrent hors règlement des arrêts prolongés ou répétitifs se produisent.		Si l'épreuve est nagée intégralement à partir des trois seuls modes de déplacement autorisés, et si aucun arrêt n'est enregistré, la note est majorée de 2 points ; de 3 points. si les changements de nage sont inférieurs ou égaux à 4.															
05/20		Métrique		De 0,5 à 02 points Moins de 125 mètres au total nagés en crawl		De 02.5 à 03.5 points au moins 125 m. au total nagés en crawl															
		Addition des distances nagées en crawl et en papillon		<table border="1"> <tr> <td>25</td> <td>50</td> <td>75</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>0,5</td> <td>1</td> <td>1,5</td> <td>2</td> </tr> </table>		25	50	75	100	0,5	1	1,5	2	<table border="1"> <tr> <td>125</td> <td>150</td> <td>175</td> </tr> <tr> <td>2,5</td> <td>3</td> <td>3,5</td> </tr> </table>		125	150	175	2,5	3	3,5
25	50	75	100																		
0,5	1	1,5	2																		
125	150	175																			
2,5	3	3,5																			
				De 04 à 05 points Au moins 150 m. au total nagés en crawl et en papillon : 4 points si au moins 25m papillon 5 points si au moins 50m papillon																	
03/20		Conformité au projet annoncé		0 point : non conformité (performances, modes de nages)		1 à 2 points : conformité + ou - acceptables															
						3 points : conformité quasi totale															

COMMENTAIRES :

(1) Aucune nage n'est imposée pour représenter les trois modes de déplacement attendus. Il est ainsi permis de choisir tout type de nage crawlé, comme nage ventrale alternée. Pour les nages ventrales simultanées, outre le papillon et la brasse, il est possible de recourir par exemple à une combinaison des deux (bras brasse, jambes papillon et inversement). Ce qui réduit la difficulté de réalisation du niveau 2. Par ailleurs, le dos peut être nagé indifféremment en alterné, en simultané, en combinant l'alterné et le simultané.

(2) Le crawl et le papillon sont définis comme suit : « nages ventrales alternée (crawl), simultanée (papillon), avec retour aérien des bras vers l'avant (coudes et mains au-dessus de la surface) et voies respiratoires plus souvent immergées qu'émergées.

SAUT DE CHEVAL

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Choisir, réaliser et juger une série de sauts de types différents, dans le respect des dimensions acrobatique et esthétique de l'activité gymnique et du code de référence.</p> <p>NIVEAU 2 Choisir, réaliser et juger une série de sauts de formes et de modalités différentes, dans le respect des dimensions acrobatique et esthétique de l'activité gymnique et du code de référence.</p>		<p>Un projet d'organisation de la série de 2 sauts différents (dans leur ordre de passage, avec les figurines représentatives des difficultés). Des contraintes techniques clairement définies : niveau de difficulté, hauteur du cheval, position en long ou en travers. Des contraintes de temps : temps maximal pour réaliser la série, et d'espace: aire d'élan . Le passage devant un public et une appréciation portée par des juges. Selon le nombre de candidats 2 séries d'essais peuvent être accordées . 10 minutes au moins les séparent. Seule la meilleure compte. La cotation des difficultés est référée au code Gymnastique UNSS 1998. Règles de sécurité précises (parade autorisée).</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
14/20	Difficulté et réalisation du projet	<p>Difficulté - valeur des sauts : A = 8,5, B = 9, C = 9,5, D = 10</p> <p>Le cheval (possibilité d'utiliser les nouveaux matériels) peut être placé en long ou en travers (sauf saut A1) , la hauteur est adaptée (1,10 à 1,20) , tremplin, mini-trampoline, la surface de réception est délimitée en large (0,80 m) et en longueur (0,50 – 1 – 1,50 – 2 m). Deux sauts différents par série sont notés , le meilleur saut est affecté du coefficient deux. La note finale est celle de la meilleure série. Appel 2 pieds et appuis des 2 mains, sinon saut nul. Aide pendant le saut = saut nul. Une troisième course d'élan est autorisée si l'élève n'a pas touché le tremplin ou le cheval. 1 saut peut être conçu ou importé d'un autre code par les élèves, il convient alors de lui donner une valeur en fonction de sa difficulté estimée (A,B,C,D). Exécution : fautes spécifiques (voir code UNSS). Premier envol : sauts par redressement, sauts en rondade. Phase d'appui. Deuxième envol. Réception : fautes d'axe, distance de réception (sauts par redressement, sauts par renversement).</p>		
03/20	Projet	<p>Présentation du projet sommaire. Projet minimal, en inadéquation avec les ressources de l'élève. La course d'élan est aléatoire.</p>	<p>Projet présenté avec clarté. Projet réaliste qui répond en totalité aux exigences de l'agrès (deux sauts différents). La course d'élan est étalonnée.</p>	<p>Projet présenté avec clarté. La course d'élan est étalonnée, dynamique et accélérée.</p>
03/20	Rôle de juge	<p>Connaissance approximative, le jugement est sommaire sans arguments. Écart de notation très important avec le professeur (plus de 4 points /20).</p>	<p>Connaissance des exigences qui permet de donner les critères d'observation utilisés pour juger les éléments techniques. Écart de notation réduit (3 points/20).</p>	<p>Les critères d'observation sont maîtrisés au niveau technique. Écart de notation recevable (2 points/20).</p>

