

LISTE NATIONALE DES ÉPREUVES À COMPTER DE LA SESSION 2008

Les compétences relatives à la dimension culturelle	Les groupements	Liste nationale des épreuves En <i>italique</i> , les épreuves impliquant une pratique collective
Réaliser une performance mesurée à une échéance donnée	Activités athlétiques	1 - Course de haies 2 - Course de demi-fond 3 - <i>Relais vitesse</i> 4 - Lancer du disque 5 - Lancer du javelot 6 - Saut en hauteur 7 - Saut en pentabond
	Activité aquatique	8 - Natation de course
Adapter ses déplacements à des environnements multiples, variés, nouveaux	Activités physiques de pleine nature	9 - Course d'orientation
		10 - Escalade
		11 - Sauvetage
Réaliser des actions à visée artistique ou esthétique	Activités gymniques	12- <i>Acrosport</i> 13 - Gymnastique (sol et agrès)
	Activités physiques artistiques	14 - <i>Arts du cirque</i>
		15 - <i>Chorégraphie collective</i>
Conduire ou maîtriser un affrontement individuel ou collectif	Activités de coopération et d'opposition : sports collectifs	16 - <i>Basket-ball</i>
		17 - <i>Handball</i>
		18 - <i>Football</i>
		19 - <i>Rugby</i>
		20 - <i>Volley-ball</i>
	Activités physiques et sports de combat	21 - Judo 22 - Savate boxe française
	Activités d'opposition duelle : sports de raquette	23 - Badminton en simple 24 - Tennis de table en simple
Orienter et développer les effets de l'activité physique en vue de l'entretien de soi	Préparation physique et entretien	25 - Musculation
		26 - Course en durée

LISTE NATIONALE DES ÉPREUVES À COMPTER DE LA SESSION 2009

Les compétences relatives à la dimension culturelle	Les groupements	Liste nationale des épreuves En italique, les épreuves impliquant une pratique collective
Réaliser une performance mesurée à une échéance donnée	Activités athlétiques	1 - Course de haies 2 - Course de demi-fond 3 - <i>Relais vitesse</i> 4 - Lancer du disque 5 - Lancer du javelot 6 - Saut en pentabond
	Activité aquatique	7 - Natation de course
Adapter ses déplacements à des environnements multiples, variés, nouveaux	Activités physiques de pleine nature	8 - Course d'orientation
		9 - Escalade
		10 - Sauvetage
Réaliser des actions à visée artistique ou esthétique	Activités gymniques	11 - <i>Acrosport</i> 12 - Gymnastique (sol et agrès)
	Activités physiques artistiques	13 - <i>Arts du cirque</i>
		14 - <i>Chorégraphie collective</i>
Conduire ou maîtriser un affrontement individuel ou collectif	Activités de coopération et d'opposition : sports collectifs	15 - <i>Basket-ball</i>
		16 - <i>Handball</i>
		17 - <i>Football</i>
		18 - <i>Rugby</i>
		19 - <i>Volley-ball</i>
	Activités physiques et sports de combat	20 - Judo 21 - Savate boxe française
	Activités d'opposition duelle : sports de raquette	22 - Badminton en simple 23 - Tennis de table en simple
Orienter et développer les effets de l'activité physique en vue de l'entretien de soi	Préparation physique et entretien	24 - Musculation
		25 - Course en durée
		26 - Step

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
NIVEAU 1		NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	Note /14		Temps Filles		Temps Garçons		Note /14		Temps Filles		Temps Garçons	
		14/20	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons-filles)	0,7	10,50	8,05	7,20	5,14	11,2	6,55	4,29		
		1,4	10,20	7,38	7,7	7,03	5,05	11,9	5,47	4,24			
		2,1	9,50	7,11	8,4	6,47	4,56	12,6	5,41	4,19			
		2,8	9,24	6,49	9,1	6,31	4,48	13,3	5,35	4,15			
		3,5	8,59	6,28	9,8	6,17	4,40	14,0	5,30	4,10			
		4,2	8,37	6,10	10,5	6,03	4,34						
		4,9	8,15	5,53									
		5,6	7,56	5,37									
		6,3	7,38	5,24									
06/20	Écart au projet (barème mixte)	Note /6	Écart en secondes /6		Note /6	Écart en secondes /6		Note /6	Écart en secondes /6		Note /6	Écart en secondes /6	
		0,6	20		3,0	9		4,8	4				
		1,2	16		3,6	7		5,4	3				
		1,8	13		4,2	5		6,0	2				
		2,4	11										

EXEMPLES :

<p>Candidate Garçon : Le temps prédit avant la première course 1'43". Temps réalisé 1'44" Le temps prédit avant la deuxième course 1'49". Temps réalisé 1'52" Temps réalisé lors de la troisième course 1'45" Notation : • Temps cumulé : 1'44" + 1'52" + 1'45" = 5'21" • Ecart prédiction /réalisation 1" + 3" = 4"</p>	<p>Candidate fille : Le temps prédit avant la première course 2'15". Temps réalisé 2'18" Le temps prédit avant la deuxième course 2'18". Temps réalisé 2'15" Temps réalisé lors de la troisième course 2'12" Notation : • Temps cumulé : 2'18" + 2'15" + 2'12" = 6'45" • Ecart prédiction /réalisation 3" + 3" = 6"</p>
NOTE 11,10 / 20	NOTE 12,00 / 20

RELAI-S-VITESSE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE															
COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE															
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT					DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1					DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2					
		40mF	2x40F	40mG	2x40G	Note	40m F	2x40F	40mG	2x40G	Notes	40mF	2x40F	40mG	2x40G	Notes	
12/20	<ul style="list-style-type: none"> • Meilleur des 2 essais sur 40 plat : 4 Pts • Meilleur des 2 essais sur le relais en tant que donneur : 4 Pts • Meilleur des 2 essais sur le relais en tant que receveur : 4 Pts 	0.2	8.55	17.40	6.70	12.65	2.0	7.40	14.00	5.85	11.00	3.2	6.90	13.00	5.52	10.40	3.2
		0.4	8.30	15.70	6.40	12.25	2.2	7.26	13.80	5.81	10.90	3.4	6.79	12.70	5.46	10.30	3.4
		0.6	8.05	15.10	6.22	11.85	2.4	7.16	13.60	5.78	10.80	3.6	6.67	12.40	5.40	10.20	3.6
		0.8	7.85	14.90	6.13	11.50	2.6	7.10	13.50	5.74	10.70	3.8	6.53	12.10	5.33	10.10	3.8
		1.0	7.75	14.70	6.08	11.40	2.8	7.04	13.40	5.66	10.60	4.0	6.30	11.80	5.24	10.00	4.0
		1.2	7.67	14.50	6.02	11.35	3.0	6.97	13.20	5.60	10.50						
		1.4	7.60	14.40	5.96	11.25											
		1.6	7.55	14.30	5.92	11.20											
		1.8	7.47	14.20	5.89	11.10											
		05/20	<ul style="list-style-type: none"> • L'efficacité de la transmission liée à la différence entre la moyenne des temps du relais (TR) en tant que donneur (TRD) et tant que receveur (TRR) et le temps additionné des 2 temps individuels (TA) La formule : $\frac{(TRD - TA + TRR - TA)}{2}$ Attention : 2 barèmes différents en fonction de TA 	Note	si TA > 11,6	si TA ≤ 11,6	Note	si TA > 11,6	si TA ≤ 11,6	Note	si TA > 11,6	si TA ≤ 11,6	Note	si TA > 11,6	si TA ≤ 11,6	Note	si TA > 11,6
		0.25	-0.05	-0.05	2.5	-0.62	-0.45	4.00	-0.75	-0.50	4.00	-0.75	-0.50	4.00	-0.75	-0.50	
		0.50	-0.15	-0.10	2.75	-0.66	-0.50	4.25	-0.80	-0.50	4.25	-0.80	-0.50	4.25	-0.80	-0.50	
		0.75	-0.25	-0.15	3.00	-0.70	-0.55	4.50	-0.85	-0.60	4.50	-0.85	-0.60	4.50	-0.85	-0.60	
		1.00	-0.35	-0.20	3.25	-0.75	-0.60	4.75	-0.90	-0.65	4.75	-0.90	-0.65	4.75	-0.90	-0.65	
		1.25	-0.40	-0.24	3.50	-0.80	-0.65	5.00	-0.95	-0.70	5.00	-0.95	-0.70	5.00	-0.95	-0.70	
		1.50	-0.45	-0.28	3.75	-0.85	-0.70										
		1.75	-0.50	-0.32													
		2.00	-0.54	-0.36													
		2.25	-0.58	-0.40													
03/20	<ul style="list-style-type: none"> • La somme des points obtenus en fonction des réussites par rapport aux choix de zone de transmission (plus ou moins contraignante) en prenant en compte les 4 courses réalisées. 	1 point	0.25	6 points	1.5	10 points	2.5										
		2 points	0.50	7 points	1.75	11 points	2.75										
		3 points	0.75	8 points	2	12 points	3										
		4 points	1	9 points	2.25												
		5 points	1.25	10 points	2.5												

2 séries de 2 RELAIS 2 x 40 m par équipe de 3.

L'épreuve consiste à réaliser pour chaque candidat : 2 fois 40 m plat. Le temps retenu est le meilleur des 2 essais.

Puis réaliser, par équipe de 3*, 2 séries de 2 fois 40 m dans le sens A-B, B-C, C-A, chaque candidat passant 2 fois en tant que donneur et 2 fois en tant que receveur. Le temps retenu dans chacun des rôles est le meilleur des 2 essais.

Le départ peut s'effectuer à l'aide de starting-blocks.

La zone de transmission (ZT) est définie en fonction du choix de la doublette avant chaque course ; 3 protocoles sont proposés :

P1 = ZT comprise entre les 30 m et les 50 m, avec la possibilité d'utiliser une pré-zone de 10 m (une transmission réussie = 1 point).

P2 = ZT comprise entre les 35 m et les 50 m, avec la possibilité d'utiliser une pré-zone de 15 m (une transmission réussie = 2 points).

P3 = ZT comprise entre les 40 m et les 50 m, avec la possibilité d'utiliser une pré-zone de 20 m (une transmission réussie = 3 points).

Toute transmission qui ne s'effectue pas dans la zone de transmission annoncée est déclarée comme non valide.

Une attention toute particulière est accordée à la qualité du chronométrage.

TA= temps additionné des 2 temps individuels ; TR= temps réalisé au cours du relais.

* Dans le cas d'une impossibilité de trînomie, le binôme est accepté.

