

**BADMINTON DOUBLE**

<b>COMPÉTENCES ATTENDUES</b> Pour obtenir le gain de rencontres face à des équipes identifiées et de niveau proche : <b>NIVEAU 1</b> Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe. <b>NIVEAU 2</b> Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe, en l'adaptant aux conditions du rapport de force.		<b>PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE</b> Les candidats sont regroupés en poules de trois 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 deux rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de deux sets gagnants de 9 points gagnants (comptabilisation sous forme de « tie-break uniquement »). Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante.		
<b>POINTS À AFFECTER</b>	<b>ÉLÉMENTS À ÉVALUER</b>	<b>NIVEAU 1 NON ATTEINT</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</b>
<b>10/20</b>	<b>Volume et rythme de jeu.</b>	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.
	<b>Gestion de l'espace de jeu du côté de son 1/2 terrain</b>	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.
<b>07/20</b>	<b>Gain de rencontres</b>	A l'issue de l'épreuve, les équipes de double de la classe sont classés en fonction de leur niveau, de jeu 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.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : <b>0 à 3,5 points</b>	Duel durant lequel l'équipe cherche à rompre l'échange : <b>3,5 à 5 points</b>	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : <b>5 à 7 points</b>
<b>03/20</b>	<b>Analyse des rencontres</b>	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** : L'analyse des rencontres doit permettre au candidat de repérer les caractéristiques du jeu de son adversaire et du sien propre, de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité et de son niveau d'analyse tactique (en aucun cas elle ne doit donner lieu à une dissertation).

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 coéquipiers.

**BADMINTON SIMPLE**

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<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><b>NIVEAU 1 :</b> 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><b>NIVEAU 2 :</b> 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 ou non de quatre à six joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins deux rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de deux sets gagnants de 9 points gagnants (comptabilisation sous forme de « tie-break » uniquement). Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
<b>10/20</b>	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 placements sont tardifs et souvent courus. Les placements arrière aboutissent souvent à une chute.	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.
<b>7/20</b>	Gain des rencontres	A l'issue de l'épreuve les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule et, éventuellement des 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 envisagés pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : 0 à 3,5 points	Duel durant lequel le joueur cherche à rompre l'échange : 3,5 à 5 points	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : 5 à 7 points
<b>3/20</b>	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 du service.

**COMMENTAIRES :** L'analyse des rencontres doit permettre au candidat de repérer les caractéristiques du jeu de son adversaire et du sien propre, de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité et de son niveau d'analyse tactique (en aucun cas elle ne doit donner lieu à une dissertation).

## COURSE DE DEMI-FOND

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>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><b>NIVEAU 2</b></p> <p>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 trois courses de 500 m (récupération 10 mn maximum), 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.</p> <p>Avant l'épreuve, l'élève indique sur une fiche le temps visé sur le premier 500 m.</p> <p>Après la première course, il note sur sa fiche les temps visés pour les deux 500 m suivants.</p> <p>Le temps cumulé (somme des trois temps réalisés) compte pour 70 % de la note de demi-fond.</p> <p>L'écart au projet temps (somme des trois écarts temps visés / temps réalisés) compte pour 30%.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
14/20	<p><b>Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés</b> (barème différencié garçons-filles)</p> <p>Exemple : un garçon réalise 5'14 pour 1'50 + 1'45 + 1'39. Sa note est 10 / 20 (ou 7 / 14)</p>	Note / 20	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /20	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons
		01	0.7	10.50	8.05	10	7	7.20	5.14	16	11.2	5.55	4.29
		02	1.4	10.20	7.38	11	7.7	7.03	5.05	17	11.9	5.47	4.24
		03	2.1	9.50	7.11	12	8.4	6.47	4.56	18	12.6	5.41	4.19
		04	2.8	9.24	6.49	13	9.1	6.31	4.48	19	13.3	5.35	4.15
		05	3.5	8.59	6.28	14	9.8	6.17	4.40	20	14	5.30	4.10
		06	4.2	8.37	6.10	15	10.5	6.03	4.34				
		07	4.9	8.15	5.53								
		08	5.6	7.56	5.37								
		09	6.3	7.38	5.24								
06/20	<p><b>Écart au projet</b> (barème mixte)</p> <p>Exemple : il avait prévu 1'50 + 1'46 + 1'44. Réalisation de l'élève : 1'50 + 1'45 + 1'39 L'écart au projet est donc de 6 s ce qui correspond à la note 13 / 20 (ou 3,9 / 6)</p>	Note / 20	Note / 6	Écart en secondes Barème mixte		Note / 20	Note / 6	Écart en secondes Barème mixte		Note / 20	Note / 6	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									

