

Bulletin officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012

ÉVALUATION DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
- AUX BACCALAURÉATS DE L'ENSEIGNEMENT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE
- AU TITRE DU DIPLÔME NATIONAL DU BREVET

Sommaire

Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique
- Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation
circulaire n° 2012-093 du 8-6-2012 (NOR : MENE1224065C)

Modalités d'évaluation en éducation physique et sportive au titre du diplôme national du brevet
note de service n° 2012-096 du 22-6-2012 (NOR : MENE1226443N)

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

NOR : MENE1224065C

circulaire n° 2012-093 du 8-6-2012

MEN - DGESCO A2-1

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

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

Elle est complétée, en annexe, par :

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

1. Les différents types de contrôles

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

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

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

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

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

2. Contrôle en cours de formation

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

niveau 5) ;

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

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

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

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

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

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

2.2 Évaluation de l'enseignement commun

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

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

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

La troisième épreuve peut être choisie sur la liste académique.

Cas particulier

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

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

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

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

La notation et son harmonisation

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

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

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

2.3 Évaluation de l'enseignement de complément

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

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

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

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

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

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

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

2.4 Évaluation de l'enseignement facultatif en EPS

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

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

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

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

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

Ne peuvent s'inscrire à l'épreuve facultative :

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

3. Le contrôle adapté

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

Les candidats en situation de handicap ou en aptitude partielle permanente

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

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

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

- l'établissement peut offrir un ensemble certificatif de trois épreuves, dont deux au maximum peuvent être adaptées et relever au moins de deux CP ;
- l'établissement peut proposer un ensemble certificatif de deux épreuves adaptées relevant, autant que possible, de deux CP distinctes. Pour des cas très particuliers, on pourra proposer une seule épreuve adaptée.

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

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

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

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

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

Les inaptitudes temporaires en cours d'année

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

- soit renvoyer l'élève à l'épreuve de rattrapage ;
- soit permettre une certification sur deux épreuves, pour le candidat dont l'inaptitude en cours d'année est attestée et qui ne peut, de ce fait, présenter la troisième épreuve physique de son ensemble certificatif. Dans ce cas, le candidat est noté sur la moyenne des deux notes ;
- soit ne pas formuler de note et porter la mention « dispensé d'éducation physique et sportive pour raisons médicales » si l'élève ne peut subir au moins deux épreuves.

Les épreuves de rattrapage

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

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

Les sportifs de haut niveau

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

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

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

Le haut niveau du sport scolaire

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

Pour l'enseignement facultatif :

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

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

4. L'examen ponctuel terminal

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Annexe 1

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

Compétences propres CP 1	Course de 1/2 fond, course de haies, course de relais-vitesse, lancer du disque, lancer de javelot, saut en hauteur, pentabond, natation de vitesse, natation de distance
Compétences propres CP2	Escalade, course d'orientation, natation sauvetage
Compétences propres CP3	Acrosport, aérobic, arts du cirque, danse, gymnastique (sol, parallèles, asymétriques, fixe, poutre), gymnastique rythmique
Compétences propres CP4	Basket-ball, football, handball, rugby, volley-ball, badminton, tennis de table, boxe française, judo
Compétences propres CP5	Course en durée, musculation, natation en durée, step

Annexe 2

Référentiel des épreuves organisées en CCF

- Compétences propres 1 - CP1
- Compétences propres 2 - CP2
- Compétences propres 3 - CP3
- Compétences propres 4 - CP4
- Compétences propres 5 - CP5

Annexe 3

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

1. Gymnastique au sol - Tennis de table

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

Annexe 4

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

1. Natation de distance
2. Judo
3. Tennis

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

⁴ [Référentiel pour le tennis](#)