LANCER DU DISQUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE																																																																					
COMPÉTENCES ATTENDUES																																																																							
NIVEAU 1		NIVEAU 1 NON ATTEINT																																																																					
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 disque sur la trajectoire.		Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (déplacement des appuis et rotation) Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur lancer. Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs lancers. Pour 20% sur la justesse de sa prévision.																																																																					
NIVEAU 2		DEGRÉ D'ACQUISITION DU 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 et avec un placement optimal du disque sur la trajectoire.		Poids des engins : 1 kg pour les filles, 1,500 kg pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.																																																																					
POINTS À AFFECTER		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1																																																																					
ÉLÉMENTS À ÉVALUER																																																																							
08/20	La meilleure performance réalisée	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">NIVEAU 1 NON ATTEINT</th> <th colspan="2">DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</th> </tr> <tr> <th>Note /8</th> <th>Distances filles</th> <th>Note /8</th> <th>Distances filles</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0,4</td> <td>9-50</td> <td>4,0</td> <td>15-20</td> </tr> <tr> <td>0,8</td> <td>10-50</td> <td>4,4</td> <td>16-30</td> </tr> <tr> <td>1,2</td> <td>10-50</td> <td>4,8</td> <td>17-40</td> </tr> <tr> <td>1,6</td> <td>11-70</td> <td>5,2</td> <td>18-50</td> </tr> <tr> <td>2,0</td> <td>11-70</td> <td>5,6</td> <td>19-60</td> </tr> <tr> <td>2,4</td> <td>12-30</td> <td>6,0</td> <td>20-80</td> </tr> <tr> <td>2,8</td> <td>12-90</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3,2</td> <td>13-50</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3,6</td> <td>14-10</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		Note /8	Distances filles	Note /8	Distances filles	0,4	9-50	4,0	15-20	0,8	10-50	4,4	16-30	1,2	10-50	4,8	17-40	1,6	11-70	5,2	18-50	2,0	11-70	5,6	19-60	2,4	12-30	6,0	20-80	2,8	12-90			3,2	13-50			3,6	14-10			<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</th> </tr> <tr> <th>Note /8</th> <th>Distances Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6,4</td> <td>22,00</td> </tr> <tr> <td>6,8</td> <td>23,00</td> </tr> <tr> <td>7,2</td> <td>24,00</td> </tr> <tr> <td>7,6</td> <td>25,00</td> </tr> <tr> <td>8,0</td> <td>26,00</td> </tr> <tr> <td></td> <td>28,00</td> </tr> <tr> <td></td> <td>29,50</td> </tr> <tr> <td></td> <td>31,00</td> </tr> <tr> <td></td> <td>32,50</td> </tr> <tr> <td></td> <td>34,00</td> </tr> </tbody> </table>	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		Note /8	Distances Garçons	6,4	22,00	6,8	23,00	7,2	24,00	7,6	25,00	8,0	26,00		28,00		29,50		31,00		32,50		34,00
NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1																																																																					
Note /8	Distances filles	Note /8	Distances filles																																																																				
0,4	9-50	4,0	15-20																																																																				
0,8	10-50	4,4	16-30																																																																				
1,2	10-50	4,8	17-40																																																																				
1,6	11-70	5,2	18-50																																																																				
2,0	11-70	5,6	19-60																																																																				
2,4	12-30	6,0	20-80																																																																				
2,8	12-90																																																																						
3,2	13-50																																																																						
3,6	14-10																																																																						
DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2																																																																							
Note /8	Distances Garçons																																																																						
6,4	22,00																																																																						
6,8	23,00																																																																						
7,2	24,00																																																																						
7,6	25,00																																																																						
8,0	26,00																																																																						
	28,00																																																																						
	29,50																																																																						
	31,00																																																																						
	32,50																																																																						
	34,00																																																																						
08/20	Moyenne des 3 meilleures performances	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">NIVEAU 1 NON ATTEINT</th> <th colspan="2">DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</th> </tr> <tr> <th>Note /8</th> <th>Distances filles</th> <th>Note /8</th> <th>Distances filles</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0,4</td> <td>8-20</td> <td>4,0</td> <td>13-50</td> </tr> <tr> <td>0,8</td> <td>8-90</td> <td>4,4</td> <td>14-10</td> </tr> <tr> <td>1,2</td> <td>9-50</td> <td>4,8</td> <td>15-20</td> </tr> <tr> <td>1,6</td> <td>10-00</td> <td>5,2</td> <td>16-30</td> </tr> <tr> <td>2,0</td> <td>10-50</td> <td>5,6</td> <td>17-40</td> </tr> <tr> <td>2,4</td> <td>11-10</td> <td>6,0</td> <td>18-50</td> </tr> <tr> <td>2,8</td> <td>11-70</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3,2</td> <td>12-30</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3,6</td> <td>12-90</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		Note /8	Distances filles	Note /8	Distances filles	0,4	8-20	4,0	13-50	0,8	8-90	4,4	14-10	1,2	9-50	4,8	15-20	1,6	10-00	5,2	16-30	2,0	10-50	5,6	17-40	2,4	11-10	6,0	18-50	2,8	11-70			3,2	12-30			3,6	12-90			<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</th> </tr> <tr> <th>Note /8</th> <th>Distances Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6,4</td> <td>19,60</td> </tr> <tr> <td>6,8</td> <td>20,80</td> </tr> <tr> <td>7,2</td> <td>22,00</td> </tr> <tr> <td>7,6</td> <td>23,00</td> </tr> <tr> <td>8,0</td> <td>24,00</td> </tr> <tr> <td></td> <td>25,00</td> </tr> <tr> <td></td> <td>26,50</td> </tr> <tr> <td></td> <td>28,00</td> </tr> <tr> <td></td> <td>29,50</td> </tr> <tr> <td></td> <td>31,00</td> </tr> </tbody> </table>	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		Note /8	Distances Garçons	6,4	19,60	6,8	20,80	7,2	22,00	7,6	23,00	8,0	24,00		25,00		26,50		28,00		29,50		31,00
NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1																																																																					
Note /8	Distances filles	Note /8	Distances filles																																																																				
0,4	8-20	4,0	13-50																																																																				
0,8	8-90	4,4	14-10																																																																				
1,2	9-50	4,8	15-20																																																																				
1,6	10-00	5,2	16-30																																																																				
2,0	10-50	5,6	17-40																																																																				
2,4	11-10	6,0	18-50																																																																				
2,8	11-70																																																																						
3,2	12-30																																																																						
3,6	12-90																																																																						
DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2																																																																							
Note /8	Distances Garçons																																																																						
6,4	19,60																																																																						
6,8	20,80																																																																						
7,2	22,00																																																																						
7,6	23,00																																																																						
8,0	24,00																																																																						
	25,00																																																																						
	26,50																																																																						
	28,00																																																																						
	29,50																																																																						
	31,00																																																																						
04/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée des 3 meilleurs lancers.	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">NIVEAU 1 NON ATTEINT</th> <th colspan="2">DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</th> </tr> <tr> <th>Note /8</th> <th>Distances filles</th> <th>Note /8</th> <th>Distances filles</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0,4</td> <td>5m et Sup. ou égal à 4,5m = 0 Pt</td> <td>6,4</td> <td>19,60</td> </tr> <tr> <td>0,8</td> <td>Sup. ou égal à 5m = 0 Pt</td> <td>6,8</td> <td>20,80</td> </tr> <tr> <td>1,2</td> <td>Inf. à 3,50m et Sup. ou égal à 4,5m = 0,5 Pt</td> <td>7,2</td> <td>22,00</td> </tr> <tr> <td>1,6</td> <td>Inf. à 4,5m et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt</td> <td>7,6</td> <td>23,00</td> </tr> <tr> <td>2,0</td> <td></td> <td>8,0</td> <td>24,00</td> </tr> <tr> <td>2,4</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2,8</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3,2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3,6</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		Note /8	Distances filles	Note /8	Distances filles	0,4	5m et Sup. ou égal à 4,5m = 0 Pt	6,4	19,60	0,8	Sup. ou égal à 5m = 0 Pt	6,8	20,80	1,2	Inf. à 3,50m et Sup. ou égal à 4,5m = 0,5 Pt	7,2	22,00	1,6	Inf. à 4,5m et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt	7,6	23,00	2,0		8,0	24,00	2,4				2,8				3,2				3,6				<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</th> </tr> <tr> <th>Note /8</th> <th>Distances Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6,4</td> <td>25,00</td> </tr> <tr> <td>6,8</td> <td>26,50</td> </tr> <tr> <td>7,2</td> <td>28,00</td> </tr> <tr> <td>7,6</td> <td>29,50</td> </tr> <tr> <td>8,0</td> <td>31,00</td> </tr> </tbody> </table>	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		Note /8	Distances Garçons	6,4	25,00	6,8	26,50	7,2	28,00	7,6	29,50	8,0	31,00										
NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1																																																																					
Note /8	Distances filles	Note /8	Distances filles																																																																				
0,4	5m et Sup. ou égal à 4,5m = 0 Pt	6,4	19,60																																																																				
0,8	Sup. ou égal à 5m = 0 Pt	6,8	20,80																																																																				
1,2	Inf. à 3,50m et Sup. ou égal à 4,5m = 0,5 Pt	7,2	22,00																																																																				
1,6	Inf. à 4,5m et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt	7,6	23,00																																																																				
2,0		8,0	24,00																																																																				
2,4																																																																							
2,8																																																																							
3,2																																																																							
3,6																																																																							
DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2																																																																							
Note /8	Distances Garçons																																																																						
6,4	25,00																																																																						
6,8	26,50																																																																						
7,2	28,00																																																																						
7,6	29,50																																																																						
8,0	31,00																																																																						

EXEMPLES :

Candidat Garçon :

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (23,00m).
Tentatives : 24,50m, essai, 23,50m, 24,90m, 22,50m et 26,65m.
En performance il obtient avec les 26,65m.
En performance moyenne il obtient 26,65 + 24,90 + 24,50 = 25,35.
En prédiction il avait annoncé 23,00 et il réalise 25,35, écart 2,35m.

NOTE 15,40 / 20 Pts

Candidate Fille :

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (16,80m).
Tentatives : Essai, 14,80m, 15,95m et 12,50m, essai et 18,95m.
En performance elle obtient avec les 18,95m.
En performance moyenne elle obtient 18,95m + 15,95m + 14,80 = 16,57 m.
En prédiction elle avait annoncé 16,80 et elle réalise 16,57 écart 0,23m.

NOTE 14,40 / 20 Pts

Inf. à 4m et Sup. ou égal à 3,50m = 1,5 Pt
Inf. à 3,50m et Sup. ou égal à 3m = 2 Pts
Inf. à 3m et Sup. ou égal à 2,5m = 2,5 Pts

Sup. ou égal à 5m = 0 Pt
Inf. à 5m et Sup. ou égal à 4,5m = 0,5 Pt
Inf. à 4,5m et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt

Inf. à 2,5m et Sup. ou égal à 2m = 3 Pts
Inf. à 2m et Sup. ou égal à 1,5 m = 3,5 Pts
Inf. ou égal à 1,5m = 4 Pts

5,2 / 8 Pts
5,2 / 8 Pts
4,0 / 4 Pts

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
LANCER DU JAVELOT		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 candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (5 appuis minimum) Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur lancer Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs lancers. Pour 20% sur la justesse de sa prévision Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.											
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 et avec un placement optimal du javelot sur la trajectoire.	Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (5 appuis minimum) Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur lancer Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs lancers. Pour 20% sur la justesse de sa prévision Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement officiel.											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
		Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles
8/20	La meilleure performance réalisée	0,4	7,00	11,00	4,0	13,89	20,46	6,4	20,22	29,76	6,4	20,22	29,76
		0,8	7,50	11,50	4,4	14,90	21,95	6,8	21,32	31,36	6,8	21,32	31,36
		1,2	7,75	11,75	4,8	15,95	23,46	7,2	22,43	33,07	7,2	22,43	33,07
		1,6	8,00	12,00	5,2	17,00	24,95	7,6	23,55	34,77	7,6	23,55	34,77
		2,0	8,85	13,35	5,6	18,06	26,56	8,0	24,69	36,48	8,0	24,69	36,48
		2,4	9,92	14,73	6,0	19,15	28,55						
		2,8	10,90	16,15									
		3,2	11,88	17,55									
		3,6	12,85	19,00									
08/20	Moyenne des 3 meilleures performances	0,4	6,00	10,00	4,0	11,88	17,55	6,4	18,06	26,56	6,4	18,06	26,56
		0,8	6,50	10,50	4,4	12,88	19,00	6,8	19,15	28,55	6,8	19,15	28,55
		1,2	7,00	11,00	4,8	13,89	20,46	7,2	20,22	29,76	7,2	20,22	29,76
		1,6	7,50	11,50	5,2	14,90	21,95	7,6	21,32	31,36	7,6	21,32	31,36
		2,0	7,75	11,75	5,6	15,95	23,46	8,0	22,43	33,07	8,0	22,43	33,07
		2,4	8,00	12,00	6,0	17,00	24,95						
		2,8	8,85	13,35									
		3,2	9,92	14,73									
		3,6	10,90	16,15									
04/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs lancers.	Sup. à 5m = 0 Pt Inf. à 5m et Sup. ou égal à 4,5m = 0,5 Pt Inf. à 4,5 et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt		Inf. à 4m et Sup. ou égal à 3,5m = 1,5 Pt Inf. à 3,5 et Sup. ou égal à 3m = 2 Pts Inf. à 3m et Sup. ou égal à 2,5 m = 2,5 Pts		Inf. à 2,5 et Sup. ou égal à 2m = 3 Pts Inf. à 2m et Sup. ou égal à 1,50m = 3,5 Pts Inf. ou égal à 1,50m = 4 Pts							

