



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Guide des épreuves **obligatoires**
ponctuelles d'**Education**
Physique et Sportive*

Sommaire

I.	Liste nationale des couples d'épreuves pour la session 2016 :	3
II.	Référentiels des différentes épreuves :	4
A.	Demi-fond :	4
B.	Badminton simple :	5
C.	Tennis de table simple :	6
D.	Sauvetage :	7
E.	Gymnastique au sol:	8
1.	Gymnastique rythmique :	8
2.	Gymnastique agrès :	9
III.	Notation :	10
A.	Demi-fond :	10
B.	Badminton simple et Tennis de table simple :	11
1.	Fiche d'évaluation :	11
2.	Fiche raquette :	12
C.	Sauvetage :	13
D.	Gymnastique au sol :	14
1.	Gymnastique rythmique Filles :	14
2.	Gymnastique rythmique Garçon :	15
3.	Gymnastique agrès :	16

I. Liste nationale des couples d'épreuves pour la session 2016 :

Le candidat choisit parmi un couple d'épreuves, répertoriées ci-dessous, dans la liste nationale unique. Les couples d'épreuves sont indissociables.

Demi-fond	Badminton simple
Demi-fond	Tennis de table simple
Sauvetage	Badminton simple
Gymnastique au sol	Tennis de table simple
Gymnastique au sol	Badminton simple

Pour la gymnastique au sol, deux choix sont possibles :

- Gymnastique rythmique
- Gymnastique agrès

II. Référentiels des différentes épreuves :

Ces couples d'épreuves visent à évaluer le degré d'acquisition de deux compétences propres à l'éducation physique et sportive (BO n°7 du 16 février 2012, note de service n°2012-093 du 8-6-2012, en annexe 1).

A. Demi-fond :

COURSE DE DEMI-FOND		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
COMPÉTENCE ATTENDUE		En demi-fond, chaque candidat réalise 3 courses de 500 m (récupération 10 mn maximum entre chaque course), chronométrées à la seconde près par un enseignant. 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. 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.								
NIVEAU 4 Pour produire la meilleure performance, se préparer et récupérer efficacement de l'effort sur une série de courses dont l'allure est anticipée.		NIVEAU 4 Non acquis			Degré d'acquisition du NIVEAU 4					
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	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
		1.4	10.20	7.38	7.7	7.03	5.05	11.9	5.47	4.24
		2.1	9.50	7.11	8.4	6.47	4.56	12.6	5.41	4.19
		2.8	9.24	6.49	9.1	6.31	4.48	13.3	5.35	4.15
		3.5	8.59	6.28	9.8	6.17	4.40	14.0	5.30	4.10
		4.2	8.37	6.10	10.5	6.03	4.34			
		4.9	8.15	5.53						
		5.6	7.56	5.37						
		6.3	7.38	5.24						
03/20	Écart au projet (en valeur absolue)	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	
		1.2	11							
03/20	Préparation et récupération	Mise en train désordonnée. Mobilisations articulaires incomplètes. Activité irrégulière pendant les phases de récupération.			Mise en train progressive. Utilise des allures de son 500m. Mobilisations articulaires ciblées. Récupération active immédiatement après l'effort.			Mise en train progressive et continue. Mobilisations articulaires complètes et adaptées à l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2 ^{ème} et le 3 ^{ème} 500m.		
		0 point			1.5 point			3 points		

B. Badminton simple :

BADMINTON EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
COMPETENCE ATTENDUE		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). 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).			
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.		A 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). (1) <u>Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force</u> : 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.			
<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> <p>Session 2016</p> </div>		NIVEAU 4 Non acquis		Degrés d'acquisition du NIVEAU 4	
		De 0 point à 9 points		De 10 points à 16 points	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER				
5/20	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 mis 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.	
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 replacements	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'ambie. Le replacement 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.	
5 /20	Gain des rencontres	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 3 pts	0 pt 1 pt Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	1 pt 2 pts Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	2 pts 3 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.		

