

Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation

NOR : MENE1224065C

circulaire n° 2012-093 du 8-6-2012

MEN - DGESCO A2-1

Texte adressé aux rectrices et recteurs d'académie ; au directeur du service interacadémique des examens et concours d'Ile-de-France ; aux chefs d'établissement ; aux professeur(e)s

La présente circulaire précise les modalités d'évaluation de l'éducation physique et sportive (EPS) aux baccalauréats général et technologique définies par l'[arrêté du 21 décembre 2011](#) et applicables à compter de la session 2013 de l'examen. Elle concerne l'évaluation de l'enseignement commun obligatoire, de l'enseignement de complément et de l'enseignement facultatif d'éducation physique et sportive. Elle abroge et remplace à compter de la session 2013 la note de service n° 2002-131 du 12 juin 2002.

Elle est complétée, en annexe, par :

- la liste nationale d'épreuves et des activités correspondantes pour le contrôle en cours de formation ;
- le référentiel national d'évaluation ;
- la liste des couples d'activités pour l'examen ponctuel terminal, enseignement commun ;
- la liste des activités retenues pour l'examen ponctuel terminal, enseignement facultatif.

1. Les différents types de contrôles

En fonction de la situation scolaire de chaque candidat durant l'année de préparation aux baccalauréats général et technologique, l'évaluation certificative d'éducation physique et sportive s'effectue en contrôle en cours de formation, selon un contrôle adapté ou en examen ponctuel terminal.

Le contrôle en cours de formation vient ponctuer, au cours de l'année d'examen, chaque période de formation. Les dates de ces contrôles sont définies et précisées par les établissements scolaires. Ce contrôle ne peut être confondu avec une évaluation formative qui renseigne l'élève sur l'évolution de ses apprentissages ni avec une évaluation continue qui se déroule tout au long du processus d'enseignement.

Le contrôle adapté destiné aux élèves reconnus en situation de handicap ou présentant une inaptitude partielle, peut être effectué soit en contrôle en cours de formation selon des modalités proposées par l'établissement et arrêtées par le recteur, soit en examen ponctuel terminal selon des modalités définies par le recteur. Les services de santé scolaire et la commission académique d'harmonisation et de proposition des notes sont sollicités pour établir et valider les modalités de ce contrôle.

L'examen ponctuel terminal s'appuie, pour l'enseignement commun, sur des couples d'épreuves à réaliser en général au cours d'une seule journée pour un même candidat. La date est fixée au cours de l'année scolaire de l'examen par les recteurs. Plusieurs centres d'examen peuvent être organisés dans une académie, ils sont placés sous la responsabilité d'un enseignant nommé par le recteur.

Pour l'enseignement facultatif, le contrôle ponctuel terminal s'appuie sur une épreuve choisie dans une liste spécifique à cet enseignement fixée en annexe.

2. Contrôle en cours de formation

2.1 Les dispositions communes aux trois enseignements : commun, de complément et facultatif

La liste nationale : la liste nationale des épreuves retenues pour le baccalauréat est présentée dans l'annexe 1 ; elle a vocation à évoluer au fil des sessions.

La liste académique : les épreuves retenues doivent relever de particularités culturelles et géographiques de l'académie et/ou de sa politique académique. La liste académique ne peut excéder quatre épreuves.

Le référentiel national d'évaluation, publié en annexe 2, est établi pour chacune des épreuves en référence aux niveaux 4 et 5 des compétences attendues fixés par les programmes de la classe terminale. Le niveau 4 est considéré comme exigible pour l'enseignement commun à l'issue de la scolarité. Le niveau 5 correspond au niveau attendu dans le cadre des enseignements de complément et facultatif.

Chaque fiche mentionne le niveau de compétence attendu, les modalités d'organisation des épreuves, les éléments à évaluer et les repères de notation.

À partir de ces fiches, l'équipe EPS de l'établissement élabore des outils spécifiques pour réaliser la notation. Toute épreuve, individuelle ou collective, donne lieu à une notation individuelle.

Le référentiel académique d'évaluation est élaboré sous la responsabilité de l'inspection pédagogique régionale d'EPS. Il accompagne la liste des épreuves académiques arrêtées par le recteur. Il est transmis à la commission nationale d'évaluation de l'EPS.

La co-évaluation est réalisée par deux enseignants d'EPS issus de l'établissement. Dans le cas où il serait nécessaire de faire appel à un enseignant d'EPS d'un autre établissement, ce dernier est désigné par l'inspection pédagogique régionale.

Pour l'évaluation des productions de l'enseignement de complément, un des examinateurs peut être un enseignant d'une autre discipline impliqué dans la formation.

Pour chacun des types d'enseignement, les co-évaluateurs assurent conjointement l'évaluation et la notation des élèves. Ils évaluent en même temps chaque élève pour chacun des critères prévus par le référentiel national ou académique des épreuves.

La mise en œuvre de la co-évaluation doit s'inscrire autant que possible dans l'organisation habituelle de l'établissement sans que cela ne pénalise le temps d'enseignement.

Le projet annuel de protocole d'évaluation définit, pour chacun des types d'enseignement dispensés dans l'établissement :

- les ensembles certificatifs d'épreuves retenus pour l'enseignement commun ;
- les thèmes d'étude et les épreuves de l'enseignement de complément ainsi que les épreuves support de l'enseignement facultatif ;
- les modalités d'organisation du contrôle en cours de formation et des épreuves de rattrapage pour chacun des enseignements (calendrier prévisionnel et noms des évaluateurs) ;
- la proposition de référentiel pour l'activité établissement de l'enseignement de complément ;
- les aménagements du contrôle adapté ;
- les informations simples et explicites portées à la connaissance des candidats et des familles ;
- si possible, les outils de recueil de données.

Ce protocole est une composante obligatoire du projet pédagogique EPS. Il est transmis, sous couvert du chef d'établissement, à la commission académique pour un contrôle de conformité nécessaire avant validation par le recteur.

La commission académique d'harmonisation et de proposition de notes, présidée par le recteur ou son représentant :

- arrête la liste académique des épreuves de l'enseignement commun, des épreuves ponctuelles facultatives, et le cas échéant des épreuves adaptées ; un référentiel est élaboré pour chacune de ces épreuves ;
- valide les protocoles d'évaluation des établissements publics et privés aux échéances fixées ainsi que les référentiels prévus éventuellement pour « l'activité établissement » de l'enseignement de complément (niveau 4 et

niveau 5) ;

- harmonise les notes des contrôles en cours de formation de l'enseignement obligatoire commun, de l'enseignement facultatif et de l'enseignement de complément ;
- établit un compte rendu des sessions qu'elle transmet à la commission nationale dès la fin de l'année scolaire. Ce document permet de repérer les épreuves choisies dans l'académie, la répartition et la moyenne des notes des candidates et des candidats selon les épreuves, les types d'obstacles liés à la conception des épreuves, les évolutions souhaitées et tout renseignement demandé par la commission nationale ;
- publie les statistiques sur les moyennes académiques, leurs analyses et les préconisations qui en découlent. Ces différentes tâches peuvent conduire à la constitution de sous-commissions académiques, présidées par un membre des corps d'inspection ou un enseignant d'EPS membre de la commission académique. Les sous-commissions instruisent les dossiers et préparent les décisions de la commission académique, seule habilitée à harmoniser les notes.

Le renouvellement des membres de la commission académique se fait par fraction ou totalité tous les trois ans.

Pour les candidats scolarisés à l'étranger, la présidence et la composition de cette commission peuvent faire l'objet de décisions particulières d'aménagement prises par les autorités de tutelle.

La commission nationale d'évaluation de l'EPS, dans le cadre de ses missions fixées par l'arrêté du 21 décembre 2011, assure une régulation des modalités de l'évaluation au baccalauréat pour tous les types d'enseignements. Elle a également pour missions :

- d'élaborer le cahier des charges des outils informatiques de recueil des données ;
- de publier les données statistiques significatives de la session d'examen ;
- de proposer les adaptations ou modifications éventuelles des épreuves, des éléments d'évaluation, des niveaux d'acquisition et des référentiels académiques.

La commission nationale comprend des représentants de l'administration, des corps d'inspection et des experts disciplinaires. Le renouvellement des membres de cette commission se fait par fraction ou totalité tous les trois ans.

2.2 Évaluation de l'enseignement commun

Le candidat doit réaliser trois épreuves. Ces dernières visent à évaluer le degré d'acquisition des compétences attendues fixées par le programme d'EPS du lycée.

Pour constituer des ensembles certificatifs de trois épreuves à proposer aux candidats, l'établissement doit tenir compte de plusieurs impératifs :

- les trois épreuves doivent relever de trois compétences propres à l'EPS ;
- deux épreuves au moins sont choisies dans la liste nationale d'épreuves publiée dans l'annexe 1 de cette circulaire.

La troisième épreuve peut être choisie sur la liste académique.

Cas particulier

Lorsqu'un établissement est, pour des raisons techniques ou matérielles, dans l'impossibilité d'offrir l'un des trois enseignements retenus dans l'ensemble certificatif, il peut être exceptionnellement autorisé par le recteur à proposer, pour l'enseignement commun en contrôle en cours de formation, deux épreuves au lieu des trois, après expertise de l'inspection pédagogique.

En cas d'impossibilité majeure attestée par les corps d'inspection, de réaliser au moins deux des enseignements retenus dans l'ensemble certificatif, l'établissement peut demander auprès du recteur l'autorisation d'inscrire ses élèves en examen ponctuel terminal dans les mêmes modalités que celles fixées par l'article 16 de l'arrêté du 21 décembre 2011.

Pour chaque ensemble certificatif, la totalité des enseignements est assurée par le même enseignant. La répartition des candidats sur les différents ensembles certificatifs doit tenir compte de leurs besoins, de leurs acquis et de leur cursus en fonction de l'offre de formation du lycée.

Les ensembles certificatifs sont offerts pour favoriser la meilleure réussite des candidats.

La notation et son harmonisation

Pour chacune des trois épreuves, une note de 0 à 20 points est proposée par le jury certificatif.

La note finale correspond à la moyenne des trois notes. Cette note sera arrondie au point entier le plus proche après harmonisation par la commission académique.

En fin d'année scolaire, à une date définie par le recteur, les propositions de notes pour les élèves d'un même établissement sont transmises à la commission académique selon des modalités fixées par l'échelon académique.

2.3 Évaluation de l'enseignement de complément

Pour l'enseignement de complément, le contrôle en cours de formation est réalisé sur l'année de terminale. En cohérence avec les thèmes d'étude retenus, il s'organise en deux parties :

- la première partie s'appuie sur la pratique de trois activités physiques sportives et artistiques (Apsa) relevant de trois compétences propres (CP) distinctes dont deux au moins sont issues de la liste nationale. Les notes de 0 à 20 points sont attribuées en référence au niveau 5 du référentiel de compétences attendues des programmes. Cette partie représente 60 % de la note finale, chaque Apsa y contribuant pour un tiers ;
- la seconde partie prend en compte l'engagement du candidat dans la réalisation d'une production individuelle et d'une production collective. Cette partie représente 40 % de la note finale. Chaque production y contribue pour moitié. Les productions peuvent être de nature différente (dossiers, monographies, films, articles, spectacles, etc.) et révéler des compétences d'animateur (de séquences de cours, d'entraînement, etc.), d'organisateur (de rencontres, de spectacles, d'événements, etc.), de reporter (site internet, montages vidéo, journal, etc.).

L'association sportive constitue un cadre particulièrement favorable à la réalisation de ces productions.

La production individuelle peut prendre appui sur le carnet individuel de l'élève qui rend compte de son parcours sur les deux années de l'enseignement de complément.

La note finale sur 20 points est obtenue par la moyenne des cinq notes qui composent les deux parties de l'épreuve. Cette note sera arrondie au point entier le plus proche après harmonisation par la commission académique. Elle est transmise, à une date définie par le recteur, à la commission académique d'harmonisation et de proposition de notes selon des modalités fixées par l'échelon académique.

Ne peuvent s'inscrire à l'épreuve de complément :

- les candidats dispensés de l'épreuve obligatoire d'éducation physique et sportive ;
- les candidats à l'épreuve facultative d'éducation physique et sportive.

2.4 Évaluation de l'enseignement facultatif en EPS

Pour l'enseignement facultatif, le contrôle en cours de formation est réalisé sur l'année de terminale à partir de deux Apsa supports de deux épreuves physiques et d'un entretien.

Les deux Apsa doivent relever de deux CP différentes. L'une d'elles peut appartenir à l'ensemble certificatif de l'enseignement commun. Dans tous les cas, le candidat devra passer les deux épreuves physiques dans le cadre de l'enseignement facultatif.

La notation des pratiques physiques s'effectue de 0 à 20 points, en référence au niveau 5 de compétences attendues pour chacune des deux épreuves. La moyenne des deux épreuves, de coefficient équivalent, constitue 80 % de la note finale (soit 16 points sur 20).

La notation de l'entretien atteste des connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat lui permettant de conduire sa pratique dans les deux Apsa suivies pendant les trois années du cursus lycée. Cette partie représente 20 % de la note finale (soit 4 points sur 20). L'entretien s'appuie obligatoirement sur le carnet de suivi.

La note finale sur 20 points est transmise à une date définie par le recteur, à la commission académique d'harmonisation et de proposition de notes selon des modalités fixées par l'échelon académique. Cette note sera arrondie au point entier le plus proche après harmonisation par la commission académique.

Ne peuvent s'inscrire à l'épreuve facultative :

- les candidats dispensés de l'épreuve obligatoire d'éducation physique et sportive ;
- les candidats à l'épreuve de complément d'éducation physique et sportive.

3. Le contrôle adapté

Il s'adresse aux publics qui présentent des besoins éducatifs particuliers : les candidats en situation de handicap ou en aptitude partielle (de manière permanente ou temporaire) et les sportifs de haut niveau.

Les candidats en situation de handicap ou en aptitude partielle permanente

Seuls les handicaps ne permettant pas une pratique adaptée au sens de la circulaire n° 94-137 du 30 mars 1994 donnent lieu à une dispense d'épreuve.

Un handicap attesté en début d'année par l'autorité médicale peut empêcher une pratique régulière ou complète des enseignements de l'EPS sans pour autant interdire une pratique adaptée.

Dans le cadre du contrôle en cours de formation, plusieurs cas peuvent se présenter :

- l'établissement peut offrir un ensemble certificatif de trois épreuves, dont deux au maximum peuvent être adaptées et relever au moins de deux CP ;

- l'établissement peut proposer un ensemble certificatif de deux épreuves adaptées relevant, autant que possible, de deux CP distinctes. Pour des cas très particuliers, on pourra proposer une seule épreuve adaptée.

Les adaptations sont proposées après concertation au sein de l'établissement des professeurs d'EPS et des services de santé scolaire, en tenant compte des projets personnalisés de scolarisation (PPS) ou des projets d'accueil individualisé (PAI) encadrant la scolarité du candidat. Les propositions d'adaptation sont soumises à l'approbation du recteur.

Les épreuves adaptées sont, de préférence, issues des listes d'épreuves nationale et académique. En cas d'incompatibilité avec la pratique de ces épreuves, l'établissement peut adresser à la commission académique d'harmonisation et de proposition de notes la proposition d'une nouvelle épreuve respectueuse des exigences de l'examen.

Si aucune adaptation n'est possible dans l'établissement, une épreuve adaptée en examen ponctuel terminal (telle que définie par le recteur de l'académie) peut être proposée.

Les candidats en situation de handicap et non dispensés de l'épreuve obligatoire d'EPS peuvent bénéficier d'une épreuve adaptée académique dans le cadre de l'option facultative ponctuelle.

L'épreuve et le référentiel doivent respecter les exigences de niveau 5.

Les inaptitudes temporaires en cours d'année

Au cours de l'année, alors que le candidat est inscrit en contrôle en cours de formation, une inaptitude momentanée, partielle ou totale peut être prononcée par l'autorité médicale sur blessure ou maladie. Il revient à l'enseignant du groupe classe d'apprécier la situation pour :

- soit renvoyer l'élève à l'épreuve de rattrapage ;

- soit permettre une certification sur deux épreuves, pour le candidat dont l'inaptitude en cours d'année est attestée et qui ne peut, de ce fait, présenter la troisième épreuve physique de son ensemble certificatif. Dans ce cas, le candidat est noté sur la moyenne des deux notes ;

- soit ne pas formuler de note et porter la mention « dispensé d'éducation physique et sportive pour raisons médicales » si l'élève ne peut subir au moins deux épreuves.

Les épreuves de rattrapage

Pour tous les types d'enseignement évalués en CCF (commun, de complément et facultatif), des épreuves de rattrapage doivent être prévues par l'établissement. Les candidats qui en bénéficient doivent attester de blessures ou de problèmes de santé temporaires, authentifiés par l'autorité médicale scolaire. Peuvent également en bénéficier les candidats assidus qui, en cas de force majeure, ne peuvent être présents à la date fixée pour les épreuves du CCF, sous réserve de l'obtention de l'accord du chef d'établissement, après consultation des équipes pédagogiques.

Toute absence non justifiée à la date de l'une quelconque des épreuves entraîne l'attribution de la note 0 (zéro) pour l'épreuve correspondante.

Les sportifs de haut niveau

Sur proposition du groupe de pilotage défini par la [circulaire n° 2006-123 du 1er août 2006](#) et sous réserve de validation par le recteur, les candidats sportifs de haut niveau inscrits sur listes arrêtées par le ministère chargé des sports, les espoirs ou partenaires d'entraînement et les candidats des centres de formation des clubs professionnels peuvent bénéficier des modalités adaptées suivantes :

- **pour l'enseignement commun** : en cas de difficulté à se présenter aux trois épreuves de l'ensemble certificatif, il peut être proposé à ces candidats un ensemble certificatif de deux épreuves de la liste nationale relevant de deux CP. Les modalités d'enseignement et le calendrier des épreuves peuvent être également adaptés ;
- **pour l'enseignement facultatif** : les candidats sont évalués sur deux parties comme dans le cadre d'une épreuve ponctuelle : une partie pratique physique et une partie entretien.

La part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points. La partie entretien est notée de 0 à 4 points et atteste des connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique.

Le haut niveau du sport scolaire

Pour l'enseignement commun : les candidats sont évalués dans les conditions normales du CCF.

Pour l'enseignement facultatif :

- les candidats jeunes sportifs ayant réalisé des podiums aux championnats de France scolaires sur l'ensemble du cursus lycée peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique ;
- les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international peuvent bénéficier des mêmes conditions.

Ces dispositions s'appliquent après approbation par la commission académique d'harmonisation et de proposition de notes. Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires.

4. L'examen ponctuel terminal

Pour l'épreuve obligatoire : les candidats qui relèvent de l'examen ponctuel choisissent un binôme ou couple d'épreuves parmi ceux proposés dans la liste nationale des binômes, publiée en annexe 3 de la présente circulaire. Ces couples d'épreuves visent à évaluer le degré d'acquisition de deux compétences attendues, issues de deux compétences propres à l'EPS. Le niveau exigible est le niveau 4 de compétence attendue. Les exigences sont identiques à celles du contrôle en cours de formation.

Chacune des deux épreuves est notée sur 20. La note obtenue par chacun des candidats résulte de la moyenne de ces deux notes ; elle est transmise au président du jury pour attribution définitive et pour information à la commission académique. Un bilan de la session est établi à partir des rapports des responsables des centres d'examen.

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

- les trois épreuves proposées dans la liste nationale spécifique à l'enseignement facultatif ponctuel, publiée en annexe de la présente circulaire et susceptible d'évolutions au fil des sessions ;
- les deux épreuves éventuellement proposées dans la liste académique spécifique.

L'épreuve se compose de deux parties : une épreuve physique et un entretien.

L'épreuve physique est notée sur 16 points, en référence au niveau 5 de compétence attendue fixé nationalement.

Les exigences sont identiques à celles du contrôle en cours de formation.

Pour les épreuves retenues à l'échelon académique, la compétence et le référentiel de niveau 5 sont validés par la commission académique.

L'entretien noté sur 4 points doit permettre d'attester les connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et la réflexion du candidat sur sa pratique.

La note obtenue sur 20 points est transmise au président du jury pour attribution définitive et pour information à la

commission académique. Un bilan de la session est établi à partir des rapports des responsables des centres d'examen.

Pour le ministre de l'éducation nationale
et par délégation,
Le directeur général de l'enseignement scolaire,
Jean-Michel Blanquer

Annexe 1

Liste nationale d'épreuves pour les enseignements commun, de complément et facultatifs évalués en CCF

Compétences propres CP 1	Course de ½ fond, course de haies, course de relais-vitesse, lancer du disque, lancer de javelot, saut en hauteur, pentabond, natation de vitesse, natation de distance
Compétences propres CP2	Escalade, course d'orientation, natation sauvetage
Compétences propres CP3	Acrosport, aérobic, arts du cirque, danse, gymnastique (sol, parallèles, asymétriques, fixe, poutre), gymnastique rythmique
Compétences propres CP4	Basket-ball, football, handball, rugby, volley-ball, badminton, tennis de table, boxe française, judo
Compétences propres CP5	Course en durée, musculation, natation en durée, step

Annexe 2

Référentiel des épreuves organisées en CCF

 Compétences propres 1 - CP1

Compétences propres 2 - CP2

Compétences propres 3 - CP3

Compétences propres 4 - CP4

Compétences propres 5 - CP5

Annexe 3

Couples d'activités pouvant être choisis comme épreuves supports de l'examen ponctuel terminal de l'éducation physique et sportive - enseignement commun

1. Gymnastique au sol - Tennis de table

2. 3 x 500 mètres - Badminton
3. 3 x 500 mètres - Tennis de table
4. Gymnastique au sol - Badminton
5. Badminton - Sauvetage

Annexe 4

Activités spécifiques à l'examen ponctuel de l'enseignement facultatif terminal de l'éducation physique et sportive

1. Natation de distance
2. Judo
3. Tennis

Pour la partie « épreuve physique », la notation s'effectue en référence à la fiche du référentiel niveau 5 de l'annexe 2 pour la natation de distance et le judo. L'activité tennis est évaluée à partir du référentiel ci-après.

 [Référentiel pour le tennis](#)

Annexe 2
Référentiel des épreuves organisées en CCF
Compétences propres 1 - CP1

COURSE DE DEMI-FOND		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		<p>En demi-fond, chaque candidat réalise 3 courses de 500 m (récupération 10 min maximum entre chaque course), chronométrées à la seconde près par un enseignant.</p> <p>Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m. Après l'échauffement et avant la première course, le candidat indique sur une fiche le temps visé sur le premier 500 m. Après la première course, il note sur sa fiche le temps visé pour le deuxième 500 m.</p> <p>Comme pour toutes les activités athlétiques, la performance indiquée sur le barème doit avoir été atteinte pour obtenir les points correspondants. Les équipes d'EPS ont libre choix pour établir des barèmes affichant des performances intermédiaires.</p>											
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis				Degré d'acquisition du niveau 4							
		Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /3	Écart en secondes Barème mixte	Temps Garçons
14/20	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés	0.7	10.50	8.05	7	7.20	5.14	11.2	5.55	4.29			4.29
		1.4	10.20	7.38	7.7	7.03	5.05	11.9	5.47	4.24			4.24
		2.1	9.50	7.11	8.4	6.47	4.56	12.6	5.41	4.19			4.19
		2.8	9.24	6.49	9.1	6.31	4.48	13.3	5.35	4.15			4.15
		3.5	8.59	6.28	9.8	6.17	4.40	14.0	5.30	4.10			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									
03/20	Écart au projet (en valeur absolue)	6.3	7.38	5.24									
		Note / 3	Écart en secondes Barème mixte	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte		
		0.3	20		1.5	9		2.4	4				
		0.6	16		1.8	7		2.7	3				
		0.9	13		2.1	5		3	2				
03/20	Préparation et récupération	1.2	11										
		<p>Mise en train désordonnée. Mobilisations articulaires incomplètes. Activité irrégulière pendant les phases de récupération.</p> <p>de 0 à 1 point</p>				<p>Mise en train progressive. Utilise des allures de son 500 m. Mobilisations articulaires ciblées. Récupération active immédiatement après l'effort.</p> <p>de 1.25 à 2 points</p>				<p>Mise en train progressive et continue. Mobilisations articulaires complètes et adaptées à l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2ème et le 3ème 500 m.</p> <p>de 2.25 à 3 points</p>			

COURSE DE DEMI-FOND

Compétence attendue

Niveau 5

Pour produire la meilleure performance, sur une série de courses, anticiper, réguler et optimiser la répartition des allures et la récupération en fonction des ressources du moment.

Principes d'élaboration de l'épreuve

En demi-fond, chaque candidat réalise 2 courses de 800 m (récupération 12 min maximum entre les courses), chronométrées à la seconde près par un enseignant.

Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais des temps de passage leurs sont communiqués aux 400 m et aux 600m.

Après l'échauffement et avant la première course, le candidat indique sur une fiche le temps visé pour le premier 800 m. Avant la deuxième course, les candidats indiquent leurs temps de passage aux 400 m et 600 m.

Degrés d'acquisition du niveau 5

14/20	Temps cumulés pour les deux 800 m réalisés	<table><tr><th>Note / 14</th><th>Temps Filles</th><th>Temps Garçons</th><th>Note /14</th><th>Temps Filles</th><th>Temps Garçons</th><th>Note /14</th><th>Temps Filles</th><th>Temps Garçons</th></tr><tr><td>0.7</td><td>9.03</td><td>7.28</td><td>7</td><td>6.26</td><td>5.19</td><td>11.2</td><td>5.49</td><td>4.43</td></tr><tr><td>1.4</td><td>8.41</td><td>7.09</td><td>7.7</td><td>6.20</td><td>5.11</td><td>11.9</td><td>5.43</td><td>4.40</td></tr><tr><td>2.1</td><td>8.20</td><td>6.51</td><td>8.4</td><td>6.13</td><td>5.03</td><td>12.6</td><td>5.37</td><td>4.37</td></tr><tr><td>2.8</td><td>8.00</td><td>6.34</td><td>9.1</td><td>6.07</td><td>4.55</td><td>13.3</td><td>5.31</td><td>4.34</td></tr><tr><td>3.5</td><td>7.41</td><td>6.19</td><td>9.8</td><td>6.01</td><td>4.51</td><td>14.0</td><td>5.25</td><td>4.31</td></tr><tr><td>4.2</td><td>7.24</td><td>6.05</td><td>10.5</td><td>5.55</td><td>4.47</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4.9</td><td>7.08</td><td>5.52</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>5.6</td><td>6.53</td><td>5.40</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>6.3</td><td>6.39</td><td>5.29</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	0.7	9.03	7.28	7	6.26	5.19	11.2	5.49	4.43	1.4	8.41	7.09	7.7	6.20	5.11	11.9	5.43	4.40	2.1	8.20	6.51	8.4	6.13	5.03	12.6	5.37	4.37	2.8	8.00	6.34	9.1	6.07	4.55	13.3	5.31	4.34	3.5	7.41	6.19	9.8	6.01	4.51	14.0	5.25	4.31	4.2	7.24	6.05	10.5	5.55	4.47				4.9	7.08	5.52							5.6	6.53	5.40							6.3	6.39	5.29						
Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons																																																																																				
0.7	9.03	7.28	7	6.26	5.19	11.2	5.49	4.43																																																																																				
1.4	8.41	7.09	7.7	6.20	5.11	11.9	5.43	4.40																																																																																				
2.1	8.20	6.51	8.4	6.13	5.03	12.6	5.37	4.37																																																																																				
2.8	8.00	6.34	9.1	6.07	4.55	13.3	5.31	4.34																																																																																				
3.5	7.41	6.19	9.8	6.01	4.51	14.0	5.25	4.31																																																																																				
4.2	7.24	6.05	10.5	5.55	4.47																																																																																							
4.9	7.08	5.52																																																																																										
5.6	6.53	5.40																																																																																										
6.3	6.39	5.29																																																																																										
04/20	Écart aux projets : - Projet de performance sur 800 m - Projet des temps de passage	Écart de plus de 15 secondes	Écart compris entre 15 et 10 secondes	Écart inférieur à 10 secondes																																																																																								
02/20	Récupération	La phase de récupération est trop passive, pas de liaison directe avec l'effort consenti. de 0 à 1 point	Récupération active immédiatement après l'effort (course lente, étirements). de 1.25 à 2 points	Toutes les dimensions de la récupération sont présentes, chronologiquement positionnées. On conjugue l'effort fait et l'effort à faire. de 2.25 à 3 points																																																																																								

COURSE DE HAIES

Compétence attendue

Niveau 4

Pour produire la meilleure performance, se préparer et réaliser une course longue de haies, en limitant la perte de vitesse liée au franchissement des obstacles.



Principes d'élaboration de l'épreuve

En course de haies chaque candidat réalise une course de 200 m plat (un seul essai) et une course de 200 mètres haies (récupération de 20 à 30 min entre les 2 parcours). L'ordre des courses est laissé à l'appréciation du jury, mais les temps ne seront pas communiqués à l'issue de la première course. Le candidat part avec ou sans blocs de départ (au choix du candidat si les conditions le permettent) mais le départ est commandé. Le départ est donné par les candidats formés qui se relaient pour assurer dans la même action des commandements réglementaires sonores pour les coureurs et visuels pour les chronométreurs.

Le 200 mètres haies comprend 8 haies espacées de 20 m. Distance entre le départ et la 1ère haie : 30 m ; distance entre la dernière haie et l'arrivée, 30 m. Hauteur des haies : 76 cm pour les filles, 84 cm pour les garçons. Les candidats en difficulté peuvent choisir des haies de 0,64 pour les filles et de 0,74 pour les garçons, dans ce cas la note de performance obtenue est minorée de 2 points.

En cas de nullité d'une des deux courses (faux départ, chute, etc.), le jury accordera au candidat un seul essai supplémentaire.

Comme pour toutes les activités athlétiques, la performance indiquée sur le barème doit avoir été atteinte pour obtenir les points correspondants. Les équipes d'EPS ont libre choix pour établir des barèmes affichant des performances intermédiaires.