ACROSPORT

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Concevoir, construire, réaliser collectivement et juger un spectacle gymnique, constitué de figures composées à partir de deux types de formations différentes et avec un support rythmique approprié, qui articule les dimensions acrobatique et esthétique dans le respect du code de référence</p> <p>NIVEAU 2 Concevoir, construire, réaliser collectivement devant un public élargi et juger un spectacle gymnique constitué de figures dynamiques et statiques, composées à partir de deux types de formations différentes et avec un support musical qui intègre les dimensions acrobatique et esthétique dans le respect du code de référence.</p>		<p>Un projet d'enchaînement collectif présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (figurines, texte et niveau des difficultés). Des contraintes techniques clairement définies : exigences, variété et nombre d'éléments, niveau de difficulté, support rythmique. Des contraintes de temps (avec leur tolérance) et d'espace. Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges. Selon le nombre de candidats 2 essais peuvent être accordés. 20 minutes au moins les séparent. Seul le meilleur compte. Sécurité assurée. Référence au code UNSS 2001.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
14/20	Difficultés et réalisation du projet	<p>Exigences : Par équipe de quatre ou six, une introduction, un double ou un triple duo en miroir, une liaison dynamique, une pyramide, une liaison différente de la première, deux ou trois duo, une fin. Chaque élève doit être au moins une fois voltigeur, une fois porteur. Duos et pyramides sont maintenus deux secondes (sinon ils ne sont pas comptabilisés). Durée entre 1'30 et 2'.</p> <p>Difficultés = 6 points : Pour les duos, les éléments sont choisis dans les catégories A (0,4), B (0,6), C (0,8), D (1) des grilles duo. Des éléments peuvent être conçus ou importés d'autres codes. Il convient de leur donner une valeur en fonction de leur difficulté estimée (A, B, C, D). Les éléments de liaison, qui peuvent être individualisés, sont référés au code sol UNSS 98 (A = 0,4, B = 0,6, C = 0,8, D = 1). Les pyramides valent de 0,5 à 2 points : trois étages ou hauteurs les définissent (voir code UNSS).</p>		
	Exécution individuelle et collective * = 8 points	<p>Toute exigence manquante ou non réalisée est pénalisée de 2 points Temps inférieur à 1'30 = 1 point. Temps supérieur à 2' = 0,4 point. Sortie du praticable = 0,2 point. Utilisation insuffisante de l'espace = 0,2 - 0,4 ou 0,6 point. Déséquilibre lors du montage et du démontage = 0,2 - 0,4 - 0,6 point. Chute du ou des voltigeurs = 1 point. Chute collective = 1 point. Duo ou pyramide déséquilibrés = 0,2 - 0,4 - 0,6 point. Manque de synchronisation avec le support rythmique = 0,2 - 0,4 - 0,6 point.</p>		
03/20	Projet collectif	Présentation du projet sommaire Projet minimal en inadéquation avec les ressources des élèves	Projet présenté avec clarté Tous les indicateurs sont présents Projet réaliste qui répond en totalité aux exigences de l'épreuve	Projet présenté avec clarté Projet qui présente de l'originalité, de la virtuosité et qui répond aux exigences définies au niveau 2
03/20	Rôle de juge	Connaissance approximative, le jugement est sommaire sans arguments. Écart de notation très important avec le professeur (plus de 4 points /20) = 1 point.	Connaissance des exigences qui permet de donner les critères d'observation utilisés pour juger les éléments techniques. Écart de notation réduit (3 points/20) = 2 points.	Les critères d'observation sont maîtrisés aux niveaux technique et chorégraphique. Écart de notation recevable (2 points/20) = 3 points.

COMMENTAIRES : *Les notes sont individuelles car elles prennent en compte la prestation collective et la prestation individuelle au sein du collectif.

GYMNASTIQUE (sol ou fixe ou parallèle ou asymétrique)

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Concevoir, construire, réaliser devant un public et juger un enchaînement gymnique composé d'au moins 6 éléments, qui intègre les dimensions acrobatique et esthétique dans le respect du code de référence</p> <p>NIVEAU 2 Concevoir, construire, réaliser devant un public élargi et juger un enchaînement gymnique, composé d'au moins 6 éléments différents et difficiles, qui intègre les dimensions acrobatique et esthétique du code de référence</p>		<p>Un projet d'enchaînement libre présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (figurines, texte et niveau des difficultés) Des contraintes techniques clairement définies : nombre d'éléments, niveau de difficulté, variété des familles, changements de direction. Des contraintes de temps (avec leur tolérance) et d'espace. Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges. Selon le nombre de candidats 2 essais peuvent être accordés. 20 minutes au moins les séparent. Seul le meilleur compte. La cotation des difficultés est référée au code Gymnastique UNSS 1998.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
14/20	Difficulté et réalisation du projet	<p>Difficultés : 6 points, A = 0,40, B = 0,60, C = 0,80, D = 1 Des éléments peuvent être conçus ou importés d'autres codes par les élèves , il convient alors de leur donner une valeur en fonction de leur difficulté estimée (A,B,C,D). Si un élément est réalisé deux fois , sa valeur n'est prise en compte qu'une fois. Tout élément non réalisé, ou réalisé avec aide, entraîne la suppression de sa valeur.</p> <p>Exécution : 8 points Fautes de tenue et de technique : petite faute = 0,2, faute moyenne = 0,4, grosse faute = 0,6. Manque de rythme : de 0,2 à 0,6 . Fautes particulières : élan intermédiaire = 0,4, arrêt = 0,4, touche de l'agrès contraire à la technique = 0,4, s'accrocher à l'agrès pour éviter une chute = 0,6, chute : 0,8, enchaînement sans sortie : 0,6 . Fautes spécifiques à l'agrès : voir les fautes spécifiques à chaque agrès / code en dessous de 6 éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points.</p>		
03/20	Projet	Présentation du projet sommaire. Projet minimal , en inadéquation avec les ressources de l'élève: 1 point.	Projet présenté avec clarté. Projet réaliste qui répond en totalité aux exigences spécifiques de l'agrès : 2 point.s	Projet présenté avec clarté. Projet qui présente de l'originalité, de la virtuosité (support rythmique par exemple) : 3 points.
03/20	Rôle de juge	Connaissance approximative, le jugement est sommaire sans arguments. Écart de notation très important avec le professeur (plus de 4 points /20).	Connaissance des exigences qui permet de donner les critères d'observation utilisés pour juger les éléments techniques. Écart de notation réduit (3 points/20).	Les critères d'observation sont maîtrisés aux niveaux technique et chorégraphique Écart de notation recevable (2 points/20).