## COMMENTAIRE :

Fin de l'exemple de notation : la note du candidat est  $7 + 4.5 = 11.5$

## COURSE DE HAIES

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>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><b>NIVEAU 2</b></p> <p>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 deux parcours de 150 mètres haies (25 à 30 minutes entre les deux parcours). L'élève part avec ou sans starting-blocks mais le départ est commandé.</p> <p>Chaque 150 haies comprend six haies espacées de 20 m. Distance entre le départ et la première haie : 30 m ; distance entre la dernière haie et l'arrivée : 20 m. Hauteur des haies : 70 cm pour les filles, 84 cm pour les garçons (possibilité pour les élèves en difficulté de prendre des haies de 64 cm pour les filles et 76 cm pour les garçons. (Dans ce cas, la performance réalisée est diminuée de deux points)</p> <p>Chaque élève annonce avant chaque parcours le temps visé (projet temps) et son projet de jambe d'attaque sur la première haie.</p> <p>Il est noté pour 60% sur le temps cumulé des deux parcours.</p> <p>Pour 20% sur l'écart au projet temps (somme des deux écarts)</p> <p>Pour 20% sur la cohérence du projet jambe d'attaque de la première haie.</p> <p>En cas de chute, l'élève peut demander un troisième essai qui se déroulera 10 minutes après la chute</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	<b>Temps cumulé des deux parcours (barème filles et barème garçons)</b>  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
		01	0.6	75.5	66.7	10	6.0	62.4	53.2	16	09.6	54.2	46.8
		02	1.2	74.0	65.0	11	6.6	61	52	17	10.2	52.9	45.9
		03	1.8	72.5	63.3	12	7.2	59.6	50.9	18	10.8	51.6	45.1
		04	2.4	71.0	61.6	13	7.8	58.2	49.7	19	11.4	50.3	44.3
		05	3	69.5	60.1	14	8.4	56.9	48.8	20	12.0	49.0	43.5
		06	3.6	68.1	58.5	15	9	55.6	47.7				
		07	4.2	66.6	57.2								
		08	4.8	65.2	55.7								
09	5.4	63.8	54.5										
04/20	<b>Écart au projet temps (barème mixte)</b>  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 = 18 ou bien 3.6 / 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	
		01	0.2	6		10	2.0	3.4		16	3.2	1.8	
		02	0.4	5.7		11	2.2	3.1		17	3.4	1.6	
		03	0.6	5.4		12	2.4	2.9		18	3.6	1.4	
		04	0.8	5.1		13	2.6	2.6		19	3.8	1.2	
		05	1	4.8		14	2.8	2.3		20	4.0	1	
		06	1.2	4.5		15	3	2					
		07	1.4	4.3									
		08	1.6	4									
09	1.8	3.7											
04/20	<b>Cohérence du projet et jambe d'attaque / 1<sup>ère</sup> haie (écart au projet - barème mixte)</b>  Exemple : ce garçon fait une erreur (note / 4 = 2)	2 erreurs 0 point				1 erreur 2points				Pas d'erreur 4 points			

## COMMENTAIRES :

- > Fin de l'exemple de notation : le candidat obtient donc 12.7 pour le 300 haies (7.1 / 12 + 3.6 / 4 + 2 / 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.

## GYMNASTIQUE (sol ou barre fixe ou barres parallèles ou poutre ou barres asymétriques)

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Concevoir, construire, réaliser devant un public et juger un enchaînement gymnique composé d'au moins six éléments, qui intègre les dimensions acrobatiques et esthétiques dans le respect du code de référence.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Concevoir, construire, réaliser devant un public élargi et juger un enchaînement gymnique, composé d'au moins six éléments différents et difficiles, qui intègre les dimensions acrobatiques et esthétiques 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 deux 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>		
		<b>NIVEAU 1 NON ATTEINT</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</b>
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
<b>14/20</b>	<b>Difficulté et réalisation du projet</b>	<p><b>Difficultés : 6 points, A = 0,40, B = 0,60, C = 0,80, D = 1</b> 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 ). Six éléments sont pris en compte pour l'attribution des points de difficultés. Les éléments supplémentaires sont considérés comme éléments de liaison. Si un élément est réalisé deux fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois. Tout élément non réalisé, réalisé avec aide ou non maîtrisé dans le respect du code, entraîne la suppression de sa valeur.</p> <p><b>Exécution : 8 points</b> 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. En dessous de six éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points.</p>		
<b>03/20</b>	<b>Projet</b>	Projet présenté de façon sommaire. Projet minimal, en inadéquation avec les ressources de l'élève: 1 point	Projet présenté avec clarté. Projet réaliste en adéquation avec les ressources de l'élève (risque maîtrisé), qui répond en totalité aux exigences de l'agrès : 2 points	Projet présenté avec clarté. Projet qui présente de l'originalité, du risque maîtrisé, de la virtuosité (niveau de difficultés acrobatiques élevé, support rythmique par exemple) : 3 points
<b>03/20</b>	<b>Rôle de juge</b>	Connaissance approximative, le jugement est sommaire sans arguments. Écart de notation très important avec le professeur (plus de 3 points)	Connaissance des exigences qui permet de donner les critères d'observation utilisés pour juger les éléments techniques. Écart de notation réduit (2 points)	Les critères d'observation sont maîtrisés aux niveaux technique et chorégraphique. Écart de notation recevable (1 point)

**Commentaire :** Le degré d'acquisition du niveau se réfère aux points de difficultés présentées :

- niveau 1 non atteint : inférieur ou égal à 2,4 pts ;
- niveau 1 : supérieur à 2,4 pts et inférieur à 5 pts ;
- niveau 2 : de 5 pts à 6 pts.

