



RÉGION ACADÉMIQUE
NOUVELLE-AQUITAINE

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



Rectorat
Division des examens et concours

Session 2019

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL

ÉPREUVES OBLIGATOIRES

PONCTUELLES



D'ÉDUCATION PHYSIQUE et SPORTIVE

Badminton Bac pro (Référentiel rénové 2018)

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve																																	
<p>Niveau 4 : Faire des choix tactiques pour gagner le point, en produisant des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur</p>		<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1^{re} étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match (1) avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat(e) (ou de la poule), les points étant répartis selon les 6 cas de figure répertoriés. « Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue de l'ensemble des matchs.</p> <p>(1) A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons).</p> <p>(2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse de frappes, exploitation du volume et des espaces) Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences 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.</p>																																	
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degré d'acquisition du niveau 4 de 10 à 20 pts																																
10 points	<p>Tactique : projet de gain de match</p> <p>Qualité des techniques au service de la tactique</p> <p>Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements</p> <p>Variété, qualité et efficacité des actions de frappes</p>	<p>De 0 à 4,75 pts</p> <p>Construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement. Produit des frappes de rupture (descendantes ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur) sur un volant haut en zone avant. Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement – frappe- remplacement sont juxtaposées. Le remplacement est souvent en retard ou parfois absent. Le candidat joue de face le plus souvent (en frappe haute), il joue rarement bien placé (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute). La prise de raquette est inadaptée</p> <p>Niveau A</p>	<p>De 5 à 7,75 points</p> <p>Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur ou avec un coup accéléré, déplace l'adversaire. Utilise un coup prioritaire efficace. Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture. Déplacements et placements sous le volant sont souvent efficaces dans les phases de moindre pression. Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. Se replace sans attendre vers le centre du terrain. Le candidat sort du jeu de face : placement de profil en frappe haute à mi-court ou en fond de court et placement à l'amble en fente avant pour les frappes au filet. La prise de raquette est parfois adaptée (prise universelle)</p> <p>Niveau B</p>		<p>De 8 à 10 pts</p> <p>Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées et plus précises (en hauteur, longueur, direction et vitesse) dans un espace de jeu élargi : alterne les zones visées (frappes placées éloignées du centre), utilise des frappes descendantes ralenties ou accélérées. Le candidat peut privilégier aussi bien la dominante vitesse (trajectoires tendues descendantes ou plates) que l'exploitation du terrain (par le volume) pour gagner l'échange. Fixe, déborde, exploite le revers haut de fond de court adverse. Déplacements synchronisés et coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte : les actions de déplacement – frappe se superposent régulièrement et permettent de jouer en équilibre bien placé. Le remplacement, quasi systématique, prend parfois en compte la trajectoire émise (remplacement tactique). La prise de raquette universelle est systématisée. Adapte parfois sa prise en revers.</p> <p>Niveau C</p>																														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Evolution du score entre les 2 sets</th> <th>Niveau A</th> <th>Niveau B</th> <th>Niveau C</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cas 6 :</td> <td>Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set</td> <td>3,5</td> <td>4,5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Cas 5 :</td> <td>Gagne les 2 sets avec dans le 2^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1^{er} set</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>4,75</td> </tr> <tr> <td>Cas 4 :</td> <td>Gagne le second set après avoir perdu le 1^{er}</td> <td>2,5</td> <td>3,5</td> <td>4,5</td> </tr> <tr> <td>Cas 3 :</td> <td>Perd le second set après avoir gagné le 1^{er}</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4,25</td> </tr> <tr> <td>Cas 2 :</td> <td>Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.</td> <td>1,5</td> <td>2,5</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Cas 1 :</td> <td>Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3,5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de points obtenus en fonction du niveau de jeu du candidat (A, B ou C). La note globale sur 5 résulte de la moyenne des notes ainsi obtenues.</p>	Evolution du score entre les 2 sets		Niveau A	Niveau B	Niveau C	Cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set	3,5	4,5	5	Cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1 ^{er} set	3	4	4,75	Cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1 ^{er}	2,5	3,5	4,5	Cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}	2	3	4,25	Cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.	1,5	2,5	4	Cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set	1
Evolution du score entre les 2 sets		Niveau A	Niveau B	Niveau C																															
Cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set	3,5	4,5	5																															
Cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1 ^{er} set	3	4	4,75																															
Cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1 ^{er}	2,5	3,5	4,5																															
Cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}	2	3	4,25																															
Cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.	1,5	2,5	4																															
Cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set	1	2	3,5																															
5 points	<p>Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel</p>																																		

5 points	Gain des rencontres	Classement général par sexe : 3 pts	de 0 pt à 1 pt Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons	de 1,25 pt à 2 pts Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons	de 2,25 à 3 pts Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons
		Classement au sein de chaque poule : 2pts	Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants.		
		Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.			