COURSE D'ORIENTATION

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Concevoir et conduire son déplacement en suivant des lignes directrices à l'intérieur des parcelles pour réaliser la meilleure performance lors d'une épreuve de course d'orientation individuelle ou par équipes, en milieu plus ou moins boisé et partiellement connu.</p> <p>NIVEAU 2 Concevoir et conduire son déplacement en s'appuyant sur un enchaînement de lignes directrices variées et de points d'attaque pour réaliser la meilleure performance lors d'une course d'orientation individuelle ou par équipes, en milieu forestier plus ou moins connu.</p>		<p>Le coureur doit réaliser un parcours de son choix, dans un temps limité, entre 30 et 35 mn, en cherchant à réaliser le score le plus important. Le dispositif, construit dans un périmètre d'environ 1km², comprend 16 postes classés en 4 niveaux de difficulté et distribués en 4 postes minimum par niveau. Les caractéristiques d'un poste, son éloignement des lignes directrices, et la distance de course servent de référent à la définition des niveaux de difficulté. A chaque poste correspond des points : 1 point pour ceux du niveau 1, 1,5 points puis 2 points et 3 points pour ceux des autres niveaux.</p> <p>Les postes sont répartis de manière homogène dans l'espace délimité et par rapport à un point central. Ils sont positionnés de façon à ce qu'il soit impossible de passer par tous dans le temps alloué. Le code d'identification du poste est précisé sur la carte-mère mais pas sur le poste. Le coureur dispose d'un maximum de 5 minutes pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reporter sur sa carte la position des postes en se référant aux définitions mises à sa disposition et aux points attribués ; - annoncer 8 postes par lesquels il prévoit de passer (« contrat » à remettre par écrit). <p>A la 5^{ème} minute, le signal de départ est donné. Le coureur peut encore prendre du temps pour construire son itinéraire, mais celui-ci est pris sur le temps de course. Ensuite, ce dernier doit conduire un itinéraire passant par le plus grand nombre de postes dont les 8 choisis dans les limites du temps arrêté.</p> <p>Le total des points obtenus par chaque coureur est égal à 2 fois la somme des points correspondants aux postes choisis dans le contrat et effectivement trouvés, auquel s'ajoutent les points des autres postes également trouvés. Toutes ces données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes à poinçonner.</p> <p>L'élève peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide de sa montre personnelle ou d'un chronomètre.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
10/20	Conduite d'un itinéraire et de la lecture de la carte	<p>Garçons: Inférieur à 20 points.</p> <p>Filles : Inférieur à 20 points.</p>	<p>Compris entre 20 et 40 points.</p> <p>Compris entre 20 et 32 points.</p>	<p>Compris entre 40 et 50 points.</p> <p>Compris entre 32 et 44 points.</p>
04/20	Gestion de la distance et de la difficulté de l'itinéraire en fonction du temps	Durée de course supérieure à 35 minutes.	Durée de course inférieure à 30 minutes.	Durée de course entre 30 minutes et 35 minutes.
06/20	Prise de risque dans la construction et la réalisation du contrat	Formulation du contrat « 8 postes » non terminé. Contrat non rempli.	Durée de choix des 8 postes respectée. Contrat effectif réduit à 7 postes.	Durée de choix des 8 postes respectée. Contrat « 8 postes » rempli.

COMMENTAIRES : Dans le cadre du contrôle en cours de formation, la course est individuelle. Sur le plan de la sécurité, l'organisation de l'épreuve doit permettre que « tout participant soit vu ou entendu ». La prise en compte de ce principe nécessite de choisir des dispositions particulières, notamment dans les domaines suivants :

- la conception du dispositif (départ et arrivée le plus au centre, favoriser les passages proches de la zone centrale, limiter l'espace d'évolution, lisibilité des lignes d'arrêts,etc.) ;
- l'utilisation de matériel de communication (sifflets, talkie-walkies, portables, signaux pour donner des repères sur l'écoulement du temps, etc.) ;
- la mise en place de commissaires adultes ou élèves (organisation éventuelle de l'épreuve en 2 séquences ou 2 séances successives, etc.) ;
- l'organisation, (départ simultané d'élèves présentant des projets ou contrats différents... etc.).

Il est possible d'introduire d'autres postes sans valeur, donc non pris en compte, pour augmenter l'incertitude, l'activité de recherche personnelle et la présence d'un plus grand nombre d'élèves sur le parcours. Des adaptations du barème des scores à hauteur de 10% peuvent s'appliquer lors de mauvaises conditions atmosphériques (terrain gras, temps pluvieux, température basse, vent fort, etc.).