C. Tennis de table simple :

Candidat :	NOM :	PRENOM :	NOTE /20 (non arrondie) :
------------	-------	----------	---------------------------

EPS : EPREUVE OBLIGATOIRE		APSA : TENNIS DE TABLE		CONTROLE PONCTUEL BAC	
Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve			
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).		Les matchs se jouent en deux manches gagnantes de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de 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 le jury (dispositif, fiche ou entretien). À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général et un classement au sein de chaque poule (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. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.			
Points	Eléments à évaluer	Compétence de Niveau 4 non acquis 0 à 9 points	En cours d'acquisition 10 à 16	Compétence de Niveau 4 acquise 17 à 20 points	
Stratégie 05/20	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.	
Qualités Techniques 8/20	Au service de la tactique Variété, qualité et efficacité des frappes. Rapidité et équilibre des déplacements, placements 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 replacement 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 replacement 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 replacement est systématique et équilibré	
Gain des Rencontres 05/20	Classement selon niveau techn. et tactique : 3 pts Classement au sein de chaque poule : 2 points	De 0 à 1 point	De 1,25 à 2 points	De 2,25 à 3 points	
		Les candidats se voient attribuer de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.			

D. Sauvetage :

Candidat : NOM		PRENOM		Note / 20 (non arrondie)									
EPS : EPREUVE OBLIGATOIRE		APSA : NATATION SAUVETAGE						CONTROLE PONCTUEL BAC					
Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve											
<p>Niveau 4 Conduire rapidement son déplacement sur une distance longue en choisissant son mode de nage, tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés régulièrement sur un parcours choisi, pour remorquer en surface un objet préalablement immergé, sur un aller-retour dont la distance est déterminée par le nageur.</p>		<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. Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant 8 obstacles à franchir. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur, ou horizontalement en 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.</p>											
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis				Degrés d'acquisition du niveau 4							
		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)
Projet tps 200 m :	temps 200 m fait :	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	6 pts
Projet dist mann :	Distance de remorquage aller-retour et nature de l'objet remorqué dans le respect du temps imparti. Dist. faite :	Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour Dist < 10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 10 m < dist < 15 m Mannequin adulte : 10 m	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	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 20 m et + Mannequin adulte : 15 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 20 m		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 25 m		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30 m à 40 m			
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts		5 pts		6 pts			
05/20	Franchissement des obstacles.	+0,25 pt par obstacle franchi. Pénalité de 0,5 pt par obstacle saisi ou non franchi											
Pénalités :		- 4 pts				à				+2 pts			
	Qualité du remorquage	Mannequin dont les voies respiratoires demeurent rarement émergées. 0,5 à 1 pt				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées 1,5 à 2,5 pts				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées. 3 pts			
03/20	Conformité au projet annoncé. - performance chronométrée (tolérance de + ou - 10") - type de mannequin choisi - distance de remorquage	Le projet différé totalement 0 pt				Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 2 critères sur 3 1 pt		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans 2 critères sur 3 2 pts		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 3 critères. 3 pts			

E. Gymnastique au sol:

1. Gymnastique rythmique :

GYMNASTIQUE RYTHMIQUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE		Présentation d'une production collective à 1 ou 2 engins par 2, 3 ou 4 gymnastes.		
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.		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 valide, 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 apprécie la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.		
		Session 2016		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 Non acquis		
		de 0 à 9 Pts		
		Degrés d'acquisition du NIVEAU 4		
		de 10 à 20 Pts		
COMPOSITION 06/20 Note collective	Difficulté 3 points Valeur artistique 3 points (espace, échanges, relations, richesse corporelle et à l'engin)	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 : Echange D = 0.40 (0.10, difficulté A + 0.30 difficulté d'échange) ; Echange 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.		
		Espace et volume de l'enchaînement restreint. Transitions nécessaires entre les formations, travail indifférencié dans l'espace et le temps (les gymnastes font la même chose en même temps). Les familles présentes sont simples, peu variées.		
EXECUTION 03/20 Note collective	Contrat de base 1 point Relation musique-mouvement 2 points	L'espace utilisé 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. Totalement investi. Les échanges sont synchronisés à grande distance. Organisation variée et originale des modalités de relations. Les familles présentes sont riches, complexes.		
EXECUTION 08/20 Note individuelle	Technique à l'engin : 3 points Technique corporelle : 3 points Harmonie générale : 2 points	De 0 à 1 pt 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 pts 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 à l'enchaînement, la musique accompagne le mouvement.		
EXECUTION 08/20 Note individuelle	Technique à l'engin : 3 points Technique corporelle : 3 points Harmonie générale : 2 points	De 0 à 3 pts Technique à l'engin : crispations sur l'engin, peu de mise à distance, fautes de plan, manipulations monotones. Technique corporelle : corps fléchi, appuis instables, regard posé sur l'engin, orientations et déplacements imprécis. Harmonie générale : prestation monotone, parasitée par l'émotion, des arrêts et hésitations.		
		De 3,5 à 6 pts 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 : prestation appliquée, concentrée.		
ROLE DE JUGE 03/20	Positionnement d'un niveau de prestation	De 0 à 1 pt Connaissance approximative. Le jugement est sommaire sans argument. Identifie partiellement quelques éléments du contrat de base (échanges et formations). Repère essentiellement les grosses fautes d'exécution.		
		De 1,5 à 2 pts Connaissance des critères de notation et des exigences de réalisation. Identifie globalement les fautes d'exécution. Peut juger un domaine avec un nombre de critères restreint (valeur technique, exécution...).		
		De 2,5 à 3 pts Connaissance précise des critères de notation et des exigences de réalisation. Peut juger plusieurs domaines.		