Pts à affecter		Éléments à évaluer		Niveau 4 non acquis				Degrés d'acquisition du niveau 4			
10/20	La performance de la course de haies	Notes /10	Filles	Garçons	Notes /10	Filles	Garçons	Notes /10	Filles	Garçons	
		0,5	≥51"5	44"4	5	42"5	34,4	8	37,1	31,2	
		1	50"5	43"7	5,5	41"6	33,6	8,5	36,1	30,6	
		1,5	49"5	42,2	6	40"6	33,9	9	35,2	30,1	
		2	48"5	41	6,5	39"7	33,1	9,5	34,4	29,6	
		2,5	47"5	40,1	7	38,8	32,5	10	33,6	 29	
04/20	La performance cumulée des deux courses (plat + haies)	3	46"5	39	7,5	37,9	31,8				
		3,5	45"4	38,1							
		4	44"4	37,1							
		4,5	43"4	36,3							
04/20	La performance cumulée des deux courses (plat + haies)	Notes /4	Filles	Garçons	Notes /4	Filles	Garçons	Notes /4	Filles	Garçons	
		0,5	≥ 90"5	77"	2	76"5	64"0	3,5	64"	56"	
		1	86"5	72"2	2,5	72"0	61"0	4	62"	 54"	
		1,5	81"0	67"5	3	68"5	58"5				
02/20	Régularité des foulées inter haies	Le nombre de foulées inter haies varie de plus de 3 appuis (différence entre le plus grand et le plus petit nombre d'appuis utilisés entre les haies).			L'organisation des foulées inter obstacle varie au plus de 1 à 2 appuis.			Le nombre d'appuis inter haies varie au plus d'un appui.			
04/20	L'efficacité du franchissement (différence des temps haies/temps plat)	Différence des temps ≥ 8"1	0,5 point		1 point		1 point		2 points		
			La différence des temps est comprise entre 8"0 et 7"0	La différence des temps est comprise entre 7"0 et 6"0	La différence des temps est comprise entre 5"9 et 5"	La différence des temps est comprise entre 5"0 et 4"4	La différence des temps est comprise entre 4"3et 3"7	La différence des temps est comprise entre 3"6 et 2"9	Inférieure ou égale 2"8		
		0,5 point	1 point	1,5 point	2 points	2,5 points	3 points	3,5 points	4 points		

COURSE DE HAIES

Compétence attendue

Niveau 5

Pour produire la meilleure performance, se préparer et réaliser une course longue de haies, en limitant la baisse de vitesse sur la totalité du parcours.

Principes d'élaboration de l'épreuve



En course de haies chaque candidat réalise un 250 m plat (un seul essai) puis une course de 250 mètres haies (récupération de 20 à 30 minutes entre les 2 courses). Le candidat part avec ou sans blocs de départ (au choix de celui-ci si les conditions le permettent) mais le départ est commandé. Le départ est donné par les candidats formés qui se relaient pour assurer dans la même action des commandements réglementaires, à la fois sonores pour les coureurs et visuels pour les professeurs qui chronomètrent.

Le 250 mètres haies comprend 10 haies espacées de 20 m. Distance entre le départ et la 1ère haie : 30 m ; distance entre la dernière haie et l'arrivée, 40 m. Hauteur des haies : 76 cm pour les filles, 84 cm pour les garçons. À l'issue du 250 m haies le candidat annonce aux chronomètres le temps qu'il pense avoir fait. En cas de nullité d'une des deux courses (faux départ, chute...), le jury accordera au candidat un seul essai supplémentaire.

Les équipes d'EPS ont libre choix pour établir des barèmes affichant des performances intermédiaires.

Pts à affecter		Degrés d'acquisition du niveau 5											
10/20	La performance de la course de haies	Notes /10	Filles	Garçons	Notes /10	Filles	Garçons	Notes /10	Filles	Garçons			
		0,5	≥ 55	≥ 53"5	5	49,2	42"1	8	44,3	37"3			
		1	54,5	52"0	5,5	48,4	41"3	8,5	43,5	36"5			
		1,5	54	50"5	6	47,5	40"5	9	42,8	35"7			
		2	53,5	49"0	6,5	46,7	39"7	9,5	42,0	34"9			
		2,5	52,9	47"7	7	45,9	38"9	10	41,3	34"5			
		3	52,2	46"3	7,5	45,1	38"1						
		3,5	51,7	45"0									
		4	50,9	43"9									
		4,5	50,1	42"9									
04/20	La performance cumulée des deux courses (plat + haies)	Notes /4	Filles	Garçons	Notes /4	Filles	Garçons	Notes /4	Filles	Garçons			
		0,5	≥ 100"	97"	2	92"2	78"0	3,5	82"1	68"9			
		1	95"2	90"0	2,5	88"8	75"0	4	78"8"	65"8			
		1,5	94"7	84"0	3	85"5	80"8						
		L'échauffement prend en compte les deux courses, correspond à ce qui a été enseigné et inclut du travail d'allure sur le plat et sur les haies.											
02/20	Échauffement	de 0 à 0,75 point			de 0,75 à 1,5 point			de 1,5 à 2 points					
	Écart entre temps estimé à l'arrivée et temps réalisé (haies)	Sup ou égal à 4,5"	Inf à 4"5 et sup ou égal à 4"	Inf à 4"0 et sup ou égal à 3"5	Inf à 3"5 et sup ou égal à 3"	Inf à 3"0 et sup ou égal à 2"5	Inf à 2"5 et sup ou égal à 2"	Inf à 2" et sup ou égal à 1"5	Inf à 1"5 et sup ou égal à 1"	Inf à 1"			
		0 point	0,25 point	0,50 point	0,75 point	1 point	1,25 point	1,5 point	1,75 point	2 points			
10/20	L'efficacité du franchissement (différence des temps haies/temps plat)	Diff ≥ 9"	La différence des temps est comprise entre, 9" et 8"1	La différence des temps est comprise entre 8" et 7"1	La différence des temps est comprise entre 7" et 6"1	La différence des temps est comprise entre 6" et 5"1	La différence des temps est comprise entre 5"0 et 4"1	La différence des temps est comprise entre 4"0 et 3"1	La différence des temps est comprise entre 3"0 et 2"1	La différence des temps est comprise entre 2"0 et 1"1			
		0 point	0,25 point	0,75 point	1 point	1,25 point	1,5 point	1,75 point	2 points	2 points			

COURSE DE RELAIS - VITESSE		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		Chaque élève réalise d'abord un 50 mètres. Départ réglementaire commandé par un signal extérieur (2 essais sont possibles). Les équipes de relais (non mixtes) effectuent chacune 2 courses de 4 x 50 mètres. Le départ s'effectue dans les mêmes conditions que le 50 m individuel. Lors de la première course les postes des coureurs sont tirés au sort. Sur les deux courses de 4 x 50 m, chaque coureur devra assumer le rôle de « receveur-donneur » c'est-à-dire être passé en position 2 ou 3. Exemple : 1ère course de 4 x 50 m, ordre de passage : A-B-C-D, 2ème course de 4 x 50 m, ordre de passage : B-A-D-C											
		Lorsque le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée ou est transmis hors zone, un essai supplémentaire est accordé afin de pouvoir comparer les 2 tentatives (et ceci dans chacun des cas). Pour la course qu'ils doivent recommencer les élèves ne marquent aucun point de maîtrise des transmissions. Les zones de transmissions et d'élan sont les zones conventionnelles fédérales (10 m d'élan, 20 m de transmission). Les élèves courent en confrontation de deux quatuors dans deux couloirs imposés qu'ils échangeront lors de la seconde course. Tout en restant à proximité de la ligne d'arrivée, chaque évaluateur aidé par des repères verticaux placés en entrées et sorties de zones s'oriente pour observer les transmissions d'une équipe. Les évaluateurs se replacent ensuite au niveau de la ligne d'arrivée et chronomètrent chacun les deux groupes.											
Chaque élève est noté selon les critères suivants :													
10/20	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis											
		Degrés d'acquisition du niveau 4											
		Note /10	Temps filles	Temps Garçons	Note /10	Temps filles	Temps Garçons	Note /10	Temps filles	Temps Garçons			
		0,25	≥75"8	≥ 62"0	5	69"4	58"	8	65"2	54"8			
		0,50	75"7	61"5	5,5	68"7	57"6	8,5	64"6	54"2			
		01	75"0	61"2	6	68"0	57"2	9	64"0	53"6			
		01,5	74"3	60"8	6,5	67"3	56"6	9,5	63"4	53"0			
		02	73"6	60"4	7	66"6	56"	10	≤ 62"8	≤ 52"4			
		02,5	72"9	60"	7,5	65"9	55"4						
		03	72"2	59"6									
03,5	71"5	59"2											
04	70"8	58"8											
04,5	70"1	58"4											
04/20	Performance individuelle sur 50 m	Note /4	Temps filles	Temps Garçons	Note /4	Temps filles	Temps Garçons	Note /4	Temps filles	Temps Garçons			
		0,1	≥10"2	9"0	2	8"8	7"4	3,2	8"2	6"8			
		0,2	9"8	8"6	2,2	8"7	7"3	3,4	8"1	6"7			
		0,4	9"6	8"3	2,4	8"6	7"2	3,6	8"0	6"6			
		0,6	9"5	8"1	2,6	8"5	7"1	3,8	7"9	6"5			
		0,8	9"4	8"0	2,8	8"4	7"0	4	≤ 7"8	≤ 6"4			
		1	9"3	7"9	3	8"3	6"9						
		1,2	9"2	7"8									
		1,4	9"1	7"7									
		1,6	9"0	7"6									
1,8	8"9	7"5											
04/20	Efficacité de la transmission Différence entre la somme des temps de chacun sur 50 m plat et le meilleur temps réalisé en relais (somme des tps individuels moins tps du relais)	Note	Écart en secondes			Note	Écart en secondes			Note	Écart en secondes		
		0,0	Tps relais > Tps cumulés de plus de 1%			2	= ou > à 3%			3,2	= ou > à 6 %		
		0,4	Tps relais > Tps cumulés de 0 à 1%			2,4	= ou > à 4 %			3,6	= ou > à 7 %		
		0,8	Gain < 1%			2,8	= ou > à 5%			4	= ou > à 8 %		
		1,2	= ou > à 1%										
		1,6	= ou > à 2 %										
		Transmission hors zone	Très net ralentissement du receveur ou « tampon »			Ralentissement modéré du receveur			Synchronisation des vitesses des coureurs				
		0 point	0,25 point par course			0,50 point par course			1 point par course				

COURSE DE RELAIS-VITESSE		Principes d'élaboration de l'épreuve										
Compétence attendue		Les équipes de relais effectuent chacune 2 parcours de 4 x 50 mètres. Départ (réglementaire) commandé (en starting-blocks ou en trépieds). Lors de la 2ème tentative les coureurs changent obligatoirement de place pour que chacun occupe au moins une fois les postes centraux 2 et 3 de « receveur-donneur ».										
Niveau 5		Lorsque le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée ou est transmis hors zone, un essai supplémentaire est accordé afin de pouvoir comparer les 2 tentatives (et ceci dans chacun des cas). Cependant pour la course qu'ils doivent recommencer les élèves ne marquent aucun point de maîtrise des transmissions.										
Les zones de transmissions et d'élan sont les zones conventionnelles fédérales (10 m d'élan, 20 m de transmission).		Chaque élève est noté selon les critères suivants :										
Pts à affecter		Degrés d'acquisition du niveau 5										
10/20	La meilleure des deux performances sur le parcours relais.	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Distances filles	Distances Garçons
		0,5	37"2	31"1	5	34"0	28"3	8	31"0	25"3		
		1	37"1	31"	5,5	33"5	27"8	8,5	30"5	24"8		
		1,5	36"8	30"7	6	33"0	27"3	9	30"0	24"3		
		2	36"2	30"4	6,5	32"5	26"8	9,5	29"5	23"8		
		2,5	35"8	30"1	7	32"0	26"3	10	29"0	23"3		
		3	35"4	29"8	7,5	31"5	25"8					
		3,5	35"2	29"5								
		4	34"8	29"1								
		4,5	34"4	28"7								
04/20	Temps cumulés des 2 fois 4 x 50 m	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Distances filles	Distances Garçons
		0,1	 73"7	 61"3	1,50	67"6	57"2	3	64"0	53"6		
		0,2	73"6	61"2	1,75	67"00	56"6	3,25	63"4	53"0		
		0,3	72"4	60"6	2	66"4	56"00	3,50	62"8	52"4		
		0,4	71"4	60"0	2,25	65"8	55"4	3,75	62"2	51"8		
		0,5	70"6	59"2	2,50	65"2	54"8	4	61"6	51"2		
		0,6	70"00	58"8	2,75	64"6	54"2					
		0,75	69"4	58"4								
		1	68"8	58"								
		1,25	68"2	57"6								
04/20	Efficacité individuelle de la transmission (l'attention est portée sur le receveur qui a la responsabilité de partir au bon moment)	Transmission hors zone 0 point		Net ralentissement du receveur ou « tampon » 0,50 point par course		Léger ralentissement du receveur 1 point par course			Synchronisation des vitesses des coureurs 2 points par course			
02/20	Pertinence de l'organisation considérée comme la plus efficace (avant les courses, l'équipe indique l'ordre des coureurs où elle pense être la plus efficace)	L'organisation indiquée n'a pas été la plus rapide et la différence est supérieure à 3/10 de seconde 0 point				L'organisation indiquée n'a pas été la plus rapide mais la différence entre les deux courses est inférieure ou égale à 3/10 de seconde 1 point				L'équipe se connaît bien et l'organisation indiquée est bien la plus efficace 2 points		

LANCER DU DISQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		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. Poids des engins : 1 kg pour les filles, 1.500 kg pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement fédéral.									
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis			Degrés d'acquisition du niveau 4						
		Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	
10/20	La meilleure performance réalisée	0.5	9.50	11.20	5.0	15.20	20.00	8.0	22.00	28.00	
		1.0	10.00	12.20	5.5	16.30	21.50	8.5	23.00	29.50	
		1.5	10.50	12.80	6.0	17.40	23.00	9.0	24.00	31.00	
		2.0	11.10	13.40	6.5	18.50	24.50	9.5	25.00	32.50	
		2.5	11.70	14.00	7.0	19.60	25.00	10	26.00	34.00	
		3.0	12.30	15.20	7.5	20.80	26.50				
		3.5	12.90	16.40							
	4.0	13.50	17.60								
	4.5	14.10	18.80								
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	
		0.2	8.20	9.00	2.0	13.50	17.60	3.2	19.60	25.00	
		0.4	8.90	10.00	2.2	14.10	18.80	3.4	20.80	26.50	
		0.6	9.50	11.00	2.4	15.20	20.00	3.6	22.00	28.00	
		0.8	10.00	12.20	2.6	16.30	21.50	3.8	23.00	29.50	
		1.0	10.50	12.80	2.8	17.40	23.00	4.0	24.00	31.00	
		1.2	11.10	13.40	3.0	18.50	24.50				
		1.4	11.70	14.00							
		1.6	12.30	15.20							
		1.8	12.90	16.40							
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée des 3 meilleurs lancers.	Supérieur à 20% 0 point			Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10%			Inférieur ou égal à 5%			
		Supérieur à 10% et inférieur ou égal à 20% 0.5 point			1 point			2 points			
04/20	L'utilisation de l'élan	La prise d'élan est inutile dans l'action du lanceur.			La prise d'élan par une volte existe, mais manque de coordination, d'amplitude et de rythme pour être réellement efficace.			La prise d'élan est ample, coordonnée et équilibrée. Elle implique la totalité des chaînes musculaires utiles au lancer.			
		de 0 à 1 point			de 1.25 à 2 points			de 2.25 à 4 points			

LANCER DU DISQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		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. Poids des engins : 1 kg pour les filles, 1,500 kg pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement fédéral.									
Niveau 5		Pour produire et stabiliser sa meilleure performance en un nombre limité de tentatives, gérer volontairement le compromis entre l'accroissement de la vitesse d'élan et le maintien de l'efficacité de la chaîne d'impulsion.									
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5									
10/20	La meilleure performance réalisée	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Distances Garçons
		0.5	10.50	12.80	5.0	17.40	23.00	8.0	24.00	31.00	
		1.0	11.10	13.40	5.5	18.50	24.50	8.5	25.00	32.50	
		1.5	11.70	14.00	6.0	19.60	25.00	9.0	26.00	34.00	
		2.0	12.30	15.20	6.5	20.80	26.50	9.5	27.00	35.50	
		2.5	12.90	16.40	7.0	22.00	28.00	10	28.00	37.00	
		3.0	13.50	17.60	7.5	23.00	29.50				
		3.5	14.10	18.80							
		4.0	15.20	20.00							
		4.5	16.30	21.50							
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Distances Garçons
		0.2	9.50	11.00	2.0	15.20	20.00	3.2	22.00	28.00	
		0.4	10.00	12.20	2.2	16.30	21.50	3.4	23.00	29.50	
		0.6	10.50	12.80	2.4	17.40	23.00	3.6	24.00	31.00	
		0.8	11.10	13.40	2.6	18.50	24.50	3.8	25.00	32.50	
		1.0	11.70	14.00	2.8	19.60	25.00	4.0	26.00	34.00	
		1.2	12.30	15.20	3.0	20.80	26.50				
		1.4	12.90	16.40							
		1.6	13.50	17.60							
		1.8	14.10	18.80							
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée des 3 meilleurs lancers.	Supérieur à 20% 0 point Supérieur à 10% et inférieur ou égal à 20% 0,5 point									
04/20	L'utilisation de l'élan	Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10% 1 point La prise d'élan est ample, coordonnée et équilibrée. Elle implique la totalité des chaînes musculaires utiles au lancer. 2 points Inférieur ou égal à 5% de 2.25 à 4 points									

LANCER DU JAVELOT		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		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. Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement fédéral.									
Niveau 4 Pour produire la meilleure performance en un nombre limité de tentatives, accroître la vitesse d'envol de l'engin en recherchant lors de la phase de double appui l'efficacité de la chaîne d'impulsion au moyen des prises d'avance et de la coordination des actions propulsives.		Degrés d'acquisition du niveau 4									
10/20	Éléments à évaluer La meilleure performance réalisée	Niveau 4 non acquis		Degrés d'acquisition du niveau 4		Degrés d'acquisition du niveau 4		Degrés d'acquisition du niveau 4		Degrés d'acquisition du niveau 4	
		Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10
		0.5	7.00	11.00	5.0	13.89	20.46	8.0	20.22	29.76	8.0
		1.0	7.50	11.50	5.5	14.90	21.95	8.5	21.32	31.36	8.5
		1.5	7.75	11.75	6.0	15.95	23.46	9.0	22.43	33.07	9.0
		2.0	8.00	12.00	6.5	17.00	24.95	9.5	23.55	34.77	9.5
		2.5	8.85	13.35	7.0	18.06	26.56	10.0	24.69	36.48	10.0
		3.0	9.92	14.73	7.5	19.15	28.55				
		3.5	10.90	16.15							
		4.0	11.88	17.55							
		4.5	12.85	19.00							
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4
		0.2	6.00	10.00	2.0	11.88	17.55	3.2	18.06	26.56	3.2
		0.4	6.50	10.50	2.2	12.85	19.00	3.4	19.15	28.55	3.4
		0.6	7.00	11.00	2.4	13.89	20.46	3.6	20.22	29.76	3.6
		0.8	7.50	11.50	2.6	14.90	21.95	3.8	21.32	31.36	3.8
		1.0	7.75	11.75	2.8	15.95	23.46	4.0	22.43	33.07	4.0
		1.2	8.00	12.00	3.0	17.00	24.95				
		1.4	8.85	13.35							
		1.6	9.92	14.73							
		1.8	10.90	16.15							
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs lancers	Sup. à 20% = 0 point Sup. à 10% et inf. ou égal à 20% = 0,5 point		Sup. à 5% et inf. ou égal à 10% = 1 point		Sup. à 5% et inf. ou égal à 10% = 1 point		Inf. ou égal à 5% = 2 points			
04/20	Utilisation de l'élan	La prise d'élan est inutile dans l'action du lanceur de 0 à 1 point		La prise d'élan est coordonnée, mais manque d'amplitude et de rythme pour être réellement efficace de 1.25 à 2 points		La prise d'élan est ample, rythmée et équilibrée. Mises en tension des chaînes musculaires et prise d'avance des appuis de 2.25 à 4 points					

LANCER DU JAVELOT		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		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. Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement fédéral.									
Niveau 5 : Pour produire et stabiliser sa meilleure performance en un nombre limité de tentatives, gérer volontairement le compromis entre l'accroissement de la vitesse d'élan et le maintien de l'efficacité de la chaîne d'impulsion.		Degrés d'acquisition du niveau 5									
10/20	Éléments à évaluer La meilleure performance réalisée	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	
		0.5	7.75	12.00	5.0	16.00	25.05	8.0	27.40	39.80	
		1.0	8.00	13.35	5.5	17.90	27.55	8.5	29.30	42.05	
		1.5	8.85	14.73	6.0	19.80	30.05	9.0	31.20	44.30	
		2.0	9.92	16.15	6.5	21.70	32.55	9.5	33.10	46.55	
		2.5	10.90	17.55	7.0	23.60	35.05	10.0	35	48.25	
		3.0	11.88	19.00	7.5	25.50	37.55				
		3.5	12.85	20.46							
		4.0	13.89	21.95							
		4.5	14.90	23.46							
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	
		0.2	6.50	11.00	2.0	12.85	20.46	3.2	21.70	32.55	
		0.4	7.00	11.50	2.2	13.89	21.95	3.4	23.60	35.05	
		0.6	7.50	11.75	2.4	14.90	23.46	3.6	25.50	37.55	
		0.8	7.75	12.00	2.6	16.00	25.05	3.8	27.40	39.80	
		1.0	8.00	13.35	2.8	17.90	27.55	4.0	29.30	42.05	
		1.2	8.85	14.73	3.0	19.80	30.05				
		1.4	9.92	16.15							
		1.6	10.90	17.55							
		1.8	11.88	19.00							
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs lancers	Sup. à 20% = 0 point Sup. à 10% et inf. ou égal à 20% = 0.5 point			Sup. à 5% et inf. ou égal à 10% = 1 point			Inf. ou égal à 5% = 2 points			
04/20	Compromis vitesse / efficacité	Perte de vitesse avant le lancer. Altération de l'axe du javelot et des postures en phase finale. Le corps se redresse pendant les pas croisés. de 0 à 1 point			Course d'élan progressivement accélérée. Ralentissement pendant la phase finale. Phases d'élan structurées et coordonnées. Le jeu des étirements-renvoi se fait de manière aléatoire. de 1.25 à 2 points			Vitesse optimale en phase finale, les différentes mises en tension s'enchaînent harmonieusement. de 2.25 à 4 points			

SAUT EN HAUTEUR		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		<p>Le candidat dispose de 8 essais maximum dont il choisit la répartition tout au long du concours selon les règles suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nombre d'essai à une même hauteur est libre ; - en cas de réussite, sa tentative suivante s'effectue obligatoirement à une hauteur supérieure ; - en cas d'échec, il peut soit tenter à nouveau la même hauteur, soit réserver ses essais ultérieurs pour des hauteurs supérieures. <p>La montée de barre s'organise selon les échelons définis par le barème de notation de la meilleure performance.</p> <p>L'appel un pied est obligatoire.</p> <p>Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la meilleure hauteur.</p>											
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis				Degrés d'acquisition du niveau 4							
		Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons
10/20	La meilleure performance	0.5	88	118	5.0	115	145	8.0	133	163			
		1.0	91	121	5.5	118	148	8.5	136	166			
		1.5	94	124	6.0	121	151	9.0	139	169			
		2.0	97	127	6.5	124	154	9.5	142	172			
		2.5	100	130	7.0	127	157	10.0	145	175			
		3.0	103	133	7.5	130	160						
		3.5	106	136									
		4.0	109	139									
		4.5	112	142									
04/20	La moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons			
		0.2	80	103	2.0	106	130	3.2	124	153			
		0.4	83	106	2.2	109	134	3.4	127	157			
		0.6	86	109	2.4	112	137	3.6	130	161			
		0.8	89	112	2.6	115	141	3.8	134	165			
		1.0	92	115	2.8	118	145	4.0	137	169			
		1.2	95	118									
		1.4	97	121	3.0	121	149						
		1.6	100	124									
		1.8	103	127									
02/20	Gestion du concours	Écart entre performance annoncée et meilleure performance réalisée : supérieur à 6 cm			0 point			Écart entre performance annoncée et meilleure performance réalisée : supérieure à 3 cm et inférieure ou égale à 6 cm			1 point		
04/20	L'utilisation du trajet (au sol) et de la trajectoire (corps en l'air)	La course est aléatoire et mal équilibrée			Liaison course - appel inexistant			Course équilibrée et curviligne.			Écart entre performance annoncée et meilleure performance réalisée : supérieure à 3 cm et inférieure ou égale à 6 cm		
		Pas de prise d'avance des appuis			Mobilisation inexistante ou peu efficace des segments libres.			L'appel est stabilisé avec une prise d'avance des appuis. Mobilisation sans fixation des segments libres.			La course d'élan est stabilisée, équilibrée et rythmée.		
		Position assise du sauteur			de 0 à 1 point			Le bassin s'ouvre au franchissement.			La prise d'avance des appuis permet à la chaîne d'impulsion d'être efficace.		
											Bonne coordination et fixation des segments libres.		
											de 1.25 à 2 points		
											de 2.25 à 4 points		

SAUT EN HAUTEUR		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		Le candidat dispose de 8 essais maximum dont il choisit la répartition tout au long du concours selon les règles suivantes : - le nombre d'essais à une même hauteur est libre ; - en cas de réussite, sa tentative suivante s'effectue obligatoirement à une hauteur supérieure. - en cas d'échec, il peut soit tenter à nouveau la même hauteur, soit réserver ses essais ultérieurs pour des hauteurs supérieures La montée de barre s'organise selon les échelons définis par le barème de notation de la meilleure performance. L'appel un pied est obligatoire. Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la meilleure hauteur.									
Niveau 5 Pour produire et stabiliser sa meilleure performance en un nombre limité de tentatives, gérer volontairement le compromis entre l'accroissement de la vitesse d'élan et le maintien de l'efficacité de la chaîne d'impulsion.											
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5									
		Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /10
10/20	La meilleure performance	0.5	92	115	5.0	118	145	8.0	137	169	
		1.0	95	118	5.5	121	149	8.5	141	172	
		1.5	97	121	6.0	124	153	9.0	145	175	
		2.0	100	124	6.5	127	157	9.5	148	178	
		2.5	103	127	7.0	130	161	10.0	152	181	
		3.0	106	130	7.5	134	165				
		3.5	109	134							
		4.0	112	137							
		4.5	115	141							
		Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	
04/20	La moyenne des 3 meilleures performances	0.2	86	109	2.0	112	137	3.2	130	161	
		0.4	89	112	2.2	115	141	3.4	134	165	
		0.6	92	115	2.4	118	145	3.6	137	169	
		0.8	95	118	2.6	121	149	3.8	141	171	
		1.0	97	121	2.8	124	153	4.0	146	178	
		1.2	100	124	3.0	127	157				
		1.4	103	127							
		1.6	106	130							
		1.8	109	134							
		Écart entre performance annoncée et meilleure performance réalisée : supérieur à 3 cm et inférieur ou égal à 6 cm.	Écart entre performance annoncée et meilleure performance réalisée est égal à 3 cm.								
02/20	Gestion du concours	0 à 1 point		1 point		2 points		Aucun écart entre performance annoncée et meilleure performance réalisée.			
04/20	L'utilisation du trajet (au sol) et de la trajectoire (corps en l'air)	de 0 à 1 point		de 1.25 à 2 points		de 2.25 à 4 points		Prise d'élan en rythme, avec utilisation de la mise en tension des chaînes musculaires. Prise d'élan en rythme et à vitesse optimale à l'impulsion, avec utilisation maximale de la mise en tension des chaînes musculaires par la mobilisation des segments libres.			