ESCALADE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE				
<p>NIVEAU 1 En tête, conduire son déplacement en s'économisant, selon des itinéraires variés en direction afin de réaliser une performance tout en conservant assez de lucidité pour assurer sa sécurité à monter et à la descente.</p> <p>NIVEAU 2 En tête, conduire son déplacement de manière fluide selon des itinéraires variés en direction et en volumes afin de réaliser une performance et conserver assez de lucidité pour assurer sa sécurité lors de manipulation de cordes.</p>		<p>Le dispositif pour réaliser l'épreuve comprend des voies homogènes de niveau 3c à 6b d'une hauteur d'au moins 7 m en mur et de 12m en falaise. L'élève choisit ou tire au sort dans un niveau de difficulté donné une voie plus ou moins connue. L'épreuve consiste à se préparer et s'équiper en tant que grimpeur et assureur pour grimper en tête et descendre en moulinette, en slalomant par rapport à des repères, dans un temps maximum de 8 minutes. Elle est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper du partenaire.</p> <p>Avant l'épreuve, l'élève précise deux points :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la modalité de protection, c'est à dire si le premier et/ou le 2^{ème} point d'assurage est pré-équipé ou non, et s'il pose les dégaines ou non ; - la modalité de réalisation, c'est à dire le choix d'une voie connue, tirée au sort dans un niveau déterminé par lui ou flash (voie non réalisée mais démontrée lors de l'épreuve, définition extraite des documents d'accompagnement). <p>En cas de chute, l'escalade continue à partir de la dernière dégainée atteinte. Si une deuxième chute se produit, l'épreuve s'arrête définitivement.</p>			ESCALADE	
		NIVEAU NON ATTEINT DE 0 A 9	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 De 10 A 15	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 De 16 A 20		
%	ÉLÉMENTS À ÉVALUER					
10	Cotation et conditions du grimper en escalade. Traçé de la voie	Voie « Flash » ou tirée au sort (de 4a à 4b) Voie connue : (de 5a à 5b) Rectiligne Pour les filles Voie « Flash » tirée au sort (de 3c à 4a) Voie connue (de 4b à 4c)	Voie « Flash » ou tirée au sort (de 4c à 5a) Voie connue : (de 5b à 5c) Directions variées Pour les filles Voie "Flash" tirée au sort (de 4b à 4c) Voie connue (5a à 5b)	Voie « Flash » ou tirée au sort (de 5c à 5b) Voie connue : (de 6a à 6b) Directions et volumes variés Pour les filles Voie "Flash" tirée au sort (de 5a à 5b) Voie connue : (de 5b à 6a)		
4	Ecart entre les caractéristiques du projet et la qualité de la prestation	Au delà des 8 minutes. Voie non terminée. Contact pieds-prises approximatif et hésitant.	Voie réalisée entièrement ou avec chute. Contacts pieds -prises majoritairement sur l'avant-pied.	Voie réalisée entièrement sans chute. Les contacts pieds -prises sont précis et variés.		
3	Précision et qualité du mousquetonnage	Maladresse dans le mousquetonnage (dégainées posées).	Aisance et efficacité dans la pose et / ou le mousquetonnage des dégainées à l'aide d'une seule main. Pas d'erreur dans le placement de la corde dans le mousqueton du bas des dégainées	Aisance et efficacité main droite ou main gauche dans la pose et / ou le mousquetonnage des dégainées, y compris dans des volumes. Rapidité et pas d'erreur dans le placement de la corde dans le mousqueton du bas des dégainées.		
3	Aisance et coordination des actions grimpeur / assureur lors de la montée et de la descente en moulinette	Assure un grimper en tête avec une contre assurance. Rythme irrégulier dans la descente.	Assure un grimper en tête. Donne et reprend le « mou » dans la progression ; utilisation du langage approprié dans le passage en moulinette ; descente régulière. Efficacité dans le blocage de la chute.	Assure un grimper en tête en excellente coordination avec le grimpeur Utilisation d'un langage adapté. Descente régulière		

Commentaire : Le mur utilisé doit satisfaire aux dispositions sécuritaires en vigueur. Il est vivement conseillé de prendre en compte les recommandations données par l'observatoire national de la sécurité des établissements scolaires dans son rapport de 1998 et éventuellement ceux qui seront publiés ultérieurement. La date de vérification des équipements individuels doit être connue avant l'épreuve.
Dans la notation du niveau 1, pour l'ensemble des modalités, les voies avec la cotation la plus élevée ont une valeur de 7,5 points et les autres 5,5. Dans le niveau 2 ces valeurs sont respectivement de 10 et 8 points, et dans le niveau non atteint 4,5 et 3. Le grimper en moulinette qui est l'objet de la compétence de seconde se classe dans le niveau non atteint.

CHORÉGRAPHIE INDIVIDUELLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Proposer une chorégraphie qui interprète de façon personnelle et dans des registres moteurs propres à la danse, une démarche de composition identifiée dans une œuvre. Alternier les différents rôles (chorégraphe, danseur, spectateur).</p> <p>NIVEAU 2 Créer et représenter une chorégraphie singulière et originale pour une échéance donnée en assumant une prise de risque dans les choix personnels opérés.</p>		<p>Présenter une chorégraphie individuelle Durée (1mn30 à 2mn), espace scénique et emplacement des spectateurs définis Donner un titre à sa chorégraphie et fournir un argument (écrit et/ou oral) au jury et aux spectateurs Les élèves spectateurs apprécient les chorégraphies à l'aide d'une fiche construite par l'enseignant</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
10/20	Interprétation (évaluation du danseur) Engagement moteur Engagement émotionnel	Motricité peu complexe et maîtrisée Elève peu assuré, troubles visibles (trous de mémoire, hésitations...) ou dève qui « récite » sa danse	Motricité quelquefois complexe et maîtrisée Elève convaincant, engagé dans « son rôle » mais de façon intermittente	Motricité souvent complexe et maîtrisée en permanence Elève convaincant et engagé dans « son rôle » en permanence
07/20	Composition (évaluation du chorégraphe) « Lisibilité » du projet et développement du propos chorégraphique. Travail sur les formes corporelles et les modalités d'articulation entre elles. Gestion de l'espace scénique (directions, trajets, lieux, groupements, etc.). Utilisation d'éléments scénographiques (monde sonore, costumes, décors, maquillages, objets, etc.).	Projet esquissé et propos peu structuré avec traitement partiel et/ou banal de l'intention et/ou du thème choisi. Formes corporelles faiblement distancées du quotidien (peu de travail sur l'espace, le temps ou l'énergie et sur les modalités d'articulation). Espace scénique orienté par rapport au public mais peu en relation avec le propos. Éléments scénographiques utilisés de façon « naïve » ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème.	Projet défini et propos structuré selon un ou deux principes de composition chorégraphique, traitement distancé de l'intention et/ou du thème choisi. Formes distancées du quotidien (travail sur l'espace, le temps et/ou l'énergie et sur 1 ou 2 modalités d'articulation). Espace scénique traité en relation avec le propos mais pas de façon permanente. Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème.	Projet très précis et propos structuré selon plusieurs principes de composition, traitement original de l'intention et/ou du thème choisi. Formes stylisées (travail sur l'espace, le temps et l'énergie et leurs extrêmes et modalités d'articulation inhabituelles). Espace traité en permanence en relation avec le propos et construit en utilisant ses fonctions symboliques. Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.
03/20	Appréciation (évaluation du spectateur) Reconnaître des éléments de composition et d'interprétation Et/ou Apprécier ces éléments au regard du projet artistique et de l'émotion ressentie.	Ne reconnaît pas des éléments de la composition du chorégraphe ou de l'interprétation du (des) danseur(s) Et/ou Appréciation peu argumentée ou abrupte. Fait état de façon spontanée des émotions ressenties sans pouvoir en analyser les éléments déclencheurs.	Reconnaît quelques éléments de la composition chorégraphique et de l'interprétation du danseur Et/ou Appréciation partiellement argumentée. Qualifie les émotions ressenties par rapport aux éléments reconnus du projet artistique.	Reconnaît tous les éléments de la composition chorégraphique et de l'interprétation du danseur Et/ou Appréciation complètement argumentée accompagnée de propositions d'amélioration. Qualifie les émotions ressenties en reconnaissant avec précision les qualités techniques et artistiques du projet.

