

GUIDE DE L'ÉPREUVE FACULTATIVE D'EPS pour le baccalauréat professionnel



Bon à savoir : les chiffres de la session 2017 :

sur 521 candidats inscrits à la session 2017, seuls 126 ont eu des points au-dessus de la moyenne en raison de la difficulté des épreuves !

Les candidats ayant le niveau peuvent s'inscrire à l'épreuve facultative d'éducation physique et sportive :

- La pratique sportive est notée sur 16 points (niveau régional souhaité pour avoir une note supérieure à la moyenne),
- L'entretien d'environ 15 minutes est noté sur 4 points et atteste des connaissances scientifiques, techniques, règlementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique.

3 choix possibles (détaillés dans les pages suivantes) :

1. Cas général : 5 activités au choix

- Natation de distance
- Tennis
- Judo
- Surf (attestation de réussite au test de Rolland à fournir obligatoirement, voir page 6)
- Rugby

2. Spécificité de l'épreuve pour les sportifs de haut niveau

Pour les candidats inscrits sur les listes du ministère chargé des sports (attestation à fournir obligatoirement voir page 8)

3. Spécificité de l'épreuve pour les sportifs de haut niveau du sport scolaire (UNSS/UGSEL)

Pour les candidats ayant réalisé un podium ou étant jeune officiel (voir page 8)

Textes règlementaires

- Épreuve facultative d'EPS :
 - Création : arrêté du 7 juillet 2015 paru au BO n°32 du 3 septembre 2015, circulaire n°2015-180 du 10 novembre 2015 parue au BO n°42 du 12 novembre 2015 ;
 - Evaluation de l'EPS des examens professionnels (facultatif et obligatoire) : circulaire n°2017-058 du 4 avril 2017 paru au BO n°16 du 20 avril 2017.

Modalités d'évaluation

Le contrôle ponctuel de mars à juin :

- La pratique sportive est notée sur 16 points (niveau régional souhaité pour avoir une note supérieure à la moyenne)
- L'entretien d'environ 15 minutes est noté sur 4 points et atteste des connaissances scientifiques, techniques, règlementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique.

Les membres de jury peuvent à tout moment interrompre la participation d'un candidat à une activité et lui en interdire l'accès du fait d'un comportement ou d'une tenue pouvant mettre en cause sa sécurité ou celle des autres.

Attention :

- **Les épreuves facultatives sont difficiles, demandent une haute technicité et des exigences particulières.**
- En choisissant l'une d'elles, vous pouvez être convoqué(e) dans un centre d'examen situé en dehors de votre département. Les frais de déplacement et d'hébergement sont alors à votre charge.
- Si vous décidez de ne plus vous présenter à une épreuve facultative, vous serez considéré absent(e).

Inscription

Cinq activités au choix :

- judo
- natation de distance
- rugby
- surf
- tennis
- et l'épreuve spécifique sportif de haut niveau ou relevant du haut niveau de sport scolaire

Pour certaines activités, apporter des précisions lors de l'inscription : le classement en tennis, le poids en judo, le poste en rugby et le sport pratiqué pour le haut niveau et le haut niveau scolaire.

L'épreuve facultative d'EPS peut être identique à celle présentée au titre de l'enseignement obligatoire. Les candidats ne peuvent pas se présenter à l'épreuve facultative d'EPS s'ils sont dispensés en début ou en cours d'année scolaire de l'épreuve obligatoire d'EPS. Si un candidat est inapte total en EPS en cours d'année, son inscription à l'épreuve facultative sera annulée.

L'inscription aux épreuves d'éducation physique et sportives se fait en même temps qu'aux autres épreuves de l'examen, qu'elles soient obligatoires ou facultatives, statut haut niveau et haut niveau scolaire compris, **aucune inscription ne se fera en dehors de ces délais.**

Tenue / Matériel à apporter par le candidat

Pour des raisons de sécurité, le port de bijoux, d'objets décoratifs et/ou de piercings n'est pas autorisé.