## LANCER DU JAVELOT

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>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.</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p> <p>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 et avec un placement optimal du javelot sur la trajectoire.</p>		<p>Chaque élève réalise six essais : deux sans élan « javelot placé » puis quatre essais avec élan. L1 = meilleur des deux lancers sans élan. L2 = meilleur des quatre lancers avec élan. Chaque élève est noté pour 60% sur la moyenne de L1 et L2 Pour 20% sur l'amélioration liée à l'élan. Pour 20% sur l'écart au projet. Pour cela l'élève remplit avant l'épreuve une fiche où il indique la prévision correspondant à la somme des deux meilleurs lancers avec élan (L2 et L3).</p> <p>Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 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.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
<b>12/20</b>	<p><b>Moyenne de L1 (sans élan) et L2 (élan)</b></p> <p>Exemple fille : L1 = 17.00 ; L2 = 18.20. Moyenne = 17.60. Note / 20 = 13 ou note / 12 = 7.8</p>	Note /20	Note /12	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances filles	Distances Garçons
		01	0.6	7.00	11.00	10	6.0	13.89	20.46	16	09.6	20.22	29.76
		02	1.2	7.50	11.50	11	6.6	14.90	21.95	17	10.2	21.32	31.36
		03	1.8	7.75	11.75	12	7.2	15.95	23.46	18	10.8	22.43	33.07
		04	2.4	8.00	12.00	13	7.8	17.00	24.95	19	11.4	23.55	34.77
		05	3	8.85	13.35	14	8.4	18.06	26.56	20	12.0	24.69	36.48
		06	3.6	9.92	14.73	15	9	19.15	28.55				
		07	4.2	10.90	16.15								
		08	4.8	11.88	17.55								
		09	5.4	12.85	19.00								
<b>04/20</b>	<p><b>Amélioration liée à l'élan</b></p> <p>L2 – L1 = 18.20 – 17.00 = 1.20. Note / 4 = 1</p>	Aucune amélioration = 0 point				Supérieur ou égal à 2.5 m et inférieur à 3.5 m = <b>2 points</b>				Supérieur ou égal à 5 m et inférieur à 7 m = <b>3 points</b>			
		Supérieur à 0 et inférieur à 1 m = <b>0.5 point</b>				Supérieur ou égal à 3.5 m et inférieur à 5 m = <b>2.5 points</b>				Supérieur ou égal à 7 m = <b>4 points</b>			
		Supérieur ou égal à 1 m et inférieur à 2.5 m = <b>1 point</b>											
<b>04/20</b>	<p><b>L'écart au projet</b></p> <p>Projet établi par l'élève : L2 + L3 Exemple : L2 : 18.20 m, L3 : 18.50 m ; somme : 36.70 m Réalisation par l'élève : L2 : 18.20 m, L3 : 17.90 m ; somme : 36.10 m Écart au projet : 0.60 m Note / 4 = 4 points</p>	Supérieur ou égal à 5 m = <b>0 point</b>				Supérieur ou égal à 2 m et inférieur à 3 m = <b>2.5 points</b>				Inférieur ou égal à 2 m = <b>4 points</b>			
		Supérieur ou égal à 3 m et inférieur à 5 m = <b>1 point</b>											

## COMMENTAIRE :

Fin de l'exemple de notation : la note de la candidate au lancer du javelot est  $7.8 + 1 + 3 = 11.8$