2. Gymnastique agrès :

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 cotation des difficultés est référée au code UNSS en vigueur. Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécie la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Un seul passage est autorisé.												
NIVEAU 4 Composer et présenter un enchaînement de six éléments minimum issus de quatre familles gymniques distinctes et de deux niveaux de difficulté avec maîtrise et fluidité. Juger consiste à identifier le niveau de difficulté des éléments présentés, et à apprécier la correction de leur réalisation.		Session 2016												
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 Non acquis						Degrés d'acquisition du NIVEAU 4						
		De 0 à 9 Pts						De 10 à 20 Pts						
DIFFICULTE 06/20	Equivalence 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												
		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
EXECUTION 08/20	EXECUTION	La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution. Fautes (de tenue et de technique, mouvements pour maintenir l'équilibre, fautes particulières, fautes spécifiques à l'agrès) : petite faute = 0,2 pts, grosse faute : = 0,5 pts, chute : = 1 pt (se reporter au code UNSS). (les différentes fautes d'exécution sur un même élément s'additionnent). En dessous de 6 éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points.												
COMPOSITION 03/20	Présentation du scénario Respect des exigences et des contraintes	De 0 à 1 pt				De 1,5 à 2 pts				De 2,5 à 3 pts				
		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 pt				De 1,5 à 2 pts				De 2,5 à 3 pts				
		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.				

III. Notation :

Chacune des deux épreuves est notée sur 20 points. La note obtenue résulte de la moyenne de ces deux notes.

A. Demi-fond :

BAC Candidat :

EPS : EPREUVE OBLIGATOIRE APSA : COURSE DE DEMI-FOND CONTROLE PONCTUEL

Compétence attendue	Principe d'élaboration de l'épreuve
CP 1 Niveau 4 Pour produire la meilleure performance, se préparer et récupérer efficacement de l'effort sur une série de courses dont l'allure est anticipée.	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. 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. Comme pour toutes les activités athlétiques, la performance indiquée sur le barème doit avoir été atteinte pour obtenir les points correspondants.

Cadre à remplir par le candidat

POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4					
		Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons
14/20	Projet du candidat : Tps 1° 500m : Tps 2° 500m : Temps réalisés : Tps 1° 500m : Tps 2° 500m : Tps 3° 500m : Tps cumulés :	0,7	10,50	8,05	7	7,20	5,14	11,2	5,55	4,29
		1,4	10,20	7,38	7,7	7,03	5,05	11,9	5,47	4,24
		2,1	9,50	7,11	8,4	6,47	4,56	12,6	5,41	4,19
		2,8	9,24	6,49	9,1	6,31	4,48	13,3	5,35	4,15
		3,5	8,59	6,28	9,8	6,17	4,40	14	5,30	4,10
		4,2	8,37	6,10	10,5	6,03	4,34			
		4,9	8,15	5,53						
		5,6	7,56	5,37						
		6,3	7,38	5,24						
		03/20	Écart au projet (barème mixte) <input type="text"/> Exemple : Première course : prévu 1'43, réalisé 1'44 écart : 1 sec Deuxième course : prévu 1'49, réalisé 1'52 écart : 3 sec L'écart au projet est donc de 4 s ce qui correspond à la note 2,4 / 3	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte		Note / 6	Écart en secondes Barème mixte		Note / 6
0,3	20			1,5	9		2,4	4		
0,6	16			1,8	7		2,7	3		
0,9	13			2,1	5		3,0	2		
1,2	11									
03/20	Préparation et récupération	Mise en train désordonnée. Mobilisations articulaires incomplètes. Activité irrégulière pendant les phases de récupération. de 0 à 1 point			Mise en train progressive. Utilise des allures de son 500 m. Mobilisations articulaires ciblées. Récupération active immédiatement après l'effort. de 1.25 à 2 points			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. De 2.25 à 3 points		