En plus de la convocation aux épreuves et d'une pièce d'identité, le candidat doit obligatoirement porter une tenue correcte et appropriée à l'activité sportive choisie. De plus amples consignes peuvent être données au dos de la convocation. L'équipement particulier à apporter est détaillé ci-dessous pour chaque activité.

Préparation aux épreuves

Afin d'obtenir la meilleure note possible, une bonne connaissance du référentiel (barème et programme) de chaque activité est nécessaire et, afin d'éviter les blessures, la préparation physique est primordiale (voir le détail pages suivantes).

2. Natation de distance

L'épreuve peut se dérouler en bassin de 25 m ou de 50 m, en extérieur ou couvert. Les règles de la FINA doivent être respectées (départ, technique de nage, virages...). Le jury pourra arrêter le nageur au cours de l'épreuve lorsque celui-ci sera « hors barème. »



Compétences propres 1 CP1 – Natation de distance - Niveau 5

| Natation de distance | | Principes d'élaboration de l'épreuve | | | | | | | | |
|--|--|---|---------------|----------------|---|---------------|----------------|--------------------------|---------------|----------------|
| 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. | | Le candidat effectue un parcours continu chronométré de 800 mètres en crawl à partir d'un départ plongé. Les temps sont relevés par le jury par tranche de 100 mètres. La prestation est considérée comme réglementaire si la nage est effectuée comme suit : <ul style="list-style-type: none"> - 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'émergence. | | | | | | | | |
| Pts à affecter | Éléments à évaluer | Degrés d'acquisition du niveau 5 | | | | | | | | |
| 14 pts | Performance chronométrique Exemple : Une fille réalise 15 mn33 Sa note est de 7 / 14 | Note /14 | Filles | Garçons | Note /14 | Filles | Garçons | Note /14 | Filles | Garçons |
| | | 1 pt | 19'00 | 17'00 | 5,5 pts | 16'32 | 14'49 | 10 pts | 14'32 | 13.10 |
| | | 1,5 pt | 18'40 | 16'41 | 6 pts | 16'16 | 14'36 | 10,5 pts | 14.20 | 13.00 |
| | | 2 pts | 18'24 | 16'26 | 6,5 pts | 16'00 | 14'23 | 11 pts | 14.08 | 12.50 |
| | | 2,5 pts | 18'08 | 16'11 | 7 pts | 15'44 | 14'10 | 11,5 pts | 13.56 | 12.40 |
| | | 3 pts | 17'52 | 15'56 | 7,5 pts | 15'32 | 14'00 | 12 pts | 13'44 | 12'30 |
| | | 3,5 pts | 17'36 | 15'41 | 8 pts | 15'20 | 13'50 | 12,5 pts | 13.32 | 12.20 |
| | | 4 pts | 17'20 | 15'28 | 8,5 pts | 15.08 | 13.40 | 13 pts | 13.30 | 12.10 |
| | | 4,5 pts | 17'04 | 15'15 | 9 pts | 14.56 | 13.30 | 13,5 pts | 13.08 | 11.50 |
| | | 5 pts | 16'48 | 15'02 | 9,5 pts | 14.44 | 13.20 | 14 pts | 12.56 | 11.40 |
| Bonus de 1pt si la performance est réalisée dans un bassin de 50 mètres (dans la limite de 14 pts pour la performance chronométrique). | | | | | | | | | | |
| 6 pts | Gestion de l'effort Temps réalisé sur la dernière tranche de 100mètres | 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 pt | | | Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est strictement inférieur à celui de chacune des deuxième à septième tranches. 3 pts | | | | | |
| | Écart entre les temps extrêmes réalisés par tranche de 100 mètres à l'exception de la première et de la dernière | Supérieur à 13 sec : 0 pt (11-13sec) : 0,5 pt (9-10sec) : 1 pt | | | (7 - 8 sec) : 1,5 pts (5 - 6sec) : 2 pts | | | (0-4 sec) : 3 pts | | |

Équipement particulier à apporter obligatoirement par le candidat en natation :

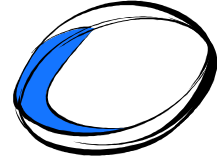
- un maillot de bain 1 pièce (combinaison intégrale, bermuda et short sont interdits),
- un bonnet de bain,
- une serviette de bain.