COMMENTAIRE : Évaluer la composition chorégraphique, c'est évaluer la compétence du chorégraphe, à savoir : rendre « lisible » son projet artistique pour les spectateurs en mettant en adéquation intention et moyens pour le mettre en forme(s) et en s'appuyant sur des « parti pris » clairement affirmés et pertinents par rapport à ce projet et à l'impact recherché.

Évaluer l'interprétation, c'est évaluer la compétence du danseur, à savoir : transmettre fidèlement le projet artistique et chorégraphique et l'interpréter de façon personnelle, interprétation nécessitant un double engagement du danseur, un engagement moteur et un engagement émotionnel au service du projet.

Évaluer l'appréciation de la création chorégraphique, c'est évaluer la compétence du spectateur, à savoir : identifier les qualités techniques et artistiques d'une création, c'est-à-dire être capable à la fois de les reconnaître et de les apprécier. Cette « lecture » nécessite aussi un engagement du spectateur pour accepter la création d'autrui et l'apprécier à sa « juste » valeur.

CHORÉGRAPHIE COLLECTIVE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Proposer une chorégraphie qui interprète de façon personnelle et dans des registres moteurs propres à la danse, une démarche de composition identifiée dans une œuvre. Alternier les différents rôles (chorégraphe, danseur, spectateur).</p> <p>NIVEAU 2 Créer et représenter une chorégraphie singulière et originale pour une échéance donnée en assumant une prise de risque dans les choix personnels opérés.</p>		<p>Présenter une chorégraphie collective (dans ce cas 4 ou 5 élèves maximum en intégrant des passages individuels au service du propos) Durée (1,30 à 2,30 mn), espace scénique et emplacement des spectateurs définis Donner un titre à sa chorégraphie et fournir un argument (écrit et/ou oral) au jury et aux spectateurs Les élèves spectateurs apprécient les chorégraphies à l'aide d'une fiche construite par l'enseignant.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
10/20	<p>Composition : évaluation collective des chorégraphes « Lisibilité » du projet et développement du propos chorégraphique. Travail sur les formes corporelles et les modalités d'articulation entre elles. Gestion de l'espace scénique (directions, trajets, lieux, groupements, etc.). Mobilisation des modalités de relations entre danseurs (relations spatiales, temporelles, corporelles, etc.). Utilisation d'éléments scénographiques (monde sonore, costumes, décors, maquillages, objets, etc).</p>	<p>Projet esquissé et propos peu structuré avec traitement partiel et/ou banal de l'intention et/ou du thème choisi. Formes corporelles faiblement distancées du quotidien (peu de travail sur l'espace, le temps ou l'énergie et sur les modalités d'articulation). Espace scénique orienté par rapport au public mais peu en relation avec le propos choisi. Faible mobilisation des relations entre danseurs, peu en relation avec le propos. Éléments scénographiques utilisés de façon « naïve » ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème.</p>	<p>Projet défini et propos structuré selon un ou deux principes de composition chorégraphique, traitement distancié de l'intention et/ou du thème choisi. Formes distancées du quotidien (travail sur l'espace, le temps et/ou l'énergie et sur 1 ou 2 modalités d'articulation). Espace scénique traité en relation avec le propos mais pas de façon permanente. Utilisation pertinente d'1 ou 2 modalités de relations entre danseurs. Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème.</p>	<p>Projet très précis et propos structuré selon plusieurs principes de composition, traitement original de l'intention et/ou du thème choisi. Formes stylisées (travail sur l'espace, le temps et l'énergie et leurs extrêmes), modalités d'articulation inhabituelles. Espace traité en permanence en relation avec le propos et construit en utilisant ses fonctions symboliques. Utilisation pertinente de toutes les modalités de relations entre danseurs. Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.</p>
07/20	<p>Interprétation (évaluation individuelle du danseur) Engagement moteur Engagement émotionnel</p>	<p>Motricité peu complexe et maîtrisée. Élève peu assuré, troubles visibles (trous de mémoire, hésitations, etc.) ou élève qui « récite » sa danse.</p>	<p>Motricité quelquefois complexe et maîtrisée. Élève convaincant, engagé dans « son rôle » mais de façon intermittente.</p>	<p>Motricité souvent complexe et maîtrisée en permanence. Élève convaincant et engagé dans « son rôle » en permanence.</p>
03/20	<p>Appréciation (évaluation du spectateur) Reconnaître des éléments de composition et d'interprétation Et/ou Apprécier ces éléments au regard du projet artistique et de l'émotion ressentie.</p>	<p>Ne reconnaît pas des éléments de la composition du chorégraphe ou de l'interprétation du (des) danseur(s) Et/ou Appréciation peu argumentée ou abrupte. Fait état de façon spontanée des émotions ressenties sans pouvoir en analyser les éléments déclencheurs.</p>	<p>Reconnaît quelques éléments de la composition chorégraphique et de l'interprétation du danseur Et/ou Appréciation partiellement argumentée. Qualifie les émotions ressenties par rapport aux éléments reconnus du projet artistique.</p>	<p>Reconnaît tous les éléments de la composition chorégraphique et de l'interprétation du danseur Et/ou Appréciation complètement argumentée accompagnée de propositions d'amélioration. Qualifie les émotions ressenties en reconnaissant avec précision les qualités techniques et artistiques du projet.</p>