EXEMPLES :

<p>Candidate Gaxson : Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (23.00m) Tentatives : 24.50m, 23.50m, 24.90m, 26.65m et essai En performance il obtient avec les 20.95m En performance moyenne il obtient 26.65 + 24.90 + 24.50 = 25.35 En prédiction il avait annoncé 23.00 et il réalise 25.35, écart 2.35m</p> <p style="text-align: right;">NOTE 14.60 / 20</p>	<p>Candidate Fille : Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (14.30m) Tentatives : Essai, 14.80m, 20.95m, 12.50m, 13.25 et 13.05m En performance elle obtient avec les 20.95m En performance moyenne elle obtient 20.95m + 14.80m + 13.25 = 16.33 m En prédiction elle avait annoncé 14.30 et elle réalise 16.33 écart 2.03m</p> <p style="text-align: right;">NOTE 15.00 / 20</p>
---	--

SAUT EN HAUTEUR		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE																																																					
COMPÉTENCES ATTENDUES		<p>Le candidat dispose de 8 essais maximum. L'appel 1 pied est obligatoire. Le nombre d'essais à la même hauteur n'est pas limité. En cas de réussite, obligation de tenter une hauteur supérieure à l'essai suivant (la barre monte obligatoirement selon les hauteurs définies dans le barème). Si un obstacle est utilisé, aucun contact n'est toléré au moment du franchissement.</p> <p>Chaque candidat choisit la répartition de ses 8 sauts.</p> <p>Il est noté pour 40% sur la hauteur effectivement réalisée (performance).</p> <p>Il est noté sur 20% sur la somme des 3 meilleures barres.</p> <p>Il est noté sur 20% sur la gestion du concours.</p>																																																					
NIVEAU 1	POINTS À AFFECTER	NIVEAU 1 NON ATTEINT					DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1					DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2																																											
		Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons																																							
08/20	La meilleure performance	0,4	86	109	4,0	112	137	6,4	130	161	0,8	89	112	4,4	115	141	6,8	154	165	1,2	92	118	4,8	118	145	7,2	137	169	1,6	95	118	5,2	121	149	7,6	141	172	2,0	97	121	5,6	124	153	8,0	147	176									
08/20	Le cumul des 3 meilleures performances	2,8	103	127	3,2	106	130	3,6	109	134	0,4	240	309	4,0	318	390	6,4	372	459	0,8	249	318	4,4	327	402	6,8	381	471	1,2	258	327	4,8	336	411	7,2	390	483	1,6	267	336	5,2	345	433	7,6	402	495	2,0	276	345	5,6	354	435	8,0	411	507
04/20	Gestion du concours	2,8	291	363	3,2	300	372	3,6	309	381	0 barre franchie = 0 Pt 1 barre franchie = 1 Pt					2 barres franchies = 2 Pts 3 barres franchies = 3 Pts					4 barres franchies = 4 Pts																																		

EXEMPLES :

<p>Candidat Garçon : Il réalise : 1,26m (0), 1,33m (0), 1,41m (0), 1,41m (X0), 1,45m (X0), 1,49m (XXX) Sa performance : 1,45m il obtient donc : Il obtient : 4,8 / 8 Pts La somme de ses 3 meilleures barres (1,45m + 1,41m + 1,33m = 4,19) Il franchi 4 barres :</p>	<p>Candidate Filles : Elle réalise : 1,12m (0), 1,15m (0), 1,18m (X0), 1,21m (XXXX) Sa performance : 1,18m elle obtient donc : Elle obtient : 5,2 / 8 Pts La somme de ses 3 meilleures barres (1,12m + 1,15m + 1,18m = 3,45m) Elle franchi 3 barres :</p>
<p>NOTE 13,60</p>	<p>NOTE 13,00</p>

<p>Candidat Garçon : Il réalise : 1,26m (0), 1,33m (0), 1,41m (0), 1,41m (X0), 1,45m (X0), 1,49m (XXX) Sa performance : 1,45m il obtient donc : Il obtient : 4,8 / 8 Pts La somme de ses 3 meilleures barres (1,45m + 1,41m + 1,33m = 4,19) Il franchi 4 barres :</p>	<p>Candidate Filles : Elle réalise : 1,12m (0), 1,15m (0), 1,18m (X0), 1,21m (XXXX) Sa performance : 1,18m elle obtient donc : Elle obtient : 5,2 / 8 Pts La somme de ses 3 meilleures barres (1,12m + 1,15m + 1,18m = 3,45m) Elle franchi 3 barres :</p>
<p>NOTE 13,60</p>	<p>NOTE 13,00</p>

SAUT EN PENTABOND		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
COMPÉTENCES ATTENDUES		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 6 essais au maximum. Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais. Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur saut. Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs sauts. Pour 20% sur la justesse de sa prévision.					
NIVEAU 1		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.					
NIVEAU 2		Cas de nullité : Quand le 1 ^{er} bond n'est pas un cloche-pied. 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).					
POINTS À AFFECTER		ÉLÉMENTS À ÉVALUER					
08/20		La meilleure performance					
		NIVEAU 1 NON ATTEINT					
		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1					
		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2					
08/20		Moyenne des 3 meilleures performances					
04/20		L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs sauts et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs sauts					
EXEMPLES :							
		Note	Distances	Distances	Note	Distances	Distances
		/8	Filles	Garçons	/8	Filles	Garçons
		0,4	6,87	8,00	4,0	10,14	12,53
		0,8	7,00	8,50	4,4	10,49	13,00
		1,2	7,42	9,05	4,8	10,86	13,47
		1,6	7,83	9,55	5,2	11,20	13,93
		2,0	8,22	10,07	5,6	11,55	14,39
		2,4	8,62	10,57	6,0	11,88	14,85
		2,8	9,00	11,06			
		3,2	9,39	11,56			
		3,6	9,76	12,05			
		Note	Distances	Distances	Note	Distances	Distances
		/8	Filles	Garçons	/8	Filles	Garçons
		0,4	6,30	7,50	4,0	9,39	11,56
		0,8	6,50	7,75	4,4	9,76	12,05
		1,2	6,87	8,00	4,8	10,14	12,53
		1,6	7,00	8,50	5,2	10,49	13,00
		2,0	7,42	9,05	5,6	10,86	13,47
		2,4	7,83	9,55	6,0	11,20	13,93
		2,8	8,22	10,07			
		3,2	8,62	10,57			
		3,6	9,00	11,06			
		Sum, ou égal à 0,60m = 0 Pt		Sum, ou égal à 0,60m = 0 Pt		Sum, ou égal à 0,60m = 0 Pt	
		Inf. à 0,60m et Sup. ou égal à 0,50m = 0,50 Pt		Inf. à 0,60m et Sup. ou égal à 0,50m = 0,50 Pt		Inf. à 0,60m et Sup. ou égal à 0,50m = 0,50 Pt	
		Inf. à 0,50 m et Sup. ou égal à 0,40m = 1 Pt		Inf. à 0,50 m et Sup. ou égal à 0,40m = 1 Pt		Inf. à 0,50 m et Sup. ou égal à 0,40m = 1 Pt	
		Inf. à 0,40m et Sup. ou égal à 0,30m = 2 Pts		Inf. à 0,40m et Sup. ou égal à 0,30m = 2 Pts		Inf. à 0,40m et Sup. ou égal à 0,30m = 2 Pts	
		Inf. à 0,30m et Sup. ou égal à 0,20m = 3 Pts		Inf. à 0,30m et Sup. ou égal à 0,20m = 3 Pts		Inf. à 0,30m et Sup. ou égal à 0,20m = 3 Pts	

Candidate Filles :
Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (10,75m).
Tentatives : 11,25m, 11,15m, essai, 10,75m, 9,50m et 10,90m.
En performance elle obtient avec les 11,25m.
En performance moyenne elle obtient 11,25 + 11,15 + 10,90 = 11,10.
En prédiction elle avait annoncé 10,75 et il réalise 11,10, écart 0,35m.

NOTE 12,80 / 20

Candidat Garçon :
Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (13,30m).
Tentatives : 13,80m, essai, 13,75m, 13,50m, 12,90m et essai.
En performance il obtient avec les 13,80m.
En performance moyenne il obtient 13,80 + 13,75 + 13,50 = 13,68.
En prédiction il avait annoncé 13,30 et il réalise 13,68, écart 0,38m.

NOTE 12,40 / 20

COURSE D'ORIENTATION		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE											
COMPETENCES ATTENDUES		<p>Le candidat doit réaliser un parcours de son choix, dans un temps compris entre 35 et 45 minutes, en cherchant à réaliser le score le plus important. Le dispositif construit dans un périmètre adapté, comprend entre 16 et 24 postes classés en 4 niveaux de difficulté (difficulté : 1, 2, 3, 4 points) et distribués en 4 postes au minimum par niveau. La difficulté des postes s'établit en fonction de l'éloignement du poste par rapport aux lignes directrices, à la distance de course qu'il impose, aux caractéristiques du point poste à trouver.</p> <p>Les postes sont répartis de manière homogène dans l'espace délimité et par rapport à un point central si possible. Ils sont positionnés de façon à ce qu'il soit très difficile 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 candidat dispose d'un maximum de 5 minutes pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • repérer sur sa carte la position des postes en se référant aux définitions mises à sa disposition et aux points attribués, • annoncer son contrat: 8 postes par lesquels il prévoit de passer (contrat à remettre par écrit). <p>A la 5^e minute, le signal de départ est donné. Le candidat peut encore prendre du temps pour construire son itinéraire, mais celui-ci est pris sur le temps de course. Ensuite celui-ci doit conduire un itinéraire passant par le plus grand nombre de postes dont les 8 choisis dans le temps imparti.</p> <p>Le total des points obtenus par chaque candidat est égal à la somme des points correspondant aux postes trouvés (contrat plus les autres). Toutes ces données sont vérifiées à l'aide d'un carton, comportant les numéros de tous les postes à pointer. Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide de sa montre personnelle ou d'un chronomètre.</p>											
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2					
		Nombre de points FILLES	Note	Nombre de points GARCONS	Nombre de points FILLES	Note	Nombre de points GARCONS	Nombre de points FILLES	Note	Nombre de points GARCONS			
04/20	Conduite d'un itinéraire et lecture de la carte. Nombre de points obtenus en fonction de la valeur des postes trouvés.	Moins de 3	1.0	Moins de 3	1.4	5.5	16	2.2	9.0	23			
		4	1.5	5	1.5	6.0	17	2.3	9.5	24			
		6	2.0	7	1.6	6.5	18	2.5	10.0	26			
		8	2.5	9	1.7	7.0	19	2.7	10.5	28			
		9	3.0	11	1.8	7.5	20	2.9	11.0	30			
		10	3.5	12	1.9	8.0	21	3.0	11.5	32			
		11	4.0	13	2.0	8.5	22	Plus de 32	12.0	Plus de 34			
		12	4.5	14									
		13	5.0	15									
		04/20	Temps de course effectif (T) pour l'ensemble des postes trouvés	Temps + 4 minutes		Temps + 2 minutes		Respect du temps T		Temps - 5 minutes		Temps - 8 minutes	
				0 Pt	1 Pt	0.5pt	1 Pt	2 Pts	3 Pts	4 Pts			
		04/20	Respect du contrat Note Prise de risque : Valeur des postes du contrat	Temps + 10 minutes = l'éleve est disqualifié pour l'épreuve									
				Contrat non réalisé 0 balise	Contrat non réalisé 1 à 2 balises	Contrat non réalisé 3 à 4 balises	Contrat non réalisé 5 à 7 balises	Contrat réalisé 8 balises					
0 pt	0.5pt			1 pt	1.5 pt	2 pts							
Moins de 8 pts	A partir de 12 pts			16 pts	24 pts	28 pts							
04/20	Note	0 pt	0.5pt	1 pt	1.5 pt	2 pts	28 pts	2 pts					