Course de demi-fond bac pro (référentiel rénové 2018)

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve								
<p>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.</p>		<p>Le candidat réalise 3 courses (C1, C2, C3) de 500 m (récupération de 10 mn maximum entre chaque 500 mètres) chronométrées par un enseignant à la seconde. Le candidat annonce avant son départ sa stratégie de course parmi celles proposées ci-dessous. Il peut réguler sa stratégie uniquement après C1. Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m. Le temps cumulé compte pour 70 % de la note. L'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort comptent pour 15 %. Le respect et la régulation de la stratégie de course comptent pour 5 %</p>								
Points à affecter	Éléments à évaluer	Compétence de niveau 4 en cours d'acquisition De 0 à 9pts			Compétence de niveau 4 acquise de 10 à 20 pts					
		Note / 14	Temps filles	Temps garçons	Note / 14	Temps filles	Temps garçons	Note /14	Temps filles	Temps garçons
	<p>Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (Barème différencié garçons-filles)</p> <p>Exemple : une fille réalise 7 mn10 Sa note est 8 / 14</p>	0.5	12.00	8.35	7	7.42	5.53	11	6.21	4.41
		1	11.40	8.17	7.5	7.31	5.43	11.5	6.14	4.37
		1.5	11.20	8.00	8	7.20	5.33	12	6.07	4.33
		2	11.00	7.42	8.5	7.09	5.23	12.5	6.00	4.29
		2.5	10.40	7.24	9	6.58	5.13	13	5.54	4.25
		3	10.20	7.06	9.5	6.47	5.03	13.5	5.47	4.21
		3.5	10.00	6.49	10	6.36	4.54	14	5.41	4.18
		4	9.40	6.41	10.5	6.28	4.45			
		4.5	9.20	6.33						
		5	9.00	6.25						
		5.5	8.40	6.17						
		6	8.20	6.09						
		6.5	8.01	6.01						
3 points	<p>Stratégie de course Le candidat annonce avant son départ sa stratégie de course parmi celles proposées ci- après. Elle peut être régulée après C1.</p>	<p>Les schémas représentent graphiquement les variations de vitesse d'une course à l'autre (plus vite, moins vite, vitesse égale). Ils correspondent aux différentes stratégies de course possibles.</p> <p>Exemple : Schéma choisi =  Stratégie de course = deuxième course moins rapide que la première, troisième course à la même vitesse que la deuxième</p>								
	<p>Stratégies proposées Elles ne sont pas hiérarchisées entre elles</p>									

	Respect et régulation de la stratégie de course annoncée En cas d'annonce de deux courses successives de même vitesse, un écart de 3 secondes est toléré	La stratégie n'est respectée 0 pt	Stratégie partiellement respectée		La stratégie C1-C2-C3 est respectée avec régulation 2 pts	La stratégie C1-C2-C3 est respectée (sans régulation) : 3 pts
			Un élément de stratégie C1-C2 ou C2-C3 (ou C1-C3 pour la stratégie n°1) est respectée avec une régulation 1 pt	Un élément de stratégie C1-C2 ou C2-C3 (ou C1-C3 pour la stratégie n°1) est respectée sans régulation 1,5 pts		
3 points	Préparation et récupération	Échauffement inadapté au type d'effort qui va suivre, l'élève est proche de l'inactivité. Récupération passive après l'effort (assis) 0 à 1 pt	Échauffement progressif avec repérage d'allures Récupération active après l'effort 1,25 à 2,25 pts	Échauffement progressif complet avec repérage fin des allures projetées sur des distances de course significatives Récupération active après l'effort et préparation aux allures suivantes 2.5 à 3 pts		

Gymnastique Bac pro (référentiel rénové 2017)