COMMENTAIRE

- Fin de l'exemple de notation : si à la 3° course le candidat réalise 1'45, le total réalisé sera 1'44+1'52+1'45 = 5'21 soit en référence au barème : 6.3 /14 (arrondi inférieur), ce qui fait un total de 6.3/14 + 2.4/3 + 3/3 pour prépa et récup de qualité = 11.70 /20

B. Badminton simple et Tennis de table simple :

1. Fiche d'évaluation :

BGT BACPRO BT BMA

TENNIS DE TABLE ou BADMINTON

(rayer la mention inutile)

Feuille de Poule N°

Niveau de la Poule

Gain des rencontres /5 points selon niveau		niveau 2: 2,25 à 5 pts niveau 1: 1,25 à 4 pts niveau 0: 0 à 3 pts			Mise en œuvre tactique et indicateurs techniques /10 points	Gestion du rapport de force / 5 points	NOTE / 20 non arrondie
Gagné ou Perdu							
Joueur	NOM	Prénom	1er match	2e match	3e match	4e match	Total
A							
B							
C							
D							
E							

Match	Résultat	Points			Joueur	Joueur	Points			Résultat	Gain des rencontres / 5
		3ème Manche	2ème Manche	1ère Manche			1ère Manche	2ème Manche	3ème Manche		
Exemple	V	11	9	11	x →	← y	5	11	2	D	Selon niveau technique et tactique
n°1					A	B					NIVEAU 2 de 2,25 à 3 points
n°2					C	D					NIVEAU 1 de 1,25 à 2 points
n°3					A	C					NIVEAU 0 de 0 à 1 point
n°4					B	E					Classement au sein de la poule
n°5					A	D					de 0 à 2 points
n°6					C	E					
n°7					A	E					
n°8					B	D					
n°9					B	C					
n°10					E	D					

Noms des examinateurs et signatures :

2. Fiche raquette :

Epreuve Ponctuelle d'EPS - Baccalauréat général et technologique – Baccalauréat professionnel – BMA – B.T

TENNIS DE TABLE

Ou

BADMINTON

(rayer la mention inutile)

FICHE INDIVIDUELLE D'ANALYSE DU RAPPORT DE FORCE AU 1^{ER} SET

Nom :

Prénom :

Observations du jury :

	MOI	MON ADVERSAIRE
POINTS FORTS		
POINTS FAIBLES		

A renseigner par le candidat :

STRATEGIE A METTRE EN OEUVRE A LA SEQUENCE SUIVANTE

C. Sauvetage :

BGT - BACPRO - BT – BMA

Examen ponctuel EPS - SAUVETAGE

NATATION SAUVETAGE		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		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.											
Niveau 4		Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant 8 obstacles à franchir. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur, ou horizontalement en imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité.											
Conduire rapidement son déplacement sur une distance longue en choisissant son mode de nage, tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés régulièrement sur un parcours choisi, pour remorquer en surface un objet préalablement immergé, sur un aller-retour dont la distance est déterminée par le nageur.		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	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis				Degrés d'acquisition du niveau 4							
		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)
Projet tps 200 m :	temps 200 m fait :	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	6 pts
Projet dist mannn :	Distance de remorquage aller-retour et nature de l'objet remorqué dans le respect du temps imparti.	Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour Dist < 10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour Mannequin enfant : 10 m < dist < 15 m Mannequin adulte : 10 m	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	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour Mannequin enfant : 20 m et + Mannequin adulte : 15 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 20 m		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 25 m		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30 m à 40 m		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30 m à 40 m	
Projet : Enf / Adu (mannequin)	Dist. faite :	0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts		5 pts		6 pts		6 pts	
05/20	Franchissement des obstacles.	+0,25 pt par obstacle franchi. Pénalité de 0,5 pt par obstacle saisi ou non franchi											
Pénalités :		- 4 pts				à			+ 2 pts				
	Qualité du remorquage	Mannequin dont les voies respiratoires demeurent rarement émergées.			Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées			Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées.					
		0,5 à 1 pt			1,5 à 2,5 pts			3 pts					
03/20	Conformité au projet annoncé. - performance chronométrée (tolérance de + ou - 10") - type de mannequin choisi - distance de remorquage	Le projet diffère totalement			Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 2 critères sur 3		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans 2 critères sur 3		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 3 critères.				
		0 pt			1 pt		2 pts		3 pts				