COMMENTAIRE : L'évaluation de la composition chorégraphique peut se décliner autour de trois principes toujours en relation avec le projet du chorégraphe :

- un principe de cohérence de la composition chorégraphique qui renvoie à la notion d'unité artistique à rechercher ;
- un principe de pertinence de la composition chorégraphique qui renvoie à la « lisibilité » du projet expressif et artistique et aux choix des moyens à mettre au service de ce projet ;
- un principe d'originalité de la composition chorégraphique : l'originalité est entendue ici dans un sens relatif, c'est-à-dire référée à une population d'élèves donnée. La réponse « originale » est alors identifiée comme une réponse « rare » ou « inhabituelle » pour cette catégorie de population, les lycéens.

L'évaluation de l'interprétation s'organise autour du rapport Maîtrise / Complexité des engagements moteur et émotionnel du danseur.

L'évaluation de l'appréciation s'organise autour du rapport Identifier / Qualifier les caractéristiques techniques et artistiques de la création présentée et les choix opérés en composition et en interprétation en fonction du projet artistique. Les différents contenus d'évaluation de la composition et de l'interprétation doivent être de plus en plus reconnus et appréciés simultanément par le spectateur au cours d'une représentation.

JUDO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 En situation de <i>randori</i>, utiliser ses ressources pour affronter un adversaire qui module son opposition en élaborant et mettant en œuvre un projet tactique.</p> <p>NIVEAU 2 En situation de <i>randori</i>, gérer ses ressources en fonction des caractéristiques de l'adversaire pour conduire l'affrontement de façon individualisée.</p>		<p>Trois <i>randori</i> de trois minutes (garçons et filles), dix minutes de repos minimum entre deux <i>randori</i>. Opposition modulée ou non Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles élémentaires de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (<i>yuku waza ari</i> et <i>ippon</i> seulement, temps d'immobilisation...).</p> <p>Ethique et rituel définis.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
08/20	Efficacité Fréquence d'attaques Gestion de l'effort et du rapport de forces	Faible efficacité offensive (peu ou pas de <i>ippon</i> marqués) et défensive (avantages marqués < avantages subis). Gestion irrégulière des ressources. En tant qu'adversaire : respect approximatif des consignes de modulation.	Efficacité offensive convenable (équilibre <i>ippon</i> marqués/subis). Bonne fréquence d'attaques mais gestion inégale des ressources. En tant qu'adversaire : respect des consignes de modulation.	Elève combatif et lucide, efficace en attaque et en défense (nette supériorité des avantages marqués). Bonne gestion des ressources. Opposition non modulée.
08/20	Système d'attaque et de défense (debout et sol) -Saisies, attitudes -Qualité des placements -Variété des attaques et des opportunités -Qualité et variété des enchaînements Comportement défensif, contre-prises	Manque de contrôle dans les saisies. Problèmes de placement et de déséquilibre. Attaques directes dans des opportunités peu variées (une ou deux directions seulement). Enchaînements d'attaques peu fréquents ou mal réalisés. Comportement défensif en force.	Qualité inégale des saisies et des formes de corps S'efforce de varier les formes d'attaques et les opportunités (au moins 2 directions). Enchaînements stéréotypés (avant-arrière seulement). Peu de liaisons debout-sol. Faiblesse des défenses (peu d'esquives, peu de contre-prises)	Saisies adaptées et efficaces. Bonnes formes de corps. Varie ses attaques (3 ou 4 formes de corps différentes). Exploite ou provoque des opportunités (3 ou 4 opportunités différentes). Enchaîne ses actions et suit au sol selon les réactions de l'adversaire. Varie ses défenses et ses contre-prises.
04/20	Arbitrage Ethique et rituel	Connaissance des règles élémentaires d'arbitrage mais difficultés d'application Quelques approximations dans le respect du rituel et de l'éthique	Annonce avec justesse les avantages marqués Respect du rituel et de l'éthique.	Dirige le <i>randori</i> et fait appliquer les règles d'arbitrage. Respect du rituel et de l'éthique.