## LANCER DU POIDS

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b> 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><b>NIVEAU 2</b> 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 six essais : deux sans élan (sans déplacement du pied arrière dans la phase initiale du lancer) puis quatre essais avec élan. L1 = meilleur des deux lancers sans élan. L2 = meilleur des quatre lancers avec élan. Chaque élève est noté pour 60% sur la moyenne de L1 et L2 Pour 20% sur l'amélioration liée à l'élan. Pour 20% sur l'écart au projet. Pour cela l'élève remplit avant l'épreuve une fiche où il indique la prévision correspondant à la somme des deux meilleurs lancers avec élan (L2 et L3).</p> <p>Poids des engins : 3kg pour les filles, 5 kg pour les garçons. 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).</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><b>Moyenne de L1 (sans élan) et L2 (avec élan)</b></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	Distances Filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances Filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances Filles	Distances Garçons
		01	0.6	3.20	3.75	10	6.0	6.17	7.11	16	09.6	8.50	9.44
		02	1.2	3.50	4.00	11	6.6	6.50	7.50	17	10.2	8.66	9.83
		03	1.8	3.83	4.39	12	7.2	6.83	7.89	18	10.8	8.83	10.22
		04	2.4	4.17	4.78	13	7.8	7.16	8.28	19	11.4	9.15	1.60
		05	3	4.50	5.17	14	8.4	7.50	8.67	20	12.0	9.50	11.00
		06	3.6	4.83	5.56	15	9	8.00	8.86				
		07	4.2	5.16	5.95								
		08	4.8	5.50	6.33								
09	5.4	5.85	6.72										
04/20	<p><b>Amélioration liée à l'élan</b></p> <p>L2 – L1 = 7.80 – 7.20 = 0.60. Note / 4 = 2.5</p>	Aucune amélioration = <b>0 point</b>				Supérieur ou égal à 0.30 m et inférieur à 0.50 m = <b>2 points</b>				Supérieur ou égal à 1 m et inférieur à 1.50 m = <b>3 points</b>			
		Supérieur à 0 m Et inférieur à 0.30 m = <b>1 point</b>				Supérieur ou égal à 0.50 m et inférieur à 1 m = <b>2.5 points</b>				Supérieur ou égal à 1.50 m = <b>4 points</b>			
04/20	<p><b>L'écart au projet</b></p> <p>Projet établi par l'élève : L2 + L3 Exemple : L2 : 7.50 m, L3 : 7.70 m ; somme : 15.20 m Réalisation par l'élève : L2 : 7.80 m, L3 : 7.60 m ; somme : 15.40 m Écart au projet : 0.20 cm Note / 4 = 4 points</p>	Supérieur ou égal à 1.25 m = <b>0 point</b>				Supérieur ou égal à 0.40 m et inférieur à 0.80 m = <b>2.5 points</b>				Inférieur à 0.40 m = <b>4 points</b>			
		Supérieur ou égal à 0.80 m et inférieur à 1.25 m = <b>1 point</b>											

## COMMENTAIRE :

Fin de l'exemple de notation : la note de la candidate au lancer du poids est  $8.4 + 2.5 + 4 = 14.9$

## MUSCULATION

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
NIVEAU 1 Produire une charge physique sur soi en relation avec des effets recherchés différés (à très court terme)		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 choisissent ensuite deux autres tâches complémentaires justifiables au regard du mobile choisi (1). 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, une organisation en quatre ateliers, des récupérations.  Les mobiles étant différents, les élèves en groupes de deux ou trois peuvent se structurer en fonction des besoins (matériel, pareur,...). Chaque pratiquant a transcrit sur une fiche, les éléments correspondant aux ateliers tirés au sort et choisis complémentaires à partir des exigences précédentes (mobile, appareils, muscles sollicités, séries, répétitions, récupérations prévues, justifications). Au cours de la séquence, l'élève relèvera le travail effectivement réalisé, les sensations identifiées et proposera en fin de séquence un bilan de celle-ci et une mise en perspective pour une séquence d'entraînement future.		
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)				
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	INDICATEURS POUR UN NIVEAU 1 NON ATTEINT 0 à 9	INDICATEURS D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 10 à 15	INDICATEURS D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 16 à 20
10/20	<b>Produire</b> La charge de travail (séries, répétitions, récupérations ....)  Le respect des trajets et postures dans le cadre du travail choisi	En difficulté (déséquilibres, séries inachevées) ou trop de facilité sous la charge. Séries juxtaposées (écarts aléatoires) Dégradation importante des trajets et postures au cours de la série (amplitude réduite générée par des contractions incomplètes). Erreurs de chargement. Séances inachevées. Absence d'expiration franche en fin d'effort (sauf rowing) Absence d'accélération à l'effort concentrique	Équilibres dynamiques contrôlés, gainages. Prévoit les parades, intervient sans gêner. Temps « mort » relatif entre 2 répétitions (récup + respir) Amplitudes articulaire et musculaire recherchées Recherche de l'effort sur soi. Peu de temps de perdu. Dégradation des trajets et postures uniquement en fin de série (amplitudes articulaires et musculaires recherchées) Les étirements à l'issue des séries apparaissent Contrôle phase excentrique et recherche d'accélération à phase concentrique perceptible. Contrôle respiratoire.	Volume de travail réalisé important optimisé selon ses ressources, organisé dans le temps, dosé. Performances et « tonnage » (volume total) en progression Maîtrise d'exécution, anticipe sur sa sécurité et celle des autres Récupération active entre les séries. Séries optimales et maximales bien placées dans les séquences. Manipulations rapides (chargements ...) Les étirements musculaires sont toujours présents
07/20	<b>Concevoir</b> Choix des charges de travail au regard de l'objectif poursuivi  Justifications de la séquence d'entraînement	Choix des charges et des groupes musculaires peu appropriés au mobile et aux ressources Décalage entre projet et réalisation Justification (quand elle existe) évasive	La planification est judicieuse par rapport au mobile, aux connaissances et aux possibilités matérielles Différents types de contractions musculaires apparaissent en complément (isométrique, pliométrique, stato-dynamique...) La justification de la séance s'appuie sur des connaissances générales de l'entraînement	La séquence apparaît comme l'aboutissement d'un travail soigneusement planifié Les types de contractions musculaires choisis sont en relation étroite avec le mobile poursuivi. La justification s'appuie sur des connaissances précises de l'entraînement et de ses ressources
03/20	<b>Analyser</b> Bilan de sa séquence d'entraînement  Mise en perspective du travail réalisé	Reste sur un bilan et modifie les exercices sans justifications	Dans son bilan, analyse les écarts entre le « prévu » et le « réalisé »  Modifie les exercices sans se référer à ses sensations (douleurs musculaires, dorsales, état de fatigue...)	Dans son bilan met en rapport le « prévu », le « réalisé » et les sensations éprouvées  Modifie la séance suivante à partir du ressenti