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve												
Niveau 4 Composer un enchaînement de 6 éléments minimum (de 4 familles gymniques distinctes dont un renversement et une rotation arrière, de 2 niveaux de difficulté) pour le réaliser avec maîtrise et fluidité devant un groupe d'élèves, en utilisant des directions et des orientations variées. Juger consiste à identifier le niveau de difficulté des éléments présentés et à apprécier la correction de leur réalisation.		Réalisation libre d'un enchaînement présenté sur une fiche type qui comporte son projet : nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau des difficultés. Des exigences de composition : les éléments proviennent de 4 familles distinctes (en référence au code UNSS en vigueur) dont un élément en posture de renversement et une rotation arrière. Lorsque les agrès saut de cheval et mini-trampoline sont utilisés dans l'enchaînement, ils sont considérés comme une famille gymnique. Des contraintes de temps : entre 30" et 1'. Des contraintes d'espace : l'enchaînement est réalisé sur un praticable (au moins 2 longueurs dont une diagonale). Lorsque la composition comporte les agrès saut de cheval ou mini-trampoline, ceux-ci terminent obligatoirement l'enchaînement. Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges. La cotation des difficultés est référée au code UNSS « équipe établissement » en vigueur. Pour tous les agrès : A : 0,4 / B : 0,6 / C : 0,8 / D : 1,0 ²												
Points à affecter	Éléments à évaluer	Compétence de niveau 4 en cours d'acquisition de 0 à 9 pts					Compétence de niveau 4 acquise de 10 à 20 pts							
6 points	Difficulté	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 la famille correspondante.												
		Points de difficulté/ éléments	2,6	2,8	3,0	3,2	3,4	3,8	4,0	4,4	4,8	5,2	5,6	5,8
		Note correspondante	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6
8 points	Exécution	La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une exécution fluide et maîtrisée. Tout élément réalisé avec une aide (humaine ou matérielle) entraîne la décote de sa valeur (B devient A). Petites fautes* = -0,2 pts. Grosses fautes* = -0,5 pts. Chute = -1pt. Contraintes d'espace non respectées = -1pt. Toutes les fautes d'exécution réalisées sur un même élément se cumulent. En dessous de 6 éléments présentés, tout élément manquant = -2 points. <i>*Tous types de fautes, petites ou grosses, peuvent être liées à la tenue du corps (bras, jambes, pointes de pieds, gainage), à l'amplitude, à l'axe de rotation, au temps de maintien, à la réception.</i>												
3 points	Composition	1 pt				2 pts				3 pts				
		Le projet d'enchaînement remis au préalable est conforme aux exigences de composition attendues mais : - Ce projet n'est pas respecté lors de la réalisation de l'enchaînement. - Le choix des éléments n'est pas en adéquation avec les ressources des élèves. <i>Précision : À partir du moment où le projet d'enchaînement ne respecte pas les exigences de composition (pas de renversement par exemple), la note est de 0/3 pts</i>				Le projet d'enchaînement remis au préalable est conforme aux exigences de composition attendues. Ce projet est partiellement respecté lors de la réalisation. Le choix des éléments est en cohérence avec les ressources de l'élève.				Le projet d'enchaînement remis au préalable est conforme aux exigences de composition attendues. Ce projet est parfaitement respecté lors de la réalisation. Le choix des éléments est pertinent au regard des ressources de l'élève.				

²Dans le code UNSS, les éléments au saut de cheval et au mini-trampoline sont évalués sur 10 points.

Le tableau de correspondance entre les sauts répertoriés dans le code UNSS et le niveau de difficulté retenue pour l'examen est le suivant :

Saut de cheval	Code UNSS	Mini trampoline	Code UNSS
		Difficulté A = 0,40	De 6 à 6,5pts
Difficulté B = 0,60	De 6 à 8 pts	Difficulté B = 0,60	7 points
Difficulté C = 0,80	De 8,5 à 9pts	Difficulté C = 0,80	De 8 à 8,5pts
Difficulté D = 1,0	De 9,5 à 10pts	Difficulté D = 1,0	De 9 à 10pts

		1 pt	2 pts	3 pts
3 points	Rôle de juge	Vérifie l'adéquation entre les éléments annoncés sur la fiche et les éléments réalisés (noms et ordre chronologique).	Vérifie l'adéquation entre les éléments annoncés sur la fiche et les éléments réalisés (noms et ordre chronologique). Valide la présence des quatre familles d'éléments attendues dont le renversement et la rotation.	Vérifie l'adéquation entre les éléments annoncés sur la fiche et les éléments réalisés (noms et ordre chronologique). Valide la présence des quatre familles d'éléments attendues dont le renversement et la rotation. Identifie et quantifie les principales fautes réalisées.