Les lunettes de natation sont recommandées ainsi qu'une tenue de rechange pour la sortie de l'eau si l'épreuve se déroule en bassin extérieur.

3. Rugby

L'épreuve peut se dérouler sur un terrain synthétique.

Il est conseillé de pratiquer ce sport en club.



| RUGBY | | PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE | | | | |
|---------------------|--|---|---|--|--|--|
| COMPETENCE ATTENDUE | | Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50m x 40m, 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. 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. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. | | | | |
| NIVEAU 5 : | | Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50m x 40m, 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. 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. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. | | | | |
| POINTS A AFFECTER | | Degrés d'acquisition du NIVEAU 5 | | | | |
| ELEMENTS A EVALUER | | 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 <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i> <i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i> <i>En attaque</i> (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 DEPLOYE 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. <i>En défense</i> (4 points) | 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 équipiers, mais remplacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu. <i>En défense</i> (4 points) | 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 coéquipiers. <i>En défense</i> (4 points) | 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 coéquipiers. <i>En défense</i> (4 points) | |
| | Efficacité collective <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score</i> (2 points) | 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 <i>En attaque</i> (6 points) <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle / non porteur de balle</i> | 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 profondeur pour assurer la circulation de balle. | 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. | 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 vrillées 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. | | |
| | <i>En défense</i> (4 points) <i>efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> | 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. | Défenseur : adapte sa conduite à la situation (presse haut, freine, pilote le coulisage de la ligne). Plaqué 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. | 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 2 ^{ème} 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. | | |

Équipement particulier à apporter obligatoirement par le candidat en rugby :

- un maillot à manches longues
- un short
- des crampons
- un protège dents
- un collant en lycra (pour éviter les brûlures sur terrain synthétique).

4. Surf

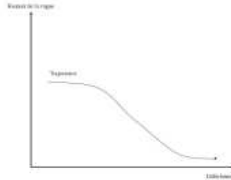

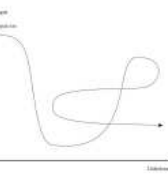
Test de Rolland* obligatoire à joindre à la confirmation d'inscription : pour d'évidentes raisons de sécurité, le candidat devra **obligatoirement** adresser une attestation (année scolaire en cours) de réussite au Test de Rolland*, validée par un MNS (signature et cachet de la piscine), ou par un professeur d'EPS (+ signature et cachet du Chef d'établissement).



L'absence de ce justificatif entraîne l'annulation d'inscription à l'épreuve.

*Test de Rolland : nager 100m sans interruption et sans reprendre pied, en alternant 12,50m en nage libre et 12,50m en immersion totale.

L'épreuve se déroule exclusivement sur la côte basque (64), en mars-avril, en fonction des conditions climatiques et des coefficients de marée.