LUTTE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 En situation de <i>combat</i>, utiliser ses ressources pour affronter un adversaire qui module son opposition (en fonction de consignes données) en élaborant et mettant en œuvre un projet tactique.</p> <p>NIVEAU 2 En situation de <i>combat</i> gérer ses ressources en fonction des caractéristiques de l'adversaire pour conduire l'affrontement de façon individualisée.</p>		<p>Trois <i>assauts</i> de 3 minutes (élèves de même niveau), 10 minutes de repos minimum entre deux <i>combats</i>. Opposition modulée ou non. Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles élémentaires de sécurité et d'annoncer les points marqués . Éthique et rituel définis. Cotation des actions , surface de combat, tenue : application du règlement de la lutte scolaire (UNSS).</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
08/20	Efficacité : uniquement en situation de combat réel Fréquence d'attaques -Gestion de l'effort et du rapport de forces	Gagne 1 combat sur 3. Les attaques aboutissent rarement. Gère ses ressources uniquement en début de combat. En tant qu'adversaire : respect inégal des consignes.	Gagne 2 combats sur 3. Bonne fréquence d'attaques mais gestion inégale des ressources. En tant qu'adversaire : respect des consignes de modulation.	Gagne tous ses combats. Elève combatif et lucide (module l'intensité du combat). Bonne gestion des ressources. Opposition non modulée (respect absolu des consignes de sécurité).
08/20	Système d'attaque et de défense Diversité des attaques Liaison debout/sol Orientation/adversaire	Attaque en force : attaque et défend sans tenir compte des opportunités ou attend une opportunité favorable offerte. Attaque essentiellement dans l'espace avant. Lâche son adversaire dans la chute pour se rééquilibrer.	Les attaques sont de plus en plus dans le temps et moins en force. Attaque souvent dans la même direction. Les attaques s'effectuent dans l'espace avant ou en tournant le dos à l'adversaire. Lâche son adversaire pendant la chute dans des situations inhabituelles.	Attaque après avoir créé une opportunité favorable. Attaques variées et répétées pendant le combat. Techniques amples et rapides nécessitant une motricité élaborée. Attaque aussi dans l'espace arrière. Contrôle son adversaire pendant la chute.
04/20	Arbitrage Éthique et rituel	Fait respecter le rituel en début et en fin de chaque combat. Se trompe parfois de valeur d'action. Intervient sur le déroulement du combat et cote les actions en retard.	Gère les sorties de tapis. Se trompe rarement de valeur d'actions, mais les applique parfois en retard.	Cote les actions sans erreurs. Gère les sorties de tapis. Applique les sanctions en cas de manquement.

SAVATE BOXE FRANÇAISE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>NIVEAU 1 Construire les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin d'élaborer et de mettre en œuvre un projet personnel. Développer son potentiel technique et tactique.</p> <p>NIVEAU 2 Renforcer et perfectionner son bagage technique afin d'optimiser un projet personnel pouvant s'adapter à divers types de situations, et permettant d'obtenir le gain de l'affrontement selon les règles ; Imposer son potentiel technique et tactique en jouant suer la spécificité des efforts.</p>		<p>Trois assauts libres de 2 reprises d'une durée d'1 minute 30 avec une minute de récupération entre chaque reprise, à niveau d'opposition équivalent (10 minutes de récupération entre chaque assaut) Surface de 3m sur 3m. Contrôle de la puissance des touches, contrôle de la trajectoire des touches et précision des cibles conformément au règlement UNSS Arbitrage et gestion des assauts par les élèves.</p>			
POINTS A AFFECTER		ÉLÉMENTS A ÉVALUER	NIVEAU NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
08/20	Efficacité : uniquement en situation d'assaut réel. Fréquence d'attaques. Gestion de l'effort et du rapport de forces.		Gagne 1 assaut sur 3. Difficultés à s'adapter aux problèmes posés par l'adversaire. Gestion irrégulière de l'effort.	Gagne 2 assauts sur 3 face à des adversaires différents, mais de son niveau technique et tactique. Bonne gestion de l'effort.	Gagne tous ses assauts. Adaptation lors d'assauts à thèmes. Gestion pertinente et efficace des efforts.
08/20	Déplacements pour préparer les attaques. Système d'attaque et de défense. Diversité des attaques.		Les coups ne sont pas donnés à distance de touche. Puissance mal contrôlée. Trajectoires de touche approximatives. Une seule touche sans enchaîner. Manque de mobilité. Protection approximative. Ripostes peu fréquentes.	Trajectoires et distances de touche acquises et le plus souvent respectées. Trajectoire du premier coup opposée à la direction du déplacement de l'adversaire. Combinaisons pieds-poings acquises mais peu souvent utilisées aux différentes hauteurs de touche autorisées. Déplacement en réaction aux attaques de l'adversaire. Parades bloquées mais peu d'esquives.	Attaques préparées, créant les conditions d'utilisation de coups tournants et sautés. Combinaison d'attaques avec pieds et poings, sur les différents niveaux autorisés. Déplacements judicieux/points forts de l'adversaire. Combinaison de parades et d'esquives adaptées à l'adversaire.
04/20	Arbitrage Ethique et rituel		Fait respecter le rituel en début et en fin de chaque assaut. Se trompe parfois de valeur d'action. Intervient sur le déroulement du combat et cote les actions en retard. Assure la sécurité.	Gère les sorties de l'espace. Utilise la terminologie. Applique le code de jugement.	Cote les actions sans erreurs. Gère les sorties de l'espace. Applique les sanctions en cas de manquement.