Epreuve de gymnastique : Projet d'enchaînement

Bac professionnel

Nom :

Prénom :

ORGANISATION DE L'ENCHAINEMENT			
	Référence code UNSS (A, B, C, D) + Valeur (0.4 - 0.6 - 0.8 -1)	FAMILLE (ATR, SM, LG, AC)	Description des éléments et figurines
Elément N°1			
Elément N°2			
Elément N°3			
Elément N°4			
Elément N°5			
Elément N°6			
Elément N°			

Détails sur le code UNSS gymnastique :

http://www.unss-region.ac-limoges.fr/IMG/pdf/code_gym_unss_2016_2020.pdf

Natation sauvetage Bac pro

Compétences attendues		Principe d'élaboration de l'épreuve		
<p>Niveau 4 : En choisissant son mode de nage, se déplacer vite sur une distance longue tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés régulièrement sur un parcours choisi, puis 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 200m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40m choisie par le candidat. Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant au moins 8 obstacles à franchir. Ces obstacles sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout contact avec un obstacle est pénalisé. Le nombre de tentatives de franchissement est limité à 10 sur l'ensemble du parcours. Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin choisi immergé à environ 2m 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; le candidat identifie celui choisi dans son projet. Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, nombre d'obstacles franchis, type de mannequin remorqué (enfant ou adulte).</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Compétence de niveau 4 en cours d'acquisition de 0 à 9 pts	Compétence de niveau 4 acquise de 10 à 20 pts	
12 points	<p>Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles</p> <p>Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti</p>	<p>Moins de 7.15 (G), 8.00 (F) 0,5 pt 6.45 (G), 7.30 (F) 1 pt 6.15 (G), 7.00 (F) 1,5 pt 5.45 (G), 6.30 (F) 2 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour : 0 pt Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 10m : 1 pt Et distance supérieure à 15 m : 2 pts 	<p>Moins de 5.30 (G), 6.15 (F) 2,5 pts 5.15 (G), 6.00 (F) 3 pts 5.00 (G), 5.45 (F) 3,5 pts 4.45 (G), 5.30 (F) 4 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 20 m : 3 pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 25 m : 4pts 	<p>Moins de 4.30 (G), 5.15 (F) 4,5 pts 4.15 (G), 5.00 (F) 5 pts 4.00 (G), 4.45 (F) 5,5 pts 3.45 (G), 4.30 (F) 6 pts</p> <ul style="list-style-type: none"> Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 30 m : 5pts Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m : 6pts
5 points	<p>Nombre d'obstacles franchis. Les contacts avec les obstacles sont autorisés mais pénalisés chacun d'un demi-point.</p> <p>Nature de l'objet remorqué.</p>	<p>2 : 0,5 pt 3 : 1 pt 4 : 1,5 pts</p> <p>Mannequin enfant, dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 0,5 pt</p>	<p>5 : 2 pts 6 : 2,5 pts</p> <p>Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 1pt</p>	<p>7 : 3 pts 8 : 3,5 pts</p> <p>Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées : 1,5 pts</p>
3 points	<p>Conformité au projet annoncé.</p>	<p>Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans le nombre d'obstacles franchis. Plus d'1 obstacle de différence. : 0 pt 1 obstacle de différence : 1 pt</p>	<p>Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans le nombre d'obstacles franchis mais la performance chronométrée varie (écart de 10" à 20" en plus ou en moins) : 2 pts</p>	<p>Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé et pour la performance chronométrée (écart toléré de plus ou moins 10") : 3 pts</p>

Tennis de table Bac pro (référentiel rénové 2017)