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 1</p> <p>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</p> <p>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 3e à 6b d'une longueur d'au moins 7 m en mur et de 12m en falaise. L'élève choisit dans un niveau de difficulté donné une voie plus ou moins connue.</p> <p>L'épreuve consiste à se préparer et s'équiper en tant que grimpeur et assureur, pour grimper en tête et descendre en moulinette dans un temps maximum de 8 minutes. Elle est complétée par une prestation d'assurance au cours du grimper du partenaire.</p> <p>Avant l'épreuve, l'élève précise la modalité de protection, c'est-à-dire si le premier et/ou le 2^{ème} point d'assurance est pré-équipé ou non et s'il pose les dégaines ou non.</p> <p>En cas de chute, l'escalade continue à partir de la dernière dégaîne atteinte. Si une deuxième chute se produit, l'épreuve s'arrête définitivement.</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	Difficulté de la voie.	de 0 à 9	de 10 à 15	de 16 à 20
04/20	Qualité de la prestation	Garçons : Voie 5a à 5b Filles : Voie 4b à 4c Rectiligne	Garçons : Voie 5b à 5c Filles : Voie 5a à 5b Directions variées	Garçons : Voie 6a à 6b Filles : Voie 5b à 6a Directions et volumes variés
03/20	Précision et qualité du mousquetonnage	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.
		Maladresse dans le mousquetonnage (dégaines posées).	Aisance et efficacité dans la pose et/ou le mousquetonnage des dégaines à l'aide d'une seule main. Pas d'erreur dans le placement de la corde dans le mousqueton du bas des dégaines	Aisance et efficacité main droite ou main gauche dans la pose et/ou le mousquetonnage des dégaines, y compris dans des volumes. Rapidité et pas d'erreur dans le placement de la corde dans le mousqueton du bas des dégaines.
03/20	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 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.

SAUVEPAGE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPEUVE			
COMPETENCES ATTENDUES		Epreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40m choisie par le candidat. Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant au moins 8 obstacles à franchir. Ces obstacles sont orientés verticalement par rapport à la surface imposant une immersion d'environ 1m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout contact avec un obstacle est pénalisé. Le nombre de tentatives de franchissement est limité à 10 sur l'ensemble du parcours. Le jour de l'épreuve, la disposition des obstacles est incertaine, le candidat en prend connaissance peu de temps avant le début de l'épreuve. Au terme d'un effort intense, remorquer en surface, un objet préalablement immergé, sur un aller-retour, dont la distance est déterminée par le nageur.			
POINTS A AFFECTER		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2	
12/20	ELEMENTS A EVALUER Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti	Moins de 7.15 (G), 8.00 (F) 0.5 pt 1 pt 6.45 (G), 7.30 (F) 1.5 pt 5.45 (G), 6.30 (F) 2 pts	Moins de 5.30 (G), 6.15 (F) 2.5 pts 5.15 (G), 6.00 (F) 3 pts 5.00 (G), 5.45 (F) 3.5 pts 4.45 (G), 5.30 (F) 4 pts	Moins de 4.30 (G), 5.15 (F) 4.5 pts 4.15 (G), 5.00 (F) 5 pts 4.00 (G), 4.45 (F) 5.5 pts 3.45 (G), 4.30 (F) 6 pts	
05/20	Nombre d'obstacles franchis Les contacts avec les obstacles sont autorisés mais pénalisés chacun d'un demi point. Nature de l'objet remorqué	2 : 0,5 pt 3 : 1 pt 4 : 1,5 pts	5 : 2 pts 6 : 2,5 pts	7 : 3 pts 8 : 3,5 pts	
03/20	Conformité au projet annoncé	Mannequin enfant, dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 0,5 pt	Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 1 pt	Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées : 1,5 pts	

ACROSPORT		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'ÉPREUVE	
COMPÉTENCES ATTENDUES		<p>Un projet d'enchaînement collectif qui doit être présenté par le groupe sur une fiche qui comporte le scénario : les différentes figures dans l'ordre d'apprentissage, leur notation, la valeur globale des difficultés, la répartition des rôles, les inducteurs chorégraphiques (synchronisations, temps forts faibles, thème...)</p> <p>Des exigences clairement définies :</p> <p>Pour chaque candidat : chaque candidat devra participer au moins à 5 figures dont une au moins sera dynamique au niveau 1 et 2 au niveau 2 – il devra assumer les rôles de voltigeur et porteur – l'exigence de niveau 2 impose une position renversée du voltigeur</p> <p>Et le groupe : un début identifiable – des dans réalisés en miroir – au moins une figure dynamique – une figure collective (chaîne ou pyramide qui implique tous les candidats du groupe) – un élément acrobatique ou une série gymnique synchronisée avec au moins un partenaire – une figure libre – une fin identifiable</p> <p>Des contraintes chorégraphiques : un espace scénique – passage devant un public – une durée supérieure à 1'30 - au moins 3 types de formations (deux tritos quantitatifs...) – un support musical – la recherche d'effets sur le spectateur combinant l'acrobatie (plus haut, plus renversé, plus dynamique...) et l'artistique (effets visuels en jouant sur les facteurs : espace, temps et énergie, sur la définition d'un thème...).</p> <p>Chaque candidat assure le rôle de juge.</p> <p>Un code de référence explicite permet de situer la difficulté des éléments, les exigences de l'enchaînement sur le plan de l'exécution et de la composition.</p>	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	Degré d'Acquisition du Niveau 2
05/20	Évalué pour chaque candidat sur 5 éléments au regard du code de référence.	Difficultés de niveau A et B. Nombre de figures impliquant le candidat < à 5 et ne comprenant pas de figure dynamique.	Difficultés de niveau C et D 5 figures appartenant à 3 types de formation dont la réalisation de 2 figures dynamiques.
10/20	Collective : pyramides. Montage-démontage des figures. Tenue – stabilité des figures. Amplitude rythme figures dynamiques.	Précipité et peu équilibré. Tenue de la figure < 3''. Pas d'envol – lent et étriqué.	Montage démontage ordonnés et rythmés. Tenue des figures 3''. Amplitude et rythme – envol.
EXECUTION (se référer au code pour construire l'évaluation des prestations)	Individuelle : Précision des appuis (sécurité) Qualité des postures. Présence – concentration. Assure rôle de voltigeur et de porteur.	Manque de tonicité - appuis peu précis - fautes de maintien ou déséquilibres. Concentration intermittente. Non mémorisation enchaînement. N'assume pas un des rôles.	Tonicité – précision gestuelle – amplitude - synchronisation avec la musique – rythme - voltigeur en position renversée. Candidat « acteur » qui tient son rôle.
03/20	Enchaînement : Placement et déplacement. Fluidité des liaisons. Synchronisation des partenaires.	Déplacements variés, intégrant rotations et renversements. Temps morts entre figures. Synchronisation non recherchée.	Déplacements variés et aériens, significatifs, synchronisés avec la musique et entre partenaires. Fluidité des enchaînements
PROJET COLLECTIF	Composition : occupation de l'espace scénique- support musical. originalité – prise de risque - virtuosité expressive.	La construction ne prend pas en compte l'espace scénique- support musical. Prise de risque minimale.	Espace scénique et support musical exploités. Risque – Originalité – Virtuosité Expressivité
	Fiche projet	Sommaire, incomplète.	Lisibilité, complète, synopsis.
02/20	Positionnement d'un niveau de prestation	Evalue la prestation d'un élève d'un groupe déterminé à partir de la fiche.	Capable de situer la prestation du groupe dans un niveau.
ROLE DE JUGE	Attitude lors du passage des groupes	Manque de respect	Concentré

GYMNASTIQUE (sol ou barre fixe ou barres parallèles ou poutre ou barres asymétriques)		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
COMPÉTENCES ATTENDUES			
NIVEAU 1			
Concevoir, construire, réaliser devant un public et juger un enchaînement gymnique composé d'au moins 6 éléments, qui intègre les dimensions acrobatiques et esthétiques dans le respect du code de référence.		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 séparant. Seul le meilleur compte. La notation des difficultés est référée au code Gymnastique UNSS 1998.	
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 acrobatiques et esthétiques du code de référence.			
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1
14/20	Difficulté et réalisation du projet	<p>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</p> <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 candidats, il convient alors de leur donner une valeur en fonction de leur difficulté estimée (A,B,C,D). 6 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>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'agré contracté à la technique = 0,4, s'accrocher à l'agré pour éviter une chute = 0,6, chute = 0,8. Fautes acrobatiques : élan intermédiaire sans sortie = 0,6 Fautes spécifiques à l'agré : voir les fautes spécifiques à chaque agrès. En dessous de 6 éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points.</p>	
03/20	Projet	<p>Projet présenté de façon sommaire. Projet minimal, en inadéquation avec les ressources du candidat: 1 point</p> <p>Projet présenté avec clarté. Projet réalisable en adéquation avec les ressources du candidat (risque maîtrisé), qui répond en totalité aux exigences de l'agré : 2 points</p> <p>Projet présenté avec clarté. Projet qui présente de l'originalité, du risque maîtrisé, de la virtuosité (niveau de difficultés acrobatiques élevés, support rythmique par exemple) : 3 points</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 3 points)</p> <p>Connaissance des exigences qui permet de donner les critères d'observation utilisés pour juger les éléments techniques. Écart de notation réduit (2 points)</p> <p>Les critères d'observation sont maîtrisés aux niveaux technique et chorégraphique. Écart de notation recevable (1 point)</p>	

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.