NOM et prénom :

Note /20 (non arrondie) :

D. Gymnastique au sol :
1. Gymnastique rythmique Filles :

ACADEMIE DE MONTPELLIER – EPS obligatoire au Baccalauréat – GYMNASTIQUE AU SOL - FILLES -

Fiche à compléter et à présenter le jour de l'épreuve

	A = 0.4	B = 0.6	C = 0.8	D = 1 point
1 ATR				
2 SM				
3 SM				
4 SM				
5 LG				
6 LG				
7 LG				
8 AC				
9 AC				
10 AC				

Exigences de composition :

Minimum de 6 éléments

Temps compris entre 30'' et une minute

Evolution d'au moins 2 longueurs dont une diagonale

O sous la figurine = maintien tenu 2 secondes

ATR = 1 élément passant par Appui Tendu Reversé

SM = 1 élément de Souplesse ou de Maintien

LG = 1 Liaison Gymnique de 2 éléments dont 1 saut

AC = 2 éléments Acrobatiques



Surligner et numéroter les éléments dans l'ordre d'apparition dans l'enchaînement

Dans le cas où vous présentez plus de 6 éléments, souligner les 6 qui seront comptabilisés dans la note de difficulté

Projet individuel :

1 point sur présentation de la fiche

1 point sur projet adapté aux exigences

1 point sur l'originalité de l'enchaînement

Juge : de 0 à 3 points sur le jugement des prestations des autres gymnastes

NOM Prénom	Zone de notation réservée au Jury				
	Diff / 6	Exé / 8	Proj / 3	Juge / 3	/ 20

2. Gymnastique rythmique Garçon :

ACADEMIE DE MONTPELLIER – EPS obligatoire au Baccalauréat – GYMNASTIQUE AU SOL - GARÇONS -

Fiche à compléter et à présenter le jour de l'épreuve

Exigences de composition :

Minimum de 6 éléments

Temps compris entre 30'' et une minute

Evolution d'au moins 2 longueurs dont une diagonale

O sous la figurine = maintien tenu 2 secondes

NA = 1 élément non acrobatique

AV = 1 élément avec rotation AVant

AR/L = 1 élément avec rotation ARrière ou Latérale

ATR = 1 élément en Appui Tendu Renversé



Surligner et numéroté les éléments dans l'ordre d'apparition dans l'enchaînement

Dans le cas où vous présentez plus de 6 éléments, souligner les 6 qui seront comptabilisés dans la note de difficulté

Projet individuel :

1 point sur présentation de la fiche

1 point sur projet adapté aux exigences

1 point sur l'originalité de l'enchaînement

Juge : de 0 à 3 points sur le jugement des prestations des autres gymnastes

	A = 0.4	B = 0.6	C = 0.8	D = 1 point
1 NA		 1/2 tour + 1/2 tour	 1/2 cercle	 1 tour
2 NA			 1 tour	 1 tour 1/2
3 NA	 Ciseaux de jambes		 Carpé écart	 Carpé serré
4 NA				
5 AV				 Ange
6 AV		 Saut de mains	 2 sauts de mains 1 pied et 2 pieds	
7 AR /L				
8 AR /L		 Rondade	 File file arrière	
9 ATR				
10 ATR		 ATR + 1 valise (1/2 tour)	 Healy	 ATR 2 valises (1 tour)

NOM Prénom	Zone de notation réservée au Jury				
	Diff / 6	Exé / 8	Proj / 3	Juge / 3	/ 20

3. Gymnastique agrès

BACCALAUREAT - B.T – BMA

**EPREUVE PONCTUELLE
APSA GYMNASTIQUE AUX AGRES**

FICHE DE NOTATION DE JUGE

NOM-PRENOM DU CANDIDAT : N° tiré au sort
--

CANDIDATS	/10
N° 1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
	ECART
	NOTE / 3