## COMMENTAIRES :

(1) 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 pas 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 recherchant un gain de puissance musculaire.
- Conduire un développement physique en relation avec des objectifs de « forme », de prévention des accidents...
- Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés (recherche de l'augmentation du volume).

Cette pratique scolaire doit rester conforme à une éthique éducative opposée à toute forme d'accompagnement d'un narcissisme exacerbé 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).

(2) Nous ne pouvons pas fournir de barèmes dans le cadre de la sollicitation du cinquième type de compétence de la composante culturelle (CC5).

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 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.répétitions x masse mobilisée* ». Par ailleurs de nombreux tests disponibles (*Eurofit* par exemple) utilisent ce procédé développé dans la littérature professionnelle.

(3) Pour concevoir et conduire de façon efficace un projet de transformation dans le mobile choisi, les élèves peuvent s'appuyer, au cours du cycle, sur un carnet de bord qui cependant ne constitue pas en lui-même un objet d'évaluation.



## NATATION

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE.									
<p><b>NIVEAU 1</b> Nager longtemps et vite sur un parcours imposant des changements de nages, ventrale-dorsale, alternée-simultanée, à partir d'un projet de parcours personnel.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Nager longtemps et vite dans au moins trois des quatre nages sportives codifiées, en respectant l'essentiel des contraintes réglementaires, à partir d'un projet de parcours personnel.</p>		<p>Épreuve chronométrée d'une distance de 250 mètres nagés en adoptant les 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.</p> <p><u>Règle 1</u> : les changements de modes de déplacement ne sont pas limités, mais ne peuvent s'opérer qu'à l'issue de chaque fraction de 25 m.</p> <p><u>Règle 2</u> : 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 250 mètres ?).</p>									
Point à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
12/ 20	PERFORMANCE CHRONOMETRIQUE	GARÇONS	Note sur 12 points	FILLES	GARÇONS	Note sur 12 points	FILLES	GARÇONS	Note sur 12 points	FILLES	
		8:30 et +	2 points	9:30 et +	6:18	6 points	7:03	4:41	10 points	5:26	
		8:15	2,5 points	9:14	6:04	6,5 points	6:49	4:31	10,5 points	5:16	
		7:58	3 points	8:56	5:51	7 points	6:36	4:21	11 points	5:06	
		7:42	3,5 points	8:38	5:39	7,5 points	6:24	4:11	11,5 points	4:56	
		7:25	4 points	8:19	5:26	8 points	6:11	4:01	12 points	4:46	
		7:08	4,5 points	8:00	5:14	8,5 points	5:59				
		6:51	5 points	7:41	5:01	9 points	5:46				
	6:34	5,5 points	7:23	4:51	9,5 points	5:36					
	Distance nagée dans chacun des trois modes de déplacement	Si l'épreuve n'est pas nagée intégralement , la note doit être inférieure à 2 points sur 12.  Si l'épreuve est nagée intégralement et que les changements de nage s'opèrent hors règlement, et/ou si des arrêts prolongés ou répétitifs se produisent la note ne peut être supérieure à 6 points sur 12.			Si l'épreuve est nagée intégralement en utilisant des nages non codifiées, la note ne peut excéder 9 points sur 12			Si l'épreuve est nagée intégralement en utilisant des nages sportives codifiées, la note peut se situer entre 9 points et 12 points.			
05/20	PERFORMANCE METRIQUE Addition des distances nagées en crawl et en papillon	De 0.5 à 2 Points Moins de 125 m au total nagés en crawl				De 2.5 à 3.5 Points Au moins 125 m au total nagés en crawl			De 4 à 5 Points Au moins 150 mètres au total nagé en crawl et en papillon : - 4 points si au moins 25 m papillon - 5 points si au moins 50 m papillon		
		25 m	50 m	75 m	100 m	125 m	150 m	175 m			
		0.5 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts	2.5 pts	3 pts	3.5 pts			
03/20	Conformité au projet annoncé	Distribution des Nages (Ecart constatés)		deux erreurs		une erreur		Pas d'erreur			
				0.5 point		1 point		1.5 point			
		Performance (Ecart constatés)		10 s		5s		3 s			
		0.5 point		1 point		1.5 point					

**COMMENTAIRE :** (1) Au niveau 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). Au niveau 2 l'utilisation des nages sportives codifiées représente les trois modes de déplacement attendus.