PENTABOND		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		<p>Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise 6 essais au maximum.</p> <p>Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais.</p> <p>Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées.</p> <p>Cas de nullité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lorsque le 1er 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). 									
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4									
		Niveau 4 non acquis					Niveau 4				
10/20	La meilleure performance	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	
		0.5	6.87	8.00	5.0	10.14	12.53	8.0	12.22	15.28	
		1.0	7.00	8.50	5.5	10.49	13.00	8.5	12.54	15.73	
		1.5	7.42	9.05	6.0	10.86	13.47	9.0	12.87	16.15	
		2.0	7.83	9.55	6.5	11.20	13.93	9.5	13.17	16.58	
		2.5	8.22	10.07	7.0	11.55	14.39	10	13.50	17.00	
		3.0	8.62	10.57	7.5	11.88	14.85				
		3.5	9.00	11.06							
		4.0	9.39	11.56							
		4.5	9.76	12.05							
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	
		0.2	6.30	7.50	2.0	9.39	11.56	3.2	11.55	14.39	
		0.4	6.50	7.75	2.2	9.76	12.05	3.4	11.88	14.85	
		0.6	6.87	8.00	2.4	10.14	12.53	3.6	12.22	15.28	
		0.8	7.00	8.50	2.6	10.49	13.00	3.8	12.54	15.73	
		1.0	7.42	9.05	2.8	10.86	13.47	4.0	12.87	16.15	
		1.2	7.83	9.55	3.0	11.20	13.93				
		1.4	8.22	10.07							
		1.6	8.62	10.57							
		1.8	9.00	11.06							
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs sauts et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs sauts	Sup. ou égal à 0.60 m = 0 point Inf. à 0.60 m et Sup. ou égal à 0.40 m = 0.5 point									
		Bonds irréguliers Appuis prolongés La vitesse décroît									
04/20	Régularité des bonds et coordination	de 0 à 1 point									
		<p>Inf. à 0.40 m et sup. ou égal à 0.30 m = 1 point</p> <p>Enchaînement de bonds. Rythme régulier Appuis réactifs Rebonds effectifs de 1.25 à 2 points</p> <p>Inf. à 0.30 m et sup. ou égal à 0.20 m = 1.5 point Inf. à 0.20 m = 2 points</p> <p>Ensemble des bonds équilibrés Rythme régulier Appuis dynamiques Maintien d'une vitesse optimale de 2.25 à 4 points</p>									

PENTABOND		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		<p>Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise 6 essais au maximum.</p> <p>Après son échauffement et avant le début du concours, le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais.</p> <p>Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée.</p> <p>Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées.</p> <p>Cas de nullité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lorsque le 1er 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). 									
Niveau 5											
Pour produire la meilleure performance en un nombre limité de tentatives, gérer le compromis entre l'accroissement de la vitesse d'élan et le maintien de l'efficacité de la chaîne d'impulsion sur l'ensemble du saut.											
10/20	Pts à affecter	Degrés d'acquisition du niveau 5									
		Eléments à évaluer									
		La meilleure performance									
		Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	
		0.5	7.23	8.70	5.0	11.28	14.28	8.0	14.40	17.90	
		1.0	7.68	9.32	5.5	11.80	14.90	8.5	14.85	18.35	
		1.5	8.13	9.94	6.0	12.32	15.52	9.0	15.30	18.80	
		2.0	8.58	10.56	6.5	12.84	16.14	9.5	15.75	19.25	
		2.5	9.03	11.18	7.0	13.36	16.76	10	16.20	19.70	
		3.0	9.48	11.80	7.5	13.88	17.38				
		3.5	9.93	12.42							
		4.0	10.38	13.04							
		4.5	10.83	13.66							
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	
		0.2	6.30	8.00	2.0	9.93	12.42	3.2	12.84	16.14	
		0.4	6.50	8.18	2.2	10.38	13.04	3.4	13.36	16.76	
		0.6	6.87	8.43	2.4	10.83	13.66	3.6	13.88	17.38	
		0.8	7.23	8.70	2.6	11.28	14.28	3.8	14.40	17.90	
		1.0	7.68	9.32	2.8	11.80	14.90	4.0	14.85	18.35	
		1.2	8.13	9.94	3.0	12.32	15.52				
		1.4	8.58	10.56							
		1.6	9.03	11.18							
		1.8	9.48	11.80							
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs sauts et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs sauts	Sup. ou égal à 0.60 m = 0 point Inf. à 0.60 m et sup. ou égal à 0.40 m = 0.5 point									
04/20	Compromis vitesse-efficacité	Vitesse chute avant l'impulsion course d'élan irrégulière place de l'impulsion aléatoire / planche de 0 à 1 point									
		Inf. à 0.40 m et sup. ou égal à 0.30 m = 1 point Course d'élan rythmée et accélérée L'impulsion sur ou proche (un pied) de la planche de 1.25 à 2 points									
		Inf. à 0.30 m et sup. ou égal à 0.20 m = 2.5 points Inf. à 0.20 m = 2 points Vitesse optimale à l'impulsion Efficacité de la chaîne d'impulsion Alignement corporel et utilisation des segments libres de 2.25 à 4 points									

NATATION DE VITESSE

Principes d'élaboration de l'épreuve

Compétence attendue

Le candidat nage une série de trois 50 m chronométrés par le jury, entrecoupés d'environ 10 min de récupération :

- un premier 50 m « 2 nages » choisis parmi le crawl, la brasse, le dos ou le papillon ;
- un deuxième 50 m « 2 nages » qui obéit aux mêmes règles, mais dont au moins une des nages est différente de celles retenues pour le premier 50m ;
- un troisième 50 m « nage libre ».

À l'arrivée de chacun des deux premiers 50 m, le candidat annonce le temps qu'il estime avoir réalisé. Le recours à tout matériel individuel ou collectif susceptible de lui apporter une aide est interdit.

Pour les deux premiers 50m, la prestation est considérée comme réglementaire si les nages choisies sont effectuées comme suit, par fraction de 25 m :

Niveau 4

Pour produire la meilleure performance, se préparer et nager vite en enchaînant judicieusement plusieurs modes de nage, dorsal, ventral alterné et simultané, puis récupérer dans l'eau.

- **Crawl** : action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements ».
 - **Brasse** : action simultanée et retour aquatique des bras vers l'avant, action simultanée des jambes de type « ciseaux ».
 - **Dos** : action des bras et des jambes en position dorsale.
 - **Papillon** : action simultanée et retour aérien des bras vers l'avant, action simultanée des jambes « battements dauphin ».
- Pour le troisième 50 m, réalisé en « nage libre », le candidat est néanmoins contraint de se déplacer en surface, à l'exception des phases de coulée consécutives au départ et au virage.

Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4							
		Niveau 4 non acquis							
14/20	Temps moyen enregistré sur les trois 50 m	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles
		1	1'12"	58"	7	56"	46"	11	49"
		1.5	1'10"5	57"	7.5	55"	45"	11.5	48"5
		2	1'09"	56"	8	54"	44"	12	48"
		2.5	1'07"5	55"	8.5	53"	43"5	12.5	47"5
		3	1'06"	54"	9	52"	43"	13	47"
		3.5	1'05"5	53"	9.5	51"	42"5	13.5	46"5
		4	1'03"	52"	10	50"	42"	14	46"
		4.5	1'01"5	51"	10.5	49"5	41"5		
		5	1'00"	50"					
		5.5	59"	49"					
		6	58"	48"					
		6.5	57"	47"					

Caractère réglementaire de la prestation

Une pénalité de 1 point pour le premier manquement réglementaire. Une pénalité de 2 points pour chaque manquement suivant. Les pénalités pour manquements identiques se cumulent.

Le candidat est informé de la raison de chaque pénalité à l'issue du parcours chronométré.

04/20	Modes de récupération et de préparation	Récupération formelle, inadaptée.	Le candidat réalise quelques mouvements de décontraction et expire profondément dans l'eau. Il récupère sur quelques longueurs de manière relâchée.	Le candidat récupère en nageant selon des modes de nage très économiques. Les techniques utilisées se différencient nettement de celles mobilisées pour nager vite. La récupération intègre une séquence préparatoire, destinée à retrouver les repères techniques propres aux nages utilisées pour nager vite lors du prochain parcours.	De 3 points à 4 points
		De 0 point à 1 point			De 1,5 point à 2,5 points
02/20	Estimation de la performance chronométrique réalisée				
		+ 1 point si l'écart entre temps réalisé et temps estimé est inférieur ou égal à 2 secondes (par 50 m).			

NATATION DE VITESSE		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		Le candidat nage une série de deux parcours chronométrés de 100 m 3 nages entrecoupés d'environ 15 min de récupération. Les nages sont choisis parmi le crawl, la brasse, le dos, ou le papillon. A l'arrivée de chacun des deux parcours, le candidat annonce le temps qu'il estime avoir réalisé. Le recours à tout matériel individuel ou collectif susceptible de lui apporter une aide est interdit. Chaque prestation est considérée comme réglementaire si les nages choisis sont effectués comme suit, par fraction de 25 m : - Crawl : action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements ». - Brasse : action simultanée et retour aquatique des bras vers l'avant, action simultanée des jambes de type « ciseaux ». - Dos : action des bras et des jambes en position dorsale. - Papillon : action simultanée et retour aérien des bras vers l'avant, action simultanée des jambes de type « battements dauphin » Les départs et virages sont soumis aux réglementations fédérales spécifiques à chaque nage. Pour le crawl les coulees consécutives au départ et aux virages n'excéderont pas 15 mètres.									
14/20	Éléments à évaluer Cumul des temps réalisés sur les deux parcours	Degrés d'acquisition du niveau 5									
		Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons	
		1	3'40	3'14	7	3'16	2'56	11	3'01	2'44	
		1.5	3'38	3'12"5	7.5	3'14	2'54"5	11.5	2'59"5	2'42"5	
		2	3'36	3'11	8	3'12	2'53	12	2'58	2'41	
		2.5	3'34	3'09"5	8.5	3'10	2'51"5	12.5	2'56"5	2'39"5	
		3	3'32	3'08	9	3'08	2'5	13	2'55	2'38	
		3.5	3'30	3'06"5	9.5	3'06	2'48"5	13.5	2'53"5	2'36"5	
		4	3'28	3'05	10	3'04	2'47	14	2'52	2'35	
		4.5	3'26	3'03"5	10.5	3'02"5	2'45"5	11	3'01	2'44	
		5	3'24	3'02							
		5.5	3'22	3'00"5							
		6	3'20	2'59							
6.5	3'18	2'57"5									
	Caractère réglementaire de la prestation	Une pénalité d'1 point pour le premier manquement réglementaire. Une pénalité de 2 points pour chaque manquement suivant. Les pénalités pour manquements identiques se cumulent. Le candidat est informé de la raison de chaque pénalité à l'issue du parcours chronométré.									
04/20	Modes de récupération et de préparation	Le candidat réalise quelques mouvements de décontraction et expire profondément dans l'eau. Il récupère sur quelques longueurs de manière relâchée. De 0 point à 1 point		L'intervalle de temps entre chaque course est principalement exploité pour une récupération active. Le candidat récupère en nageant selon des modes de nage économiques. Les techniques utilisées se différencient nettement de celles mobilisées pour nager vite. La récupération permet de maintenir un niveau d'activation. Elle intègre une séquence préparatoire, destinée à retrouver les repères techniques propres aux nages utilisés pour nager vite lors du prochain parcours. De 2 points à 3 points		L'intervalle de temps entre chaque course est principalement exploité pour une récupération active. Le candidat récupère en nageant plusieurs longueurs selon des modes de nage économiques. Les techniques utilisées favorisent le relâchement des groupes musculaires sollicités lors des phases d'effort. La récupération permet de maintenir un niveau d'activation. Elle intègre une séquence préparatoire, destinée à retrouver les repères techniques propres aux nages utilisés pour nager vite lors du prochain parcours. De 3 points à 4 points					
02/20	Estimation de la performance chronométrique réalisée	+ 1 point si l'écart entre temps réalisé et temps estimé est inférieur ou égal à 2 secondes (par 50 m).									

NATATION DE DISTANCE			Principes d'élaboration de l'épreuve													
Compétence attendue			Le candidat effectue un parcours continu chronométré de 500 mètres. Le jury relève les temps par tranches de 100 mètres et comptabilise les distances nagées en crawl. Le crawl est défini comme suit : - action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements » ; - phases d'immersion du visage plus longues que les phases d'émersion Pour être comptabilisées, les distances nagées en crawl doivent l'être par tranches de 25 m, consécutives ou non.													
14/20	Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis					Degrés d'acquisition du niveau 4								
			Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons					
			1	15'15	13'50	6	12'00	10'45	9.5	10'37	9'24					
			1.5	14'50	13'25	6.5	11'48	10'30	10	10'26	9'14					
			2	14'25	13'00	7	11'36	10'18	10.5	10'15	9'04					
			2.5	14'00	12'40	7.5	11'24	10'06	11	10'05	8'56					
			3	13'40	12'20	8	11'12	9'54	11.5	19'55	8'48					
			3.5	13'20	12'00	8.5	11'00	9'44	12	9'45	8'40					
			4	13'00	11'45	9	10'48	9'34								
			4.5	12'45	11'30											
			5	12'30	11'15											
			5.5	12'15	11'00											
Bonus de 1pt pour performance réalisée dans un bassin de 50 mètres (dans la limite de 12 pts pour le temps réalisé).																
	Temps réalisé sur la dernière tranche de 100 mètres	Le temps réalisé sur la cinquième et dernière tranche de 100 mètres est supérieur ou égal à celui d'au moins une des deuxième à quatrième tranches.					Le temps réalisé sur la cinquième et dernière tranche de 100 mètres est strictement inférieur à celui de chacune des deuxième à quatrième tranches.									
		0 point					2 points									
		Absence de mise en train. Mise en train succincte et/ou inadaptée. Le candidat nage quelques longueurs sans réelle notion de progressivité.					La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté. Le candidat utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles prévues pour l'épreuve. La préparation inclut une prise de repères techniques (exemple : virages).									
	Modes de préparation à l'effort	de 0 à 0, 5 point					de 1 à 1,5 point					2 points				
		Inférieur ou égal à 10 s : 0,5 point 300m : 1 point					Inférieur ou égal à 8 s : 1 point Inférieur ou égal à 6 s : 1,5 point 400m : 1,5 point					Inférieur ou égal à 4 s : 2 points 500m : 2 points				
06/20	Gestion de l'effort : Écart entre les temps extrêmes réalisés par tranche de 100 mètres à l'exception de la première et de la dernière Distance parcourue en crawl															

NATATION DE DISTANCE

Compétence attendue

Niveau 5

Pour produire la meilleure performance, se préparer et nager longtemps en crawl, en s'économisant afin de pouvoir nager vite au terme de cet effort prolongé.

Pts à affecter

Éléments à évaluer

Temps réalisé sur l'intégralité du parcours

Degrés d'acquisition du niveau 5									
Note /14	Garçons	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons
1	18'20	16'20	16'08	6	16'08	14'30	9.5	14'50	13'26
1.5	18'55	16'08	15'56	6.5	15'56	14'20	10	14'40	13'18
2	17'50	15'56	15'44	7	15'44	14'10	10.5	14'30	13'10
2.5	17'35	15'44	15'32	7.5	15'32	14'00	11	14'20	13'02
3	17'20	15'32	15'20	8	15'20	13'50	11.5	14'10	12'54
3.5	17'08	15'20	15'10	8.5	15'10	13'42	12	14'00	12'46
4	16'56	15'10	15'00	9	15'00	13'34			
4.5	16'44	15'00							
5	16'32	14'50							
5.5	16'20	14'40							

Bonus de 1pt pour performance réalisée dans un bassin de 50 mètres (dans la limite de 12 pts pour le temps réalisé).

Temps réalisé sur la dernière tranche de 100 mètres

Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est supérieur ou égal à celui d'au moins une des deuxième à septième tranches.

0 point

Modes de préparation à l'effort

La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté.
Le candidat utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles de l'épreuve.

0.5 point

Inférieur ou égal à 10 s : 0,5 point
Virages ralentissent la progression :

0 points
Les virages sont efficaces. Ils sont effectués par redressement :

0,5 point

Gestion de l'effort :

Écart entre les temps extrêmes réalisés par tranche de 100 m à l'exception de la première et de la dernière

Virages

Inférieur ou égal à 8 s : 1 point
Inférieur ou égal à 6 s : 1,5 point

Les virages sont efficaces.
Les culbutes sont présentes en début de parcours.

de 1 à 1,5 point

2 points

La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté.
Le candidat varie les modes de nage et utilise progressivement des allures qui se rapprochent progressivement de celles prévues pour l'épreuve.
La préparation inclut une prise de repères techniques.

de 1 point à 1,5 point

Inférieur ou égal à 8 s : 1 point
Inférieur ou égal à 6 s : 1,5 point

Les virages sont efficaces.
Les culbutes sont présentes en début de parcours.

de 1 à 1,5 point

2 points

La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté.
Le candidat varie les modes de nage et utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles prévues pour l'épreuve.
La préparation inclut des mobilisations articulaires spécifiques et une prise de repères techniques.

de 1,5 point à 2 points

Inférieur ou égal à 4 s : 2 points

Les virages sont efficaces.
Les culbutes sont le plus souvent présentes.

2 points

Compétences propres 2 - CP2

ESCALADE		Principes d'élaboration de l'épreuve										
Compétence attendue		Le dispositif comprend des voies de niveau 3c à 6a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont en place. Le candidat choisit son niveau de difficulté pour grimper en tête 1 voie plus ou moins connue tirée au sort parmi deux voies possibles de même cotation. L'épreuve consiste à se préparer, s'équiper puis grimper dans un temps maximum de 8 minutes. L'épreuve est complétée par une prestation d'assurance au cours du grimper du partenaire. À la première chute, le candidat peut reprendre sa progression à l'endroit de la chute. À la seconde chute, l'épreuve s'arrête. L'épreuve s'arrête également si le candidat effectue une erreur de mousquetonnage non corrigée immédiatement (mousquetonnage à l'envers ou yo-yo) ou ne mousquetonne pas tous les points. Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve (dépassement du temps, chutes, erreur de mousquetonnage non corrigée), pour la partie « cotation de l'itinéraire », le candidat marque des points en fonction de la hauteur de voie gravie et les points accordés seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus pour le niveau de difficulté tenté.										
Niveau 4 Conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction, pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 6. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.	Points à affecter	Niveau 4 non acquis			Degrés d'acquisition du niveau 4							
	10/20	Cotation de l'itinéraire choisi.			Points attribués en fonction de la cotation de la voie							
		Cotation		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a	
		Garçons	En tête	3,5	4,5	5,5	6	7	8	9	10	
		Fillles	En tête	4	5,5	6	7	8	9	10		
04/20	Évolution du grimpeur dans sa voie	Progression sans relâchement avec un centre de gravité qui reste entre les appuis.			Progression d'intensité variée avec un centre de gravité majoritairement à la verticale de l'appui.			Progression fluide avec un centre de gravité qui peut dépasser la verticale des appuis. Les lignes d'action (dissociation main/pied) sont privilégiées.				
		0 point	2 points		3 points			4 points				
03/20	Coordination de l'action grimper/s'assurer.	Erreur de mousquetonnage (yo-yo).	0 point	1 point	Mousquetonnage hésitant mais correct et/ou redescente en acceptant d'éloigner le buste de la paroi.			Mousquetonnage intégré dans la progression (rapidité, économie) et redescente régulière et fluide (espace arrière construit).				
					2 points			3 points				
03/20	Coordination des actions assureur/grimpeur.	Assure mais donne et reprend le mou avec retard.			Assure en contrôlant la tension de la corde. Assure sans décalage avec la progression du grimpeur.			Donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur.				
		0 point	1 point		2 points			3 points				

ESCALADE		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		<p>Le dispositif comprend des voies de niveau 4c à 7a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont à poser par le grimpeur.</p> <p>Le candidat réalise un enchaînement de deux voies différentes (en 45' maximum) plus ou moins connues et tirées au sort dans le(s) niveau(x) de cotation choisi(s). 10 minutes de récupération sont autorisées entre les 2 ascensions. La note finale résulte de la moyenne des notes obtenues sur les deux voies. Avant le départ, sur une portion de voie désignée par l'enseignant (entre deux points d'assurance), le candidat décrit la succession de pas qu'il pense effectuer pour franchir cette zone.</p> <p>En cas de 1ère chute ou de repos artificiel, le candidat peut reprendre sa progression à la dernière dégainé posée. À la seconde chute, l'épreuve s'arrête.</p> <p>L'épreuve s'arrête également si le candidat effectue une erreur de mousquetonnage non corrigée immédiatement ou ne mousquetonne pas tous les points.</p> <p>Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve, pour la partie « cotation de l'itinéraire », le candidat marque les points en fonction de la hauteur de voie gravie et les points accordés seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus pour le niveau de difficulté tenté.</p> <p>Sur au moins une voie, le candidat effectuera la pose d'une moulINETTE (manœuvre de maillon rapide) ou la descente en rappel (rappel auto-assuré).</p>											
		Degrés d'acquisition du niveau 5											
		Points attribués en fonction de la cotation de la voie-											
		Cotation		4c	5a	5b	5c	6a	6b	6c	7a		
		Garçons	En tête	0,5	1	2	3	5	7	9	11		
		Filles	En tête	1	2	3	5	7	9	11			
		Erreur de mousquetonnage	Pose hésitante des dégaines ou de la moulINETTE. Mousquetonnage sans erreur.		Pose des dégaines sans erreur. Mousquetonnage intégré dans la progression. Vachage et pose d'une moulINETTE sans erreur.				Manipulations assurées. Pose d'un rappel auto-assuré.				
		0 point	1 point		2 points				3 points				
		Assurance sécuritaire			Assurance fluide. Communication claire. Début d'anticipation et d'amorti de la chute du grimpeur.				Cohésion du binôme. Amorti assuré de la chute				
		0,5 point			1 point				2 points				
		Non-réalisation du pas prévu ou tentatives multiples. Rythme séquentiel et « haché ».			Hésitations mais réalisation des pas prévus dans le passage annoncé. Rythme inadapté.				Les pas sont réalisés comme prévu dans un rythme approprié et avec aisance.				
		0 point	1 point		2 points				3 points				
									4 points				

COURSE D'ORIENTATION		Principes d'élaboration de l'épreuve														
Compétence attendue		<p>Le candidat doit réaliser un parcours de son choix, composé de 8 postes minimum pour les garçons et 7 pour les filles, dans un temps limité de 30 ou 35 minutes, selon la difficulté du terrain : prévoir une superficie du réseau d'environ 1 km², pour un circuit d'environ 2,5 km.</p> <p>16 à 24 postes (balises ou piquets permanents avec pines) sont placés sur des éléments caractéristiques et dans un milieu boisé ou semi-boisé partiellement connu. De 10 à 14 balises sont de niveau 2 et de 6 à 10 balises de niveau 3. La validation d'un poste de niveau 2 rapporte 2 points, celle de niveau 3 rapporte 3 points dans le barème ci-dessous. Le jour de l'épreuve, l'emplacement des postes et, si possible, la zone d'évolution sont différents de ceux utilisés pendant la période de formation.</p> <p>Le code d'identification de la balise ou du piquet est identique à celui du poste précisé sur la carte mère (les balises de niveau 2 et 3 sont clairement identifiées sur la carte mère).</p> <p>Pendant 5 minutes le candidat devra choisir son contrat de 7 (F) ou 8 (G) postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre. À l'issue de ces 5 minutes, l'enseignant valide le choix du coureur. Lors de sa course, le candidat pourra poinçonner des postes supplémentaires en dehors de ceux choisis au départ.</p> <p>Au retour, toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes poinçonnés.</p> <p>Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p> <p>Pour un dépassement de temps au-delà de 10 minutes, la note d'efficacité du déplacement sera obligatoirement inférieure à la moitié des points correspondant au nombre de balises trouvées.</p>														
10/20	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4														
		Niveau 4 non acquis														
		Garçons	0	2 à 4	5 à 7	8 à 11	12 à 15	16, 17	18, 19	20, 21	22, 23	24, 25	26, 27, 28	29, 30, 31	32, 33, 34	35 ou +
04/20	Efficacité du déplacement (nombre de balises de niv. 2 à 2 pts) + (nombre de balise de niv. 3 à 3 pts)	Filles	0	2	3 à 5	6 à 8	9 à 13	14	15, 16	17, 18	19, 20	21, 22	23, 24	25, 26	27, 28	29 ou +
		Points	0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts	6,5 pts	7 pts	7,5 pts	8 pts	9pts	10 pts
		Retard de 4 à 10'	Retard de 3' à 3'59"	Retard de 2' à 2'59"	Retard de 2' à 2'59"	Retard de 2' à 2'59"	Retard de 0 à 1'59"	Retour dans le temps imparti (avec au moins une balise trouvée)								
		0 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	3 pts	4 pts	4 pts								
06/20	Anticipation du parcours et prise de risque	Nombre de postes validés sur les 8 prévus (contrat)													Le contrat est validé (8 postes). Nombre de postes de niveau 3 dans le contrat	
		G	1	2	3	4	5	6	7	8 dont 0	8 dont 1	8 dont 2	8 dont 3	8 dont 4	8 dont 5 et +	
			0 pt	0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	4,5 pts	5 pts	5,5 pts	5 pts	
		F	0	1	2	3	4	5	6	7 dont 0	7 dont 1	7 dont 2	7 dont 3	7 dont 4	7 dont 5 et +	

Exemples de calcul:

L'élève A (garçon) rentre à l'heure et valide 2 balises de niveau 3 et 4 balises de niveau 2. Ces balises font partie de son contrat. Il obtient : 4pts+4pts+2.5 pts= 10.5/20.

L'élève B (garçon) rentre 2' en retard et poinçonne les 8 balises prévues dont 3 de niveau 3, plus 2 supplémentaires. Au total, il valide 6 balises de niveau 2 et 4 balises de niveau 3. Il obtient :

7pts+1.5pt+5pts=13,5/20

Commentaires :

Des adaptations de temps de course à hauteur de 10 % peuvent s'appliquer lors de mauvaises conditions météo (terrain gras, pluie, froid, vent fort, etc.)

Les balises de niveau 1 se situent sur des éléments caractéristiques le long de lignes directrices (chemin, sentier, clôture, limite de végétation précise).

Les balises de niveau 2 nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 1 (route, chemin, sentier, grillage, etc.) pour leur recherche mais restent proches de ces lignes.

Les balises de niveau 3 sont éloignées des lignes directrices ou de lignes d'arrêt possibles et nécessitent une lecture fine de la carte.

Les contraintes de sécurité nécessitent de choisir des dispositifs particuliers notamment dans les domaines suivants : conception du dispositif (départ et arrivée le plus au centre, favoriser les passages proches de la zone centrale, limiter l'espace d'évolution, avoir des lignes d'arrêt visibles par les élèves, etc.).

COURSE D'ORIENTATION		Principes d'élaboration de l'épreuve												
Compétence attendue		<p>Le candidat doit réaliser seul un parcours de son choix, composé de 8 postes minimum pour les garçons et 7 pour les filles, dans un temps limité de 30 ou 35 minutes, selon la difficulté du terrain : prévoir une superficie du réseau d'environ 1 km², pour un circuit d'environ 2,5 km.</p> <p>24 postes (balises ou piquets permanents avec pinces) sont placés sur des éléments caractéristiques et dans un milieu boisé ou semi boisé partiellement connu. 14 balises sont de niveau 2 et 10 balises de niveau 3. La validation d'un poste de niveau 2 rapporte 2 points, celle de niveau 3 rapporte 3 points dans le barème ci-dessous. Le jour de l'épreuve, l'emplacement des postes et si possible la zone d'évolution, sont différents de ceux utilisés pendant la période de formation.</p> <p>Le code d'identification, de la balise ou du piquet, est identique à celui du poste précisé sur la carte mère (les balises de niveau 2 et niveau 3 sont clairement identifiées sur la carte mère).</p> <p>Pendant 5 minutes le candidat devra choisir ses 7 (F) ou 8 (G) postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre. A l'issue de ces 5 minutes, l'enseignant valide son choix. Lors de sa course, le candidat pourra poinçonner des postes supplémentaires en dehors de ceux choisis au départ. Au retour, toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes poinçonnés.</p> <p>Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p> <p>Pour un dépassement de temps au-delà de 10 minutes, la note d'efficacité du déplacement sera obligatoirement inférieure à la moitié des points correspondant au nombre de balises trouvées.</p>												
	Niveau 5													
Construire une stratégie de course pour conduire son déplacement en utilisant des lignes de tout niveau (limite de végétation, courbe de niveau,...) afin de réaliser avec efficience la meilleure performance en milieu forestier partiellement connu, dans le respect des règles de sécurité.														
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5												
12/20	Efficacité du déplacement (nombre de balises de niv. 2 à 2 pts) + (nombre de balises de niv. 3 à 3 pts)	G	0	2 à 4	5 à 9	10 à 14	15 à 19	20 à 22	23 à 26	27 à 30	31 à 34	35 à 38	39 et +	
		F	0	2	3 à 7	8 à 12	13 à 16	17 à 19	20 à 22	23 à 26	27 à 30	31 à 34	35 et +	
		P	0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	6 pts	7 pts	8 pts	9 pts	10 pts	12 pts	
04/20	Gestion du temps (pénalité en cas de retard)	Retard de 4 à 10'		Retard de 3' à 4'		Retard de 2' à 3'		Retard de 0 à 2'		Retour dans le temps imparti (avec au moins 2 balises trouvées)				
		- 2 pts		- 1,5 pts		- 1 pt		- 0,5 pt		4 pts				
04/20	Anticipation du parcours et prise de risque	Nombre de postes validés niveau 2 et niveau 3 sur le nombre prévus (contrat)												
		G	5 et moins	6	7	8	8 dont 1 (niv3)	8 dont 2 (niv3)	8 dont 3 (niv3)	8 dont 4 (niv3)	8 dont 5 (niv3)	8 dont 6 (niv3) et plus	4 pts	
		Pt	0 pt	0,5 pt	1 pt	1,25 pt	1,5pt	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts			
		F	4 et moins	5	6	7	7 dont 1 (niv3)	7 dont 2 (niv3)	7 dont 3 (niv3)	7 dont 4 (niv3)	7 dont 5 (niv3)	7 dont 6 (niv3) et plus		

Principes d'élaboration de l'épreuve													
Épreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200 m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40 m choisie par le candidat. Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant 8 obstacles à franchir. La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité. Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin choisi et immergé à environ 2 m de profondeur et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller-retour en temps limité (1 minute maximum). Pour chaque passage, deux mannequins au moins sont immergés (enfant et adulte) ; le candidat identifie celui qu'il choisit dans son projet. Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, type de mannequin remorqué et la distance de remorquage.													
Points à affecter		Niveau 4 non acquis											
Éléments à évaluer		Le candidat est hors épreuve (=0/20) si aucun passage subaquatique n'est tenté pour le franchissement des obstacles.											
12/20	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles.	7'15 et + (G) 8'00 et + (F)	6'45 (G) 7'30 (F)	6'15 (G) 7'00 (F)	5'45 (G) 6'30 (F)	5'30 (G) 6'15 (F)	5'15 (G) 6'00 (F)	5'00 (G) 5'45 (F)	4'45 (G) 5'30 (F)	4'30 (G) 5'15 (F)	4'15 (G) 5'00 (F)	4'00 (G) 4'45 (F)	3'45 et - (G) 4'30 et - (F)
	Distance de remorquage aller-retour et nature de l'objet remorqué dans le respect du temps imparti.	0,5 pt Dépassement de temps (plus de 5 '') ou arrêt avant la fin du retour Dist<10 m	1 pt Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 10 m<dist<15 m Mannequin adulte : 10 m	1,5 pt Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 15 m<dist<20 m Mannequin adulte : 10 m	2 pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 15 m<dist<20 m Mannequin adulte : 10 m<dist<15 m	2,5 pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 20 m et + Mannequin adulte : 15 m	3 pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 20 m et + Mannequin adulte : 15 m	3,5 pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 20 m	4 pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 25 m	4,5 pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 25 m	5 pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30 m	5,5 pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30 m	6 pts
05/20	Franchissement des obstacles.	+0,25 pt par obstacle franchi. Pénalité de 0,5 pt par obstacle saisi ou non franchi											
	Qualité du remorquage	- 4 pts Mannequin dont les voies respiratoires demeurent rarement émergées.				à Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées				+2 pts Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées.			
03/20	Conformité au projet annoncé. - performance chronométrée (tolérance de + ou - 10'') - type de mannequin choisi - distance de remorquage	0,5 à 1 pt Le projet diffère totalement				1,5 à 2,5 pts Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 2 critères sur 3				3 pts Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 3 critères.			