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve																																			
<p>Niveau 4 : Faire des choix tactiques pour gagner le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).</p>		<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes (1). Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1ère étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match réalisé au sein de la poule, avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat préalablement identifié. Les points sont répartis selon les 6 cas de figure répertoriés. La note finale sur 5 obtenue pour cet item résulte de la moyenne des notes obtenues à chaque match. « Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue des matchs. Deux classements différents sont effectués : un classement général, <u>filles et garçons séparés</u>, et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non). Remarques : (1) A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (tout comme les candidats garçons). (2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (attaque/défense ; placement/accélération ; coupé/lifté...). Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences 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.</p>																																			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 en cours d'acquisition de 0 à 9 points	Degré d'acquisition du niveau 4 de 10 à 20 points																																		
10 points	<p>Qualité des techniques au service de la tactique</p> <p>Variété, qualité et efficacité des frappes</p> <p>Rapidité et équilibre des placements, déplacements et replacements</p>	<p>0 à 4,75 points</p> <p>Pour gagner l'échange le candidat(e) utilise prioritairement un type de stratégie : placement, accélération, jeu défensif</p> <p>Le candidat utilise des coups, en coup droit et en revers, en fonction de son placement par rapport à la balle.</p> <p>Le service, par ses variations de placement ou de vitesse met l'adversaire en difficulté.</p> <p>Niveau A</p>	<p>5 à 7,75 points</p> <p>Pour gagner l'échange, le candidat(e) met en place une stratégie de jeu qui peut prendre des formes différentes (jeu placé/accéléré ; coupé/lifté ; défense/attaque, etc.)</p> <p>Dans les moments d'équilibre du rapport de force : Le candidat recherche systematiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement le placement de la balle ou son accélération, un début de rotation apparaît : balles coupées (rotation arrière) ou liftées (rotation avant). Le candidat(e) varie le placement, la vitesse et/ou l'effet du service. Il prend l'avantage dans le jeu dès le service ou sur le retour du service. Le candidat(e) se déplace pour utiliser ses coups préférentiels</p> <p>Niveau B</p>		<p>8 à 10 points</p> <p>Pour gagner l'échange le candidat(e) combine plusieurs stratégies pour faire basculer le rapport de force à son avantage.</p> <p>Deux types de jeu, valorisés de manière équitable, peuvent apparaître: -soit les déplacements sont suffisamment équilibrés et efficaces pour prendre l'initiative (frappes ou accélérations placée) ou jouer contre l'initiative adverse (blocs, balles coupées). -soit les déplacements sont suffisamment rapides pour jouer proche ou loin de la table afin de défendre, d'attaquer (smash, top spin), ou contre attaquer (blocs actifs, top sur tops ou contre tops). Les rotations de balle sont différenciées au service et pendant l'échange</p> <p>Niveau C</p>																																
			<p>Évolution du score entre les 2 sets</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Cas</th> <th>Description</th> <th>Niveau A</th> <th>Niveau B</th> <th>Niveau C</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cas 6 :</td> <td>Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set</td> <td>3,5</td> <td>4,5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Cas 5 :</td> <td>Gagne les 2 sets avec dans le 2^e set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1^{er} set</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>4,75</td> </tr> <tr> <td>Cas 4 :</td> <td>Gagne le second set après avoir perdu le 1^{er}</td> <td>2,5</td> <td>3,5</td> <td>4,5</td> </tr> <tr> <td>Cas 3 :</td> <td>Perd le second set après avoir gagné le 1^{er}</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4,25</td> </tr> <tr> <td>Cas 2 :</td> <td>Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.</td> <td>1,5</td> <td>2,5</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Cas 1 :</td> <td>Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3,5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de points obtenus en fonction du niveau de jeu du candidat (A, B ou C). La note globale sur 5 résulte de la moyenne des notes ainsi obtenues.</p>			Cas	Description	Niveau A	Niveau B	Niveau C	Cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set	3,5	4,5	5	Cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^e set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1 ^{er} set	3	4	4,75	Cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1 ^{er}	2,5	3,5	4,5	Cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}	2	3	4,25	Cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.	1,5	2,5	4	Cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set
Cas	Description	Niveau A	Niveau B	Niveau C																																	
Cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set	3,5	4,5	5																																	
Cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^e set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1 ^{er} set	3	4	4,75																																	
Cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1 ^{er}	2,5	3,5	4,5																																	
Cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}	2	3	4,25																																	
Cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.	1,5	2,5	4																																	
Cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set	1	2	3,5																																	
5 points	<p>Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel</p>																																				

5 points	Gain des rencontres	Classement général par sexe : 3 pts	0 à 1 pt Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons	1,5 à 2 pts Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons	2.25 à 3 pts Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons
		Classement dans la poule : 2 pts	Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants,		
			Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.		