| SURF - option facultative | | PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE | | |
|--|--|---|---|--|
| COMPÉTENCE ATTENDUE | | Conditions de l'épreuve : Après un échauffement sur la plage pris en charge par le candidat, l'évaluation de la prestation physique se déroulera en 1 session dont le temps des séries (de 20 à 30 mn) et le nombre de vagues seront déterminés le jour de l'épreuve par le Président de Jury. Une prestation de surfeur(s) de haut-niveau servira de référence au jury pour prendre en compte les conditions climatiques du jour de l'épreuve. | | |
| NIVEAU 5 : Prévoir, conduire son déplacement afin d'optimiser le potentiel de la vague choisie en ayant un surf fluide, radical, contrôlé et varié dans la section la plus critique de la vague. Assurer sa sécurité et celle d'autrui. | | | | |
| POINTS À AFFECTER | ÉLÉMENTS À EVALUER | DEGRES D'ACQUISITION DU NIVEAU 5 | | |
| | | 0 à 4,5 | 5 à 7,5 | 8 à 10 |
| 10 pts | PERFORMANCE Moyenne des 2 meilleures vagues | Surf à plat. Absence de répartition de charge sur les appuis. Manœuvres rares et mal contrôlées, loin du déferlement. Déséquilibres fréquents, perte de vitesse.  | Maintien de la vitesse acquise. Enchaînement de manœuvres simples. Exploite la hauteur de la vague proche de la zone critique.  | Manœuvres radicales dans la section la plus critique de la vague. Explosivité des manœuvres, surf en carving. Vitesse intense et soutenue.  |
| 5 pts | LECTURE et CHOIX DES VAGUES | 0 à 1.5 | 2 à 3.5 | 4 à 5 |
| | | Choix de vagues peu judicieux. Prise de vagues aléatoire. Erreur de placement, mauvaise lecture du milieu. | Sélectionne les vagues qui offrent un bon potentiel de surf. Se place régulièrement au point de déferlement. | Lecture efficace et choix des meilleures vagues par anticipation. |
| 5 pts | MAÎTRISE du MILIEU et de la SECURITE | 0 à 1.5 | 2 à 3.5 | 4 à 5 |
| | | Mise à l'eau peu judicieuse. Rame peu efficace. Gêne les autres surfeurs par un manque de maîtrise de sa planche (interférences, canards mal contrôlés...) | Se déplace en sécurité grâce à une rame et des canards efficaces. Baisse d'efficacité sur la durée. | Evolue de façon efficiente quelles que soient les contraintes du milieu tout au long de la série. |

Équipement particulier à apporter obligatoirement par le candidat en surf :

- une planche de surf (équipée d'un cordon de sécurité et de cire ou de pads antidérapants) en bon état et adaptée à son niveau,
- une combinaison intégrale en néoprène adaptée au surf dans une eau à 12° - 15°C (4/3 mm),
- une serviette de bain et une tenue de rechange pour la sortie de l'eau.

Conditions de l'épreuve :

- Appel des candidats et vérification des pièces d'identité,
- Echauffement des candidats hors de l'eau,
- Prestation physique suivie d'un entretien oral,
- **Surf libre interdit jusqu'à la fin de l'épreuve.**

Déroulement de l'épreuve :

1. Prestation physique :

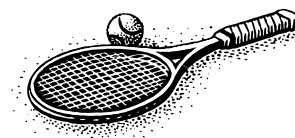
Le candidat devra réaliser une session de surf d'une durée de 20 à 30 minutes selon les conditions et les règles de priorité en vigueur. Les séries seront composées de 4 à 6 surfeurs. Un maximum de 10 vagues par surfeur sera autorisé.

2. Entretien oral : 15 minutes maximum

Il se déroule après la prestation physique et porte sur :

- l'analyse de sa propre pratique (retour sur sa prestation, implication du candidat dans l'activité),
- la connaissance de l'activité et du milieu : météo, matériel, technique de l'activité, entraînement, sécurité, règlement et jugement...

5. Tennis



Il est conseillé de pratiquer ce sport en club.

Attention : un candidat a une note d'environ 05/20 s'il est non classé et de 07/20 s'il est classé 30 !

| 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. | | | | |
| Niveau 5 Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc.) face à chaque adversaire. | | | | | | |
| Points à affecter | Éléments à évaluer | Degrés d'acquisition du niveau 5 | | | | |
| | | 0 point | 9 points | 10 points | 16 points | 17 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. Replacement 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. | | | | |

Equipement particulier à apporter obligatoirement par le candidat en tennis :

- une tenue adaptée à l'activité,
- des chaussures de tennis,
- une raquette et un tube de balles.