NATATION SAUVETAGE		Principes d'élaboration de l'épreuve												
Compétence attendue														
Niveau 5		<p>Épreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200 m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40 m choisie par le candidat.</p> <p>Le parcours de 200 m est constitué par le jury en disposant 16 obstacles à franchir (deux par 25 m ou possibilité d'une série de 4 enchaînés). La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur et horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité.</p> <p>Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin adulte immergé à environ 2 m de profondeur, et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller retour en temps limité (50'' maximum).</p> <p>Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, nombre d'obstacles franchis, et la distance de remorquage.</p>												
	Points à affecter	Degrés d'acquisition du niveau 5												
Le candidat est hors épreuve (=0/20) si aucun passage subaquatique n'est tenté pour le franchissement des obstacles.														
12 /20	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles.	6'30 et + (G) 7'30 et + (F)	6'00 (G) 7'00 (F)	5'40 (G) 6'40 (F)	5'20 (G) 6'20 (F)	5'00 (G) 6'00 (F)	4'45 (G) 5'30 (F)	4'30 (G) 5'15 (F)	4'15 (G) 5'00 (F)	4'00 (G) 4'45 (F)	3'40 (G) 4'25 (F)	3'20 (G) 4'05(F)	3' et - (G) 3'45 et - (F)	
	Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti.	Dépassement de temps (plus de 5 '' ou arrêt avant la fin du retour	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 10 m	1 pt	1,5 pt	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	4,5 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts
06/20	Franchissement des obstacles.	+ 0,25 pt par obstacle franchi - Pénalité de 0,25 pt par obstacle saisi ou non franchi												
	Qualité du remorquage.	De -4 pts à + 4 pts												
02/20	Conformité au projet annoncé. -performance chronométrée (tolérance de + ou – 10'') -distance de remorquage	Mannequin dont les voies respiratoires sont rarement émergées				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées				
		0,5 pt				1 pt				2 pts				
		Le projet diffère totalement				Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 1 critère sur 2				Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 2 critères				
		0 pt	1 pt										2 pts	

Compétences propres 3 - CP3

ACROSPORT		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		<p>Un projet d'enchaînement collectif est présenté sur une fiche type qui comporte le scénario (figures dans l'ordre d'apparition, difficultés, répartition des rôles).</p> <p>Des exigences clairement définies :</p> <p>Pour le groupe (de 3 à 6 élèves) : un début identifiable - des figures statiques et dynamiques, des éléments acrobatiques (roulade, roue, salti,...) ou gymniques (saut, pirouette,...) ou des liaisons pouvant comprendre des éléments acrobatiques, gymniques et/ou chorégraphiques entre chaque figure - une fin identifiable.</p> <p>Pour chaque candidat : chaque candidat est évalué sur 4 figures, dans les 2 rôles de porteur et de voltigeur, et 2 éléments dont 1 synchronisé entre au moins 2 gymnastes. Chaque candidat est évalué dans le rôle de juge.</p> <p>Des contraintes chorégraphiques : un espace orienté - un support musical - selon le contexte, un ou deux passages devant un public et une appréciation portée par des juges - une durée comprise entre 1'30 et 2'30 - au moins 3 types de formations (duo, trio, quatuor) - la recherche d'effets sur le spectateur combinant l'acrobatique (plus haut, plus renversé, plus dynamique) et l'artistique (effets visuels en jouant sur les facteurs : espace, temps et énergie).</p> <p>Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.</p> <p>Référence au code UNSS en vigueur pour les figures et les éléments.</p> <p>A : 0,40 B : 0,60 C : 0,80 D : 1</p>											
		Niveau 4 non acquis		Degrés d'acquisition du niveau 4									
		De 0 à 9 points				De 10 à 14 points				De 15 à 20 points			
06/20		Note : 0,5 1 1,5 2 2,5 PTS : 2,2 2,4 2,6 2,8 3				Note : 3 3,5 4 4,5 PTS : 3,2 3,4 3,6 3,8				Note : 5 5,5 6 PTS : 4 4,2 4,4			
03/20		Scénario présenté de façon sommaire. Espace exploité aux 2 tiers. Le monde sonore est peu exploité. Des temps morts, des élèves inactifs. Déplacements exclusivement gymniques. Liaisons peu variées. 0 point				Scénario présenté clairement. Espace exploité dans son ensemble. Synchronisation avec le monde sonore. Déplacements variés et rythmés (gymniques et/ou chorégraphiques). Liaisons variées. 1 point				Scénario lisible et utilisable pour les juges. Espace exploité de façon originale (dissymétrie, aérien plus présent,...). Joue avec l'univers musical, les accents. Déplacements et liaisons originales. 2 points 3 points			
08/20		Exécution Figures et éléments sur 6 points.				Figure statique Fautes = - 0,5 tenue Fautes= - 0,3 alignement, tremblements Fautes = - 0,2 correction - 1 pt en cas de chute dans une figure ou dans un élément Non-respect des exigences de l'épreuve : - 0,5 par exigence absente				Figure dynamique amplitude réception correction 2 points			
		Montage et démontage sur 2 points.				Mouvements fluides Réceptions légères 1 point				Mouvements conduits, contrôlés, rythmés (le porteur devient le seul pareur) 1,5 point 2 points			
03/20		Rôle de juge				Jugement partiel Situe le niveau de composition ou d'exécution du groupe mais a des difficultés à apprécier les 2. 0 point 1 point				Jugement global Capable de situer la prestation du groupe dans un niveau. Justifie de manière globale. 1 point 2 points			
						Mouvements hésitants Réceptions lourdes au sol. 0 point 0,5 point				Jugement explicatif Situe la prestation du groupe dans un niveau et est capable de justifier et expliquer son jugement précisément. 2 points 3 points			

ACROSPORT		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		<p>Un projet d'enchaînement collectif est présenté sur une fiche type qui comporte le scénario (figures dans l'ordre d'apparition, difficultés, répartition des rôles).</p> <p>Des exigences clairement définies :</p> <p>Pour le groupe : un début identifiable - des figures statiques et dynamiques, des éléments acrobatiques (roulade, roue, salti,...) ou gymniques (saut, pirouette,...) ou des liaisons pouvant comprendre des éléments acrobatiques, gymniques et/ou chorégraphiques entre chaque figure - une fin identifiable.</p> <p>Pour chaque candidat : chaque candidat est évalué sur 5 figures, dans les 2 rôles de porteur et de voltigeur, et 3 éléments dont 2 synchronisés entre au moins 2 gymnastes. Chaque candidat est évalué dans le rôle de juge.</p> <p>Des contraintes chorégraphiques : un espace orienté - un support musical - un passage devant un public et une appréciation portée par des juges - une durée comprise entre 1'30 et 2'30 - au moins 4 types de formations (duo, trio, quatuor,...) dont une mobilise l'ensemble du groupe - la recherche d'effets sur le spectateur combinant l'acrobatique (plus haut, plus renversé, plus dynamique) et l'artistique (en recherchant la diversité et l'originalité des éléments dans l'espace, le temps et l'énergie).</p> <p>Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.</p> <p>Référence au code UNSS en vigueur pour les figures et les éléments.</p> <p>A : 0,40 B : 0,60 C : 0,80 D : 1</p>											
		Degrés d'acquisition du niveau 5											
		De 0 à 9 points			De 10 à 14 points			De 15 à 20 points					
Points à affecter													
06/20	Éléments à évaluer												
	Difficulté	Note : 0,5	1	1,5	2	2,5	Note : 3	3,5	4	4,5	Note : 5	5,5	6
		PTS : 2,8	3,2	3,6	3,8	4,2	PTS : 4,4	4,6	4,8	5,4	PTS : 5,6	6	6,4
03/20	Composition (note collective)	0 point			1 point			2 points			3 points		
		Scénario présenté clairement.			Espace exploité dans son ensemble.			Scénario lisible et utilisable pour les juges.			Espace exploité en relation avec un thème		
		Synchronisation avec le monde sonore.			Déplacements variés et rythmés (gymniques et/ou chorégraphiques). Liaisons variées.			Espace exploité de façon originale (dissymétrie, aérien plus présent,...).			S'appuie sur la musique pour créer des effets en relation au thème. Le choix et la diversité des figures et des éléments de liaisons renforcent le thème.		
07/20	Exécution	Fautes = - 0,5			1 point			2 points			3 points		
	Figures et éléments sur 6 points	Fautes = - 0,3			alignement, tremblements			amplitude			technique		
		Fautes = - 0,2			correction			réception			décalage / partenaire		
		- 1 pt en cas de chute dans une figure ou dans un élément			Non-respect des exigences de l'épreuve : - 0,5 par exigence absente			correction					
	Montage et démontage sur 1 point	0 point			0,25 point			0,5 point			1 point		
		Mouvements fluides			Réceptions légères			Mouvements conduits, contrôlés, rythmés (le porteur devient le seul pareur)			Montages et démontages contribuent à la fluidité de l'enchaînement		
04/20	Rôle de juge	0 point			1 point			1,5 point			3 points		
	Positionnement d'un niveau et enrichissement de la prestation	Situé la prestation du groupe dans un niveau, mais les voies d'enrichissement restent secondaires ou floues.			Analyse et aide approximative			Analyse et aide juste mais partielle			Analyse et aide constructive		
		0 point			1 point			2,5 points			4 points		

AEROBIC		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		Un projet de routine en groupe de 3 à 4 élèves est présenté sur une fiche type qui comporte le scénario (figures dans l'ordre d'apparition, difficultés, formations).									
Niveau 4		Durée : 1'00 à 1'30, espace délimité de 7 m x 7 m ; vitesse de la musique : 140 Bpm minimum. Selon le contexte, 2 passages peuvent être proposés. Des exigences : réaliser 6 éléments de valeur 1, 2, ou 3 du code UNSS en vigueur, représentant au moins 3 des 4 familles (A, B, C et D) d'éléments. Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur. Chaque élève juge la prestation d'un autre groupe.									
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis					Degrés d'acquisition du niveau 4				
		De 0 à 3 points 3 familles d'éléments validées (sinon, -1 pt de pénalité)					De 3,5 à 4,5 points 3 familles d'éléments validées (sinon, -1 pt de pénalité)				
Difficulté 06/20	Somme des points cumulés avec les 6 difficultés choisies en lien avec les exigences techniques minimales	Points 6 à 7	8	9	10	11	Points 12 13	14	15	Points 16 17	18
		Difficulté					Difficulté			Difficulté	
Composition Note collective 03/20	Pas de base et mouvements de bras Formations et orientations Transitions et liaisons	Note	0,5 1,	5	2	2,5	3	Note	3,5 4	4,25	4,5
		De 0 à 1,5 point - Tous les pas de base ne sont pas présentés. Ils sont simples, similaires et leur combinaison trop souvent répétée à l'identique. Les mouvements de bras sont absents ou symétriques, maintenus sur 2 ou 4 temps. - Formations : présentes (au moins 4) mais peu évolutives, juxtaposées. Mise en espace uniforme. - Transitions : les descentes au sol ou les relevés du sol sont simples et/ou répétés à l'identique. Éléments juxtaposés.					De 1,5 à 2,5 points - Les 7 pas de base sont utilisés. Leur combinaison reste simple mais variée. Les mouvements de bras symétriques ou non sont le plus souvent associés au pas de base. - Formations : présentes (au moins 6). Se développent dans un espace varié et plus important. - Transitions : les descentes au sol ou les relevés du sol sont différents. Liaisons simples.				
Réalisation Note individuelle 08/20	Synchronisation	De 0 à 1 point Gymnaste trop souvent en décalé par rapport au groupe, regard constamment fixé sur les autres pour savoir ce qu'il faut faire. Pas de mémorisation.					De 1 à 2 points Gymnaste décalé à une ou plusieurs reprises mais globalement avec le groupe. Le regard est sur les autres pour récupérer ponctuellement le retard.				
	Exécution	De 0 à 2,5 points Les pas de base et/ou les postures ne sont pas toujours reconnaissables. Prestation « brouillon ». De graves fautes d'alignement. Pas ou peu d'amplitude.					De 3 à 4 points Les pas de base et/ou les postures sont reconnus, mais quelques relâchements soulignent un manque d'alignement et de contrôle. Amplitude faible à convenable.				
Juge Note individuelle 03/20	Positionnement d'un niveau de prestation	De 0 à 1 point Identifie les éléments, les pas de base et quelques formations.					De 1 à 2 points Identifie les éléments, les pas de base et les formations. Repère les fautes de synchronisation.				
		De 2 à 3 points Identifie les éléments, les pas de base les formations et la difficulté des transitions. Repère les fautes de synchronisation.					De 3 à 4 points Identifie les éléments, les pas de base et les formations. Repère les fautes de synchronisation.				

AEROBIC

Principes d'élaboration de l'épreuve														
Compétence attendue		Présenter une routine en groupe de 4 à 5 élèves. Durée : 1'00 à 1'30, espace délimité de 7 m x7 m . vitesse de la musique : 140 Bpm minimum. Selon le contexte, 2 passages peuvent être autorisés.												
Niveau 5		Des exigences : réaliser 6 éléments de valeur 2, 3, ou 4 du code UNSS en vigueur, représentant au moins 4 familles (A, B, C et D) d'éléments. Toute famille manquante entraîne une pénalité de - 1 pt sur la note. Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur. Avant la leçon d'évaluation, les gymnastes réalisent une répétition (1) devant un groupe de juges (de préférence choisis). Chacun observe la production à l'aide d'une fiche, et renseigne le groupe sur la prestation en présentant une ou des propositions pour l'améliorer.												
Points à affecter	Éléments à évaluer	De 1 à 3 points						De 3,5 à 4,5 points			De 5 à 6 points			
		Points Difficultés	16 17		18			Points Difficultés	19 20	21	Points Difficultés	22 23	24	
		Note	1 2		3			Note	3,5 4	4,5	Note	5 5,5	6	
Composition	Somme des points cumulés avec les 6 difficultés choisies en lien avec les exigences techniques minimales	De 0 à 1 point						De 1,5 à 2 points			De 2 à 3 points			
		- Les 7 pas de base sont utilisés. Leur combinaison reste simple mais variée. Les mouvements de bras symétriques ou non sont le plus souvent associés au pas de base.						- Les 7 pas de base sont combinés, démontrant des séquences variées et complexes. Les mouvements de bras sont toujours associés, majoritairement asymétriques. Évolutions plus circulaires.			- Les mouvements de bras sont associés en recherchant les dissociations avec les pas en différenciant le trajet ou du rythme (contretemps, dédoublement du temps) entre le haut et le bas du corps.			
		- Formations et relation au temps : présentes (au moins 6). Elles révèlent une utilisation de l'intégralité de l'espace de travail. Les gymnastes sont essentiellement à l'unisson (même pas, même temps, même formation, même orientation).						- Formations et relation au temps : avec un nombre supérieur à 6, et l'apparition de sous-groupe (dans les orientations), les formations sont au service de l'enchaînement. Originales, elles amènent une réelle plus-value à la dimension artistique de l'enchaînement.			- Formations et relation au temps : La variation des sous-groupes dans le nombre et l'espace apportent une plus-value à la dimension artistique de l'enchaînement (privilège les formations et trajets circulaires ou en diagonale) et permettent un vrai dialogue avec la musique (jeu de contrastes, d'arrêts, d'accents).			
		- Transitions : les descentes au sol ou les relevés du sol sont différents. Liaisons simples.						- Transitions : les descentes au sol ou les relevés du sol sont complexes ou différents et originaux. Liaisons originales.			- Transitions : complexes et originales elles rendent les changements de groupes fluides et quasi invisibles (effet de surprise).			
Réalisation	Note individuelle	Synchronisation	De 0 à 1 point						De 1 à 2 points			De 2,5 à 3 points		
			Gymnaste trop souvent en décalé par rapport au groupe, regard constamment fixé sur les autres pour savoir ce qu'il faut faire. Pas de mémorisation.						Gymnaste décalé à une ou plusieurs reprises mais globalement avec le groupe. Le regard est sur les autres pour récupérer ponctuellement le retard			Gymnaste participant à la qualité de synchronisation du groupe. Regard face aux spectateurs et juges.		
		Exécution	De 0 à 2 points						De 2 à 3 points			De 3 à 4 points		
		Alignement	Les pas de base et/ou les postures sont reconnus, mais quelques relâchements soulignent un manque d'alignement et de contrôle.						Les déplacements et les postures sont contrôlés. Quelques fautes légères sur l'alignement.			Les déplacements et les postures sont maîtrisés. Quelques fautes légères sur l'alignement. Joue avec l'amplitude et crée une vraie présence en captivant le public.		
		Amplitude	Amplitude faible à convenable. Se fond dans le groupe.						Amplitude très satisfaisante permettant de donner au mouvement un réel dynamisme. Présence assurée.					
		Présence												
Juge	Note individuelle	Positionnement d'un niveau et enrichissement de la prestation	De 0 à 2 points						De 2 à 3,5 points			De 3,5 à 4 points		
			Identifie les éléments, les pas de base et les formations de façon partielle. Repère les fautes de synchronisation. Le conseil manque de pertinence pour permettre un véritable enrichissement.						Identifie les éléments, les pas de base, les formations et la difficulté des transitions. Repère les fautes de synchronisation. Le conseil est pertinent mais ne porte que sur la réalisation ou la composition.			Observation et conseils complets et pertinents pour l'enrichissement de la prestation du groupe.		

(1) Les élèves présentent leur production. Il s'agit d'une étape de travail dans le processus de création, puisqu'ils pourront la modifier en tenant compte des indications fournies par les élèves-juges.

ARTS DU CIRQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		<p>A travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les candidats par groupe de 3 à 5 présentent une pièce en explorant individuellement, successivement ou conjointement les différentes spécialités des arts du cirque : jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives (au moins un coup de projecteur par candidat). La troupe (mixte si possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes (article des spécialités circassiennes, et met en scène des personnages sur un univers sonore. Elle se réapproprie l'espace disponible, délimité par l'enseignant, en créant une mise en piste originale (disposition du matériel, installation d'un univers par des objets, des accessoires).</p> <p>La durée du numéro est comprise entre 3 et 6 minutes. La troupe et le spectacle ont un nom et la pièce a un titre.</p> <p>Les circassiens présentent leur pièce devant un groupe de spectateurs qui apprécient la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		Niveau 4 non acquis	De 10 à 15 points	De 16 à 20 points
Composition Note collective 08/20	Écriture de la pièce 6 points	De 0 à 3 points Organisation spatiale et temporelle aléatoire et approximative. L'ensemble relève davantage d'une juxtaposition de séquences individuelles, répétitives et monotones. Le monde sonore est un simple support musical. Les costumes et accessoires présents sont classiques et banals. La présentation reste majoritairement frontale, statique.	De 3,5 à 4,5 points Le numéro est structuré dans l'espace et le temps. Un choix avisé d'orientations, de procédés de composition souligne ponctuellement le propos pour mettre en évidence quelques temps forts. Au moins 2 dimensions de l'espace scénique sont exploitées. Le monde sonore est adapté et indique les moments clés. Le choix, l'utilisation des objets et le rythme de la présentation sont en lien avec le propos.	De 4,5 à 6 points Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (espace, accessoires, costumes, objets). L'espace d'évolution est investi dans toutes ses dimensions : profondeur, largeur, et différents niveaux (du sol à un espace aérien). La troupe approfondit l'utilisation des procédés de composition (unisson, canon, inversion,...) Les exploits et numéros individuels sont mis en valeur, des silences ou instants privilégiés font passer l'émotion.
	Création collective et mise en piste 2 points	De 0 à 1 point Aléatoire-neutre Le titre est plaqué, étranger au spectacle. La mise en piste accompagne le projet de façon mal exploitée ou neutre. Les images sont confuses, maladroites.	De 1 à 1,5 points Pertinent Le titre éclaire et initie le spectateur. La mise en piste soutient le projet et fait l'objet d'une recherche esthétique. Le développement du projet artistique est mené à terme et crée une communication avec le spectateur. La disposition des accessoires est anticipée.	De 1,5 à 2 points Original-poétique Le développement du projet artistique est approfondi La titre fait appel à l'imaginaire, joue sur le sens. La mise en piste reflète un parti pris esthétique original et renforce le projet.
Interprétation Note individuelle 09/20	Engagement moteur 4.5 points	De 0 à 2 points L'élève reproduit des figures, routines simples apprises et stabilisées ou limite sa prise de risque à une seule famille. Les registres et jeux d'équilibre, de jonglage, d'acrobatie sont réduits et juxtaposés. La prise de risque est minimale ou excessive. Les réalisations ne remettent pas en question l'équilibre habituel ou au contraire celui-ci est constamment menacé. La préparation approximative du matériel occasionne des contretemps dans la réalisation du numéro.	De 2 à 3,5 points Le candidat recherche l'originalité. Il combine et articule plusieurs techniques ou au contraire en exploite une seule. Il place son coup de projecteur dans celle où il excelle. La prise de risque est calculée, pas toujours maîtrisée. (Des solutions de réchappes sont prévues.)	De 4 à 4,5 points L'élève construit son interprétation à partir d'une ou plusieurs dimensions circassiennes. (De nouvelles figures sont proposées en combinant, articulant, approfondissant une ou plusieurs techniques des différents arts du cirque.) Le passage individuel fait apparaître une certaine virtuosité, des créations originales et personnelles. La prise de risque est anticipée. En cas de difficulté, la continuité du numéro est assurée par des techniques de réchappe anticipées.

Appréciation Note individuelle 03/20	Appréciation d'un numéro dans sa qualité de composition 3 points	Engagement émotionnel 4,5 points	De 0 à 2 points Présence subie Le propos est récit, exécuté sommairement. Il est imprécis et laisse place à des confusions (trous de mémoire, répétition, improvisation, gag, caricature). Le regard est bas, fuyant, posé sur les partenaires.	De 2 à 3,5 points Présence intermittente Dans son numéro, l'élève présente plusieurs moments forts de rencontre avec le public. L'élève est présent, convaincant, avec un regard placé, une respiration adaptée même s'il peut parfois être déstabilisé. Le regard est devant, dans le public, sur les autres.	De 2 à 3,5 points Présence intermittente Dans son numéro, l'élève présente plusieurs moments forts de rencontre avec le public. L'élève est présent, convaincant, avec un regard placé, une respiration adaptée même s'il peut parfois être déstabilisé. Le regard est devant, dans le public, sur les autres.	De 4 à 4,5 points Présence engagée et convaincante continue L'élève s'appuie sur le public : son regard est posé, intentionnel. Il établit une relation continue, délibérée avec le spectateur par des effets de scène et des prises de risque.

ARTS DU CIRQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue		Les candidats par groupe de 3 à 5 présentent une pièce en explorant individuellement, successivement ou conjointement les différentes spécialités des arts du cirque : jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives (au moins un coup de projecteur par candidat) La troupe (mixte si possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes ; article des spécialités circassiennes, et met en scène des personnages sur un univers sonore. Elle s'approprie un espace en délimitant sa piste, en disposant son matériel, en créant son univers (objets, accessoires) en maintenant son public derrière une ligne imaginaire ou matérialisée. La durée du numéro est comprise entre 3 et 6 minutes. La troupe et le spectacle ont un nom, une affiche et un programme spécifiant la trame, le canevas de la pièce. Les circassiens présentent leur numéro devant un groupe de spectateurs qui apprécient la prestation. En cours d'élaboration du numéro, avant la leçon d'évaluation, les circassiens réalisent une répétition devant un groupe de spectateurs (de préférence choisis). Chacun observe la production à l'aide d'une fiche et renseigne le groupe sur sa prestation en présentant une ou des propositions pour l'améliorer et l'enrichir (1).			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5			
Composition Note collective 8/20	Écriture de la pièce 6 points	De 0 à 3 points Le numéro est structuré dans l'espace et le temps. Un choix avisé de formation, orientation, procédés de composition souligne ponctuellement le propos pour mettre en évidence quelques temps forts. Au moins 2 dimensions de l'espace scénique sont exploitées. Le monde sonore est adapté et indique les moments clés. Le choix et l'utilisation des objets sont en lien avec le propos.	De 0 à 9 points	De 10 à 15 points De 3,5 à 4,5 points Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (espace, accessoires, costumes, objets). La troupe utilise volontairement des procédés de composition (unisson, canon, inversion,...). L'espace d'évolution est investi dans toutes ses dimensions : profondeur, largeur et différents niveaux. Les exploits et numéros individuels sont mis en valeur. Des silences ou instants privilégiés font passer l'émotion.	De 16 à 20 points De 4,5 à 6 points Le numéro atteste d'un projet précis et affirme une intention. Les principes de composition sont maîtrisés et exploités en fonction de l'intention. L'univers choisi est traité avec originalité et poésie. Les numéros sont articulés autour d'une communication fluide des acteurs, dans un espace lieu de spectacle.
		Création collective et mise en piste 2 points	De 0 à 1 point Pertinent Le titre éclaire et initie le spectateur. La mise en piste soutient le projet et fait l'objet d'une recherche esthétique. Le développement du projet artistique est mené à terme et crée une communication avec le spectateur.	1,5 point Original-poétique Le développement du projet artistique est approfondi. Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur le sens. La mise en piste reflète un parti pris esthétique original et renforce le projet.	De 1,5 à 2 points Original-poétique-spectaculaire Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur le sens et l'émotion. La mise en piste reflète un parti pris original qui allie esthétique et virtuosité.
Interprétation Note individuelle 08/20	Engagement moteur 4 points	De 0 à 2 points L'élève recherche l'originalité. Il combine et articule plusieurs techniques circassiennes ou au contraire en exploite une seule. Il place son coup de projecteur dans une prise de risque calculée, pas toujours maîtrisée.	De 2 à 3 points L'élève construit son interprétation dans une prise de risque à la fois, physique, technique et affective. Le passage individuel fait apparaître à travers une certaine virtuosité des créations originales et personnelles. La prise de risque est anticipée, des solutions de rattrapage sont prévues.	De 3,5 à 4 points L'élève investit de nouvelles figures en stylisant les techniques à partir d'une ou plusieurs dimensions circassiennes au service de son intention. Les prises de risque, orientées vers l'effet produit et spectaculaire, sont maîtrisées.	
Engagement émotionnel 4 points	De 0 à 2 points Présence intermittente Dans son interprétation, l'élève présente plusieurs moments forts de rencontre avec le public. Il est présent avec un regard placé, une respiration adaptée même s'il peut parfois être déstabilisé. Le regard est devant, dans le public, sur les autres.	De 2 à 3 points Présence engagée, continue et convaincante L'élève s'appuie sur le public : son regard est posé, intentionnel. Il établit une relation permanente avec le spectateur par des effets de scène et des prises de risque.	De 3,5 à 4 points Présence engagée, jeu comédien L'élève communique une émotion par la justesse de son jeu, la force de sa présence et la réussite de ses « prises de risque ».		

Appréciation Note individuelle 04/20	Appréciation de la pièce 4 points	De 0 à 1 point Jugement qui n'éclaire pas la transformation du numéro Apprécie les procédés de composition utilisés en lien avec le projet, identifie les temps forts de la pièce. Les éléments repérés sont secondaires dans les propositions d'enrichissement du numéro, le ressenti reste global, superficiel.	De 1 à 3 points Appréciation d'un point précis qui transforme le numéro. Repère les images, les signes pertinents en rapport avec le propos, l'univers. Reconnait et analyse à l'issue de la prestation l'impact émotionnel. Repère les temps forts, fait des propositions pour éliminer les éléments superflus ou développer certains procédés.	De 3 à 4 points Appréciation qui génère une amélioration nette du numéro. Met en relation l'impact émotionnel perçu et l'écriture - mise en piste du numéro. Repère et analyse les prises de risque qui génèrent les effets produits sur le spectateur. Diversifie les propositions de développement et d'épuration. Débat de l'impact émotionnel du numéro.
--	---	---	---	---

(1) Les élèves présentent leur pièce. Il s'agit d'une étape de travail dans le processus de création, puisqu'ils pourront le modifier en tenant compte des indications fournies par les spectateurs-lecteurs.