## SAUT DE CHEVAL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> 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><b>NIVEAU 2</b> 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 deux 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 deux 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>		
		<b>NIVEAU 1 NON ATTEINT</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</b>
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
<b>14/20</b>	<b>Difficulté et réalisation du projet</b>	<p><b>Difficulté : 6 points</b> <b>Valeur des sauts : A = 3, B = 4, C = 5, D = 6</b> 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 deux pieds et appuis des deux 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. Un 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 ).</p> <p><b>Exécution : 8 points</b> 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>		
<b>03/20</b>	<b>Projet</b>	Projet présenté de façon sommaire. Projet minimal, en inadéquation avec les ressources de l'élève. La course d'élan est aléatoire.	Projet présenté avec clarté Projet réaliste en adéquation avec les ressources de l'élève et qui répond en totalité aux exigences de l'agrès (deux sauts différents). La course d'élan est étalonnée.	Projet présenté avec clarté. La course d'élan est étalonnée, dynamique et accélérée.
<b>03/20</b>	<b>Rôle de juge</b>	Connaissance approximative, le jugement est sommaire, sans arguments. Écart de notation très important avec le professeur ( plus de 3 points )	Connaissance des exigences qui permet de donner les critères d'observation utilisés pour juger les éléments techniques. Écart de notation réduit ( 2 points)	Les critères d'observation sont maîtrisés au niveau technique. Écart de notation recevable (1 point)

## SAUT EN HAUTEUR

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>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><b>NIVEAU 2</b></p> <p>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 six essais. L'appel un pied est obligatoire. Le nombre d'essais à la même hauteur n'est pas limité. En cas de réussite, obligation de changer de hauteur à l'essai suivant. Si un élastique est utilisé, aucun contact n'est toléré au moment du franchissement.</p> <p>2. Chaque élève choisit la répartition de ses six sauts. Avant le concours il annonce une hauteur visée et sa première barre puis, après chaque saut, il indique aux évaluateurs la barre suivante. Après échec à la première barre il peut demander une hauteur de barre inférieure.</p> <p>3. Il est noté pour 70% sur la hauteur effectivement réalisée (performance).</p> <p>4. Il est noté pour 30% sur le projet de gestion du concours :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- choix de la 1<sup>ère</sup> barre par rapport à la hauteur annoncée.</li> <li>- écart entre la performance réalisée et la hauteur annoncée</li> </ul>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
<b>14 / 20</b>	<b>Meilleure performance réalisée</b>  Exemple : Une candidate réussit 115. Sa note est de 12 / 20 (ou 8.4 / 14)	Note /20	Note / 14	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /20	Note / 14	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /20	Note / 14	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons
		01	0.7	86	103	10	7	109	137	16	11.2	127	161
		02	1.4	88	107	11	7.7	112	141	17	11.9	130	165
		03	2.1	91	110	12	8.4	115	145	18	12.6	134	169
		04	2.8	93	114	13	9.1	118	149	19	13.3	137	172
		05	3.5	96	118	14	9.8	121	153	20	14	140	176
		06	4.2	98	122	15	10.5	124	157				
		07	4.9	101	126								
		08	5.6	104	129								
		09	6.3	106	133								
<b>6 / 20</b>	<b>Projet de gestion du concours</b>  Exemples: Une candidate annonce 115 cm avec une première barre à 115. Elle réalise après six essais 112cm Ses points de gestion du concours sont de 0+2 = 2 points  Une candidate annonce 115 cm avec une première barre à 112. Elle réalise après six essais 124cm Ses points de gestion du concours sont de 3+3 = 6 points	Première barre inférieure de 15 cm pour les filles et 16 cm pour les garçons à la hauteur annoncée = 0 point Première barre égale ou supérieure à la hauteur annoncée = 0 point Première barre inférieure de 12 à 15 cm pour les filles et de 12 à 16 cm pour les garçons à la hauteur annoncée = 1 point				Première barre inférieure de 9 à 12 cm pour les filles et de 8 à 12 cm pour les garçons à la hauteur annoncée = 2 points				Première barre inférieure de 0 à 9 cm pour les filles et de 0 à 8 cm pour les garçons la hauteur annoncée = 3 points			
		*Si la hauteur réalisée est supérieure à hauteur annoncée : - si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est supérieur à 12 cm (filles et garçons) = 0 point  * Si la hauteur réalisée est inférieure à la hauteur annoncée : - si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est supérieur à 9 cm pour les filles et à 8 cm pour les garçons = 0 point - si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est compris entre 6 et 9 cm pour les filles et 4 et 8 cm pour les garçons = 1 point				Si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est compris entre +6 cm et - 6 cm pour les filles et +4 cm et -4 cm pour les garçons = 2 points				Si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est compris entre + 6cm et = 12 cm pour les filles et + 4 cm et + 12 cm pour les garçons = 3 points			