6. Statuts particuliers : sportif de haut niveau et haut niveau du sport scolaire



Spécificité pour ce statut : pas de prestation physique, la note de 16/20 est automatiquement attribuée (à condition de s'être inscrit à l'épreuve), les 4 points restants sont évalués lors de la partie entretien oral obligatoire (en juin).

Le candidat issu du haut niveau et du haut niveau scolaire, ABSENT à la partie entretien se verra attribuer la note de 00/20 à l'ensemble de l'épreuve (sauf cas de force majeure dûment justifiée).

Il précise son activité à l'inscription (liste officielle page suivante).

La période de référence de ces statuts s'étend de l'entrée au lycée jusqu'au 31 décembre 2017

2 cas possibles :

1- Haut niveau du sport scolaire (UNSS ou UGSEL)

Est concerné :

- a) le candidat ayant réalisé un podium en championnat de France scolaire (UNSS ou UGSEL) durant sa scolarité au lycée avant le 31 décembre 2017
- b) l'officiel certifié au niveau national ou international (UNSS ou UGSEL) durant sa scolarité au lycée avant le 31 décembre 2017.

le candidat doit obligatoirement vérifier s'il est sur les listes nationales figurant sur :

en UNSS : unss.org – rubrique RESULTATS

en UGSEL : ugsel.org – rubrique COMPETITION, Résultats, puis préciser la discipline

2- Sportif de haut niveau

Le candidat sportif de haut niveau doit figurer ou avoir figuré pendant sa scolarité au lycée sur les listes du ministère chargé des sports selon l'un des statuts suivants :

- a) inscrit sur la liste des sportifs de haut-niveau (Élite, Senior, Jeune) arrêtée par le ministère chargé des sports ;
- b) inscrit sur la liste des « Espoirs » arrêtée par le ministère chargé des sports ;
- c) inscrit sur la liste des partenaires d'entraînement arrêtée par le ministère chargé des sports ;
- d) ne figurant pas sur les listes ministérielles et appartenant à des structures d'entraînement labélisées par le ministère chargé des sports (Pôle France, Pôle France Jeunes, Pôle Espoir) ;
- e) appartenant à un centre de formation de l'un des 11 clubs professionnels agréés et bénéficiant d'une convention de formation prévue à l'article L. 211-5 du code du sport, **à fournir à l'inscription** ;
- f) juge et arbitre inscrit sur la liste de haut niveau établie par le ministère chargé des sports.

Editer une attestation uniquement depuis **(pas d'attestation de club sportif)** :

<http://www.sports.gouv.fr/pratiques-sportives/sport-performance/Sport-de-haut-niveau/article/Liste-ministerielles-de-sportifs>

Toute absence de ce justificatif (à fournir avec la confirmation d'inscription) entraîne l'annulation d'inscription à l'épreuve.

Aucun podium ou titre de champion de France ou international n'est pris en compte.

Ces inscriptions feront l'objet de vérification de la part de la direction des examens et concours en fonction des listes publiées par le ministère chargé des sports, l'UNSS et l'UGSEL.