DANSE (CHOREGRAPHIE COLLECTIVE)		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		Présenter une chorégraphie collective de 3 à 6 élèves. Durée (2' à 3'), espace scénique et emplacement des spectateurs définis par l'enseignant. Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence,....). Donner un titre et un argument (écrit ou oral). Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés. Lors de la présentation, le jour de l'épreuve, les élèves spectateurs doivent apprécier les principes de composition et d'interprétation des danseurs grâce à la fiche proposée par l'enseignant.		
Points à affecter		Degrés d'acquisition du niveau 4		
Éléments à évaluer		Niveau 4 non acquis		
De 0 à 9 points		De 10 à 15 points		
De 16 à 20 points		De 16 à 20 points		
Composition		De 10 à 15 points		
Note collective		De 16 à 20 points		
08/20		De 16 à 20 points		
<ul style="list-style-type: none"> - Procédé(s) de composition choisi(s) pour créer l'ossature générale de la chorégraphie - Organisation entre les danseurs - Construction de l'espace scénique (direction et trajets) - Choix et exploitation des éléments scénographiques (monde sonore, costumes et maquillage, accessoire et/ou décor) 	<ul style="list-style-type: none"> - Procédés ébauchés, inachevés : - L'intention est présente, la réalisation reste imprécise et l'effet recherché peu convaincant. Choix inadapté ou pauvre des procédés. - Relations incertaines - L'organisation spatio-temporelle est imprécise. L'intention de relation n'est pas claire, peu en lien avec l'effet recherché ou les relations sont peu variées (l'unisson prédomine ou une même organisation persiste du début à la fin). - Orientation frontale et trajets vers l'avant. Les changements de direction se font principalement en aller-retour. - Éléments scénographiques utilisés de façon élémentaire, ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème. 	<ul style="list-style-type: none"> - Projet esquissé, inachevé : - Procédés ébauchés, brouillon, maladroit. L'intention est présente, la réalisation reste imprécise et l'effet recherché peu convaincant. Choix inadapté ou pauvre des procédés. - Relations incertaines. L'organisation spatio-temporelle est imprécise. L'intention de relation n'est pas claire, peu en lien avec l'effet recherché ou les relations sont peu variées (l'unisson prédomine ou une même organisation persiste du début à la fin). - Orientations frontales et trajets vers l'avant. Les changements de direction se font principalement en aller-retour. - Éléments scénographiques utilisés de façon élémentaire, ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème. 	<ul style="list-style-type: none"> - Projet cohérent avec le titre et/ou l'argument et mené à terme : - Procédés repérables, pertinents. Un propos se dégage et la réalisation commence à être assimilée. - Relations 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Projet développé, affirmation d'une intention ; lecture polysémique : - Procédés choisis et assimilés. Le propos est traité de façon riche et aboutie (diversité, originalité ou développement des procédés choisis). - Relations construites, combinées, mises en scène. Utilisation pertinente de modalités variées ou particulièrement développées de relations entre danseurs (ex. : espace, temps, contact, regard, gestualité). - Trajets et directions choisis et réfléchis en relation avec le propos. - Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.
Interprétation Note individuelle 09/20	<ul style="list-style-type: none"> - Engagement moteur - Engagement émotionnel 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordination maîtrisée de gestes simples, mais appuis instables, gestes équilibrés ou timides. Regard au sol ou fixé sur un partenaire. - Élève peu assuré, troubles visibles (trous de mémoire, hésitations, etc.) ou élève qui récite sa danse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordination et dissociation maîtrisée de gestes plus complexes (buste engagé), variation d'énergie. Appuis précis et stables. Regard fixe et/ou informatif (ex. : sur le départ d'un mouvement). - Élève convaincant, engagé dans son rôle, mais de façon intermittente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestes complexes maîtrisés jouant sur les différents registres du mouvement dansé : appuis variés et maîtrisés, utilisation du déséquilibre, gestes amples, va au bout de sa gestuelle. Regard vivant. - Élève convaincant et engagé dans son rôle en permanence.
Appréciation Note individuelle 03/20	Analyse des éléments chorégraphiques de construction (composition et interprétation) qui ont permis de réaliser le projet expressif	<ul style="list-style-type: none"> - 0 à 1 point Regard descriptif et global Décrit la chorégraphie présentée. Reste sur une vision globale de la production. 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 à 2 points Regard plus précis et explicatif Explique la construction de la chorégraphie présentée et certains temps forts. 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 à 3 points Véritable analyse complète Repère tous les choix et les relie au projet expressif pour analyser la chorégraphie.

DANSE (CHOREGRAPHIE COLLECTIVE)		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue		<p>Présenter une chorégraphie collective de 2 à 6 élèves.</p> <p>Durée (3' à 4'), espace scénique et emplacement des spectateurs définis par les élèves.</p> <p>Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence,....).</p> <p>Donner un titre et un argument (écrit). Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.</p> <p>Apprécier une chorégraphie en cours d'élaboration et proposer des solutions pour enrichir la création. Dans un second temps, lors de la présentation, le jour de l'épreuve, vérifier la pertinence de la prise ou non-prise en compte des conseils.</p>			
Niveau 5 : Composer et présenter une chorégraphie collective à partir de choix personnels exprimés et partagés, avec un niveau d'engagement émotionnel maîtrisé et une stylisation du mouvement au service du propos chorégraphique. Apprécier le niveau d'interprétation des danseurs ainsi que l'utilisation des procédés et éléments scéniques qui renforcent le thème développé.		Degrés d'acquisition du niveau 5			
Points à affecter	Éléments à évaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 15 points	De 16 à 20 points	
Composition Note collective 08/20	<p>Comment les partenaires s'organisent pour danser à plusieurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procédé(s) de composition choisi(s) pour créer l'ossature générale de la chorégraphie - Organisation entre les danseurs - Construction de l'espace scénique (direction et trajets) - Choix et exploitation des éléments scénographiques (monde sonore, costumes et maquillage, accessoire et/ou décor 	<p>0 à 4 points</p> <p>Projet cohérent, mené à terme :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procédés repérables. <p>Un propos se dégage et la réalisation commence à être assimilée.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relations organisées. <p>Utilisation pertinente d'une ou deux modalités de relations entre danseurs (ex. : espace, temps).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trajets précis et organisés avec changements de direction. - Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème. 	<p>4,5 à 6 points</p> <p>Projet développé, polysémique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procédés choisis et assimilés. <p>Le propos est traité de façon riche (diversifié et/ou original) et développé.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relations construites et/ou combinées. <p>Utilisation pertinente de modalités variées de relations entre danseurs (ex. : espace, temps, contact, regard, gestualité).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trajets et directions symboliques - Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale. 	<p>6,5 à 8 points</p> <p>Projet personnel, parti pris original et prise de risque dans les choix.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Traitement singulier du thème. <p>Distanciation, dimension poétique, installation d'un univers.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en scène complexe et subtile <p>Les relations sont particulièrement fluides et complexes dans la subtilité ou la vitesse d'exécution (parties du corps en contact inattendues ou peu accessibles, lutte contre les évidences).</p>	
Interprétation Note individuelle 08/20	<p>- Engagement moteur</p> <p>- Engagement émotionnel</p>	<p>0 à 3,5 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordination maîtrisée de gestes simples, mais appuis précis et stables, gestes finis. Regard fixe et/ou informatif (ex. : sur le départ d'un mouvement) - Élève convaincant, engagé dans son rôle de façon intermittente. 	<p>4 à 6,5 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordination et dissociation maîtrisée de gestes plus complexes (buste engagé), variation d'énergie. Appuis variés, utilisation du déséquilibre, amplitude gestuelle. Regard vivant. - Élève convaincant, engagé dans son rôle en permanence. 	<p>7 à 8 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Virtuosité (subtilité ou vitesse d'exécution) <p>Dissociation segmentaire, désaxe les mouvements, nuance les énergies, exploite ses caractéristiques singulières de danseur.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élève habité par sa danse : est en état de danse, intensité de la présence, maîtrise du jeu d'énergie. Captive le spectateur. 	
Appréciation Note individuelle 04/20	Analyse des éléments de construction (composition et interprétation) qui ont permis de réaliser le projet expressif	<p>0 à 1 point</p> <p>Jugement qui n'éclaire pas la chorégraphie</p> <p>Les éléments repérés sont secondaires dans l'enrichissement de la chorégraphie, le ressenti reste très global.</p>	<p>1,5 à 2,5 points</p> <p>Appréciation d'un point précis qui transforme la chorégraphie</p> <p>Repère les temps forts, fait des propositions pour éliminer les éléments superflus ou pour développer certains procédés.</p>	<p>3 à 4 points</p> <p>Appréciation qui génère une amélioration nette de la chorégraphie.</p> <p>Diversifie les propositions de développement et d'épuration. Débat de l'impact émotionnel de la chorégraphie.</p>	

GYMNASTIQUE AGRES		Principes d'élaboration de l'épreuve												
Compétence attendue		Réalisation libre présentée sur une fiche type qui comporte son scénario : nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau de difficultés. Des exigences : respecter les groupes d'éléments spécifiques à l'agrès et deux niveaux de difficulté. Des contraintes de temps (pour le sol) : entre 30 secondes et 1 minute, et d'espace : l'enchaînement est réalisé sur un praticable (au moins deux longueurs dont une diagonale). La notation des difficultés est référée au code UNSS en vigueur. Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécient la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Un seul passage est autorisé.												
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis					Degrés d'acquisition du niveau 4							
		De 0 à 9 points					De 10 à 20 points							
Difficulté 06/20	Équivalence entre les points de difficulté et la note	Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois. Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur et, le cas échéant, la suppression de l'exigence correspondante A= 0,4, B= 0,6, C= 0,8, D= 1 point												
Exécution 08/20	Exécution	Note :	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6
		Points :	2,6	2,8	3	3,2	3,4	3,8	4	4,4	4,8	5,2	5,6	5,8
Composition 03/20	Présentation du scénario Respect des exigences et des contraintes	De 0 à 1 point					De 1,5 à 2 points					De 2,5 à 3 points		
		Scénario présenté de façon sommaire. L'espace et le volume de l'enchaînement sont restreints. Proposition en inadéquation avec les ressources du candidat.					Scénario présenté avec clarté. Rythme uniforme. L'espace utilisé met en valeur des éléments ou des moments de la réalisation. Proposition réaliste.					Scénario présenté avec clarté. Rythme adapté aux temps forts de l'enchaînement. Proposition optimisée dans la gestion du rapport risque/originalité.		
		Non-respect des exigences spécifiques à l'agrès = -1pt Non-respect des exigences de l'épreuve (nombre d'éléments, contraintes d'espace, de temps, chronologie) = -1pt												
Juge 03/20	Positionnement d'un niveau de prestation	De 0 à 1 point					De 1,5 à 2 points					De 2,5 à 3 points		
		Ne repère pas ou peu la difficulté des éléments exécutés. Identifie de façon approximative les fautes d'exécution.					Repère la plupart des éléments exécutés. Identifie globalement les fautes d'exécution.					Repère l'ensemble des éléments exécutés. Connait précisément les critères de notation.		

Principes d'élaboration de l'épreuve													
Réalisation libre présentée sur une fiche type qui comporte son scénario : nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau de difficultés. Des exigences techniques définies : respecter les groupes d'éléments à l'agrès et trois niveaux de difficulté. Des contraintes de temps : sol : entre 30 secondes et 1minute. Des contraintes d'espace : - sol : sur un praticable, au moins deux longueurs dont une diagonale ; - poutre : l'enchaînement est réalisé sur 2 longueurs dont au moins une complète, au moins un changement de face ; - barres : au moins un changement de face. Des contraintes chorégraphiques : sol : utilisation d'un support musical. La cotation des difficultés est référée au code UNSS en vigueur. Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécient la prestation. Un seul passage est autorisé. Avant la leçon d'évaluation, les gymnastes réalisent une répétition devant un groupe de juges (de préférence choisis). Chacun observe la production à l'aide d'une fiche, et renseigne le gymnaste sur sa prestation en présentant une ou des propositions pour l'améliorer.													
Degrés d'acquisition du niveau 5													
De 0 à 9 points													
De 10 à 20 points													
Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois A= 0,4, B= 0,6, C= 0,8, D= 1 point													
Note :	1,0 1,5 2,0 2,5 3,0					3,5	4,0	4,5	5,0	5,25	5,5	5,75	6,0
Points :	3,8	4,2	4,4	4,8	5	5,2	5,4	5,6	6,2	6,4	6,8	7,2	7,4
La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution. Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur (mais pas des fautes d'exécution et de chute liées à la réalisation de cet élément). Petites fautes de correction (liées à la tenue, à la présentation et au maintien) = -0,2 pts. Grosses fautes techniques (gainage, amplitude, placements segmentaires) = -0,5 pts. Chute = -1pt. En dessous de 8 éléments tout élément manquant est pénalisé de 2 points.													
De 0 à 1 points		De 1,5 à 2 points		De 2,5 à 3 points									
Scénario présenté avec clarté. Rythme uniforme, continuité de l'enchaînement. Proposition réaliste.		Scénario présenté avec clarté. Enchaînement construit avec rythme comprenant temps forts et temps faibles. Proposition optimisée dans la gestion du rapport risque/originalité.		Scénario présenté avec clarté. Rythme adapté aux temps forts de l'enchaînement. Proposition optimisée dans la gestion du rapport risque/virtuosité.									
Non-respect des exigences de l'épreuve (nombre d'éléments, contraintes d'espace, de temps, chronologie) = -1pt.													
De 0 à 2 points		De 2,5 à 3 points		De 3,5 à 4 points									
Repère la plupart des éléments exécutés. Identifie partiellement les exigences et les fautes d'exécution.		Repère l'ensemble des éléments exécutés. Connait précisément les critères de notation et les exigences de réalisation.		Pose une note qui reflète la difficulté et l'exécution des éléments et leur enchaînement.									
Jugement qui n'éclaire pas l'enchaînement. Les éléments repérés sont secondaires et ne permettent pas l'amélioration de l'enchaînement observé.		Repère les temps forts de l'enchaînement et fait des propositions pour améliorer l'exécution et la liaison des éléments.		L'observation réalisée permet de diversifier les propositions d'amélioration de l'enchaînement.									

GYMNASTIQUE AGRES	
Compétence attendue	
Niveau 5 Composer et présenter un enchaînement de huit éléments minimum issus de quatre familles gymniques distinctes et de trois niveaux de difficulté avec fluidité, amplitude et rythme. Juger consiste à identifier le niveau de difficulté des éléments présentés, et à apprécier la correction de leur réalisation et la qualité de leur enchaînement.	
Points à affecter	Éléments à évaluer
Difficulté 06/20	Équivalence entre les points de difficulté et la note
Exécution 07/20	Exécution
Composition 03/20	Présentation du scénario Respect des exigences et des contraintes
Juge 04/20	Positionnement d'un niveau de prestation

GYMNASTIQUE RYTHMIQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		Présentation d'une production collective à 1 ou 2 engins par 2, 3 ou 4 gymnastes. Le projet de l'enchaînement collectif est présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (éléments, niveau de difficulté spécifique à l'engin et corporelle, les formations et relations). Exigences : Groupe : 2, 3 ou 4 gymnastes, engins : au choix identiques ou non. Durée: 1.15 à 2 min. Espace délimité : au moins 10 m x 10 m Le support musical est au choix du groupe. Contrat de base : 3 formations différentes, 3 relations sans échange différentes, 3 échanges dont un collectif (si + de 2 gymnastes). Toutes les familles spécifiques à l'engin doivent être représentées. Toutes les familles corporelles (équilibres, sauts, déplacements, travail au sol, tours/pivots) doivent être réalisées par tous les gymnastes. Pour être validé, tout élément à l'engin doit être associé à un élément corporel et inversement. Le code de référence est le code UNSS en vigueur. Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécient la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.	
Niveau 4 Composer et présenter une production, dans le cadre d'une motricité médiée par l'engin (corde, cerceau, ballon, massues ou ruban), alliant des qualités optimales d'exécution et d'interprétation, en modalité collective (à deux et plus), dans le respect des règles comportementales. Maîtriser les moyens propres à l'écriture chorégraphique afin de communiquer à autrui.	Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4
		Niveau 4 non acquis de 0 à 9 points	de 10 à 20 points
Composition 06/20 Note collective	Difficulté 3 points	Chaque exercice d'ensemble peut avoir entre 8 et 12 difficultés pour une valeur maximale de 3 points. La valeur des difficultés sans échange se réfère au code UNSS en vigueur : A:0.10 B: 0.20 C:0.30 D:0.40... Les éléments pris en compte pour l'attribution des points de difficulté sont ceux qui figurent par ordre d'apparition sur la fiche type. L'exercice doit comprendre au moins 3 difficultés par échange avec la valeur A ou plus. Seuls les échanges par lancer sont considérés comme difficultés d'échange et ont les valeurs suivantes : échange D = 0.40 (0.10, difficulté A + 0.30 difficulté d'échange) ; échange E=0.50 (0.20, difficulté B + 0.30 difficulté d'échange). Une difficulté est validée à condition qu'elle soit exécutée sans perte d'engin durant son exécution. Toute difficulté réalisée avec un engin statique, immobile ou posé au sol ne sera pas comptabilisée. Chaque élément réalisé ne compte qu'une seule fois.	
Valeur artistique 3 points (espace, échanges, relations, richesse corporelle et à l'engin)	Exécution 03/20 Note collective	L'espace utilise plusieurs zones dans des trajets simples définis et respectés. Les échanges : synchronisés à distance moyenne. Les formations sont variées dans l'espace et le temps, des combinaisons apparaissent dans les relations-collaborations. Les familles sont présentes, simples et combinées.	L'espace utilisé est varié et contrasté. Totalelement investi. Les échanges sont synchronisés à grande distance. Organisation variée et originale des modalités de relations. Les familles présentes sont riches, complexes.
		De 0 à 1 points Le contrat de base est incomplet. La composition est parfois confuse ou heurtée par des arrêts (oublis d'enchaînement ou chute d'engin). La musique est un fond sonore.	De 1,5 à 2 points Le contrat de base est respecté. Les éléments choisis sont organisés, continus et cohérents. L'espace utilise valorise des moments de la réalisation. Le rythme à l'enchaînement, la musique accompagne le mouvement.
Contrat de base 1 point Relation musique-mouvement 2 points		De 0 à 1 points	De 2,5 à 3 points
		De 0 à 3 points	De 6,5 à 8 points
Exécution 08/20 Note individuelle	Technique à l'engin : 3 points Technique corporelle : 3 points Harmonie générale : 2 points		

		<p>Technique à l'engin : crispations sur l'engin, peu de mise à distance, fautes de plan, manipulations monotones.</p> <p>Technique corporelle : corps fléchi, appuis instables, regard posé sur l'engin, orientations et déplacements imprécis.</p> <p>Harmonie générale : prestation monotone, parasitée par l'émotion, des arrêts et hésitations.</p>	<p>Technique à l'engin : engin peu éloigné du corps, manipulations variées, quelques fautes de plan.</p> <p>Technique corporelle : corps tonique, appuis précis, regard horizontal, orientations et déplacements simples, symétriques, variés.</p> <p>Harmonie générale : prestation appliquée, concentrée.</p>	<p>Technique à l'engin : engin mis à distance, manipulations variées, maîtrise des changements de plans. Travail hors champ visuel.</p> <p>Technique corporelle : appuis précis, l'amplitude gestuelle accompagne les manipulations de l'engin. Les familles corporelles sont originales.</p> <p>Harmonie générale : prestation engagée, le gymnaste communique un sens.</p>
Rôle de juge 03/20	Positionnement d'un niveau de prestation	<p>De 0 à 1 point</p> <p>Connaissance approximative. Le jugement est sommaire sans argument.</p> <p>Identifie partiellement quelques éléments du contrat de base (échanges et formations).</p> <p>Repère essentiellement les grosses fautes d'exécution.</p>	<p>De 1,5 à 2 points</p> <p>Connaissance des critères de notation et des exigences de réalisation.</p> <p>Identifie globalement les fautes d'exécution.</p> <p>Peut juger un domaine avec un nombre de critères restreint (valeur technique, exécution...).</p>	<p>De 2,5 à 3 points</p> <p>Connaissance précise des critères de notation et des exigences de réalisation.</p> <p>Peut juger plusieurs domaines.</p>

GYMNASTIQUE RYTHMIQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		Présentation d'une production collective à 1 ou 2 engins par 4, 5 ou 6 gymnastes. Le projet de l'enchaînement collectif est présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (éléments, niveau de difficulté spécifique à l'engin et corporelle, les formations et relations).	
Niveau 5 : Composer et présenter une production, dans le cadre d'une motricité médiée par l'engin (corde, cerceau, ballon, masses ou ruban), alliant des qualités optimales d'exécution et d'interprétation, en modalité collective (à quatre ou plus), dans le respect des règles comportementales. Maîtriser et optimiser les moyens propres à l'écriture chorégraphique afin de communiquer à autrui.		Exigences :groupe : 4, 5 ou 6 gymnastes. Engins : au choix identiques ou non. Durée: 1.15 à 2 minutes. Espace délimité : de 10 m x 10 m à 13 m x 13 m. Le support musical est au choix du groupe. Contrat de base : 5 formations différentes, 3 relations sans échanges différentes, 3 échanges dont un collectif. Toutes les familles spécifiques à l'engin doivent être représentées. Toutes les familles corporelles (équilibres, sauts, déplacements, travail au sol, tours/pivots) doivent être réalisées par tous les gymnastes. Pour être validé, tout élément à l'engin doit être associé à un élément corporel et inversement. Le code de référence est le code UNSS en vigueur. Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécient la prestation. Si le contexte le permet, 2 passages peuvent être réalisés. Avant la leçon d'évaluation, les gymnastes réalisent une répétition devant un groupe de juges (de préférence choisis). Chacun observe la production à l'aide d'une fiche, et renseigne le groupe sur la prestation en présentant une ou des propositions pour l'améliorer.	
Points à affecter	Eléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5	
		de 0 à 9 points	de 10 à 20 points
Composition 06/20 Note collective	Difficulté 3 points	Chaque exercice d'ensemble peut avoir entre 10 et 14 difficultés pour une valeur maximale de 3 points. La valeur des difficultés sans échange se réfère au code UNSS en vigueur : A : 0.10 B : 0.20 C : 0.30 D : 0.40... Les éléments pris en compte pour l'attribution des points de difficulté sont ceux qui figurent par ordre d'apparition sur la fiche type. L'exercice doit comprendre au moins 3 difficultés par échange avec la valeur A ou plus. Seuls les échanges par lancer sont considérés comme difficultés d'échange et ont les valeurs suivantes : échange D = 0.40 (0.10, difficulté A + 0.30 difficulté d'échange) ; échange E = 0.50 (0.20, difficulté B + 0.30 difficulté d'échange). Une difficulté est validée à condition qu'elle soit exécutée sans perte d'engin pendant la difficulté. Toute difficulté réalisée avec un engin statique, immobile ou posé au sol ne sera pas comptabilisée. Chaque élément réalisé ne compte qu'une seule fois.	
Exécution 03/20 Note collective	Écriture chorégraphique 3 points (espace, échanges, relations, richesse corporelle et à l'engin)	L'espace utilise plusieurs zones dans des trajets simples définis et respectés. Les échanges sont synchronisés à distance moyenne. Les formations sont variées dans l'espace et le temps, des combinaisons apparaissent dans les relations-collaborations. Les familles sont présentes, simples et combinées.	L'espace utilisé est varié et contrasté, investi dans toutes ses dimensions. Les échanges sont synchronisés à grande distance. Organisation variée et originale des modalités de relations. Les familles présentes sont riches, complexes. Les principes de composition sont maîtrisés et exploités en fonction de l'intention. L'espace utilisé est investi dans toutes ses dimensions. Les échanges sont synchronisés à grande distance. Organisation originale et complexe des modalités de relations. Les familles corporelles et à l'engin sont complexes au service de l'intention.
Contrat de base : 1 point Relation musique/mouvement : 2 points		De 0 à 1 point Le contrat de base est respecté. Les éléments choisis sont organisés, continus et cohérents. L'espace utilisé valorise des moments de la réalisation. Le rythme est adapté aux temps forts de l'enchaînement, la musique accompagne le mouvement.	De 1,5 à 2 points Le contrat de base est respecté et enrichi. Les éléments choisis sont originaux et en cohérence avec l'intention chorégraphique. Le rapport musique/mouvement est au service de la composition. L'espace utilisé renforce le projet et donne du sens.
		De 2,5 à 3 points Le contrat de base est enrichi et élaboré autour d'éléments complexes et originaux, en cohérence avec l'intention chorégraphique. Le rapport musique/ mouvement, l'espace utilisé jouent sur le sens et l'émotion. L'enchaînement révèle un parti pris original qui allie virtuosité et esthétisme.	

Exécution 07/20 Note individuelle	Technique à l'engin : 2 points Technique corporelle : 3 points Harmonie générale : 2 points	de 0 à 2,5 points		de 3 à 5 points		de 5,5 à 7 points	
		Technique à l'engin : engin peu éloigné du corps, manipulations variées, quelques fautes de plan. Technique corporelle : corps tonique, appuis précis, regard horizontal, orientations et déplacements simples, symétriques, variés. Harmonie générale : expression appliquée, concentration, regard placé épisodiquement.		Technique à l'engin : engin mis à distance, changements variés, maîtrise des déplacements de plans. Travail hors champ visuel. Technique corporelle : appuis précis, l'amplitude gestuelle accompagne les manipulations de l'engin. Les familles corporelles sont originales. Harmonie générale : expression engagée, regard placé, le gymnaste communique un sens.		Technique à l'engin : engin mis à distance, manipulations complexes et originales. Travail hors champ visuel dominant. Prises de risques maîtrisées. Technique corporelle : appuis précis, l'amplitude gestuelle est au service des manipulations de l'engin. Les familles corporelles sont originales. Harmonie générale : expression engagée, regard significatif, le gymnaste communique une émotion.	
Rôle de juge 04/20 Note individuelle	Positionnement d'un niveau et enrichissement de la prestation	De 0 à 2 points		De 2,5 à 3 points		De 3,5 à 4 points	
		Identifie globalement les fautes d'exécution. Peut juger un domaine avec un nombre de critères restreint (valeur technique, exécution...). Jugement qui n'éclaire pas l'enchaînement. Les éléments repérés sont secondaires et ne permettent pas l'enrichissement de l'enchaînement observé.		Connaissance précise des critères de notation et des exigences de réalisation. Peut juger plusieurs domaines. Repère les temps forts de l'enchaînement et fait des propositions pour éliminer les éléments superflus et/ou pour développer certains procédés amorcés.		Connaissance précise des critères de notation et des exigences de réalisation. Peut juger l'ensemble des domaines. L'observation réalisée permet de diversifier les propositions de développement et d'amélioration de l'enchaînement.	

Compétences propres 4 - CP4

BASKET- BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		<ul style="list-style-type: none"> • Matchs à 4 contre 4, sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. • Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1' pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</p> <p>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 organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par la perte d'un point sur la note de défense. <p>La défense de zone en basket-ball ne permet pas un équilibre du rapport de force attaque/défense. Elle relève si elle est enseignée du niveau 5</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	Pertinence de l'organisation collective. Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est favorable de 4 à 6 points Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible, avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement des équipiers.</p>
	En défense (4 points)	<p>Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). La pression directe sur le porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.</p>	<p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).</p>	<p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace.</p>
		<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>		
Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.		<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. 0 point</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. 1 point</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe. 2 points</p>
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.	<p>Joueur interrompt De 0 à 4,5 points Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, appuie mal la distance utile de passe).</p>	<p>Joueur engagé et réactif De 5 à 8 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p>	<p>Joueur ressource De 8,5 à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ou à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran, se démarque côté ballon et/ou à l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif). Défenseur : contribue individuellement au gain de ballons. et articule ses actions avec celles de ses partenaires.</p>
	En défense (4 points) Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque/défense.	<p>Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.</p>	<p>Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.).</p>	

BASKET-BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue Niveau 5 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaque (pénétration, fixation, renversement, alternance jeu intérieur/jeu extérieur) face à une défense placée.	Points à affecter	Degrés d'acquisition du niveau 5			
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points	
Éléments à évaluer Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes. En attaque (4 points) En défense (4 points)	10/20	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré dans un jeu à effectif complet de 0 à 3,5 pts Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition). Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).	Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable dans un jeu à effectif complet de 4 à 6 pts Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace.	Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées dans un jeu à effectif complet de 6,5 à 8 pts Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse. Organisation offensive créatrice d'incertitudes construite sur l'utilisation de postes de jeu, de principes de jeu variés (jouer à 2, à 3, déformer la défense...), et une occupation rationnelle du terrain, appropriées au type de défense rencontrée. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés. Choix approprié d'une organisation défensive (homme à homme, zone, zone press, etc.) pour s'adapter aux points forts et points faibles de l'équipe adverse L'équipe peut justifier ses choix stratégiques défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.	
Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score. Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (6 points) En défense (4 points)	10/20	Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points. Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score 1 point	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe. 2 points	Joueur engagé et réactif de 0 à 4,5 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir). Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.)	Joueur ressource : organisateur, décisif et garant de l'organisation collective de 8,5 à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Côté ballon et à l'opposé du ballon, en attaque et en défense. PB : utilise ses points forts, pour créer du danger pour lui et pour ses partenaires. NPB : coordonne ses actions aux autres NPB pour porter le danger dans les zones de mises en danger choisies. Défenseur : coordonne ses actions à celles de tous les autres défenseurs pour respecter le dispositif choisi et participer au rebond défensif collectif. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.