## SAUT EN PENTABOND

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b> 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><b>NIVEAU 2</b> 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 cinq bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise deux essais avec « élan réduit » (trois foulées) puis quatre essais avec élan d'au moins six foulées. S1 = meilleur des deux sauts « élan réduit ». S2 = meilleur des quatre sauts « avec élan ». La moyenne de S1+ S2 compte pour 60% de la note. L'amélioration liée à l'élan compte pour 20% de la note. Avant le concours chaque candidat remplit une fiche pour annoncer son projet : somme des deux meilleurs sauts avec élan (S2 – S3) L'écart au projet (différence entre S2 + S3 prévues et S2 + S3 réalisées) compte pour 20% de la note.</p> <p>Cas de nullité :</p> <p>1) lorsque le premier 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			
		Note /20	Note /12	Distances Filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances Filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances Filles	Distances Garçons
12/20	<p><b>Moyenne de S1 (élan réduit) + S2 (avec élan)</b> (barèmes distincts pour les garçons et les filles) Exemple : Un garçon réalise 13 puis 14 m, la moyenne est 13.50. Note / 20 = 12 ou note / 12 = 7.2</p>	Note	Note	Distances	Distances	Note	Note	Distances	Distances	Note	Note	Distances	Distances
		/20	/12	Filles	Garçons	/20	/12	Filles	Garçons	/20	/12	Filles	Garçons
		01	0.6	6.87	8.00	10	6.0	10.14	12.53	16	09.6	12.22	15.28
		02	1.2	7.00	8.50	11	6.6	10.49	13.00	17	10.2	12.54	15.73
		03	1.8	7.42	9.05	12	7.2	10.86	13.47	18	10.8	12.87	16.15
		04	2.4	7.83	9.55	13	7.8	11.20	13.93	19	11.4	13.17	16.58
		05	3	8.22	10.07	14	8.4	11.55	14.39	20	12.0	13.50	17.00
		06	3.6	8.62	10.57	15	9	11.88	14.85				
		07	4.2	9.00	11.06								
08	4.8	9.39	11.56										
09	5.4	9.76	12.05										
04/20	<p><b>Amélioration liée à l'élan</b> (barème mixte) Suite de l'exemple : S2 – S1 = 14 – 13 = 1 m Note / 4 = 1.5 point</p>	Aucune amélioration = 0 point				Supérieur ou égal à 0.90 et inférieur à 1.10 m = <b>1.5 point</b>				Supérieur ou égal à 1.40 et inférieur à 1.80 m = <b>3 points</b>			
		Supérieur à 0 et inférieur à 0.50 m = <b>0.5 point</b>				Supérieur ou égal à 1.10 et inférieur à 1.40 m = <b>2 points</b>				Supérieur ou égal à 1.80 = <b>4 points</b>			
		Supérieur à 0.50 m et inférieur à 0.90 m = <b>1 point</b>											
04/20	<p><b>Écart au projet</b> (barème mixte) Suite de l'exemple : Projet de l'élève : S2 : 13.80 + S3 : 13.70 = 27.50 m Réalisation de l'élève : S2 : 14 + S3 : 13.80 = 27.80 m Écart au projet : 0.30 m Note / 4 = 2 points</p>	Supérieur à 0.60 m = <b>0 point</b>				Inférieur à 0.40 m et supérieur ou égal à 0.25 m = <b>2 points</b>				Inférieur à 0.25 m et supérieur ou égal à 0.10 m = <b>3 points</b>			
		Inférieur à 0.60 m et supérieur ou égal à 0.50 m = <b>0.50 point</b>								Inférieur à 0.10 m = <b>4 points</b>			
		Inférieur à 0.50 m et supérieur ou égal à 0.40 m = <b>1 point</b>											

## COMMENTAIRE :

Fin de l'exemple de notation : la note du candidat est 7.2 + 1.5 + 2 = 10.7

## TENNIS DE TABLE DOUBLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
Pour obtenir le gain de rencontres face à des équipes et de niveau proche :		Les candidats sont regroupés en poules de trois 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 deux rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de deux sets gagnants de 9 points gagnants. Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante.		
<b>NIVEAU 1</b> Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe ;  <b>NIVEAU 2</b> Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe, en l'adaptant aux conditions du rapport de force.				
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	<b>Volume et rythme de jeu</b>	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.
	<b>Gestion de l'espace de jeu</b>	Les déplacements sont tardifs et de grande amplitude. Le candidat soit est « enfermé » sur un côté de la table et ne peut couvrir l'ensemble de sa table, soit 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).
07/20	<b>Gain de rencontres.</b>	A l'issue de l'épreuve, les équipes de double de la classe sont classés en fonction de leur niveau de jeu, 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.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : 0 à 3,5 points	Duel durant lequel l'équipe cherche à rompre l'échange : 3,5 à 5 points	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : 5 à 7 points
03/20	<b>Analyse des rencontres</b>	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.