ART DU CIRQUE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>COMPETENCES ATTENDUES</p> <p>NIVEAU 1 : Maîtriser la conduite des engins en adoptant des attitudes corporelles dégagées des strictes contingences techniques. S'approprier les codes de base lors de la construction et de la représentation d'un numéro. Expérimenter des formes de virtuosité et tenter d'y associer un style de personnage.</p> <p>NIVEAU 2 : Utiliser toutes les ressources du lieu d'évolution: espaces, engins, ressources sonores et les interférences entre partenaires, pour provoquer l'adhésion des spectateurs à une création originale ou des personnages défilant; différencier les formes de virtuosité.</p>		<p>À travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les candidats par groupe de 3 à 5 présentent un numéro collectif en exploitant individuellement, successivement ou conjointement les jeux de l'inéquilibré/équilibriste, acrobate et jongleur (au moins un coup de projecteur pour chaque candidat).</p> <p>La troupe mixte (dans toute la mesure du possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes (même très simples : nez, masque, gants, chapeau, chaussettes...), articule les scénarii-créations et met en scène des personnages sur un univers sonore.</p> <p>Le numéro dure entre 3 et 6 minutes.</p> <p>Chaque troupe se réapproprie l'espace disponible (environ 8m sur 8m) en définissant sa piste, en disposant son matériel, en créant son univers par des objets, des accessoires, en maintenant son public derrière une ligne imaginaire ou matérialisée.</p> <p>La troupe et le spectacle ont un nom : ils sont annoncés. La troupe et le spectacle ont une affiche, un programme.</p>		
<p>POINTS A AFFECTER</p> <p>10/20</p>	<p>ELEMENTS A EVALUER</p> <p>Interprétation : la prise de risque et l'engagement moteur</p> <p>05/10</p>	<p>NIVEAU 1 NON ATTEINT</p> <p>La prise de risque est minimale ou excessive : le candidat reproduit des formes techniques simples ou limite son engagement à une seule famille.</p> <p>Les réalisations ne remettent pas en question l'équilibre habituel ou au contraire celui-ci est constamment menacé. Les registres et jeux d'équilibre, de jonglage, d'acrobatie, d'acteur sont réduits et juxtaposés.</p> <p>Le propos est récité, exécuté sommairement. Il est imprécis et laisse place à l'improvisation (trous de mémoire, répétitions...).</p> <p>Le regard est bas, fuyant, posé sur les partenaires.</p> <p>La réalisation s'effectue dans l'urgence : lics, précipitation. La présence est subite.</p>	<p>DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</p> <p>La prise de risque est calculée, pas toujours maîtrisée. Le candidat combine et articule plusieurs techniques ou au contraire en exploite finement une seule.</p> <p>Le passage individuel laisse apparaître une certaine virtuosité, des créations originales et personnelles.</p>	<p>DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</p> <p>La prise de risque est à la fois physique, technique et affective et l'émotion naît de cette articulation.</p> <p>Le candidat a délibérément construit son interprétation à partir d'une ou plusieurs dimensions circustématiques (spécialisation, virtuosité, passages, combinaison de spécialités, innovation, détournements d'objets...)</p> <p>Le regard est posé, intentionnel.</p> <p>La présence et la relation avec le spectateur sont palpables, continues.</p>
<p>06/20</p>	<p>Interprétation : la prise de risque et l'engagement affectif</p> <p>05/10</p>	<p>Le numéro témoigne d'une organisation spatiale et chronologique délicate et approximative.</p> <p>L'ensemble révèle davantage une succession, juxtaposition de séquences individuelles.</p> <p>Le monde sonore est un simple support musical.</p> <p>Les costumes et accessoires présents sont classiques et banals.</p> <p>La présentation reste majoritairement frontale, statique.</p>	<p>Plusieurs moments forts de rencontre entre l'artiste et le spectateur émaillent le propos : les formes techniques et les gestes choisis renvoient alors aux spectateurs une idée, une indication, un état, un sentiment.</p> <p>Le candidat est présent, convaincant, « dedans », même s'il peut parfois « décrocher ».</p> <p>Le regard est devant, dans le public, sur les autres. Le candidat prend son temps, place sa respiration.</p>	<p>Le numéro est posé, intentionnel.</p> <p>La présence et la relation avec le spectateur sont palpables, continues.</p>
<p>06/20</p>	<p>Composition : création collective et mise en scène</p>	<p>Le numéro est structuré dans le temps et l'espace. Un choix avisé de formations, orientations, procédés de composition souligne ponctuellement le propos ;</p> <p>Le choix et l'utilisation des objets, accessoires, costumes sont fonctionnels.</p> <p>La musique est adaptée aux circonstances et indique les moments clés.</p> <p>L'espace est le plus souvent à deux dimensions.</p>	<p>Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (dimensions spatiales, monde sonore, accessoires, costumes, objets...).</p> <p>L'espace d'évolution intègre trois dimensions. La piste peut être circulaire.</p> <p>Des silences ou instants privilégiés font passer l'émotion.</p>	<p>Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (dimensions spatiales, monde sonore, accessoires, costumes, objets...).</p> <p>L'espace d'évolution intègre trois dimensions. La piste peut être circulaire.</p> <p>Des silences ou instants privilégiés font passer l'émotion.</p>
<p>04/20</p>	<p>La démarche, le projet</p>	<p>Le titre n'illustre, ne suggère, ni ne résume l'univers, le thème, l'intention. Il paraît étranger au spectacle, plaqué, seulement relié à une idée ponctuelle.</p> <p>Le programme aborde sommairement ou superficiellement les numéros, leur articulation.</p> <p>L'affiche illustre partiellement le spectacle, son thème. Quelques accessoires sont oubliés, ou mal positionnés.</p> <p>La préparation approximative du matériel ou des coulisses peut induire contretemps et adaptations relativement au flaque du numéro</p>	<p>Le titre éclaire et initie le spectateur.</p> <p>Le programme présente les artistes, leurs numéros. Il indique la logique de construction du spectacle. L'affiche a fait l'objet d'une recherche esthétique et originale.</p> <p>Le filage du numéro est continu, il ne souffre pas d'omissions, d'inversions, d'approximations matérielles. Certains moments clés, passages individuels ou collectifs font l'objet d'une attention et d'une finition particulière.</p>	<p>Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur les mots, le sens... Le programme et l'affiche reflètent un parti pris artistique original. Le filage du numéro est continu, anticipé, répété et peut faire l'objet de variations. L'absence ou l'écueil d'un artiste ne déstabilise pas l'ensemble du numéro. Les objets (absents) les sentiments, les intentions sont illustrés, exprimés, suggérés clairement et collectivement.</p>

DANSE CHOREGRAPHIE COLLECTIVE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
COMPÉTENCES ATTENDUES			
<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. Alterner les différents rôles (chorégraphie, danseur, spectateur).</p> <p>NIVEAU 2 : Créer et représenter une chorégraphie singulière et originale pour une échelle donnée en assumant une prise de risque dans les choix personnels opérés.</p>		<p>Présenter une chorégraphie collective. Durée (1'30 à 2'30), espace scénique et emplacement des spectateurs définis. Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence...) Les élèves spectateurs doivent apprécier les principes de composition et d'interprétation des danseurs grâce à une fiche construite par l'enseignant. Produire une fiche synthétique présentant les différents choix de construction opérés par le groupe.</p>	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	<p>Ensemble des règles chorégraphiques qui permettent de construire le projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> Procédé(s) de composition choisi(s) pour créer l'ossature générale de la chorégraphie (par exemple : Canon – cascade – répétition – accumulation – leitmotiv – écrit/désécrit – l'unisson...) Organisation entre les danseurs (comment les partenaires s'organisent pour danser à plusieurs. Quand et pourquoi ils choisissent ou non de se rencontrer) Construction de l'espace scénique <ul style="list-style-type: none"> directions trajets Choix des éléments scénographiques : <ul style="list-style-type: none"> monde sonore costumes et maquillage accessoire et/ou décor Réalisation motrice 	<p>Projet cohérent avec le titre et/ou l'argument et mené à terme :</p> <ul style="list-style-type: none"> Procédé repérable – récit correctement (l'intention est comprise et la réalisation commence à être assimilée). Relations préparées, arrangées, organisées. Utilisation pertinente d'une ou deux modalités de relations entre danseurs (ex espace, temps). Trajets précis et organisés avec changements de direction. Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème. 	<p>Projet précis, affirmation d'une intention : lecture polysémique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Procédé affirmé – structuré – intégré – assimilé. Le groupe sait l'effet produit par son choix (adéquation entre intention et réalisation). Relations construites, combinées, mises en scène. Utilisation pertinente de modalités variées de relations entre danseurs (ex : espace, temps, contact, regard, gestualité). Trajets et directions variés, choisis, déterminés et réfléchis. Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.
08/20	<ul style="list-style-type: none"> Appuis instables. Gestes équivoques et timides. Regard au sol ou fixé sur un partenaire. Coordination maîtrisée de gestes simples. 	<ul style="list-style-type: none"> Appuis précis et stables. Gestes précis et convaincants. Regard fixe et/ou informatif (ex : sur le départ d'un mouvement...). Coordination et dissociation maîtrisée de gestes plus complexes (bras jambes tête), variation d'énergie. Installe les choix corporels du groupe: Elève convaincant, engagé dans « son rôle » mais de façon intermittente. 	<ul style="list-style-type: none"> Appuis maîtrisés et affirmés. Gestes amples et nets. Regard animé, ouvert, présent. Gestes complexes maîtrisés, jouant sur les différents registres du mouvement dansé. Utilisation des déséquilibres. S'engage dans les choix corporels du groupe : Elève convaincant et engagé dans « son rôle » en permanence.
REALISATION			
INTERPRETATION	Engagement moteur et émotionnel: choix moteurs opérés		
Note individuelle danseur			
APPRECIATION	Identifier les éléments de construction (composition et d'interprétation) qui ont permis de réaliser le projet.	Explique la construction de la chorégraphie présentée et de certains temps forts.	Analyse les moyens mis en œuvre par le groupe pour produire les effets observés.
02/20			

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p>HANDBALL</p> <p>NIVEAU 1 : Rechercher le gain d'une rencontre de handball, par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (dégagement et écartement) 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 handball 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 entre 6 et 12 mètres. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action défensive.</p>		<p>Matchs à 6 contre 6 (Joueurs de champ et un gardien), sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.(1)</p> <p>Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs projets collectifs.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du handball. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut être rapide.</p> <p>(1) Commentaires :</p> <p><i>Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être revêties les compétences attendues au cours de l'épreuve.</i></p> <p><i>Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</i></p>			
ÉLÉMENTS À ÉVALUER		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2	
POINTS À AFFECTER		NIVEAU 1 NON ATTEINT		NIVEAU 1 NON ATTEINT	
De 0 à 4		De 5 à 9		De 10 à 12	
Subit le rapport de force, même favorable.		Maintient le rapport de force quand il est favorable.		Exploite le rapport de force quand il est favorable.	
Pas d'organisation offensive décelable ; discontinuité du jeu offensif, haché par les pertes de balle et sans intention de progression vers le but. Atteinte de la cible aléatoire.		Organisation défensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse ; utilisation privilégiée du couloir de jeu (recherche de saumonner simple par joueur démarqué ou 2 contre 1). Relations à deux joueurs privilégiées pour assurer la continuité du jeu (tentatives de passes puis interceptées).		Mise en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enclenchements d'actions privilégiant l'utilisation rationnelle des espaces (jeu direct et indirect) et occupation des espaces clés (jeu avec pivot). Échanges qui créent le déséquilibre.	
Joueur passif. Joueur à minime distance de la cible (jeu bloqué). PB : progression en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive.		Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapide-ment créée par l'adversaire. PB : double ou passe en avant en situation de duel favorable, déclenche des tirs à l'arrêt. Tire sans intention manifeste de battre le gardien.		Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapide-ment créée par l'adversaire. PB : saut évaluer le rapport de force inter-individuel, peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces (distances variées d'échange, s'engage dans un intervalle pour tirer ou mobiliser deux défenseurs et passer à un joueur disponible ; décalage, renversement). Tirs opportuns.	
Contribution et efficacité individuelle du joueur dans le jeu collectif. Réaction au changement de statut défensif/attaque		Joueur passif. Joueur à minime distance de la cible (jeu bloqué). PB : progression en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive.		Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapide-ment créée par l'adversaire. PB : saut évaluer le rapport de force inter-individuel, peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces (distances variées d'échange, s'engage dans un intervalle pour tirer ou mobiliser deux défenseurs et passer à un joueur disponible ; décalage, renversement). Tirs opportuns.	
Contribution et efficacité collective pour générer la progression de la balle adverse, protéger la balle adverse et récupérer la balle adverse.		Joueur passif. Joueur à minime distance de la cible (jeu bloqué). PB : progression en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive.		Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapide-ment créée par l'adversaire. PB : saut évaluer le rapport de force inter-individuel, peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces (distances variées d'échange, s'engage dans un intervalle pour tirer ou mobiliser deux défenseurs et passer à un joueur disponible ; décalage, renversement). Tirs opportuns.	
Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour générer la progression de la balle adverse, protéger la balle adverse et récupérer la balle adverse.		Joueur passif. Joueur à minime distance de la cible (jeu bloqué). PB : progression en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive.		Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapide-ment créée par l'adversaire. PB : saut évaluer le rapport de force inter-individuel, peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces (distances variées d'échange, s'engage dans un intervalle pour tirer ou mobiliser deux défenseurs et passer à un joueur disponible ; décalage, renversement). Tirs opportuns.	
Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.		Joueur passif. Joueur à minime distance de la cible (jeu bloqué). PB : progression en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive.		Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapide-ment créée par l'adversaire. PB : saut évaluer le rapport de force inter-individuel, peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces (distances variées d'échange, s'engage dans un intervalle pour tirer ou mobiliser deux défenseurs et passer à un joueur disponible ; décalage, renversement). Tirs opportuns.	
Contribution et efficacité collective défensive : gain des rencontres. Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et du nombre de mise en danger de l'équipe adverse.		Joueur passif. Joueur à minime distance de la cible (jeu bloqué). PB : progression en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive.		Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapide-ment créée par l'adversaire. PB : saut évaluer le rapport de force inter-individuel, peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces (distances variées d'échange, s'engage dans un intervalle pour tirer ou mobiliser deux défenseurs et passer à un joueur disponible ; décalage, renversement). Tirs opportuns.	
04/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour générer la progression de la balle adverse, protéger la balle adverse et récupérer la balle adverse.	04/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour générer la progression de la balle adverse, protéger la balle adverse et récupérer la balle adverse.	04/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour générer la progression de la balle adverse, protéger la balle adverse et récupérer la balle adverse.
06/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.	06/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.	06/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.
04/20	Contribution et efficacité collective défensive : gain des rencontres. Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et du nombre de mise en danger de l'équipe adverse.	04/20	Contribution et efficacité collective défensive : gain des rencontres. Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et du nombre de mise en danger de l'équipe adverse.	04/20	Contribution et efficacité collective défensive : gain des rencontres. Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et du nombre de mise en danger de l'équipe adverse.