FOOTBALL		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue				
10/20	Niveau 4	Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.	<p>Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe.</p> <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</p> <p>Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concentration sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé au pied et ballon au sol par le gardien depuis sa surface.</p>	
	Points à affecter	<p>Éléments à évaluer</p> <p>Pertinence de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe.</p> <p>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes En attaque (4 points)</p> <p>En défense (4 points)</p>	<p>Niveau 4 non acquis</p> <p>De 0 à 9 points</p> <p>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 pts Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Seuls un à deux joueurs participent réellement à l'attaque, les autres réalisent des appels de balle en profondeur peu opportuns. Quelques tirs au but.</p> <p>Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). Les récupérations du ballon dépendent uniquement d'initiatives individuelles. La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.</p>	<p>Degrés d'acquisition du niveau 4</p> <p>De 10 à 16 points</p> <p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 pts Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</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). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace et partage des repères communs pour déclencher la récupération collective du ballon.</p>
		<p>Efficacité collective (2 pts) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</p>	<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p> <p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score 1 point</p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concentration, font basculer le score en faveur de l'équipe. 2 points</p>
		<p>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.</p> <p>En défense (4 points) Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque/défense.</p>	<p>Joueur intermittent Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p> <p>Joueur engagé et réactif Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : conserve le ballon sous pression modérée et donne une finalité à son dribble : cherche le duel, la fixation, le une-deux utilise des passes précises dans le jeu court et est capable de jouer long, centre et tire de manière opportune. NPB : par son déplacement se sort du marquage adverse et offre des solutions de passe pertinentes dans différents espaces de jeu (appels, appui, soutien, orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir). Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.).</p>	<p>Joueur ressource Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés, etc.). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (cours croisées, permutations, attire la défense, etc.). Défenseur : gagne le plus souvent ses duels Article ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement et recul, gêne le tir, etc.).</p>

FOOTBALL		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue					
10/20	Niveau 5	<p>Matchs à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe.</p> <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</p> <p>Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concentration sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé au pied et ballon au sol par le gardien depuis sa surface.</p>			
	Points à affecter	Degrés d'acquisition du niveau 5			
	Éléments à évaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points	
10/20	Pertinence de l'organisation collective	<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 0 à 3,5 pts</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.</p>			
	Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 4 à 6 pts</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu).</p> <p>Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/remplacement des équipiers. La durée des séquences de possession s'allonge.</p>			
	En attaque (4 points)	<p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>			
10/20	En défense (4 points)	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 pts</p> <p>Utilisation pertinente de l'alternance jeu court/jeu long. Exploitation du jeu dans les intervalles. Optimisation des phases de fixation, décalage et renversement de jeu. Variations volontaires et maîtrisées du rythme de jeu en différenciant phases de préparation, de déséquilibre et de finition. Des occasions franches de but viennent ponctuer les temps forts offensifs.</p>			
		<p>Mise en place d'un bloc compact, articulé et mobile (à l'intérieur des lignes et entre les lignes) dès la perte du ballon pour freiner la progression et/ou reconquérir le ballon au plus tôt. Positionnement du bloc différencié (bas, médian ou haut) en fonction du contexte de jeu et du score.</p>			
		<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>			
10/20	Efficacité collective	<p>Matchs souvent perdus.</p> <p>Effets : des moments de domination au cours du jeu sont réparables.</p>			
	Gain des rencontres	<p>Matchs perdus = matchs gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p>			
	Évolution du score.	<p>1 point</p>			
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective	<p>Joueur engagé et réactif de 0 à 4,5 points</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : conserve le ballon sous pression modérée et donne une finalité à son dribble : cherche le duel, la fixation, le one-two. Utilise des passes précises dans le jeu court et est capable de jouer long, centre et tire de manière opportune.</p> <p>NPB : par son déplacement se sort du marquage adverse et offre des solutions de passe pertinentes dans différents espaces de jeu (appels, appui, soutien, orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p>			
	En attaque (5 points)	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif de 5 à 7,5 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée le danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés, etc.).</p> <p>NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense, etc.).</p>			
	En défense (5 points)	<p>Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.).</p>			
10/20	Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif de 5 à 7,5 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée le danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés, etc.).</p> <p>NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense, etc.).</p>			
	Réaction au changement de statut défense/attaque.	<p>Défenseur : gagne ses duels. Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement et recul, gêne le tir, etc.).</p> <p>Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concentration.</p>			
		<p>Joueur ressource : complet, décisif et garant de l'organisation collective de 8 à 10 points</p> <p>PB : est capable de créer le danger dans les différentes phases de jeu, dans des espaces restreints et sous forte pression temporelle. Crée de l'incertitude par la richesse de son répertoire technique et l'utilisation de feintes.</p> <p>NPB : se démarque avec efficacité dans des espaces et intervalles réduits : se présente dans le bon timing à l'intérieur du bloc adverse et/ou exploite la profondeur dans le dos de la défense.</p> <p>Ouvre des angles de passe permettant d'initier et/ou de poursuivre du jeu combiné.</p> <p>Défenseur : maîtrise son rôle au sein de sa ligne défensive et compense lors des situations de déséquilibre du bloc (décrochage, dédoublement, etc.).</p> <p>Initie la récupération collective du ballon.</p> <p>Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concentration.</p>			

HANDBALL		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue					
Niveau 4		Matchs à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les 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 organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du handball à 7. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut être rapide.			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4		
10/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective	L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré	L'équipe fait basculer le rapport de force quand il est favorable ou déséquilibré	
	Degré d'organisation collective de l'équipe.	Organisation offensive peu repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse, utilisation dominante du couloir de jeu direct.	Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Echanges qui créent le déséquilibre.	Adaptation collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu).	
10/20	Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes	Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.	L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.	Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement constant des équipiers.	
	En attaque (4 points)	Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). Les récupérations du ballon dépendent uniquement d'initiatives individuelles.	Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en coupant l'accès au but, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).	Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profilable à la défense-protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace.	
	En défense (4 points)	La pression directe sur le PB fait parfois perdre la balle à l'attaque.			
		Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.			
	Efficacité collective (2 points)	Matchs souvent perdus.	Matchs gagnés.	Matchs gagnés.	
	Gain des rencontres	Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation font basculer le score en faveur de l'équipe.	
	Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	0 point	1 point	2 points	
	Efficacité individuelle du Joueur dans l'organisation collective	Joueur intermittent	Joueur engagé et réactif	Joueur ressource	
	En attaque : (6 points)	Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.	Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.	Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.	
	En défense : (4 points)	PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable.	PB : joue en mouvement dans les intervalles, avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision sur un partenaire qui s'engage vers le but. Conserve le ballon sous pression.	PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, efficacité des tirs dans différents secteurs, passe décisive à un partenaire placé favorablement).	
	Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle.	NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).	NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).	NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran ou bloc). Joueur disponible pour une passe décisive.	
	Réaction au changement de statut défense/attaque.				
	En défense : (4 points)	Défenseur : cherche à ralentir la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.	Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (neutralise le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.).	Défenseur : gagne le plus souvent ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir.	
	Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.			Article : ses actions avec ses partenaires (harcèle, neutralise le PB, dissuade, intercepte et aide).	
	Réaction au changement de statut attaque/défense.				

HANDBALL		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue					
Niveau 5: Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaques (s'infiltrer, surpasser, contourner) face à une défense placée.		<p>Matches à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les 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 organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du handball à 7. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut être rapide.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5			
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points	
10/20	Pertinence de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe.	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré De 0 à 3,5 points Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable De 4 à 6 points Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions ou enclenchements impliquant plusieurs partenaires (circulations de balle et déplacements de plusieurs joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu).	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable malgré des contraintes spatiales et temporelles fortes De 6,5 à 8 points Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse. Organisation offensive, appropriée au type de défense rencontré, créatrice d'incertitudes et construite sur l'utilisation de postes spécifiques, de principes de jeu variés et d'une occupation rationnelle du terrain. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.	
	Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes En attaque (4 points)	L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.	Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers.	Choix approprié d'une organisation défensive, capable de s'adapter et d'évoluer en fonction des points forts et des points faibles identifiés de l'équipe adverse. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.	
	En défense (4 points)	Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Recul progressif en freinant la montée de balle (aide au partenaire dépassé). Recherche à excentrer le PB.	Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'organisation défensive permet soit de gêner les tirs de loin soit les tirs aux 6 m. par une articulation des intentions tactiques de harcèlement, dissuasion, interception et aide des différents défenseurs en fonction de la position de la balle.	Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.	
10/20	Efficacité collective Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	0 point	1 point	2 points	
	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (5 points)	Joueur engagé et réactif de 0 à 4,5 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : joue en mouvement à travers les intervalles, avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision sur un partenaire qui s'engage vers le but. Conserve le ballon malgré la pression du défenseur. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver, appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).	Joueur ressource : organisateur et décisif de 5 à 7,5 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation. PB : crée le danger pour favoriser une rupture, gagne ses duels, efficacité des tirs à différents postes, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive. Joueur disponible pour une passe décisive.	Joueur ressource : complet, décisif et garant de l'organisation collective de 8 à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Côté ballon et à l'opposé du ballon, en attaque et en défense. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation. PB : utilise ses points forts, pour créer du danger pour lui et pour ses partenaires. Gagne le duel tireur/gardien de but en créant de l'incertitude pour celui-ci. NPB : coordonne ses actions aux autres NPB pour créer de l'incertitude autour ou dans la défense en fonction de la position de la balle.	
	En défense (5 points)	Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (neutralise le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.	Défenseur : se déplace rapidement pour fermer les intervalles en défense. Harcèle le porteur de balle.	Défenseur : coordonne ses actions et communique avec ses partenaires en vue d'une adaptation rapide de la défense.	

RUGBY		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence attendue		<p>Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50 m x 40 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori.</p> <p>Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 10 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied indirect (donc tactique) sur tout le terrain. Le placement est interdit au-dessus des abdominaux, tout comme un placement retournant le porteur de balle à l'envers.</p> <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</p>				
10/20	Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4			
		Niveau 4	De 0 point	à 9 points	De 10 points	à 20 points
		Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes	L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable Continuité de jeu soit : - par un jeu latéral de passes conclu par une avancée aléatoire ; - par un jeu dans l'axe profond en relais successifs conduit par une avancée plus significative (la même forme de jeu se poursuit jusqu'au blocage, perte ou marque).	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 4 à 6 points Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser. Alliance de jeu groupe/jeu déployé déséquilibrant et libérant des espaces. Le choix de la forme de jeu groupé ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé/jeu déployé/jeu au pied). L'équipe avance même en infériorité numérique Continuité du jeu plus assurée malgré une distribution de rôles pas toujours adaptée. Placement constant des équiépiers, mais remplacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu.	
		En attaque (4 points)				
		En défense (4 points)				
10/20	Efficacité collective Gain des rencontres/Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score		En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus			
			Continuité aléatoire : rupture de jeu 0 point	Continuité observable : séquence de jeu plus longue 1 point	Continuité assurée : de plus en plus de longues séquences 2 points	
	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective	Joueur intermittent et/ou dangereux impliqué quand le ballon se déplace vers lui	Joueur engagé et réactif Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires. PB : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision. NPB : soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, ne se replace pas assez vite en largeur et profond pour assurer la circulation de balle.			
	En attaque (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle	PB : avance, se fait bloquer le ballon, ou passe approximativement selon la présence du défenseur. NPB : soutient plutôt à côté, réagit tardivement pour aider au contact le partenaire.	Défenseur : plaque et/ou bloque : Si proche du regroupement, lutte pour tester et récupérer. Si loin du regroupement, se replace sur une ligne de façon irrégulière, pour protéger les côtés.			
	En défense (4 points) efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle	Défenseur : bloque un adversaire sans vitesse, accroche et freine un joueur lancé. Rarement récupérateur dans la zone de combat. Action défensive dangereuse.	Joueur ressource : organisateur et décisif Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (fixe et décale, gagne à 1 c 1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense). NPB : change son déplacement pour répondre au choix du porteur, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste, sait se positionner en 2ème rideau offensif et s'intercaler pour surprendre la défense. Défenseur : adapte sa conduite à la situation (presse haut, freine, pilote le coulisage de la ligne). Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon. Supplée un partenaire dépassé.			

RUGBY		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue					
Niveau 5		<p>Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50 m x 40 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 14 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied sur tout le terrain). Le placage est interdit au-dessus des abdominaux, tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers.</p> <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5			
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 16 points	De 17 points à 20 points	
10/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective Degré d'organisation collective Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes En attaque (4 points)	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 0 à 3,5 points Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser. Alternance de jeu groupe/jeu déployé déséquilibrant et libérant des espaces. Le choix de la forme de jeu groupé ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré. Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression. Contestation au point de blocage (regroupement) et sur les bords, mais tendance parfois à trop s'engager en nombre dans le regroupement.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur, qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable de 4 à 6 points Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé/jeu déployé/jeu au pied). Déplacements coordonnés des joueurs, variation du rythme de jeu. Continuité du jeu plus assurée malgré une distribution de rôles pas toujours adaptée. Placement constant des équiépiers, mais remplacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur en gérant collectivement les temps forts et temps faibles de 6,5 à 8 points Organisation collective offensive réactive, créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (mixage des 3 formes de jeu, circulation coordonnée du ballon et des joueurs, variation collective du rythme de jeu). Capacité à tenir des rôles stratégiques dans l'organisation collective. Distribution et redistribution des rôles adaptées. Placement et remplacement constant des coéquiépiers.	
	En défense (4 points)	Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.	Ligne défensive pressant haut après plusieurs temps de jeu, coulisant, apparition d'une couverture en arrière du 1er rideau. Fait reculer l'attaque, provoque des récupérations dans la ligne d'affrontement.	1ère ligne défensive pressant haut, coulisant selon le contexte, en reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1er rideau.	
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score	Possession non significative, peu de marque 0 point	En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus Temps de possession croissant, marques ponctuelles 1 point	Possessions longues conclues plus régulièrement 2 points	
10/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle	Joueur engagé et réactif. De 0 à 4,5 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires. PB : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision. NPB : soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol. ne se replace pas assez vite en largeur et profondément pour assurer la circulation de balle. Défenseur : plaque et/ou bloque : Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer. Si loin du regroupement, se replace sur une ligne de façon irrégulière, pour protéger les côtés.	Joueur ressource : organisateur et décisif De 5 à 8 points Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées avec ses partenaires au moment « juste ». PB : crée un danger pour favoriser une rupture (fixe et décale, gagne à 1 c 1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense). NPB : change son déplacement pour répondre au choix du porteur, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste, sait être utile loin du ballon. Défenseur : adapte sa conduite à la situation (presse haut, freine, pilote le coulisage de la ligne). Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon Supplée un partenaire dépassé. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.	Joueur ressource : organisateur et décisif, garant de l'organisation collective De 8,5 à 10 points Joueur capable d'anticiper, de renforcer la cohésion de l'équipe, de transformer les choix tactiques. PB : joue au pied pour un partenaire en mouvement. Feinte la transmission et réalise des passes viliées des deux côtés. Alterne le sens du jeu avec efficacité. NPB : arrive lancé à hauteur du PB dans l'intervalle et/ou joue un rôle de leurre pour déjouer la défense. Défenseur : - presse haut sur son adversaire direct qu'il soit ou non PB et défend en avançant ; - plaque puis conteste immédiatement le ballon ; - se déplace dans le 2ème rideau en fonction du ballon. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.	
	En défense (4 points) efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle				

VOLLEY BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue				
Niveau 4 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.		<p>Matches à 4 contre 4, sur un terrain de 14 m sur 7 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute au moins deux rencontres en 25 points au tie-break contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres, un temps de concentration sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2 m à 2,30 m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		Niveau 4 non acquis De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	<p>Pertinence et efficacité de l'organisation collective</p> <p>Degré d'organisation collective de l'équipe.</p> <p>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes.</p> <p>En attaque (4 points)</p> <p>En défense (4 points)</p>	<p>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable</p> <p>de 0 à 3,5 points</p> <p>La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse.</p> <p>Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse.</p> <p>Organisation identifiable au début de chaque point (en réception) mais qui ne s'adapte pas en cours de jeu. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon.</p>	<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</p> <p>de 4 à 6 points</p> <p>Mises en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant.</p> <p>Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant.</p> <p>Organisation défensive identifiable en situation de jeu.</p> <p>Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable</p> <p>de 6,5 à 8 points</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse.</p> <p>Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements de plusieurs joueurs coordonnés. Variation du rythme de jeu).</p> <p>Échanges décisifs qui créent le danger.</p> <p>Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement des équiépiers.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score.</p> <p>Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.</p>
	<p>Efficacité collective (2 points)</p> <p>Gain des rencontres</p> <p>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</p>	<p>Matches souvent perdus.</p> <p>Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p> <p>0 point</p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p> <p>1 point</p>	<p>Matches gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concentration, font basculer le score en faveur de l'équipe.</p> <p>2 points</p>
10/20	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p>En attaque (6 points)</p> <p>Prise de décisions en tant que joueur porteur de balle et joueur non porteur de balle.</p> <p>Prise de décisions dans la relation PB/NPB</p>	<p>Joueur intermittent de 0 à 4,5 points</p> <p>Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.</p> <p>Deviend attaquant si la balle est facile.</p> <p>PB : donne du temps à son partenaire.</p> <p>NPB : réagit pour aider.</p>	<p>Joueur engagé et réactif de 5 à 7,5 points</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p>Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu.</p> <p>PB : met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée, etc.). La mise en jeu est placée.</p> <p>NPB : offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque.</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif de 8 à 10 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>Anticipe le changement de statut attaque/défense pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence.</p> <p>PB : passes décisives qui prennent en compte les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse. Le service met l'équipe en danger.</p> <p>NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse).</p> <p>Défenseur : réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées.</p> <p>Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.</p>
	<p>En défense (4 points)</p> <p>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.</p>	<p>Défenseur : met du temps à changer de statut attaque-défense.</p> <p>Relève les balles faciles.</p>		

VOLLEY BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue					
Niveau 5	Pertinence de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes. En attaque (4 points) En défense (4 points)	Degrés d'acquisition du niveau 5			
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points	
		Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré dans un jeu à effectif complet de 0 à 3,5 points Mises en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant. Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant. Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.	Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable dans un jeu à effectif complet de 4 à 6 points Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements de plusieurs joueurs coordonnés. Variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/remplacement des équipiers.	Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées. dans un jeu à effectif complet de 6,5 à 8 points Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de joueurs (circulations de balle et déplacements de tous les joueurs coordonnés. Variation collective du rythme de jeu). Continuité du jeu assurée par une distribution de postes adaptée, un placement/remplacement des équipiers. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction des points forts adverses identifiés. Organisation défensive prévue dès le service de son équipe (inclure le 3ème franchissement de filet). Coordination de la défense haute et de la défense basse adaptée à l'attaque adverse. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques, défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.	
10/20	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.			
		0 point	1 point	2 points	
		Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe.	
10/20	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (6 points) En défense (4 points)	Joueur engagé et réactif de 0 à 4,5 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu. PB : met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée, etc.). La mise en jeu est placée. NPB : offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque.	Joueur ressource: organisateur et décisif de 5 à 7,5 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Anticipe le changement de statut attaque/défense pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence. PB : passes décisives qui prennent en compte les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse. Le service met l'équipe en danger. NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse). Défenseur : réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.	Joueur ressource : organisateur, décisif et garant de l'organisation collective de 8 à 10 points Le joueur utilise les qualités athlétiques et tactiques liées à son poste de jeu. PB : le serveur varie les mises en danger. Le passeur cherche à surprendre le contre et l'organisation défensive adverse. L'attaquant utilise ses qualités athlétiques NPB : il contribue à offrir plusieurs solutions d'attaque dans le cadre d'un schéma tactique défini. Défenseur : il respecte la stratégie défensive adoptée. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.	

BADMINTON EN SIMPLE		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		<p>Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service et décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).</p> <p>À l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'un set) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien).</p> <p>(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis		
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 16 points	De 17 points à 20 points
Niveau 4 Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui seront peu ou pas mises en œuvre. L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires.	Le candidat a identifié certains de ses points forts, il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît. L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu du candidat.	Le candidat identifie quelques points faibles et quelques points forts de son adversaire. Il adapte son jeu. La stratégie du joueur s'adapte efficacement à l'évolution du score.
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique. Variété, qualité et efficacité des actions de frappes. Rapidité et équilibre des déplacements, placements et remplacements.	Un coup prioritaire est utilisé pour tenter de rompre l'échange mais l'adversaire sort rarement du centre du jeu. La prise de raquette, unique, est efficace pour ce coup. Les déplacements sont fortement perturbés dès que l'adversaire varie ses trajectoires en longueur et direction. Le candidat sort progressivement du jeu de face et à l'ambule. Le remplacement est tardif, il s'effectue souvent après un temps d'observation du résultat de la frappe.	Le candidat utilise plusieurs coups de manière complémentaire et produit des trajectoires rasantes et courtes ; hautes et longues ; variées en direction pour amener la rupture de l'échange. Des trajectoires rapides et descendantes peuvent apparaître. Ces frappes obligent l'adversaire à sortir souvent du centre du jeu. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression. Le candidat frappe le volant de profil avec une prise efficace et se replace régulièrement mais souvent après un temps de rééquilibration.	Le candidat utilise des coups variés et pertinents pour construire la rupture sans toutefois réussir à les masquer : les volants sont pris tôt (hauts) et différents paramètres (direction, haut, long) au cours du même échange, en fonction du retour de l'adversaire, sont utilisés. La vitesse des volants peut devenir un atout. Les trajectoires obligent l'adversaire à sortir nettement du centre du jeu. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Le remplacement, quasi systématique, prend parfois en compte les possibilités de retour adverse.
05 /20	Gain des rencontres	0 point Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	1.25 point Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	2 2.25 points Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
	Classement au sein de chaque poule : 2 points	Les élèves se voient attribuer de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.		

BADMINTON EN SIMPLE		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue		<p>Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 21 points avec 2 points d'écart (pour un score maxi de 25 points). Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service, décompte des points). Une pause d'une durée de 1 minute est effectuée à 11 points.</p> <p>Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau très proche (1).</p> <p>A l'issue d'une phase de jeu (11 points ou 1er set) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien)</p> <p>A l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).</p> <p>(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5			
		0 point	9 points	10 points	16 points
04/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.		Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.	
	Qualité des techniques au service de la tactique	Le candidat cherche à « déséquilibrer » l'adversaire en utilisant les trois paramètres (vite, haut, long) au cours du même échange mais des erreurs tactiques apparaissent régulièrement. Les actions de frappes puissantes sont souvent efficaces, les amortis ou contre amortis le sont peu ou pas. Il y a peu de changements de prises.		Les volants sont pris tôt (la raquette est bien placée dans les moments d'attente). Le candidat frappe le volant de profil avec une prise adaptée. Les actions de frappes utilisées pour « déséquilibrer » l'adversaire sont variées et souvent efficaces tout en restant souvent « lisibles » L'adversaire doit sortir nettement et très régulièrement du centre du jeu pour assurer la continuité de l'échange.	
10/20	Variété, qualité et efficacité des actions de frappe. Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et remplacements.	Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de faible pression. Le remplacement prend peu en compte l'évolution du jeu.		Le facteur vitesse, le jeu au filet et la désinformation (dissociations segmentaires spécifiques efficaces) sont déterminants pour le gain de l'échange	
				La prise est toujours adaptée	
				Le terrain est utilisé dans sa quasi-totalité (déplacements et trajectoires) ; les déplacements et les remplacements (au centre du jeu) sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression), ils sont facilités par des options tactiques pertinentes.	
02/20	Le candidat gère son engagement et organise la pratique	Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir des rôles dans l'organisation mais ne les remplit pas correctement.		Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir la plupart des rôles utiles à l'organisation mais peut se retrouver en difficulté dans des situations inhabituelles.	
04/20	Gain des rencontres	0 point Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	1 point Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	1,25 point Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).	1,75 point Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 2 points				
	Classement au sein de chaque poule : 2 points	Les élèves se voient attribuer de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.			

TENNIS DE TABLE		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		Les matchs se jouent en deux manches gagnantes de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table (table, service, décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). À l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'une manche) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien). À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non).		
Niveau 4 Pour gagner le match, faire des choix tactiques. Construire le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).		(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou non, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Par ailleurs, un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		Niveau 4 non acquis	De 10 points à 16 points	De 17 points à 20 points
05/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	De 0 point à 9 points L'analyse du temps de jeu précèdent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui ne seront pas forcément mises en œuvre (le candidat continue comme dans le temps de jeu précédent). L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires.	Le candidat a identifié certains de ses points forts, il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît. L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu du candidat.	Le candidat identifie quelques points faibles et quelques points forts de son adversaire. Il adapte son jeu. La stratégie du joueur s'adapte efficacement à l'évolution du score.
10 /20	Qualité des techniques au service de la tactique Variété, qualité et efficacité des frappes. Rapidité et équilibre des placements, déplacements et replacements.	Le candidat utilise prioritairement une arme d'attaque pour rompre l'échange : smash ou alternance rapide de placements de balle. Le service, par ses variations, est perçu comme une entrée dans le duel. Le candidat différencie son placement coup droit/revers dans les phases de moindre pression. Le remplacement est inexistant, tardif ou très déséquilibré.	Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse et le placement de la balle, un début de rotation apparaît. Le candidat systématise un placement efficace (mise à distance) sur des balles excentrées dans les phases de jeu de moindre pression. Le remplacement devient régulier mais il reste assez tardif.	Les rotations de balle sont différenciées au service puis pendant l'échange. Les déplacements sont suffisamment rapides et équilibrés pour défendre en bloc ou loin de la table. Le remplacement est systématique et équilibré.
05/20	Gain des rencontres Classement général par sexe au sein du groupe/classe : 3 pts	0 pt Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	1,25 pt Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	2,25 pts Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
	Classement au sein de chaque poule : 2 pts	Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.		

TENNIS DE TABLE		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence attendue						
<p>Niveau 5</p> <p>Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc.) face à un adversaire identifié.</p>		<p>Les matchs se jouent en trois manches gagnantes de 11 points avec 2 points d'écart (score maxi 14). Les règles essentielles sont celles du tennis de table (table, service, service, décompte des points). A l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).</p> <p>Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1).</p> <p>À l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'une manche) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien).</p> <p>(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou non, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Par ailleurs, un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.</p>				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5				
		0 point	9 points	10 points	16 points	17 points 20 points
04/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.		Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet de jeu et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.		L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités. Le projet évolue de manière efficace au fur et à mesure de la rencontre.
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique	Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse et le placement de la balle, un début de rotation apparaît. La mise à distance est construite et stable dans des phases de jeu à pression moyenne. Le remplacement est tardif.		Le candidat varie efficacement son jeu. Les rotations sont efficaces au service et apparaissent dans le jeu. Des variations de rythme apparaissent, grâce à rebond. La prise de raquette est adaptée aux différents coups. Le remplacement est rapide et équilibré.		Les dissociations segmentaires spécifiques sont efficaces : toutes les rotations (lift, coupé et rotations latérales, sont utilisées pour créer ou contrer les effets adverses (lifter sur un coupé ou couper sur un coupé). La désinformation devient un élément du jeu. Le service prépare la 3ème balle. Les déplacements (latéraux et en profondeur) sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression). Les appuis sont dynamiques. Le remplacement intègre les éventualités du retour adverse.
02/20	Le candidat gère son engagement et organise la pratique	Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir des rôles dans l'organisation mais ne les remplit pas correctement.		Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir la plupart des rôles utiles à l'organisation mais peut se retrouver en difficulté dans des situations inhabituelles.		Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut tenir tous les rôles utiles au bon déroulement d'une compétition (niveau jeune officiel départemental UNSS).
04/20	Gain des rencontres	0 point Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	1 point	1,25 point	1,5 point	1,75 point
						2 points Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
	Classement au sein de chaque poule : 2 points	Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.				


BOXE FRANCAISE (SAVATE)		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		Chaque protagoniste réalise trois assauts libres face à trois adversaires différents. Ils se déroulent dans un espace délimité de 16 à 25 m ² . Un assaut est composé de deux reprises d'1'30, entrecoupées par une minute de repos. Les opposants sont de poids approchant ou de niveau homogène. Le contrôle des touches, des trajectoires et les échanges à distance sont les règles essentielles de la pratique en assaut. L'arbitrage est assuré par les élèves ; il s'ancre dans la tradition (rituel), guide les comportements et les évalue (éthique).		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		Niveau 4 non acquis De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
08/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans le système d'interaction attaque-défense : - Interaction continue - Distance - Mobilité	- construction d'actions isolées, sans interaction entre les tireurs - la distance de touche est perdue à la suite d'actions défensives (parades et esquives) parfois désorganisées - déplacements par impulsion-répulsion sans générer d'effet sur les déplacements de l'adversaire	- construction par les tireurs d'un échange de coups structuré majoritairement en deux temps, pour toucher le dernier : attaque-contre-attaque - les actions défensives succèdent au temps d'attaque adverse : la contre-attaque conduit à la touche - déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche	- construction par les tireurs d'un échange de coups structuré en plusieurs temps pour toucher le dernier : attaque/contre-attaque alternées des tireurs - les actions défensives s'intègrent dans le temps d'attaque adverse : l'arrêt de l'adversaire par l'utilisation des segments avant en trajectoire rectiligne conduit le plus souvent à finaliser l'échange en sa faveur - déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche et se replacer hors d'atteinte en cours d'échange
08/20	Rapports d'opposition (6 points) - projet sur le temps d'un assaut - projet sur le temps d'une reprise	Le tireur réussit à prendre l'avantage par intermittence au cours d'une reprise. Mais le temps passé dans le statut de dominé prévaut largement sur celui de dominant. L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est important et défavorable au tireur.	Le tireur peut prendre l'avantage dans la majorité des échanges d'une des deux reprises d'un assaut. Mais le temps passé dans les statuts de dominé ou de dominant est équilibré. L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est serré, défavorable ou favorable au tireur.	Le tireur a l'avantage dans la majorité des échanges de chaque reprise. Et le temps passé dans le statut de dominant prévaut sur celui de dominé. L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est important ou serré, mais égalitaire ou favorable au tireur.
	Gain de l'assaut (2 points)	Le tireur obtient au mieux une égalité sur trois assauts disputés. 0 point	Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés. 0,50 point	Le tireur obtient au moins deux victoires sur trois assauts disputés. 1,25 point
04/20	Arbitrage	L'arbitre fait débiter et stopper l'assaut en utilisant les commandements réglementaires. Ses interventions n'interviennent que lorsque la rencontre prend des allures confuses non conformes.	L'arbitre intervient avec opportunité dans le cours d'action en cas de non-respect des règles essentielles : contrôle, trajectoire, distance.	L'arbitre intervient avec opportunité dans le cours d'action en cas de non-respect des règles essentielles : contrôle, trajectoire, distance. Il utilise un vocabulaire approprié. Il est entendu des tireurs et des juges.