**COMMENTAIRES :** L'analyse des rencontres doit permettre au candidat de repérer les caractéristiques du jeu de son adversaire et du sien propre, de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité et de son niveau d'analyse tactique (en aucun cas elle ne doit donner lieu à une dissertation). Pur 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 coéquipiers. Les mentions entre parenthèses (filles)(garçons) ne correspondent pas toujours à la réalité observée ; ce sont néanmoins des incitations à distinguer des barèmes différents dans les trois premiers éléments à évaluer.

## TENNIS DE TABLE SIMPLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
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 :		Les candidats sont regroupés en poules mixtes (filles et garçons) ou non de quatre à six joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins deux rencontres et arbitre au moins deux rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de deux sets gagnants de 9 points gagnants. Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante.		
<b>NIVEAU 1</b> 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 ; <b>NIVEAU 2</b> 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.				
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	<b>Volume et rythme de jeu</b>	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.
	<b>Déplacements et replacements</b>	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).
07/20	<b>Gain des rencontres</b>	A l'issue de l'épreuve, les candidats de la classe sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, 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.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : 0 à 3,5 points	Duel durant lequel le joueur cherche à rompre l'échange : 3,5 à 5 points	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : 5 à 7 points
03/20	<b>Analyse des rencontres</b>	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.

**COMMENTAIRES :** L'analyse des rencontres doit permettre au candidat de repérer les caractéristiques du jeu de son adversaire et du sien propre, de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité et de son niveau d'analyse tactique (en aucun cas elle ne doit donner lieu à une dissertation). Les mentions entre parenthèses (filles)(garçons) ne correspondent pas toujours à la réalité observée ; ce sont néanmoins des incitations à distinguer des barèmes différents dans les trois premiers éléments à évaluer.

## VOLLEY – BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>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><b>NIVEAU 2</b></p> <p>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 quatre contre quatre, 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.</p> <p>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 trois.</p> <p>Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>		
		<b>NIVEAU 1 NON ATTEINT</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</b>
<b>POINTS A AFFECTER</b>	<b>ÉLÉMENTS À ÉVALUER</b>			
<b>05/20</b>	<b>Organisation collective (2)</b>	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 à chaque mise en jeu. Les joueurs se répartissent sur le terrain en fonction de leurs ressources. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à deux joueurs (exemple : enchaînement réception – relais) L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée est identifiable tout au long du jeu. Elle 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.
<b>05/20</b>	<b>Actions individuelles du porteur de balle</b>	Le service est une mise en jeu aléatoire. Le relayeur intervient sur la balle sans intention de coopération ou d'attaque L'attaquant utilise très majoritairement un renvoi direct réactif (souvent explosif).	Le service est assuré. Le relayeur-passeur (3) cherche à faciliter l'action de l'attaquant (mise en situation favorable grâce à des trajectoires en cloche). Le relayeur-attaquant(3) est capable d'alterner balle accélérée (trajectoires plus tendues par des touches à une main ou deux mains) et balle placée (en zone avant ou en zone arrière).	Le service est une mise en danger (met le réceptionneur en crise de temps). Les choix du passeur prennent en compte la position et les compétences à attaquer de ses partenaires. Les attaques sont variées en <u>vitesse</u> (trajectoires tendues créées par des frappes à une main, pieds au sol ou en suspension) et en <u>direction</u> (dans l'axe et/ou dans la diagonale).
<b>05/20</b>	<b>Actions individuelles d'aide au porteur de balle</b>	Regarde uniquement vers le porteur de balle. Réalise la plupart des actions à l'arrêt.	Se place et se déplace dans son secteur d'intervention pour permettre soit le relais vers l'avant, soit l'attaque (le joueur est à distance de passe et ses appuis sont orientés en direction du porteur de balle et de la cible adverse).	S'adapte à la situation et se place pour jouer soit le soutien soit la passe soit l'attaque. Mobile, il est prêt à intervenir dans l'urgence.
<b>05/20</b>	<b>Actions individuelles de réception et/ou de défense</b>	Le réceptionneur se signale verbalement (« j'ai ») Réception aléatoire et selon un mode réactif (souvent explosif). Quand les balles sont faciles et n'exigent pas de déplacement, il renvoie dans l'axe en haut et vers l'avant (trajectoire en cloche).	En tant que réceptionneur, intervient dans sa zone proche sur les balles accélérées (va au contact de la balle même si ses réceptions ne mettent pas en position favorable ses partenaires). S'oppose à l'attaquant adverse soit près du filet (début du contre) soit en retrait du filet pour récupérer les balles d'attaque courtes.	Réceptionne et défend des balles accélérées et éloignées. Prend en compte l'attaque adverse (contre et/ou défense basse).

**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). Dans le cas d'équipes hétérogènes, une « rotation en miroir » peut être imposée par l'enseignant du groupe (Cf. Document d'accompagnement lycée volume 2, chapitre « équité entre filles et garçons »).