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
<p>FOOTBALL</p> <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 (engagement et étirement) 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 football par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu, l'utilisation de l'espace latéral et défini 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'action 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.(1)</p> <p>Chaque élève joue dans une même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concentration sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'affiner leurs projets collectifs.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du football à 7, le gardien depuis sa surface. Les remises en jeu s'effectuent au pied.</p> <p>(1) Commentaires : Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve. Dans certains cas très particuliers (consciences d'établissement et affectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		De 0 à 3,4	De 3,9		
0420	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible : Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</p> <p>Degré d'organisation défensive de l'équipe</p>	<p>Sabir le rapport de forces en situation favorable.</p> <p>Pas d'organisation offensive décelable. Accès à la zone de tir fiable.</p> <p>Peu d'échanges possibles.</p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</p> <p>Organisation offensive repérable, identifiable dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse.</p> <p>Echanges neutres, relations à deux privilégiées, utilisation privilégiée du couloir central pour atteindre la cible.</p>	<p>Exhibe le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</p> <p>Mise en danger de l'adversaire : organisation offensive liée des enclenchements d'actions privilégiant l'utilisation rationnelle des espaces (utilisation des couloirs latéraux).</p> <p>Echanges qui créent le déséquilibre.</p>	<p>Fait basculer le rapport de force au'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse.</p> <p>Création d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs pour atteindre le but (jeu côté ballon et jeu côté opposé au ballon).</p> <p>Choix de décisions qui créent le danger.</p> <p>Distribution de rôles adaptés ; placement, remplacement permanent des joueurs</p>
0620	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive :</p> <p>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/porteur de balle</p> <p>Réaction au changement de statut défense / attaque</p>	<p>Joueur massif.</p> <p>Joueur à distance ou en retard.</p> <p>PB : progresse en l'absence d'opposition, perd la balle quand pression défensive.</p> <p>NFB : statique, s'oriente sans rapport au porteur de balle et non par rapport à la cible.</p>	<p>Joueur intermédiaire.</p> <p>Joueur impliqué quand le jeu se déplace à lui.</p> <p>PB : assure la conservation du ballon et sa progression en conduite de balle ou par recherche un tir en situation favorable.</p> <p>NFB : crée des opportunités dans les espaces (10, 15 m), s'écarte de l'alignement PB/défenseur.</p>	<p>Joueur engagé et réactif.</p> <p>Joueur capable de répondre rapidement à une situation.</p> <p>PB : peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix, d'actions efficaces ; cherche le duel, dribble, une-deux, jeu court / jeu long passes précises, tirs opportuns.</p> <p>NFB : des solutions pertinentes dans différents espaces de jeu (appel, appel soigné, utilisation des couloirs latéraux), assure la continuité du jeu par des enclenchements d'actions orientés et occupe des zones favorables de tirs.</p>	<p>Joueur ressource, organisateur et décisif.</p> <p>Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives.</p> <p>Joueur vigilant, toujours en mouvement.</p> <p>PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture en faveur de son équipe (gagne ses duels, réalise des passes décisives, contrôle orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et calés...).</p> <p>NFB : crée des opportunités dans les espaces offensifs.</p> <p>Organisation offensive (courses croisées, permutations, aître la défense...).</p>
0420	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gérer la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle :</p> <p>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</p> <p>Degré d'organisation défensive de l'équipe</p>	<p>Sabir le rapport de forces en situation favorable.</p> <p>Pas d'organisation défensive décelable.</p> <p>Progression adverse peu gênée, sauf interposition individuelle.</p>	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</p> <p>Organisation collective défensive, repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse.</p> <p>Montée de balle adverse ralentie, accès au but protégé, mais repli en désordre.</p>	<p>Exhibe le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</p> <p>Mise en danger de l'adversaire par l'organisation rationnelle d'un repli défensif collectif, visant la récupération de balle.</p> <p>Organisation défensive identifiable, à proximité de l'espace de marque (par l'occupation rationnelle de l'espace de jeu défensif).</p>	<p>Fait basculer le rapport de force au'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle valorisée).</p> <p>L'équipe est structurée pour défendre bien et près du but.</p>
0420	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective pour protéger la cible et récupérer la balle.</p> <p>Effets des rencontres</p> <p>Réaction au changement de statut attaque / défense</p>	<p>Joueur massif.</p> <p>Porteur de balle en retrait et / ou en retard</p> <p>Défend essentiellement sur le ballon.</p> <p>Comment des fautes et / ou violations.</p> <p>Seulement des matchs perdus.</p> <p>Effets : non repérables.</p>	<p>Joueur intermédiaire.</p> <p>Joueur impliqué quand le jeu se déplace à lui.</p> <p>Ralentit la progression de la balle en gênant le porteur, se place entre son adversaire direct et la cible, gêne le tir au but.</p> <p>Tendance à se livrer.</p>	<p>Joueur engagé et réactif.</p> <p>Matchs perdus = matchs gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse.</p>	<p>Joueur ressource, organisateur et décisif.</p> <p>Porteur de balle en retrait et / ou en retard.</p> <p>Joueur capable d'adapter rapidement ses actions pour gêner et récupérer la balle ; presse le porteur, dissuade le non porteur et intercepte.</p> <p>Matchs perdus = matchs gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies favorisent le score en faveur de l'équipe.</p>
0220	<p>Efficacité collective :</p> <p>Gain des rencontres</p> <p>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et / ou du nombre de mise en danger de l'équipe adverse</p>				<p>Matchs gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies favorisent le score en faveur de l'équipe.</p>

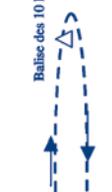
PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
JUDO		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
COMPÉTENCES ATTENDUES			
NIVEAU 1	En situation de <i>randori</i> , utiliser ses ressources pour affronter un adversaire qui module son opposition en élaborant et mettant en œuvre un projet tactique.	Trois <i>randori</i> de trois minutes (garçons et filles), dix minutes de repos minimum entre deux <i>randori</i> . Opposition modulée ou non Un candidat arbitre est chargé de faire respecter les règles élémentaires de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (<i>yuko</i> , <i>waza ari</i> et <i>ippon</i> seulement, temps d'immobilisation...) Ethique et rituel définis	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
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	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
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
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.	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	Dirige le <i>randori</i> et fait appliquer les règles d'arbitrage Respect du rituel et de l'éthique

SAVATE BOXE FRANÇAISE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
<p>COMPÉTENCES ATTENDUES</p> <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 sur 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)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Surface de 5 x 5m • 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 	
	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
<p>POINTS À AFFECTER</p> <p>08/20</p> <p>Efficacité : uniquement en situation d'assaut réel Fréquence d'attaques Gestion de l'effort et du rapport de forces</p>	<p>NIVEAU NON ATTEINT</p> <p>Gagne 1 assaut sur 3. Difficultés à s'adapter aux problèmes posés par l'adversaire. Gestion irrégulière de l'effort.</p>	<p>Gagne 2 assauts sur 3 face à des adversaires différents, mais de son niveau technique et tactique. Bonne gestion de l'effort.</p>	<p>Gagne tous ses assauts. Adaptation lors d'assauts à thèmes. Gestion pertinente et efficace des efforts. Changements de rythme.</p>
<p>08/20</p> <p>Déplacements pour préparer les attaques Système d'attaque et de défense Diversité des attaques</p>	<p>Les coups ne sont pas donnés à distance de touche. Puissance mal contrôlée. Trajectoires de touche approximatives (isolé) Une seule touche sans enchaîner (coup isolé) Manque de mobilité Protection approximative. Ripostes peu fréquentes.</p>	<p>Trajectoires et distances de touche acquises et le plus souvent respectées. Trajectoire du premier coup s'oppose à la direction du déplacement de l'adversaire : début de Cadrage (cadre son adverse dans l'enceinte) Combinaisons Poing-poing pieds-pieds et pieds-poings acquises mais peu souvent utilisés aux différentes hauteurs de touche autorisées. Déplacement en réaction aux attaques de l'adversaire. Quelques décalages et débordements. Parades bloquées ou protection mais peu d'esquives.</p>	<p>Attaques préparées, créent les conditions d'utilisation de coups tournants et sautés. Cadrage : cadre son adverse dans l'enceinte. Limite les réactions de son adversaire. Combine attaques avec pieds et poings, sur les différents niveaux autorisés. Déplacements judicieux/points forts de l'adversaire. Déplacements : Décalage et débordements (sort du couloir d'opposition direct). Combinaison de parades et d'esquives adaptées à l'adversaire. Parades bloquées et chassées ou esquives et riposte 3 coups (poing-pieds-poing) et (pied-poing-pied).</p>
<p>04/20</p> <p>Arbitrage Éthique et rituel</p>	<p>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.</p>	<p>Gère les sorties de l'espace. Utilise la terminologie. Applique le cote de jugement.</p>	<p>Cote les actions sans erreurs. Gère les sorties de l'espace. Applique les sanctions en cas de manquement.</p>