BOXE FRANCAISE (SAVATE)		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		Chaque protagoniste réalise deux assauts libres face à deux adversaires différents. Ils se déroulent dans une enceinte (espace délimité) de 16 à 25 m ² . Un assaut est composé de trois reprises de 2', entrecoupées par une minute de repos. Dix minutes au moins séparent les deux assauts. Les opposants sont de poids approchant ou de niveau homogène. Le contrôle des touches, des trajectoires et les échanges à distance sont les règles essentielles de la pratique en assaut. L'arbitrage est assuré par les élèves ; il s'ancre dans la tradition (rituel), guide les comportements et les évalue (éthique).		
Niveau 5 Pour gagner l'assaut, optimiser un projet personnel technico-tactique pouvant s'adapter aux caractéristiques de l'adversaire.	Points à affecter	Degrés d'acquisition de la compétence de niveau 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
08/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/dominé : - Interaction continue - Distance - Mobilité	- en cas de supériorité temporaire, la domination s'exprime par une disponibilité motrice qui lui permet de se défendre ou d'attaquer, instantanément, sans pour autant exploiter l'espace délimité - en cas d'infériorité passagère, l'avantage est repris en se déplaçant et en se protégeant par des coups d'arrêts ou des ripostes, sans pour autant sortir de l'axe d'affrontement	- en cas de supériorité temporaire, la domination s'exprime par la contrainte imposée à l'adversaire à se déplacer en périphérie d'enceinte - en cas d'infériorité passagère, l'avantage est repris en rompant l'alignement imposé par l'adversaire et en se dégageant latéralement pour reprendre le contrôle du centre de l'enceinte	- en cas de supériorité temporaire, la domination s'exprime par le cadrage de l'adversaire. Une pression sur l'adversaire est maintenue sans qu'elle ne bloque l'échange - en cas d'infériorité passagère, l'avantage est repris sur la base d'une mobilité soigneusement organisée, en se dégageant latéralement sans reculer pour prendre au plus vite le contrôle du centre de l'enceinte
08/20	Rapports d'opposition (6 points) - projet sur le temps de l'assaut - projet sur le temps d'une reprise	Le tireur élabore une stratégie cohérente à partir de ses propres ressources et d'une des caractéristiques singulières de l'adversaire : morphologie (grand, petit), ou type d'organisation (garde ou garde inversée) ou profil dominant (attaquant, contre-attaquant).	Le tireur met en œuvre un plan d'action cohérent à partir de ses propres ressources et des caractéristiques combinées de l'adversaire : morphologie (grand, petit) ou type d'organisation (garde ou garde inversée), ou profil dominant (attaquant, contre-attaquant).	Le tireur associe dans le cours de l'action et au fil de l'assaut, son statut momentané et les moyens d'actions efficaces pour renverser le rapport de force en sa faveur. Il s'exprime à différentes distances de l'adversaire par des liaisons pieds-poings pour s'approcher, et poings-pieds pour s'éloigner selon le projet d'action en cours.
04/20	Gain de l'assaut (2 points)	Le tireur obtient au mieux une égalité sur trois assauts disputés. 0 point	Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés. 0,50 point	Le tireur obtient au moins deux victoires sur trois assauts disputés. 1,25 point
		Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés. 0 point	Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés. 0,50 point	Le tireur obtient au moins deux victoires sur trois assauts disputés. 1,25 point
04/20	Arbitrage	L'arbitre intervient dans le cours de l'action en cas de non-respect des règles essentielles. Il utilise un vocabulaire approprié et est entendu de tous.	L'arbitre intervient dans le cours de l'action en ciblant le non-respect des règles essentielles. Il utilise un vocabulaire approprié accompagné de la gestuelle officielle.	L'arbitre sait comment anticiper ce qui va se produire, il comprend ce qui se passe maintenant, et il réagit correctement en utilisant un vocabulaire approprié accompagné de la gestuelle officielle.

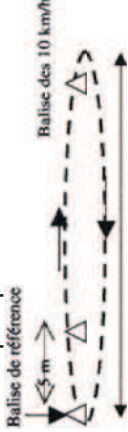
JUDO		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 3 minutes, entrecoupés de 6 à 10 minutes de repos. Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages et fait respecter les règles de sécurité. Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel défini. Les combattants sont répartis par groupe morphologique.		
Niveau 4	Combiner les techniques d'attaque et de défense pour affronter et dominer un adversaire en mettant en œuvre un projet stratégique dans une situation de randori.			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		Niveau 4 non acquis	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points
08/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans le système d'interaction attaque-défense : - préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement - technique d'attaque et de défense	Attaque : quelques attaques isolées, sans cohérence avec le comportement de Uke. Les actions de projection présentent peu de préparation et conduisent à une perte de contrôle possible. Dans la liaison debout-sol, des ruptures dans la continuité ne permettent pas d'utiliser les contrôles pour prolonger au sol ou maintenir l'immobilisation. Défense : posture raide, souvent sur l'arrière, bras tendus qui repoussent Tori. Quelques esquives sont repérables. Dans la liaison debout-sol, le combattant utilise quelques positions de fermeture.	Attaque : les saisies, déplacements et postures sont en cohérence avec une technique et une direction d'attaque. Dans la liaison debout-sol, Tori conserve au moins un contrôle, (du debout vers le sol) qui lui permet de prolonger au sol et d'immobiliser l'adversaire. Défense : le combattant reprend ponctuellement l'initiative en agissant sur les saisies, postures et déplacements. Dans la liaison debout-sol, il organise systématiquement sa défense en adoptant des positions de fermeture efficaces, il neutralise les retournements.	Attaque : les saisies, déplacements et postures sont en cohérence avec deux directions d'attaque adaptées aux déséquilibres de Uke. Enchaînement avant et arrière. Dans la liaison debout-sol, le contrôle permanent permet l'utilisation de plusieurs retournements et techniques d'immobilisation. Défense : la reprise d'initiative est quasi systématique : le combattant esquive les attaques de Tori et riposte. Dans la liaison debout-sol, il est capable de neutraliser les actions de Tori ou de fuir de façon organisée pour reprendre le combat debout.
08/20	Rapport d'opposition (6 points) : - gestion des trois randori	Le combattant n'utilise pas la situation favorable pour attaquer. Uke peut se rééquilibrer.	Le combattant produit des actions adaptées au rapport de force en cours. Il varie les attaques pour créer de l'incertitude. Lorsqu'il subit, il n'arrive pas toujours à reprendre l'initiative.	Le combattant impose saisie, posture, déplacement favorisé. Ses actions sont adaptées au contexte. Les reprises d'initiative sont rapides et quasi systématiques.
	Gain du combat (2 points)	Aucun avantage marqué → Yuko 0 point	Plusieurs Yuko → Wasa-ari 0,50 point	Ippon → Plusieurs Ippon 1,25 point
04/20	Arbitrage	Utilise un vocabulaire simple : « Hajime », « Mate ». Repère et intervient sur les sorties de la surface, et toutes les formes de dangers en mettant fin au combat.	L'arbitre annonce : - « Osae-komi » lorsque l'un des combattants immobilise l'autre au sol ; - « Toketa » pour toute sortie d'immobilisation.	L'arbitre se fait respecter par l'opportunité de ses interventions auxquelles il associe la gestuelle.

JUDO		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue				
Niveau 5		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 4 minutes, entrecoupés de 8 à 12 minutes de repos. Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages, les pénalités et fait respecter les règles de sécurité. Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel défini. Les combattants sont répartis par groupe morphologique et de niveau.		
Points à affecter		Degrés d'acquisition du niveau 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
08/20	Éléments à évaluer			
	Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/dominé : - préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement. - technique d'attaque et de défense	Attaque : les saisies déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans 2 directions différentes. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant, et actions répétées sont sans lien avec les actions d'Uke. La liaison debout-sol est réalisée, elle permet la continuité de contrôle dans le travail au sol. Défense : le combattant bloque et esquive efficacement sans pour autant contre-attaquer. Dans la liaison debout sol, il s'organise rapidement, adopte des positions de fermeture, neutralise les retournements.	Attaque : les saisies, déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans plusieurs directions. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant et actions répétées sont choisis en fonction de la réaction de Uke. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant de varier les formes de contrôles, de retournements et d'immobilisations. Défense : le combattant propose une contre-attaque et peut reprendre l'initiative suite à un blocage ou une esquive d'attaque. Dans la liaison debout-sol, il est capable de neutraliser les actions de Tori ou de fuir de façon organisée pour reprendre rapidement le combat debout.	Attaque : les saisies, déplacements et postures permettent à l'attaquant de provoquer et d'exploiter les réactions de Uke afin de le projeter dans plusieurs directions. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant d'immobiliser et de faire évoluer ses techniques en fonction des réactions de Uke. Défense : le combattant propose presque toujours une contre-attaque et reprend rapidement l'initiative après blocage ou esquive. Dans la liaison debout-sol, il organise sa défense dans un premier temps pour reprendre l'initiative en vue d'un passage d'une attitude défensive à une attitude offensive.
08/20	Rapport d'opposition (6 points) : gestion des caractéristiques de l'adversaire	Le combattant élabore une stratégie reposant sur quelques caractéristiques morphologiques simples de son adversaire.		
	Gain du combat (2 points)	Gagne 0 ou 1 randori sur 3 0 point	Gagne 2 randori sur 3 0,50 point	Gagne les 3 randori 1,25 point
04/20	Arbitrage	L'arbitre gère le combat. Il annonce les pénalités pour les situations dangereuses. Il est entendu de tous et maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et se place efficacement. Il annonce les pénalités pour les situations de défense excessive et de fausses attaques. Il maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et anticipe tous ses placements. Il est capable d'attribuer une décision conforme à l'évolution du combat, lorsqu'aucun avantage n'est marqué.

Compétences propres 5 - CP5

COURSE EN DURÉE		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue					
<p>Niveau 4</p> <p>Pour produire et identifier sur soi des effets différés liés à un mobile personnel, prévoir et réaliser une séquence de courses en utilisant différents paramètres (durée, intensité, temps de récupération, répétition, etc.).</p> <p>Schéma de principe :</p> <div></div> <p>(Ex. : pour une vitesse de 10 km/h, l'élève court 83 m à l'aller et 83 m au retour, en 1 minute).</p> <p>Tout autre dispositif est accepté dès lors qu'il permet le passage systématique de tous les candidats auprès de la balise de référence à chaque minute.</p>		<p>L'épreuve peut se réaliser au sein d'un dispositif permettant à chacun de courir en aller-retour à partir d'une balise de référence, à des vitesses allant de 5 à 20 km/h. D'autres balises seront installées pour matérialiser ces vitesses. La règle impose à tous les coureurs de repasser régulièrement et systématiquement dans une zone prédéfinie autour de la balise de référence (5 m d'avance ou de retard sont acceptés). Le dispositif est décrit ci-contre.</p> <p>Le candidat choisit, parmi les trois mobiles proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme :</p> <p>MOBILE 1 - Accompagner un objectif sportif.</p> <p>MOBILE 2 - Rechercher une forme optimale.</p> <p>MOBILE 3 - Récupérer, se détendre, affiner sa silhouette.</p> <p>Il construit le projet de sa séance de travail, prévue sur un temps de 30 minutes, hors échauffement. Il doit utiliser une forme de travail préalablement imposée par le jury à partir du carnet d'entraînement et en fonction du mobile choisi (travail continu, interval training...) sur une au moins des séquences proposées.</p> <p>Dans le projet présenté, le candidat précise le mobile choisi, la forme de travail imposée et construit sa séance en conséquence. Il indique les temps et les intensités des courses en km/h, les temps et les types de récupération, les sensations attendues, avant de commencer l'épreuve. Ses temps de course ou de récupération seront toujours structurés autour de blocs d'une minute (ex. : 2 x 15 "-15" ou 1 x 30"-30") et il devra procéder à 3 changements d'allure minimum pendant les 30 minutes.</p> <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 ainsi que les fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence, lui rappelle éventuellement son projet. Pour contrôler ses allures, l'élève ne bénéficie que d'une seule information sonore : un coup de sifflet toutes les minutes.</p> <p>A 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, 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 envisage les perspectives de transformation de sa charge d'entraînement à court terme.</p> <p>Une fiche individualisée fait apparaître l'objectif personnel poursuivi, la VMA et permet l'écriture de cette séance de travail, de sa réalisation effective, ainsi que des commentaires et conclusions. Cette fiche est un outil pour évaluer, concevoir et analyser.</p>			
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	de 0 à 09 pts	Degrés d'acquisition du niveau 4	de 10 à 20 pts
07	<p>Concevoir et mettre en œuvre une séquence de 30 minutes prévoyant, les temps de courses et intensités, les temps et types de récupérations, en fonction du mobile annoncé et de la forme de travail imposée.</p> <p>L'intégration (pour soi) de connaissances sur l'entraînement. La justification des choix.</p>	<p>Le projet d'entraînement n'est pas cohérent par rapport à l'objectif annoncé ou à la forme de travail imposée.</p> <p>L'ensemble des éléments de la séance est mal renseigné et/ou inadapté : objectif mal précisé, temps et intensités de course, temps et types de récupérations inadaptés.</p> <p>Le candidat ne sait pas justifier ses choix (volume de la charge de travail, etc.).</p>		<p>Le projet et les différents éléments le composant sont dans l'ensemble justifiés et cohérents : choix d'allures de course, de temps et de type 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 ou par ses sensations.</p>	<p>Le projet et les éléments le composant sont ici tout à fait adaptés à l'objectif annoncé et au potentiel réel (VMA) du candidat.</p> <p>La séance est personnalisée, justifiée par des connaissances précises sur l'entraînement, la diététique et par l'analyse de ses sensations.</p> <p>Les paramètres de la charge sont clairement explicités.</p>
10	<p>Produire un effort adapté à ses ressources et à son mobile.</p> <p>La connaissance de soi du candidat et sa capacité à réaliser le jour J ce qu'il a prévu. C'est la partie révélatrice, quel que soit le mobile retenu, de l'intégration d'allures de courses.</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 15 passages à la balise de référence ne sont pas satisfaisants (avance ou retard, fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence en fonction des mobiles).</p> <p>Les récupérations prévues sont mal contrôlées.</p>		<p>Le volume total de course est réalisé au moins à 90 % de ce qui est annoncé.</p> <p>Les vitesses annoncées sont maîtrisées : une vingtaine de passages à la balise de référence sont satisfaisants.</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.</p>
03	<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>Bilan sommaire ou partiellement erroné.</p> <p>Adaptation non envisagée ou non justifiée.</p>		<p>Bilan réaliste.</p> <p>Adaptation justifiée à partir des sensations éprouvées ou des connaissances sur l'entraînement et la diététique.</p>	<p>Bilan expliqué.</p> <p>Adaptation justifiée à partir des sensations éprouvées et des connaissances sur l'entraînement, la diététique.</p>

COURSE EN DUREE		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue				
03/20	<p>Niveau 5</p> <p>Pour produire et identifier sur soi des effets différés liés à un mobile personnel dans un contexte de vie singulier (préparation à une compétition, entretien physique, bien-être psychologique ...) concevoir et mettre en œuvre un projet personnalisé d'entraînement de course.</p> <p>Schéma de principe :</p> 	<p>L'épreuve peut se réaliser 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 22 km/h. D'autres balises seront installées pour matérialiser ces vitesses. La règle impose à tous les coureurs de repasser à chaque minute dans une zone prédéfinie autour de la balise de référence (5 m d'avance ou de retard sont acceptés). Le dispositif est décrit ci-contre.</p> <p>Le candidat doit choisir le mobile qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite obtenir à terme sur son organisme (mobile personnel élaboré dans un contexte de vie singulier) :</p> <p>MOBILE 1 - Accompagner un objectif sportif.</p> <p>MOBILE 2 - Rechercher une forme optimale.</p> <p>MOBILE 3 - Récupérer, se détendre, affiner sa silhouette.</p> <p>Pour répondre aux exigences de l'épreuve, il doit présenter une planification hebdomadaire d'entraînement et envisager des axes d'évolution de la charge de travail (durée, intensité, récupérations) afin de mettre en perspective la dynamique annuelle de son entraînement. Il détermine les méthodes d'entraînement les plus adaptées à son mobile personnel et l'organisation de son travail hebdomadaire. L'ensemble de ses choix doit être consigné dans son carnet d'entraînement.</p> <p>Le candidat doit construire le projet de deux séances de travail, chacune prévue sur un temps de 30 à 45 minutes, hors échauffement. Une forme de travail préalablement tirée au sort selon le mobile choisi (travail continu, fartlek, interval training, etc.) devra être utilisée dans la première séance. La forme de travail utilisée pour la seconde est laissée au libre choix du candidat, mais s'inscrit dans le principe de complémentarité des deux séances.</p> <p>A partir du carnet d'entraînement, chaque élève présente ses projets de séances par écrit. Il indique les temps et les intensités des courses en km/h, les temps et les types de récupération, ses sensations, avant de commencer l'épreuve. Ses blocs de course ou de récupération seront toujours un multiple de 1 minute et il devra procéder à au moins 3 changements d'allure pendant son entraînement, hors échauffement.</p> <p>Le candidat réalise ensuite la première séance qu'il a construite. Un de ses camarades, sous le contrôle de l'enseignant, relève ses retards et ses avances ainsi que les fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence. Pour contrôler ses allures, l'élève peut bénéficier d'une information sonore tout au long de la course.</p> <p>A 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 sur la qualité de son entraînement. Il explique les écarts éventuels entre projet et réalisation et apporte les corrections nécessaires à la séance suivante, proposée en début d'épreuve.</p>		
07/20	<p>Points à affecter</p> <p>Éléments à évaluer</p> <p>Concevoir</p> <p>Une planification à moyen terme comprenant au moins 2 séances complémentaires.</p> <p>Justifier la séquence d'entraînement présentée (temps de courses et intensités, temps et types de récupérations) en fonction du mobile personnel, de la forme de travail tirée au sort, de ses connaissances sur l'entraînement, de sa place dans le cycle envisagé.</p>	<p>La planification hebdomadaire du travail n'est pas référée au contexte de vie singulier, à la forme de travail tirée au sort, à des connaissances sur l'entraînement.</p> <p>La complémentarité des séances n'apparaît pas de façon explicite.</p> <p>La justification (quand elle existe) est évasive.</p> <p>0 à 3 points</p>	<p>La planification hebdomadaire du travail est cohérente au regard de l'objectif poursuivi. Le candidat identifie la complémentarité entre les 2 séances et s'appuie sur un principe d'alternance des techniques et/ou des stratégies d'entraînement.</p> <p>La séquence proposée et les différents éléments la composant sont dans l'ensemble justifiés et cohérents au regard des possibilités de l'élève et des effets visés.</p> <p>Le candidat sait expliquer ses options par des connaissances générales sur l'entraînement et par ses sensations.</p> <p>Les stratégies de régulation de la charge de travail à moyen terme sont envisagées mais restent imprécises tant sur le plan des motifs (pourquoi je fais évoluer) que des modalités (comment et en réponse à quels indices je fais évoluer ma charge).</p> <p>3,5 à 5 points</p>	<p>La séquence apparaît comme l'aboutissement d'un travail soigneusement planifié qui donne tout son sens à la programmation hebdomadaire.</p> <p>L'organisation de la 2ème séance prend en compte les risques de fatigue résiduelle de la première séance et une éventuelle surcompensation. La planification des stratégies d'entraînement prend tout son sens au regard des principes de sommation des charges hebdomadaires.</p> <p>Les modalités de régulation de la charge sont explicites et en cohérence avec le mobile.</p> <p>La justification s'appuie sur des connaissances précises de l'entraînement et des ressources du candidat. La référence au ressenti immédiat et différé est un motif explicite de régulation.</p> <p>5,5 à 7 points</p>
10/20	<p>Produire un effort adapté à ses ressources et à son objectif.</p> <p>C'est évaluer que le candidat se connaît et qu'il est capable de réaliser le jour J ce qu'il a prévu.</p> <p>C'est la partie révélatrice, quel que soit le mobile retenu, de l'intégration d'allures de courses.</p>	<p>L'échauffement est incomplet.</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 à la balise de référence ne sont pas satisfaisants (avance ou retard, fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence en fonction des mobiles). Agencement des séquences et des séances aléatoires. Les récupérations prévues sont mal contrôlées.</p> <p>0 à 4,5 points</p>	<p>L'échauffement contribue à garantir l'intégrité physique.</p> <p>Le volume total de course est réalisé au moins à 90 % de ce qui est annoncé.</p> <p>Les vitesses annoncées sont maîtrisées : entre 4 et 10 passages erronés à la balise de référence. Les charges de travail utilisées sont variées et complémentaires.</p> <p>Les récupérations prévues sont réalisées, parfois allongées indiquant quelques difficultés pour doser la charge de travail optimale.</p> <p>5 à 7,5 points</p>	<p>L'échauffement est adapté à l'intensité et à la durée de la séance prévue. Il contribue à garantir l'intégrité physique.</p> <p>Le volume total de course est réalisé.</p> <p>Les vitesses annoncées sont maîtrisées : 3 passages erronés ou moins à la balise de référence.</p> <p>Le dosage de la charge d'entraînement est pertinent et représente un temps de travail suffisant sur les 30' à 45' de la séance.</p> <p>8 à 10 points</p>
03/20	<p>Analyser</p> <p>Bilan de la séquence d'entraînement.</p> <p>Mise en perspective des transformations de la charge à court et moyen terme.</p>	<p>Bilan réaliste.</p> <p>Adaptation justifiée à partir des sensations éprouvées et/ou des connaissances sur l'entraînement et la diététique.</p> <p>La terminologie utilisée est adaptée.</p> <p>1,5 à 2 points</p>	<p>Bilan expliqué.</p> <p>La régulation de la charge actuelle d'entraînement est envisagée en fonction d'indices immédiats (difficulté, sensations) et différés (fatigue, courbatures). A partir du ressenti de la séance 1, l'élève modifie ou confirme le contenu de la séance suivante.</p> <p>2,5 à 3 points</p>	



(Ex. : pour une vitesse de 10 km/h, l'élève court 83 m à l'aller et 83 m au retour, en 1 minute)

Tout autre dispositif est accepté dès lors qu'il permet le passage de tous les candidats auprès de la balise de référence à chaque minute.

MUSCULATION		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		<p>Le candidat doit choisir parmi les trois objectifs 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) :</p> <p>MOBILE 1 - Accompagner un projet sportif (recherche d'un gain de puissance et/ou d'explosivité musculaire).</p> <p>MOBILE 2 - Conduire un développement physique en relation avec des objectifs d'entretien de la forme, de prévention des accidents (recherche d'un gain de tonification, de raffermissement musculaire).</p> <p>MOBILE 3 - Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés (recherche d'un gain de volume musculaire et/ou d'aide à l'affinement de la silhouette).</p> <p>Dans son carnet d'entraînement, le candidat a consigné, pour chaque groupe musculaire travaillé, la méthode de musculation la plus appropriée à l'objectif visé, le régime dominant de contraction musculaire, ainsi que le nombre et les caractéristiques de chaque série (nombre de rép., temps de récupération, intensité et types de contraction musculaires, rythme d'exécution).</p> <p>Lors de l'épreuve certificative, le candidat choisit 2 groupes musculaires pour lesquels il détermine un ou plusieurs exercices. Le jury lui impose un exercice complémentaire pour chacune des deux zones corporelles (tronc, membres) en tenant compte des choix qu'il a annoncés.</p> <p>Le candidat doit alors présenter de façon détaillée le plan d'une séance de 40 minutes comprenant plusieurs séquences dont un échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, un temps de récupération et les différents éléments permettant de justifier les propositions.</p> <p>Les objectifs étant différents, les élèves en groupes de deux ou trois peuvent s'organiser en fonction des besoins (matériel, pareur, etc.). Au cours de la séance, l'élève relève le travail effectivement réalisé et, par oral ou par écrit, justifie ses choix, identifie les sensations perçues, propose un bilan ainsi qu'une mise en perspective pour une séance d'entraînement future.</p>	
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis 0 à 9 points	Degrés d'acquisition du niveau 4 10 à 20 points
07/20	Concevoir Choix des caractéristiques des charges de travail au regard de l'objectif poursuivi. Justifications de la séance d'entraînement.	Le choix des types de charges et des groupes musculaires est vague et peu approprié au mobile et aux ressources. Méconnaissance des groupes musculaires. Peu de connaissance des différentes méthodes de musculation. La justification (quand elle existe) est évasive.	La séance apparaît comme un élément d'un programme de musculation structuré et planifié de façon cohérente. Les types de contractions musculaires choisis sont en relation étroite avec le mobile et les effets recherchés pour les groupes musculaires concernés. En vue d'un même objectif, différentes méthodes sont connues. L'élève est capable d'expliquer, justifier le choix des différents éléments composant sa séance.
		0 à 3 points	5,5 à 7 points
10/20	Produire Le respect des caractéristiques de la charge (méthode, régime de contraction, séries, répétitions, % de charge max, récupération) Mise en œuvre des principes d'une pratique en sécurité.	Échauffement peu pertinent voire inexistant. Les principes d'exécution de la méthode ne sont pas respectés (rythme, posture, amplitude, respiration). Les techniques facilitant la récupération ne sont pas réalisées (étirements, etc.). Les principes d'une pratique en sécurité ne sont pas encore acquis. Peu impliqué dans les rôles sociaux.	Échauffement adapté et personnalisé. Les paramètres d'exécution de la charge sont de nature à produire un travail efficace. Le rythme de la séance devient un élément de la charge de travail. Une alternance judicieuse des exercices entre eux permet une récupération active et donc une optimisation du temps d'entraînement. Les étirements musculaires sont systématiquement présents et adaptés au travail effectué. Le candidat anticipe sur sa sécurité et celle des autres dans l'organisation de son travail. Il connaît les actions à effectuer pour parer et aider sans gêner le partenaire.
		0 à 4,5 points	8 à 10 points
03/20	Analyser Bilan de sa séance Mise en perspective du travail réalisé.	Le candidat reste sur un bilan vague et modifie les exercices sans justification.	En fonction de la séance réalisée le candidat est capable d'expliquer les effets à court terme qu'il va percevoir sur son organisme et leurs répercussions sur sa capacité de travail (courbatures, épuisement rapide, etc.). Il justifie alors le contenu et les caractéristiques générales de sa prochaine séance d'entraînement dans le cadre de son programme hebdomadaire.
		0 à 1 point	2,5 à 3 points

MUSCULATION		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		<p>Le candidat doit choisir l'objectif qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme (mobile personnel élaboré dans un contexte de vie singulier et/ou en lien avec sa deuxième activité optionnelle ou ses autres activités de complément) :</p> <p>MOBILE 1 - Accompagner un projet sportif (recherche d'un gain de force, et/ou de puissance musculaire, et/ou d'explosivité).</p> <p>MOBILE 2 - Conduire un développement physique en relation avec des objectifs de « forme », de prévention des accidents (recherche d'un gain de tonification).</p> <p>MOBILE 3 - Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques (recherche d'un gain de volume musculaire et/ou d'aide à l'affinement de la silhouette).</p> <p>Pour répondre aux exigences de l'épreuve le candidat doit présenter, au regard d'un contexte de vie singulier, une planification hebdomadaire d'entraînement, et envisager des axes d'évolution de la charge (motifs et modalités) afin de mettre en perspective la dynamique du travail hebdomadaire. L'ensemble de ses choix doit être consigné dans un carnet d'entraînement.</p> <p>Au moment de la certification, il propose deux séances complémentaires de 40 min comprenant chacune un échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, un temps de récupération et les différents éléments permettant de justifier les propositions. Une forme de travail préalablement tirée au sort selon le mobile choisi devra être utilisée. Il réalise la première séance et face au jury développe plus particulièrement deux exercices issus de ces deux séances complémentaires, en tenant compte de l'objectif qu'il s'est choisi. Il explique notamment les caractéristiques de la charge retenue, la logique d'association des différents séquences d'une séance, la stratégie de répartition des charges dans la semaine. Il précise les transformations qu'il compte apporter à la charge actuelle en les justifiant (quand, comment et pourquoi?).</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5 (de 0 à 20)		
07/20	Concevoir Répartition des charges de travail dans la semaine et au sein des deux séances hebdomadaires. Justifications de la séquence d'entraînement	La distribution hebdomadaire des charges n'est pas référée au contexte de vie singulier, ni à des connaissances sur l'entraînement. Les deux séances hebdomadaires sont très similaires et ne varient que par les groupes musculaires sollicités. La justification (quand elle existe) est évasive.	Le contenu des 2 séances est différent et complémentaire. Il s'appuie sur un principe d'alternance des techniques. L'association des différentes séquences d'une séance est cohérente au regard de l'objectif poursuivi. Elle est justifiée par des connaissances sur les principes généraux d'entraînement liés aux conditions d'obtention des effets à court et moyen terme. Les principes d'alternance entre les séquences de la séance ou de complémentarité entre les 2 séances hebdomadaires sont clairement identifiés.	Le contenu des séances apparaît comme l'aboutissement d'un travail soigneusement planifié. Les modalités de sollicitation d'un groupe musculaire s'entichissent et commencent à safranchir des conditions matérielles standards. Des propositions cohérentes sont faites pour un travail avec charges additionnelles (lestes, élastiques, fitball, etc.). La justification s'appuie sur des connaissances précises de l'entraînement et des ressources du candidat.
	10/20	0 à 3 points L'agencement des séquences d'une même séance reste aléatoire et ne contribue pas à la réalisation de la charge d'entraînement pertinente pour ce mobile. Les paramètres dès de la spécificité de la charge (volume, intensité, cadence, etc.) ne sont pas apparents dans les réalisations. Le candidat ne peut pas envisager un autre type de charge que celui qu'il présente.	3,5 à 5 points L'agencement des différentes séquences est pertinent et révèleur des stratégies d'entraînement utilisées (fatigue à RM10 pour le volume, recherche du compromis vitesse / charge pour la puissance, sollicitation cardio-respiratoire pour l'affinement). Les conditions et indicateurs de la spécificité de la charge sont explicites et organisateurs de l'activité de l'élève (Ex : recherche de fatigue par le volume de travail et la multiplication des exercices pour un même groupe musculaire en vue de la prise de volume). Les stratégies d'évolution de la charge à moyen terme restent encore imprécises tant sur le plan des motifs (pourquoi) que des modalités (comment et en réponse à quels indices ?).	5,5 à 7 points Les différentes séquences d'une séance participent à la réalisation de la charge d'entraînement. Elles contribuent à optimiser l'obtention des effets différés. L'élève prend en compte les risques de fatigue résiduelle pour la séance suivante. Il applique les principes de sommation des charges en tenant compte de la séance à suivre, dominant tout son sens à la planification hebdomadaire. Les modalités d'évolution de la charge sont explicites et en cohérence avec le mobile. Elles agissent sur le champ de ressource pertinent pour l'effet recherché. La référence au ressenti immédiat et différé est un motif explicite de régulation.
03/20	Analyser Bilan de la séance. Mise en perspective des transformations de la charge à court et moyen terme.	Le candidat n'évoque pas d'indicateur propre à son mobile pour analyser sa séance. Seule la variation des groupes musculaires est envisagée pour la séance 2.	1,5 à 2 points Dans son bilan, le candidat identifie ses ressentis et les met en relation avec la stratégie d'entraînement utilisée. Ex : j'ai choisi un travail à cadence élevée pour obtenir un effet cardio-respiratoire ... Les indicateurs permettant de réguler les paramètres de la charge ne sont qu'occasionnellement évoqués.	8 à 10 points A partir du ressenti de la première séance hebdomadaire, l'élève peut modifier ou confirmer le contenu de la séance suivante. La régulation ou la conservation de la charge actuelle d'entraînement est toujours envisagée en fonction d'indices immédiats (difficulté, sensations) et différés (fatigue, courbatures).