MUSCULATION

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1 Produire une charge physique sur soi en relation avec des effets recherchés différés (à très court terme).</p> <p>NIVEAU 2 Concevoir et mettre en œuvre un projet d'entraînement personnalisé adapté à un contexte de vie physique et en rapport avec des effets différés attendus (à moyen terme).</p>		<p>L'ensemble des tâches de renforcement musculaire sur les appareils disponibles est classé en deux catégories : membres, tronc. Les élèves tirent au sort dans chacune de ces deux catégories, un exercice correspondant à la mobilisation d'une zone musculaire. Ils conçoivent deux autres tâches complémentaires (1) des précédentes, l'une en charge guidée, l'autre en charge libre. Les paramètres de charge choisis correspondent explicitement à des mobiles différents (2) d'un renforcement musculaire, étudiés en cours de cycle (accompagner un projet sportif, recherche d'un état de forme, développement d'une qualité physique liée au renforcement musculaire). Avec ces éléments, ils mettent en œuvre une séquence de 40 minutes considérée comme une partie d'une séance de musculation. Cette séquence comprend un échauffement, quatre ateliers, une récupération.</p> <p>Les élèves sont placés en duo aux capacités homogènes, identifiées à partir d'un indice personnalisé (produit masse x répétitions). Chaque pratiquant a transcrit sur une fiche, les éléments correspondant aux ateliers tirés au sort et choisis complémentirement à partir des exigences précédentes (mobile, performance de référence, appareils, muscles sollicités, répétitions, séries, récupération, justifications). Le but du duo est de conduire cette séquence en alternant les rôles de soutien/conseil et d'action, et en relevant les charges effectives mobilisées.</p> <p>Les données relevées permettent d'identifier les écarts entre les prévisions de réalisation et les réalisations effectives. Les fiches « projets » de départ sont renseignées en deux exemplaires remises l'une à l'enseignant, l'autre au duo. L'enseignant relève des données sur les acteurs, les aides et les observateurs et valide (ou non) le recueil de données.</p>		
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	Degré d'Acquisition du Niveau 1	Degré d'Acquisition du Niveau 2
10/20	Produire sur les appareils de la séquence, une charge significative d'une intervention sur ses ressources	Rapport masse répétition peu significatif ; dynamisme d'exécution réduit. Barèmes à construire (3).	Les rapports :placements/masse mobilisée / contrôle respiratoire ainsi que les phases du mouvement (excentriques, concentriques) sont contrôlés. Charge individuellement conséquente, en rapport avec les mobiles annoncés. Barèmes à construire (3).	Charge effective totale conséquente, correspondant à un ensemble organisé dans la durée (séance, cycle d'entraînement). Performances partielles (par appareil) et totales (dites volume de séance) correspondant aux capacités réelles de chacun. Rapports : intensité d'effort/contrôle du déplacement/vitesse d'exécution maîtrisés. Barèmes à construire (3).
05/20	Concevoir et conduire précisément des séquences de renforcement, pour produire les effets attendus	Choix des charges et des groupes musculaire peu approprié. Approximations dans le contrôle des exigences de sécurité pour soi, pour autrui. Ecart importants entre le projet et la réalisation effective.	Prise en charge par l'élève d'initiatives pertinentes concernant : le choix des charges, les durées de récupération, l'intensité d'effort au regard du contrôle possible. Réalisations précises, dynamiques. « Performances » prenant le sens d'indicateurs des charges physiques consenties, dans le cadre d'un projet plus global. Séance accompagnée d'activités complémentaires (échauffement, étirement, relaxation).	Décisions et réalisations s'appuient sur des règles articulées aux principes essentiels de l'entraînement. Les prestations prennent place dans un ensemble plus large qui les justifient. La succession des séquences répond au mobile choisi. Les durées de récupération sont précises.
05/20	S'engager dans l'action en relation avec un projet explicite. Tenir des rôles d'aide, de conseil	Démarche de type application /exécution réalisée au coup par coup. Stratégie de réalisation de performances ponctuelles approximative. Tenue des rôles d'aide approximative.	Propositions pertinentes au regard des possibilités individuelles qui fondent les séquences à réaliser. Les choix traduisent un intérêt sur les effets à court terme. On perçoit la prise en compte de données organisées dans la durée en vue de produire les évolutions attendues. La tenue des rôles indique une perception des enjeux de l'entraînement : Un « projet technique » apparait.	Les interactions sociales favorisent la progression individuelle des charges consenties. Une curiosité sur les effets à moyen et plus long terme émerge, des initiatives ponctuelles se font jour. Les élèves peuvent présenter un « carnet de bord » permettant de déceler les éléments d'une stratégie d'entraînement progressif et la compréhension d'un processus d'adaptation à l'effort.

COMMENTAIRES : (1) Cette complémentarité ne peut être définie « a priori ». Elle est dépendante des mobiles d'entraînement. Elle pourra s'entendre comme un renforcement de stimulation de la zone musculaire tirée au sort, comme une recherche d'équilibre par sollicitation d'une zone antagoniste par exemple.

(2) Les mobiles sont explicités dans le programme. Ils correspondent à l'intention exprimée par tel ou tel élève de s'entraîner en fonction d'un projet personnel. Cependant on ne peut multiplier les entrées sans risquer des difficultés dans la gestion de la classe. On peut s'en tenir à trois grandes orientations :

- accompagner un projet sportif : dans ce cas, les sollicitations correspondent à ce qui relève de la préparation physique spécifique et de la puissance musculaire sur fond d'action sur des chaînes musculaires pluri-articulaires ;
- conduire un développement physique en relation avec des objectifs de « forme », d'équilibre corporel : la visée serait de l'endurance de force sur un renforcement généralisé ;
- solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés : on restera ici dans le cadre d'une recherche de qualité physique « fonctionnelle » liée à la force. Les sollicitations ne doivent pas en milieu scolaire correspondre à ce que recherchent certaines pratiques de salle de forme : intervenir sur le volume et la structure musculaire. Cette pratique scolaire doit rester conforme à une éthique éducative opposée à toute forme d'accompagnement d'un narcissisme exploité par le marché de la forme. Au contraire, on peut voir dans ces propositions, un moyen d'éducation d'un futur consommateur critique de ce marché (cf. le programme).

(3) Nous ne pouvons pas fournir de barèmes dans le cadre de la composante culturelle 5. Rappelons ici que le but n'est pas de produire une performance à un moment donné (CC 1). Dans ce cas on devrait évoquer l'haltérophilie, ou les concours de force. La diversité des situations conduira l'équipe éducative EPS à proposer des barèmes adaptés à l'expression optimale de la charge en fonction des objectifs recherchés.

La difficulté essentielle porte ici sur la précision et la validité d'une performance de référence qui ne peut pas toujours correspondre à la mobilisation d'une charge maximale en une répétition (exemple maximum au développé couché). La sécurité indispensable en milieu scolaire nous conduit plutôt à recourir au principe d'une référence correspondant un produit : « n.répétition x masse mobilisée » (principe des tractions à la barre fixe bien significatif pour les garçons). Par ailleurs de nombreux tests disponibles (*Eurofit* par exemple) utilisent ce procédé développé dans la littérature professionnelle.