BADMINTON EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPÉTENCES ATTENDUES		<p>Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non de 3 à 5 joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires. Une rencontre se joue en 2 sets gagnants de 11 points. Chaque échange donne lieu à un point.</p> <p>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques : Les évaluateurs apprécieront la puissance des frappes, les vitesses et longueurs de trajectoires ainsi que la vitesse des déplacements au regard de ce qu'il est légitime d'attendre des filles d'une part et des garçons d'autre part (ex : la vitesse moyenne d'un smash de fille est moins importante que la vitesse moyenne d'un smash de garçon).</p> <p>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 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 envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note. L'attribution des points est corrélée avec les autres indicateurs, en particulier techniques et tactiques.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU I NON ATTEINT De 0 à 9	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU I De 10 à 15	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 De 16 à 20
04/20	<p>0 point</p> <p>L'analyse est générique et peu lucide. Le candidat ne parvient pas à mettre en œuvre ce qu'il propose et continue de subir le rapport de force sans tentative cohérente pour le modifier.</p>	<p>2 points</p> <p>L'analyse correspond à la réalité observée pendant la séquence qui précède.</p> <p>Le candidat propose des procédés standards qu'il réussit souvent à mettre en œuvre.</p>	<p>3 points</p> <p>L'analyse est opérationnelle et réaliste.</p> <p>Le candidat propose et met en œuvre des schémas variés, témoins d'un compromis judicieux entre les faiblesses adverses et ses propres ressources.</p>	<p>4 points</p> <p>Le candidat réussit à neutraliser des situations défavorables pour rééquilibrer le rapport de force.</p> <p>Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange adaptées aux caractéristiques de l'adversaire.</p>
09/20	<p>0 point</p> <p>Le candidat utilise une situation favorable créée fortuitement.</p> <p>Il utilise une modalité unique de rupture de l'échange (frapper fort ou jouer gauche/droite).</p> <p>La surface atteinte est réduite aux 50% centraux du terrain adverse.</p> <p>Le candidat joue souvent de face avec une prise inadaptée (index sur le manche).</p> <p>Les déplacements et placements sont tardifs et souvent courts.</p>	<p>4,5 points</p> <p>Le candidat crée et utilise une situation favorable.</p> <p>Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange.</p> <p>La surface augmente vers la périphérie le facteur volume est déterminant pour le gain de l'échange.</p> <p>Dispose d'une prise de requête qui autorise différentes frappes, prépare régulièrement ses frappes coude haut et utilise la rotation du corps quand la pression lui en laisse le temps</p> <p>Les déplacements sont équilibrés dès que le candidat a du temps.</p>	<p>7,5 points</p> <p>Le candidat réussit à neutraliser des situations défavorables pour rééquilibrer le rapport de force.</p> <p>Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange adaptées aux caractéristiques de l'adversaire.</p> <p>Le terrain adverse est utilisé dans sa quasi-totalité le facteur vitesse est déterminant pour le gain de l'échange.</p> <p>La prise est toujours adaptée. Les préparations peuvent permettre de masquer les frappes voire feinter.</p> <p>Les déplacements sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression).</p>	<p>9 points</p> <p>Le candidat réussit à neutraliser des situations défavorables pour rééquilibrer le rapport de force.</p> <p>Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange adaptées aux caractéristiques de l'adversaire.</p> <p>Le terrain adverse est utilisé dans sa quasi-totalité le facteur vitesse est déterminant pour le gain de l'échange.</p> <p>La prise est toujours adaptée. Les préparations peuvent permettre de masquer les frappes voire feinter.</p> <p>Les déplacements sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression).</p>
07/20	Gain des rencontres	<p>Il apparaît aux co-évaluateurs d'apprécier le niveau général du groupe pour attribuer ou pas l'ensemble des points pour cet élément à évaluer.</p>		
		<p>0 point</p> <p>Le candidat joue le plus souvent de manière résicive au coup par coup.</p>	<p>3,5 points</p> <p>Le candidat s'appuie sur des principes tactiques élémentaires dont la pertinence d'adaptation le situe dans cette fourchette.</p>	<p>5,5 points</p> <p>Le projet tactique est systématique et adapté, il s'exprime dans un contexte où le volume et la vitesse de jeu sont élevés.</p>

TENNIS DE TABLE EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>COMPÉTENCES ATTENDUES</p> <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</p> <p>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</p> <p>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 ou non de 3 à 5 joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires. Une rencontre se joue en 2 sets gagnants de 11 points.</p> <p>Gestion du rapport de Force : A l'issue du premier set le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.</p> <p>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques : Les évaluateurs apprécieront la puissance des frappes, les vitesses de trajectoires ainsi que la vitesse des déplacements au regard de ce qu'il est légitime d'attendre des fillets d'une part et des gains (filles et gains), en fonction 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 envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note. L'attribution des points est corrélée avec les autres indicateurs, en particulier techniques et tactiques.</p>		
<p>POINTS A AFFECTER</p> <p>04/20</p>	<p>ELEMENTS A EVALUER</p> <p>Gestion du rapport de force</p>	<p>NIVEAU 1 NON ATTEINT</p> <p>De 0 à 9</p> <p>0 point L'analyse est générique et peu lucide. Le candidat ne parvient pas à mettre en œuvre ce qu'il propose et continue de subir le rapport de force sans tentative cohérente pour le modifier.</p>	<p>DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</p> <p>De 10 à 15</p> <p>2 points L'analyse correspond à la réalité observée pendant la séquence qui précède. Le candidat propose des procédés standards qu'il réussit souvent à mettre en œuvre.</p>	<p>DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</p> <p>De 16 à 20</p> <p>3 points L'analyse est opérationnelle et réaliste. Le candidat propose et met en œuvre des schémas variés, témoins d'un compromis judicieux entre les faiblesses adverses et ses propres ressources.</p>
<p>09/20</p>	<p>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques</p>	<p>4,5 points Le candidat marque sur une balle favorable non provoquée ou sur faute directe adverse. Le service est une mise en jeu. Il n'est pas un premier coup d'attaque. Les services sont, au mieux, variés en direction.</p> <p>Les échanges se jouent à plat (sans rotation de balle).</p> <p>Les déplacements sont tardifs et parfois inexistants.</p> <p>La fréquence de l'échange est peu élevée, les fautes directes sont nombreuses.</p>	<p>7 points Le candidat marque, le plus souvent, sur une balle favorable provoquée par un échange organisé. Le projet tactique s'élabore à partir du service. Au service, la rotation de balle est recherchée. Dans les échanges, on observe un début de rotation d'un seul type. Lorsque le candidat a le temps, la mise à distance est efficace en revers et en coup droit. Les déplacements latéraux sont équilibrés. La fréquence de l'échange augmente (smash efficace ou balle prise tôt après le rebond).</p>	<p>7,5 points Le candidat peut lutter contre la prise d'initiative adverse, voire renverser le rapport de force. Le service prépare la 3^{ème} balle. Les services sont majoritairement à rotation (le candidat frotte la balle en coupé, lité et effets latéraux). Différentes rotations sont suffisamment maîtrisées pour prendre l'initiative ou neutraliser les effets adverses (lifter sur un coupé, couper sur un coupé). Les appuis sont dynamiques et les déplacements latéraux et en profondeur sont précoces et rapides. L'échange est caractérisé par des variations marquées du rythme.</p>
<p>07/20</p>	<p>Gain des rencontres</p>	<p>Il appartient aux co-évaluateurs d'apprécier le niveau général du groupe pour attribuer ou pas l'ensemble des points pour cet élément à évaluer.</p>		
		<p>0 point Le candidat joue le plus souvent de manière réactive, au coup par coup.</p>	<p>3,5 points Le candidat s'appuie sur des principes tactiques élémentaires dont la pertinence d'adaptation le situe dans cette fourchette.</p>	<p>5,5 points Le projet tactique est systématique et adapté, il s'exprime dans un contexte où la recherche d'effet est permanente.</p>

MUSCULATION		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
COMPÉTENCES ATTENDUES			
NIVEAU 1 Produire une charge physique sur soi en relation avec des effets recherchés différés (à très court terme)		Le candidat doit choisir un objectif parmi les 3 qui lui sont proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme (mobile personnel élaboré dans un contexte de vie singulier) : - Accompagner un projet sportif (recherche d'un gain de puissance musculaire). - Conduire un développement physique en relation avec des objectifs de « forme », de prévention des accidents (recherche d'un gain de tonicité, de raffermissement musculaire et/ou d'aide à l'affinement de la silhouette). - Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés (recherche d'un gain de du volume musculaire).	
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)		Sur les postes de musculation disponibles, le candidat choisit 2 groupes musculaires (ou parties du corps) qu'il souhaite mobiliser en fonction de l'objectif qu'il s'est choisi : mollets, cuisses, fesses, épaules, dos partie haute, dos partie basse, torse face antérieure, bras, abdomen... ; il doit présenter des exercices de musculation pour ces 2 groupes musculaires choisis. Puis un tirage au sort d'un exercice musculaire dans chacune des deux catégories (tronc et membres) oblige le candidat à les réaliser en tenant compte de l'objectif qu'il s'est choisi. Pour répondre à l'ensemble de ces exigences, le candidat met en œuvre une séquence de 40 minutes qui doit être considérée comme une partie d'une séance de musculation. Cette séquence comprend un échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, des récupérations. Les objectifs étant différents, les élèves en groupes de deux ou trois peuvent se structurer en fonction des besoins (matériel, pareur...). Chaque candidat choisit un objectif de musculation et transmet sur une fiche les éléments suivants : matériel utilisé, muscles sollicités, séries, répétitions, récupérations prévues, justifications). Au cours de la séquence, l'élève relèvera le travail effectivement réalisé, et par oral ou écrit, il identifiera les sensations perçues, et proposera en fin de séquence un bilan de celle et d'une mise en perspective pour une séquence d'entraînement future.	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A ÉVALUER	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 10 à 15	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 16 à 20
10/20	Produire la charge de travail (séries, répétitions, récupérations) Le respect des trajets et postures dans le cadre du travail choisi	En difficulté : séries inachevées ou trop de facilité sous la charge (erreurs de chargement). Dégradation importante des trajets et postures au cours de la série (amplitude réduite générée par des contractions incomplètes, articulation non fixée). La respiration ne prend pas en compte le moment de la contraction musculaire maximale.	Volume de travail optimisé selon ses ressources et en fonction de l'objectif poursuivi. Anticipe sur sa sécurité et celle des autres Récupération précise et mesurée entre les séries. Trajets et postures stabilisés au cours de la série. Les dernières répétitions de la dernière série témoignent d'une charge optimale Manipulations rapides (chargement...) Les étirements musculaires sont toujours adaptés. Respiration placée et rythmée avec expiration en fin d'effort.
07/20	Concevoir Choix des charges de travail au regard de l'objectif poursuivi. Justifications de la séquence d'entraînement.	La planification est judicieuse par rapport à l'objectif poursuivi, aux connaissances et aux possibilités matérielles Identifie le régime de contraction musculaire utilisé dans chaque exercice. La justification de la séance (mobile et groupes musculaires) s'appuie sur des connaissances générales de l'entraînement.	La séquence apparaît comme habouissement 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 des ressources du candidat.
03/20	Analyser Bilan de sa séquence d'entraînement Mise en perspective du travail réalisé	Dans son bilan, le candidat analyse les écarts entre le « prévu » et le « réalisé » Le candidat modifie les exercices sans se référer à ses sensations (tensions musculaires, sensations de « brûlures », « de chaleur » et/ou douleurs articulaires, état de fatigue....)	Dans son bilan le candidat met en rapport le « prévu », le « réalisé » les sensations éprouvées et identifiées (ressenti) et des connaissances sur l'entraînement pour moduler son projet de transformation Modifie la séquence d'entraînement suivante à partir du ressenti et des connaissances sur l'entraînement