Liste des groupes d'activités SHN-HNSS qui peuvent être choisies

| Terme à choisir sur INSCRINET | Disciplines reconnue de haut niveau par le ministère chargé des sports | Disciplines UNSS/UGSEL |
|---|--|--|
| Aéronautique | voltige aérienne | |
| Arts du cirque | | arts du cirque |
| Athlétisme | athlétisme | athlétisme, cross-country |
| Aviron | aviron | aviron, aviron indoor |
| Base ball et softball | base ball et softball | base ball |
| Basket-ball | basket-ball | basket-ball |
| Billard | carambole, billard | |
| Bowling et de sports de quille | bowling | |
| Boxe et disciplines associées | boxe assaut, savate boxe française | boxe assaut, savate boxe française, full-contact |
| Canoë-kayak | slalom, descente, kayak polo, course en ligne-marathon | canoë-kayak, kayak polo |
| Course d'orientation | course d'orientation | course d'orientation |
| Cyclisme | cyclisme, cyclocross, vélo tout terrain, bicross | cyclisme sur piste, cyclisme sur route, cyclocross, vélo tout terrain BMX |
| Disciplines enchaînées | biathlon nordique, duathlon, triathlon, pentathlon moderne | aquathlon, duathlon, biathlon nordique, run and bike, raid multi-activités |
| Danse | danse par couple | danse acrobatique, danse contemporaine, danse hip-hop, danse sportive, danse tecktonik |
| Double dutch | | double dutch |
| Echecs | | jeu d'échecs |
| Equitation | concours complet, dressage, saut d'obstacle, attelage, endurance, voltige, reining (attelage) | |
| Escrime | escrime | escrime |
| Football | football, futsal | football, futsal |
| Football américain | football américain | |
| Golf | golf | golf |
| Gymnastique | gymnastique artistique, gymnastique rythmique, aérobic, trampoliner-tumbling | gymnastique acrobatique, gymnastique artistique, gymnastique rythmique, aérobic/step, trampoliner, fitness, stretching |
| Haltérophilie/musculation | haltérophilie, Force athlétique | haltérophilie, musculation, crossfitness |
| Handball | handball | handball |
| Hockey | hockey sur gazon, Hockey sur glace | hockey sur gazon |
| Montagne et escalade | escalade, ski alpinisme | escalade |
| Natation | natation course, natation en eau libre, natation synchronisée, plongeon, water-polo, nage avec palmes (Etude et sports sous-marins) | natation sportive, natation synchronisée, water-polo, nage avec palmes |
| Parachutisme | parachutisme en chute libre et sous voile | |
| Pelote basque | pelote basque | pelote basque |
| Pétanque et jeu provençal | pétanque | pétanque |
| Roller sports | patinage artistique, course roller, hockey rink, hockey | roller-skating |
| Rugby | rugby à XV, rugby à VII, rugby à XIII | rugby à XV, rugby à XIII |
| Sauvetage et de secourisme | sauvetage eau plate, sauvetage côtier | sauvetage |
| Ski | ski alpin, ski de fond, biathlon, saut à ski, combiné nordique, ski Freestyle, surf des neiges | ski alpin, ski cross, ski nordique, biathlon nordique, surf des neiges/snowboard |
| Sports nautiques | ski nautique classique, wakeboard | ski nautique classique, wakeboard |
| Sports auto/moto mobiles | sport automobile, karting, motocyclisme | |
| Sport boules | sport boule | sport boule |
| Sports de combat/arts martiaux | judo, jujitsu, karaté do, lutte libre, lutte gréco romaine, lutte féminine, sambo, taekwondo, wushu sportif | Judo, karaté, lutte |
| Sports de glace | bobsleigh, curling, danse sur glace, luge, patinage artistique, patinage de vitesse, skeleton | sports de glace |
| Sports de raquette | badminton, tennis, squash, tennis de table | badminton, tennis, squash, tennis de table, badten, balle au tambourin |
| Surf | surf, bodyboard, longboard, bodysurf | surf, bodyboard, kite surf |
| Tir | carabine, pistolet, plateau | tir sportif |
| Tir à l'arc | tir à l'arc | tir à l'arc |
| Ultimate | | ultimate freesbee |
| Voile | dériveur, planche à voile, quillard de sport, multicoque, course océanique, course au large, match racing | voile, planche à voile, yole ronde |
| Vol à voile/Vol libre | vol à voile, parapente, cerf-volant de traction | parapente |
| Volley-ball | volley-ball, volley-ball de plage | volley-ball, volley-ball de plage/beach-volley |
| Choisir le sport pratiqué (liste ci-dessus) | Sport adapté/Handisport : athlétisme, aviron, basket-ball, cyclisme, équitation, escrime, football, haltérophilie, judo, natation, tennis, tennis de table, tir, tir à l'arc, voile, ski alpin, ski nordique (fond, biathlon), canoë, triathlon, boccia, rugby | |