NATATION EN DURÉE

Compétence attendue

Principe d'élaboration de l'épreuve

L'épreuve se réalise dans un dispositif permettant à chaque candidat de nager, s'il le souhaite, avec du matériel facilitant la propulsion, la respiration, l'équilibration et la prise d'informations visuelles. Le candidat a le droit d'utiliser, comme il l'entend, le matériel à disposition. Il bénéficie du chronomètre mural ou d'une montre chronomètre personnelle. Le candidat doit construire le projet de sa séance de travail prévue sur un temps de 30 minutes et comprenant 3 ou 4 séquences différentes dont l'échauffement qui ne doit pas excéder 5 minutes.

Il doit choisir, parmi les 3 mobiles proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite obtenir sur son organisme :

MOBILE 1 - Accompagner un objectif sportif en rapport avec des échéances.

MOBILE 2 - Développer un état de santé de façon continue par la recherche d'une forme optimale.

MOBILE 3 - Rechercher les moyens d'une tonification musculaire ou d'une aide à l'affinement de la silhouette.

Il doit utiliser une forme de travail (travail continu, interval training, etc.), préalablement imposée par le jury à partir de son carnet d'entraînement, sur une au moins des séquences proposées. Le carnet d'entraînement de chaque candidat spécifie le mobile choisi et les différentes données recueillies au cours du cycle.

Dans le projet présenté, le candidat précise le mobile choisi, la forme de travail imposée, et construit sa séance en conséquence. Il indique les distances, l'intensité, les types de nage, les temps à réaliser sur les séries, les temps et les types de récupération entre chaque et au sein d'une même séquence, le matériel

éventuellement utilisé, avant de commencer l'épreuve.

Le candidat réalise ensuite la séance qu'il a construite. Un de ses camarades, sous le contrôle de l'enseignant, relève les distances réalisées, les temps de nage sur les séries ou les durées des séquences, les temps de récupération, et éventuellement lui rappelle son projet. Ce relevé sera, pour le candidat, le support de l'analyse de sa séance.

Puis à l'issue de l'épreuve, à partir des sensations éprouvées, des écarts par rapport au projet annoncé, et des connaissances acquises sur l'entraînement, il apporte un commentaire écrit ou oral sur la qualité de sa prestation et annonce ce qu'il changerait lors d'une prochaine séance.

Une fiche individualisée fait apparaître le mobile personnel poursuivi, la forme de travail imposée et permet l'écriture de cette séance, de sa réalisation effective, ainsi que des commentaires et conclusions. Cette fiche est un outil pour évaluer, concevoir et analyser.

NATATION EN DURÉE		Principe d'élaboration de l'épreuve				
Compétence attendue						
		<p>L'épreuve se réalise dans un dispositif permettant à chaque candidat de nager, s'il le souhaite, avec du matériel facilitant la propulsion, la respiration, l'équilibration et la prise d'informations visuelles. Le candidat a le droit d'utiliser, comme il l'entend, le matériel à disposition. Il bénéficie du chronomètre mural ou d'une montre chronomètre personnelle. Le candidat doit construire le projet de sa séance de travail prévue sur un temps de 30 minutes et comprenant 3 ou 4 séquences différentes dont l'échauffement qui ne doit pas excéder 5 minutes.</p> <p>Il doit choisir, parmi les 3 mobiles proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite obtenir sur son organisme :</p> <p>MOBILE 1 - Accompagner un objectif sportif en rapport avec des échéances.</p> <p>MOBILE 2 - Développer un état de santé de façon continue par la recherche d'une forme optimale.</p> <p>MOBILE 3 - Rechercher les moyens d'une tonification musculaire ou d'une aide à l'affinement de la silhouette.</p> <p>Il doit utiliser une forme de travail (travail continu, interval training, etc.), préalablement imposée par le jury à partir de son carnet d'entraînement, sur une au moins des séquences proposées. Le carnet d'entraînement de chaque candidat spécifie le mobile choisi et les différentes données recueillies au cours du cycle.</p> <p>Dans le projet présenté, le candidat précise le mobile choisi, la forme de travail imposée, et construit sa séance en conséquence. Il indique les distances, l'intensité, les types de nage, les temps à réaliser sur les séries, les temps et les types de récupération entre chaque et au sein d'une même séquence, le matériel éventuellement utilisé, avant de commencer l'épreuve.</p> <p>Le candidat réalise ensuite la séance qu'il a construite. Un de ses camarades, sous le contrôle de l'enseignant, relève les distances réalisées, les temps de nage sur les séries ou les durées des séquences, les temps de récupération, et éventuellement lui rappelle son projet. Ce relevé sera, pour le candidat, le support de l'analyse de sa séance.</p> <p>Puis à l'issue de l'épreuve, à partir des sensations éprouvées, des écarts par rapport au projet annoncé, et des connaissances acquises sur l'entraînement, il apporte un commentaire écrit ou oral sur la qualité de sa prestation et annonce ce qu'il changerait lors d'une prochaine séance.</p> <p>Une fiche individualisée fait apparaître le mobile personnel poursuivi, la forme de travail imposée et permet l'écriture de cette séance, de sa réalisation effective, ainsi que des commentaires et conclusions. Cette fiche est un outil pour évaluer, concevoir et analyser.</p>				
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis de 0 à 09 pts	Degrés d'acquisition du niveau 4	de 10 à 20 pts		
07/20	<p>Concevoir et mettre en œuvre une séquence de 30 minutes prévoyant, les distances, intensités, temps et types de nage, les temps et types de récupérations, le matériel éventuellement utilisé, en fonction du mobile annoncé et de la forme de travail imposée par le jury sur une au moins des séquences proposées.</p> <p>C'est évaluer l'intégration (pour soi) de connaissances sur l'entraînement.</p>	<p>Le projet d'entraînement n'est pas cohérent par rapport au mobile annoncé ou à la forme de travail imposée. La majorité des éléments de la séance est mal renseignée et/ou inadaptée : mobile mal précisé, distances, temps et types de nage, temps et types de récupérations inadaptés. Le candidat ne sait pas justifier ses choix, notamment le volume de sa charge de travail.</p> <p>0 à 3 points</p>	<p>Le projet et les différents éléments le composant sont dans l'ensemble justifiés et cohérents : choix des distances, temps et types de nage, temps et type de récupération, adaptés aux possibilités de l'élève et adaptés aux effets visés. Dans son commentaire, le candidat sait expliquer ses options par des connaissances générales sur l'entraînement ou par ses sensations.</p> <p>3,5 à 5 points</p>	<p>Le projet et les éléments le composant sont ici tout à fait adaptés à l'objectif annoncé et au potentiel réel du candidat. Les paramètres de la charge sont clairement explicités. La séance est personnalisée, justifiée par des connaissances sur l'entraînement et par l'analyse de ses sensations.</p> <p>5,5 à 7 points</p>		
10/20	<p>Produire un effort adapté à ses ressources et à son mobile.</p> <p>C'est évaluer que le candidat se connaît et qu'il est capable de réaliser le jour J ce qu'il a prévu.</p> <p>C'est la partie révélatrice, quel que soit le mobile retenu, de l'intégration d'allures de nages, avec ou sans matériel.</p>	<p>La séance n'est pas réalisée dans sa globalité : deux séquences au moins ne sont pas menées à leur terme dans le temps imparti. Les temps annoncés sur les séries ne sont pas maîtrisés (écarts supérieurs à 15 sec sur 50 m). Les récupérations prévues sont mal contrôlées. Le matériel n'est pas utilisé à bon escient.</p> <p>0 à 4,5 points</p>	<p>Une séquence n'est pas menée à son terme dans le temps imparti. Les temps annoncés sur les séries ne sont pas complètement maîtrisés. Les récupérations prévues sont réalisées. Usage adéquat du matériel.</p> <p>5 à 7,5 points</p>	<p>La séance est réalisée dans sa globalité, conformément au projet annoncé. Les temps annoncés sur les séries sont maîtrisés (écarts globalement inférieurs à 5 sec sur 50 m). Les récupérations prévues sont réalisées. Usage adéquat du matériel.</p> <p>8 à 10 points</p>		
03/20	<p>Analyser de façon explicite sa prestation.</p> <p>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>Bilan sommaire ou partiellement erroné.</p> <p>Adaptation non envisagée ou non justifiée.</p> <p>0 à 1 point</p>	<p>Bilan réaliste.</p> <p>Adaptation justifiée à partir de sensations éprouvées ou des connaissances sur l'entraînement.</p> <p>1,5 à 2 points</p>	<p>Bilan expliqué.</p> <p>Adaptation justifiée à partir des sensations éprouvées et des connaissances sur l'entraînement.</p> <p>2,5 à 3 points</p>		

NATATION EN DUREE		Principe d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue				
		<p>L'épreuve se réalise dans un dispositif permettant à chaque candidat de nager, s'il le souhaite, avec du matériel facilitant la propulsion, la respiration, l'équilibration et la prise d'informations visuelles. Le candidat a le droit d'utiliser, comme il l'entend, le matériel à disposition. Il bénéficie du chronomètre mural ou d'une montre chronométrique personnelle. Le candidat doit construire le projet de deux séances de travail complémentaires, prévues sur un temps de 30 à 45 minutes, hors échauffement, et comprenant 3 ou 4 séances différentes.</p> <p>Il doit choisir, parmi les 3 mobiles proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite obtenir sur son organisme, si possible en lien avec sa deuxième activité optionnelle ou ses autres activités de complément :</p> <p>MOBILE 1 - Accompagner un mobile sportif en rapport avec des échéances.</p> <p>MOBILE 2 - Développer un état de santé de façon continue par la recherche d'une forme optimale.</p> <p>MOBILE 3 - Rechercher les moyens d'une tonification musculaire ou d'une aide à l'affinement de la silhouette.</p> <p>Il doit utiliser, au cours de la première séance proposée, une forme de travail (travail continu, interval training, etc.), préalablement imposée par le jury à partir de son carnet d'entraînement et du mobile choisi. La forme de travail principale utilisée pour la seconde séance est laissée au libre choix du candidat, mais s'inscrit dans le principe de complémentarité de ces deux séances.</p> <p>Dans le projet présenté, le candidat précise le mobile choisi à moyen ou plus long terme et construit ses deux séances en conséquence. Il indique les transformations visées et situe chaque séance dans le cadre d'une planification plus large. Il précise les distances, l'intensité en relation avec sa VMA et les types de nage, les temps à réaliser sur les séries, les temps et les types de récupération entre chaque et au sein d'une même séquence, le matériel éventuellement utilisé, avant de commencer l'épreuve.</p> <p>Le candidat réalise ensuite la première des 2 séances qu'il a construites. Un de ses camarades, sous le contrôle de l'enseignant, relève les distances, les temps de nage en série, les temps de récupération ou tout autre critère d'observation demandé permettant d'ajuster la prestation au projet visé. Ce relevé sera, pour le candidat, le support de l'analyse de sa séance.</p> <p>A l'issue de l'épreuve, à partir des sensations éprouvées, des écarts par rapport au projet annoncé et des connaissances acquises sur l'entraînement, il apporte un commentaire écrit ou oral sur la qualité de sa prestation. Il situe cette séance dans l'ensemble de son programme d'entraînement (passé et à venir) et apporte éventuellement les corrections nécessaires à la séance suivante, proposée en début d'épreuve.</p>		
</				

STEP		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue					
		<p>Les candidats peuvent présenter l'épreuve individuellement ou collectivement mais l'évaluation est individuelle. Ils doivent réaliser un enchaînement d'au moins quatre blocs (1 bloc = 4 x 8 temps) (hors échauffement). Cet enchaînement est répété en boucle sur un rythme musical de BPM* compris entre 130 et 145 maximum, sur des durées d'effort et de récupération dépendant du mobile choisi. Chaque candidat s'inscrit dans un projet personnel en choisissant parmi les trois mobiles proposés celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme. Le registre d'effort est référé à la fréquence cardiaque d'entraînement (FCE)**. L'utilisation du cardio-fréquence-mètre est indispensable.</p> <p>MOBILE 1 - S'entretenir et se développer en exploitant des efforts courts et intenses. Solliciter sa puissance aérobie (intensité de travail définie > 80 %)</p> <p>L'enchaînement peut s'inspirer d'un imposé. Deux possibilités : 2 séries de 3 x 4' avec 2' de récupération et 4' à 6' entre les séries, ou 3 séries de 3 x 2' avec 2' de récupération et 4' à 6' entre les séries.</p> <p>MOBILE 2 - S'entretenir en recherchant un état de forme général et en exploitant des efforts de durées et d'intensité intermédiaires. Solliciter sa capacité aérobie (intensité de travail entre 70 à 80 %).</p> <p>L'enchaînement peut s'inspirer d'un imposé. Deux possibilités : une séquence de 2 x 12 minutes ou de 3 x 8 minutes, avec une récupération semi-active entre les périodes.</p> <p>MOBILE 3 - S'entretenir en recherchant le développement de sa motricité. Solliciter sa coordination-dissociation, sa concentration, son anticipation, sa synchronisation et sa créativité. Au moins 2 blocs sur 4 sont entièrement créés par les élèves. L'utilisation des bras en dissociation (bras/bras et/ou bras/jambes) est imposée durant au moins deux blocs. L'enchaînement est présenté en 2 x 6 minutes, avec 5 minutes de récupération. L'effort est aérobie (60 à 70 %).</p> <p>La nature des paramètres à utiliser individuellement est soit :</p> <ul style="list-style-type: none">- d'ordre énergétique : variation de la hauteur du step utilisation des bras au-dessus du plan horizontal défini par le niveau des épaules, utilisation d'éléments de contrainte musculaire au niveau du haut du corps (ex.: lests aux poignets), impulsions-sursauts, BPM, utilisation d'éléments réalisés à côté du step (maximum 8 temps par bloc). Les périodes entre les séries sont exploitées différemment selon les candidats ;- d'ordre biomécanique : combinaison de pas complexes, utilisation des bras en dissociation (bras/bras et/ou bras/jambes), changement d'orientation, vitesse d'exécution. <p>Pour chacun des mobiles au moment de la certification : à partir de son carnet d'entraînement, chaque élève présente son projet de séance oralement ou par écrit : le mobile et les séquences effort/récupération choisis, ainsi que les paramètres utilisés personnellement. Le jury lui impose ensuite un nouveau paramètre pour l'évaluation. Dans le but de rester en adéquation avec les effets recherchés de son mobile, le candidat doit alors compenser en utilisant différemment les autres paramètres. Il réalise ensuite ce projet. A l'issue de l'épreuve, il analyse sa prestation par écrit, à partir des sensations éprouvées. Il analyse sa séance et explique éventuellement les écarts entre le projet et sa réalisation.</p> <p>L'ensemble de l'enchaînement respecte un équilibre des efforts à droite et à gauche.</p>			
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis 0 à 9	Degrés d'acquisition du niveau 4 10 à 15	16 à 20	
07/20	Prévoir (avant) Le choix du mobile et des séquences	Manque de cohérence Le choix du mobile est personnel mais peu explicite. Les choix des séquences, de la composition, des paramètres, ne sont pas en adéquation avec les effets recherchés. 0 à 3 points	Début de cohérence Les choix du mobile et des séquences, de la composition, et des paramètres utilisés sont adaptés aux effets recherchés énergétiques (FC) et biomécaniques. 3,5 à 5 points	Cohérence affirmée Les choix du mobile, et des séquences, de la composition, et des paramètres utilisés sont argumentés et adaptés aux effets recherchés et des ressources. 5,5 à 7 points	
10/20	Réaliser (pendant) Le respect des effets recherchés	Les attendus de l'épreuve pour le mobile ainsi que les séquences prévues ne sont pas tous respectés La continuité est rompue plusieurs fois, en liaison avec une motricité et/ou un mobile inadéquat(s). La FCE est en dehors de la fourchette fixée. Les éléments sont réalisés de façon globalement correcte (sécurité). Mobile 3 : enchaînement monotone, peu de créativité. 0 à 4,5 points	Les attendus de l'épreuve pour le mobile choisi ainsi que les séquences sont respectés : Mobile 1, 2 et 3 : - sur un plan énergétique : la FCE est aux extrémités de la fourchette fixée ; - sur un plan biomécanique : l'enchaînement est réalisé en continuité. Les éléments sont exécutés de façon correcte (sécurité). Mobile 3 : l'enchaînement est réalisé en combinant des changements d'orientation et/ou des variations de vitesse d'exécution. L'utilisation des bras en dissociation durant au moins deux blocs est respectée voire dépassée. 5 à 7,5 points	Les attendus de l'épreuve pour le mobile choisi ainsi que les séquences sont respectés : Mobile 1, 2 et 3 : - sur un plan énergétique : la FCE respecte en permanence celle fixée ; - sur un plan biomécanique : l'enchaînement est réalisé en continuité. Le candidat passe au moins une fois comme meneur. Richesse et variété des pas utilisés (simples, dansés, complexifiés). Les éléments sont exécutés de façon correcte (sécurité et amplitude). Mobile 3 : l'enchaînement complexe est réalisé en continuité en combinant des changements d'orientation et des variations de vitesse d'exécution. Utilisation des bras en dissociation sur plus de la moitié de l'enchaînement. 8 à 10 points	
03/20	Analyser (après) Le bilan de sa prestation	Bilan sommaire Banalités, généralités. Pas ou peu de connaissances au niveau des champs énergétiques et biomécaniques. 0 à 1 point	Bilan réaliste La prestation est décrite à partir des sensations éprouvées et des constats sur les critères du registre : « réalisée »... Des explications sont formulées. Pas de régulation envisagée. 1,5 à 2 points	Bilan argumenté La prestation est analysée avec des explications à partir des sensations éprouvées, les effets sont décrits, leurs causes, les régulations potentielles et les perspectives envisagées. La terminologie utilisée est adaptée. 2,5 à 3 points	

* BPM : Battement par minute ou tempo de la musique.

** Formule de Karvonen : FCE(entraînement) = FCERepos + (FCMax – FCERepos) X % d'intensité de travail définie. Ex. : candidat de 16 ans avec une FCERepos de 65 choisissant mobile 1 : FCE = 65 + (220-16) – 65) X 90 % = 190 puls/min.

Afin d'évaluer l'ensemble des élèves sur une seule séance, il est possible de faire évoluer des groupes simultanément et d'annoncer aux élèves les temps d'effort et de récupération définis pour leur mobile, afin de les aider à s'organiser.

STEP		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue		<p>Les candidats présentent l'épreuve individuellement. Ils doivent réaliser un enchaînement d'au moins six blocs (1 bloc = 4 x 8 temps). Cet enchaînement est répété en boucle sur un rythme musical de BPM* compris entre 130 et 145 maximum, sur des durées d'effort et de récupération dépendant du mobile choisi.</p> <p>Le candidat doit construire le projet de deux séances complémentaires, chacune prévue sur un temps minimum de 30 minutes (hors échauffement). Le registre d'effort est référé à la fréquence cardiaque d'entraînement (FCE)**. L'utilisation de cardio-fréquence-mètre est indispensable. L'ensemble de l'enchaînement respecte un équilibre des efforts à droite et à gauche. Chaque candidat s'inscrit dans un projet d'entraînement personnalisé en choisissant parmi les deux mobiles proposés celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme, en cohérence avec sa deuxième activité optionnelle ou ses autres activités de complément :</p> <p>MOBILE 1 - S'entretenir en exploitant des efforts courts et intenses. Solliciter sa puissance aérobie. Développer sa motricité (intensité de travail définie > 80 %).</p> <p>MOBILE 2 - S'entretenir en exploitant des efforts de durées et d'intensité intermédiaires. Solliciter sa capacité aérobie, se remettre en forme. Développer sa motricité (intensité de travail entre 70 et 80 %).</p> <p>- Pour les deux mobiles, il s'agit de solliciter sa coordination-dissociation, sa concentration, son anticipation, sa synchronisation et sa créativité. La nature des paramètres à utiliser individuellement est :</p> <p>1) d'ordre énergétique : variation de la hauteur du step utilisation des bras au-dessus du plan horizontal défini par le niveau des épaules, utilisation d'éléments de contrainte musculaire au niveau du haut du corps (ex. : lests aux poignets), impulsions-sauts, BPM, utilisation d'éléments réalisés à côté du step (maximum 8 temps par bloc). Les séries et les périodes entre les séries sont exploitées différemment selon les candidats.</p> <p>2) d'ordre biomécanique : combinaison de pas complexes, utilisation des bras en dissociation (bras/bras effou bras/ambes), changement d'orientation, vitesse d'exécution.</p> <p>L'élève est amené à concevoir sa séance en s'appuyant sur les différentes méthodes d'entraînement. La durée et l'intensité des séquences, les pauses entre les séquences et entre les séries sont exploitées différemment selon les candidats.</p> <p>- Pour chacun des mobiles au moment de la certification : à partir de son carnet d'entraînement, chaque candidat présente par écrit son projet composé de 2 séances dont la première est réalisée le jour de l'épreuve. Chaque séance du projet contient les séquences effort/récupération choisies, ainsi que les paramètres utilisés et adaptés à ses ressources. Le jury impose ensuite, pour la séance à réaliser le jour de l'épreuve, une forme de travail (intermittent, continu, pyramidal, fartlek, etc). Le candidat adapte son projet et le réalise. A l'issue de l'épreuve, il analyse sa prestation par écrit, à partir des sensations éprouvées. Il analyse sa séance, il explique éventuellement les écarts entre le projet et sa réalisation. Il apporte, si nécessaire, les corrections à la séance suivante proposée en début d'épreuve.</p>			
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5 (de 0 à 20)			
07/20	Prévoir (avant) Le choix du mobile et des séquences	Le projet et les différents éléments le composant sont parfois inadaptés aux effets recherchés, énergétiques (FC) ou biomécaniques. Certains choix effectués (intensité et durée des séquences, types pauses, quantité totale de travail) s'écarte parfois de la forme de travail imposée par le jury. 0 à 3 points	Le projet et les différents éléments le composant sont dans l'ensemble adaptés aux effets recherchés énergétiques (FC) et biomécaniques. Les choix effectués (intensité et durée des séquences, types pauses, quantité totale de travail) ne sont pas en adéquation complète avec la forme de travail imposée par le jury. Les propositions tiennent compte de la séance qui va suivre. 3,5 à 5 points	Le projet et les éléments le composant sont tout à fait adaptés aux effets recherchés, aux ressources personnelles et à la forme de travail imposée. La complémentarité des 2 séances apparaît clairement. Les propositions s'intègrent parfaitement dans le cadre d'un entraînement planifié à court ou moyen terme. 5,5 à 7 points	Le projet et les éléments le composant sont tout à fait adaptés aux effets recherchés, aux ressources personnelles et à la forme de travail imposée. La complémentarité des 2 séances apparaît clairement. Les propositions s'intègrent parfaitement dans le cadre d'un entraînement planifié à court ou moyen terme. 5,5 à 7 points
	Réaliser (pendant) Le respect des effets recherchés	Les séquences sont respectées : - sur un plan énergétique, la forme de travail imposée est globalement respectée. La FCE est le plus souvent en dehors de la fourchette fixée ; - sur un plan biomécanique, l'enchaînement est réalisé avec une ou plusieurs ruptures. Les éléments sont exécutés de façon correcte (sécurité). L'enchaînement est réalisé avec des changements d'orientation ou des variations de vitesse d'exécution. L'utilisation des bras en dissociation est respectée durant moins de deux blocs. 0 à 4,5 points	Les attendus de l'épreuve pour le mobile choisi ainsi que les séquences sont respectés : - sur un plan énergétique, la forme de travail imposée est globalement respectée. La FCE est aux extrémités de la fourchette fixée ; - sur un plan biomécanique, l'enchaînement est réalisé en continuité. Les éléments sont exécutés de façon correcte (sécurité). L'enchaînement est réalisé en combinant des changements d'orientation et/ou des variations de vitesse d'exécution. L'utilisation des bras en dissociation durant au moins deux blocs est respectée voire dépassée. 5 à 7,5 points	Les attendus de l'épreuve pour le mobile choisi ainsi que les séquences sont respectés : - sur un plan énergétique, la forme de travail imposée est strictement respectée. La FCE respecte en permanence celle fixée ; - sur un plan biomécanique, l'enchaînement est réalisé en continuité. Richesse et variété des pas utilisés (simples, complexes, dansés). Les éléments sont exécutés de façon correcte (sécurité et amplitude). L'enchaînement complexe est réalisé en continuité en combinant des changements d'orientation, et des variations de vitesse d'exécution. Utilisation des bras en dissociation sur plus de la moitié de l'enchaînement. 8 à 10 points	Les attendus de l'épreuve pour le mobile choisi ainsi que les séquences sont respectés : - sur un plan énergétique, la forme de travail imposée est strictement respectée. La FCE respecte en permanence celle fixée ; - sur un plan biomécanique, l'enchaînement est réalisé en continuité. Richesse et variété des pas utilisés (simples, complexes, dansés). Les éléments sont exécutés de façon correcte (sécurité et amplitude). L'enchaînement complexe est réalisé en continuité en combinant des changements d'orientation, et des variations de vitesse d'exécution. Utilisation des bras en dissociation sur plus de la moitié de l'enchaînement. 8 à 10 points
03/20	Analyser (après) Le bilan de sa prestation et du projet	La prestation est décrite à partir des sensations éprouvées mais de manière superficielle. L'analyse du projet est partielle ou erronée. 0 à 0,5 point	Bilan superficiel La prestation est décrite à partir des sensations éprouvées et des constats sur les critères du registre : « réaliser ». L'analyse du projet est juste. 1 à 2 points	Bilan réaliste L'adaptation est justifiée à partir des sensations éprouvées et des constats sur les critères du registre : « réaliser ». L'analyse du projet est juste. 1 à 2 points	Bilan argumenté La prestation est analysée à partir des sensations éprouvées, les effets sont décrits et leurs causes et régulations potentielles envisagées. La terminologie utilisée est adaptée. Ce bilan atteste les connaissances du candidat sur les méthodes, les données scientifiques et la dynamique de projet d'entraînement à moyen terme. Des réajustements pertinents sont évoqués éventuellement. 2,5 à 3 points

* BPM : Battement par minute ou tempo de la musique.

** Formule de Karvonen : $FCE_{entraînement} = FCE_{repos} + (FCE_{max} - FCE_{repos}) \times \% \text{ d'intensité de travail définie}$. Ex. : candidat de 16 ans avec une FCREpos de 65 choisissant mobile 1 : $FCE = 65 + (220 - 16) - 65) \times 90 \% = 190$ puls/min.

Afin d'évaluer l'ensemble des élèves sur une seule séance, il est possible de faire évoluer des groupes simultanément et d'annoncer aux élèves les temps d'effort et de récupération définis pour leur mobile, afin de les aider à s'organiser.

Référentiel pour le tennis

TENNIS		Principes d'élaboration de l'épreuve					
Compétence attendue		Les matchs se jouent en un set de 4 jeux gagnants avec jeu décisif à 3 jeux partout. Les règles essentielles sont celles du tennis (terrain, filet, service, décompte des points, changement de côté). Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau proche et arbitre au moins une rencontre. À chaque changement de côté, le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.					
		Degrés d'acquisition du niveau 5					
		0 point	9 points	10 points	16 points	17 points	20 points
04/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.		Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.		L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités.	
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique Variété qualité et efficacité des actions de frappe Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements	Utilisation principalement de l'espace latéral et profond. Vitesse d'exécution souvent uniforme. Remplacement sans tenir compte des possibilités de renvoi. Variation des trajectoires (longues, hautes et croisées) quand le rapport de force est défavorable. Frappes souvent en déséquilibre, sans transfert du poids du corps vers l'avant. Déplacements souvent tardifs et approximatifs, ajustements rares. Au service : première balle explosive, 2 balles identiques, ou 2ème balle sécuritaire.		Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Variation de la vitesse d'exécution (quelques accélérations maîtrisées), et utilisation d'un même effet dans un schéma préférentiel (ex. : chop en revers pour défendre). Le joueur se replace en fonction des renvois probables (anticipation), et fait varier ses trajectoires (vitesse, direction, longueur, hauteur, effet) pour se donner du temps. Placement anticipé en fond de court, mais les déplacements vers le filet restent approximatifs. Différenciation première et seconde balle avec des variations en direction et en vitesse.		Optimisation de la gestion du couple risque/sécurité : variations de rythme en fonction du rapport de force. Le joueur masque ses coups pour créer de l'incertitude. Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapports de forces différents. Mise en action rapide et engagement physique optimal. Variation des effets au service sur les 2 balles.	
02/20	Le candidat gère son engagement et arbitre	Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir le rôle d'arbitre mais ne le remplit pas correctement.		Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir le rôle d'arbitre mais présente quelques hésitations dans la décision.		Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut assurer pleinement le rôle d'arbitre en montrant l'autorité nécessaire.	
04/20	Gain des rencontres	Les points de gain des rencontres sont attribués à chaque joueur en fonction du niveau de jeu réel et du nombre de matchs gagnés, en tenant compte des écarts de scores.					