COURSE EN DUREE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
COMPETENCES ATTENDEUES		L'épreuve se réalise dans un dispositif permettant à chacun de courir en aller-retour à partir d'une balise de référence, à des vitesses allant de 5 à 18 km/h. D'autres balises seront installées pour marquer les vitesses de 5 km/h à 18 km/h. La règle impose à tous les coureurs de repasser à chaque minute dans une zone autour de la balise de référence (5m d'avance ou de retard sont acceptés). Le dispositif est décrit ci-contre.	
NIVEAU 1 : Produire une charge physiologique sur soi en relation avec des effets différés (à court terme)		Le candidat doit construire en début de séance le projet de sa séance d'entraînement, prévue sur un temps de 30 minutes. Il devra choisir, parmi les trois objectifs proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme :	
NIVEAU 2 : Concevoir et mettre en oeuvre un projet d'entraînement personnalisé adapté à un contexte de vie physique et en rapport avec des effets différés attendus (à moyen terme).		Obj. 1 : Accomplir un objectif sportif en rapport avec des échéances. Obj. 2 : Développer un état de santé de façon continue. Obj. 3 : Rechercher les moyens d'une récupération ou d'une détente ou d'une aide à la perte de poids.	
 <p>Balise de référence</p> <p>Balise des 10 km/h</p> <p>Schéma de principe :</p> <p>(Ex. : pour une vitesse de 10 km/h, l'élève court 83 m à aller et 83 m au retour, en 1 minute)</p>		Dans le projet présenté, le candidat précise l'objectif choisi et construit sa séance en conséquence. Il indique, les temps et des intensités des courses en km/h, les temps et les types de récupération, et ses sensations, avant de commencer l'épreuve. Ses temps de course ou de récupération seront toujours un multiples de 1 minute et il devra procéder à au moins 3 changements d'allure pendant les 30 minutes.	
<p>POINTS A AFFECTER</p> <p>10/20</p> <p>ÉLÉMENTS À ÉVALUER</p> <p>Produire un effort adapté à ses ressources et à son objectif (c'est évaluer que le candidat se connaît et qu'il est capable de réaliser le jour J ce qu'il a prévu) c'est la partie révélatrice, quel que soit l'objectif retenu, de l'intégration d'allures de courses.</p>		Le candidat réalise ensuite la séance qu'il a construite. Un de ses camarades, sous le contrôle de l'enseignant, relève ses retards et ses avances à la balise de référence et l'évaluation lui rappelle son projet. Pour contrôler ses allures, l'élève ne bénéficie que d'une seule information sonore : un coup de sifflet toutes les minutes. Puis, à l'issue de l'épreuve, à partir des sensations éprouvées en course, des retards et des avances à la balise de référence relevés par son camarade, et des connaissances acquises sur l'entraînement, il apporte un commentaire écrit ou oral sur la qualité de son entraînement. Il explique éventuellement les écarts entre projet et réalisation. Il situe en conclusion, cette séance dans l'ensemble de son programme d'entraînement (passé et à venir).	
<p>07/20</p> <p>Concevoir et mettre en oeuvre une séquence de 30 minutes prévoyant, les temps de courses et intensités, les temps de course et intensités, les temps et types de récupérations, en fonction de l'objectif annoncé. C'est évaluer l'intégration (pour soi) de connaissances sur l'entraînement.</p>		La séance se déroule donc, après échauffement, en 2 temps de 30 minutes pour permettre le passage de 2 groupes d'élèves. Une fiche individualisée fait apparaître l'objectif personnel poursuivi, la VMA et permet l'écriture, de sa réalisation effective, ainsi que des commentaires et conclusions. Cette fiche est un outil pour Évaluer, Concevoir et Analyser .	
<p>03/20</p> <p>Analyser de façon explicite sa prestation. C'est effectuer soi-même, après l'épreuve un bilan de ses réalisations puis répondre à la question : « que changer la semaine prochaine et pourquoi ? ».</p>		<p>NIVEAU 1 NON ATEINT</p> <p>Le volume total de courses n'est réalisé qu'à 80 % de ce qui est annoncé.</p> <p>Les vitesses annoncées ne sont pas maîtrisées : plus de 10 passages (sur les 30) à la balise de référence ne sont pas satisfaisants (plus de 5 m d'avance ou de retard ou de fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence). Les récupérations prévues sont mal contrôlées.</p> <p>Le projet d'entraînement n'est pas cohérent par rapport à l'objectif annoncé. L'ensemble des éléments de la séance est mal renseigné et/ou inadaptés ; objectif mal précisé, temps et intensités de course, temps et types de récupérations inadaptés. Le candidat ne sait pas justifier ses choix.</p> <p>Bilan sommaire ou partiellement erroné. Pas d'adaptation envisagée.</p>	
		<p>NIVEAU 2</p> <p>Le volume total de course est réalisé ou moins à 90 % de ce qui était annoncé.</p> <p>Les vitesses annoncées sont maîtrisées : entre 20 et 26 passages à la balise de référence (sur les 30) sont satisfaisants pour l'objectif 1 et 3. Entre 19 et 25 passages satisfaisants pour l'objectif 2.</p> <p>Les récupérations prévues sont réalisées.</p> <p>Le projet et les différents éléments le composant sont dans l'ensemble justifiés et cohérents : choix d'allures de course, de temps de récupération, adaptés à la VMA de l'élève et adaptés aux effets visés. Dans son commentaire, le candidat sait expliquer ses options par des connaissances générales sur l'entraînement et par ses sensations.</p> <p>Bilan effectué. Adaptation justifiée à partir de sensations éprouvées ou des connaissances sur l'entraînement et la diététique.</p>	
		<p>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</p> <p>Le volume total de course est réalisé ou moins à 90 % de ce qui était annoncé.</p> <p>Les vitesses annoncées sont maîtrisées : entre 20 et 26 passages à la balise de référence (sur les 30) sont satisfaisants pour l'objectif 1 et 3. Entre 19 et 25 passages satisfaisants pour l'objectif 2.</p> <p>Les récupérations prévues sont réalisées.</p> <p>Le projet et les différents éléments le composant sont adaptés à l'objectif annoncé et au potentiel réel (VMA) du candidat. La séance est originale, justifiée par des connaissances précises sur l'entraînement, la diététique et par l'analyse de ses sensations.</p> <p>Bilan explicite. Adaptation justifiée à partir de sensations éprouvées et des connaissances sur l'entraînement, la diététique.</p>	
		<p>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</p> <p>Le volume total de course est réalisé.</p> <p>Les vitesses annoncées sont maîtrisées : entre 27 et 30 passages sont satisfaisants sur l'ensemble de l'épreuve pour l'objectif 1 et 3, entre 26 et 30 passages satisfaisants pour l'objectif 2.</p> <p>Les récupérations prévues sont réalisées.</p> <p>Le projet et les éléments le composant, sont tel tout à fait adaptés à l'objectif annoncé et au potentiel réel (VMA) du candidat. La séance est originale, justifiée par des connaissances précises sur l'entraînement, la diététique et par l'analyse de ses sensations.</p> <p>Bilan explicite. Adaptation justifiée à partir de sensations éprouvées et des connaissances sur l'entraînement, la diététique.</p>	

STEP		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCES ATTENDUES NIVEAU 1 : Produire et justifier une séance d'entraînement pour produire sur soi des effets grâce à des charges physiologiques et biomécaniques adaptées à un mobile personnel. NIVEAU 2 : Concevoir et analyser une séance d'entraînement pour produire sur soi des effets grâce à des charges physiologiques et biomécaniques adaptées à un mobile personnel		<p>Les candidats sont organisés par groupes de 3 à 5. Chaque groupe doit présenter, réaliser et analyser une séance d'entraînement à partir d'un enchaînement collectif en utilisant les pas issus du code de référence du groupe. Cette séance sollicite la filière aérobie ; elle est construite par les candidats en fonction des effets sur soi recherchés. Chaque candidat s'inscrit dans un projet personnel, en s'auto-déterminant dans un mobile. Il présente sa séance par écrit : mobile, intensité et motricité choisis, séquences effort/récupération, paramètres utilisés. La conception de l'enchaînement et la réalisation sont collectives. Après un échauffement autonome, l'enchaînement est répétée en boucle sur un rythme musical de BPM compris entre 130 et 150 sur des durées d'effort et de récupération dépendant du mobile choisi</p> <p>§ MOBILE 1. DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ, améliorer sa coordination, dissociation, sa concentration, son anticipation, sa synchronisation et sa créativité. Le groupe présente deux fois son enchaînement sur une durée de 6 minutes par passage, avec 5 minutes de récupération. L'effort est aérobie. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre biomécanique : complexité des pas, utilisation des bras, coordinations, synchronisation, vitesse d'exécution et mémorisation</p> <p>§ MOBILE 2. S'ENTREtenir, REPRENDRE UNE ACTIVITÉ PHYSIQUE, SE REMETTRE EN FORME, AFFINER SA SILHOUETTE. L'effort est long et de faible intensité (endurance fondamentale : FC=entraînement entre 60 et 75% selon la formule : $FC = FC_{Repos} + (FC_{Max} - FC_{Repos}) \times (\% \text{ de l'intensité de travail choisi})$). Le groupe choisit entre une séquence de 4 X 10 minutes ou de 2 X 20 minutes, avec une récupération semi active entre les périodes. Une régulation avec paramètres peut être prévue à chaque période. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre énergétique : hauteur du step, utilisation des bras, utilisation de lest.</p> <p>§ MOBILE 3. SE DÉVELOPPER, SE DÉPASSER (puissance/capacité aérobie : $FC_{E} \approx 85\%$) Le groupe choisit entre 2 séries de 3 X 4' avec 2' de récupération et 4' à 6' entre les séries ; ou 3 séries de 2 X 2' avec 2' de récupération et 4' à 6' entre les séries. La nature des paramètres à utiliser individuellement est d'ordre énergétique : BPM, utilisation des étagés, utilisation des bras, utilisation de lest, impulsions. Ce sont les aspects énergétiques (FC) d'une part et biomécaniques (continuité) d'autre part qui sont les repères de la pertinence des choix de l'élève, ils sont relevés à la fin de chaque série. L'utilisation d'un cardio-fréquence-mètre est vivement conseillée. A l'issue de l'épreuve, l'élève analyse par écrit sa prestation.</p>		
POINTS A AFFECTER (PENDANT) 10/20 PRODUIRE UN EFFORT	ELEMENTS A EVALUER Produire un effort adapté à ses ressources et à son mobile <i>Note individuelle</i> la FC et la continuité <i>Note individuelle</i> PRODUCTION COLLECTIVE <i>Note collective</i>	NIVEAU 1 NON ACQUIS 0 A 9 La séance prévue n'est pas respectée (effort / récupération) La continuité est rompue plusieurs fois, en liaison avec une motricité et/ou une intensité inadéquate La FC est éloignée de la fourchette fixée	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 10 à 15 La séance prévue est partiellement respectée (effort / récupération) La continuité est rompue peu de fois La FC est aux extrémités de la fourchette fixée	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 16 à 20 Respect total de la séance choisie. Durée effort /récupération. La continuité est maintenue Fe dans la fourchette. Amplitude. Une production collective où chaque candidat est autonome
(AVANT) 07/20 CONCEVOIR	CONCEVOIR COLLECTIVEMENT L'ENCHAÎNEMENT <i>Note collective</i> DEFINIR DES SÉQUENCES <i>Note individuelle</i>	Des décalages importants et fréquents entre les partenaires, la production n'est pas collective. Peu de communication entre les candidats COMPOSITION INADAPTEE Les paramètres utilisés pour construire l'enchaînement ne permettent pas d'assurer la continuité ; l'organisation est aléatoire, les ressources individuelles sont mal exploitées.	COMPOSITION STRUCTUREE Les paramètres utilisés pour construire l'enchaînement (simplifications ou complexifications) sont proposés pour permettre à tous les candidats d'assurer la continuité.	COMPOSITION ADAPTEE Les paramètres utilisés pour construire l'enchaînement sont variés et adaptés aux ressources individuelles de chaque candidat et au service du collectif.
(APRÈS) 03/20 ANALYSER	FAIRE LE BILAN DE SA PRESTATION BILAN SOMMAIRE Banalités, généralités	AUCUNE COHERENCE Le mobile choisi correspond à un choix par défaut ou pour être avec tel partenaire Les choix de la composition, de la séquence, des paramètres ne sont pas argumentés	DEBUT DE COHERENCE Le mobile choisi est personnel mais peu explicite Les choix de la composition, de la séquence, des paramètres sont expliqués en partie	COHERENCE AFFIRMEE Le choix du mobile est expliqué. La composition, la séquence choisie et les paramètres utilisés sont argumentés.
	BILAN REALISTE La prestation est décrite en terme de points forts, points faibles, ruptures...			BILAN ARGUMENTE La prestation est analysée avec des explications sur les points forts et points faibles, des régulations, des perspectives envisagées.