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

COURSE DE DEMI-FOND		Principes d'élaboration de l'épreuve												
Compétence attendue		<p>En demi-fond, chaque candidat réalise 3 courses de 500 m (récupération 10 min maximum entre chaque course), chronométrées à la seconde près par un enseignant. 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.</p>												
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis						Degré d'acquisition du niveau 4						
		Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons
14/20	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.	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										
03/20	Écart au projet (en valeur absolue)	5.6	7.56	5.37										
		6.3	7.38	5.24										
		Note / 3	Écart en secondes Barème mixte	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte					
		0.3	20	1.5	9	2.4	4							
03/20	Préparation et récupération	0.6	16	1.8	7	2.7	3							
		0.9	13	2.1	5	3	2							
		1.2	11											
		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. 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										

COURSE DE DEMI-FOND

Compétence attendue

Principes d'élaboration de l'épreuve

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

Niveau 5

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

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

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

Pts à affecter

Degrés d'acquisition du niveau 5

	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons
14/20	0.7	9.03	7.28	7	6.26	5.19	11.2	5.49	4.43
	1.4	8.41	7.09	7.7	6.20	5.11	11.9	5.43	4.40
	2.1	8.20	6.51	8.4	6.13	5.03	12.6	5.37	4.37
	2.8	8.00	6.34	9.1	6.07	4.55	13.3	5.31	4.34
	3.5	7.41	6.19	9.8	6.01	4.51	14.0	5.25	4.31
	4.2	7.24	6.05	10.5	5.55	4.47			
04/20	4.9	7.08	5.52						
	5.6	6.53	5.40						
	6.3	6.39	5.29						
	Écart de plus de 15 secondes			Écart compris entre 15 et 10 secondes			Écart inférieur à 10 secondes		
	0 point			2 points			4 points		
02/20	La phase de récupération est trop passive, pas de liaison directe avec l'effort consenti.			Récupération active immédiatement après l'effort (course lente, étirements).			Toutes les dimensions de la récupération sont présentes, chronologiquement positionnées.		
	de 0 à 1 point			de 1.25 à 2 points			de 2.25 à 3 points		
	- Écart aux projets : - Projet de performance sur 800 m - Projet des temps de passage								

COURSE DE HAIES

Compétence attendue

Principes d'élaboration de l'épreuve

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

Niveau 4

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

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

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

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

Pts à affecter

Éléments à évaluer

10/20 La performance de la course de haies

Niveau 4 non acquis

Degrés d'acquisition du niveau 4

Notes /10	Filles	Garçons	Notes /10		Garçons		Notes /10		Filles		Garçons	
			Garçons	Filles	Garçons	Filles	Garçons	Filles				
0,5	≥51"5	44"4	5	42"5	34,4	8	37,1	31,2				
1	50"5	43"7	5,5	41"6	33,6	8,5	36,1	30,6				
1,5	49"5	42,2	6	40"6	33,9	9	35,2	30,1				
2	48"5	41	6,5	39"7	33,1	9,5	34,4	29,6				
2,5	47"5	40,1	7	38,8	32,5	10	33,6	29				
3	46"5	39	7,5	37,9	31,8							
3,5	45"4	38,1										
4	44"4	37,1										
4,5	43"4	36,3										

04/20 La performance cumulée des deux courses (plat + haies)

Notes /4	Filles	Garçons	Notes /4		Garçons		Notes /4		Filles		Garçons	
			Garçons	Filles	Garçons	Filles	Garçons	Filles				
0,5	≥ 90"5	77"	2	76"5	64"0	3,5	64"	56"				
1	86"5	72"2	2,5	72"0	61"0	4	62"	54"				
1,5	81"0	67"5	3	68"5	58"5							

02/20 Régularité des foulées inter haies

Différence des temps ≥ 8"1	0,5 point		1 point		2 points		3 points		3,5 points		4 points		
	La différence des temps est comprise entre 8"0 et 7"0	1 point	La différence des temps est comprise entre 7"0 et 6"0	1,5 point	La différence des temps est comprise entre 5"9 et 5"	2 points	La différence des temps est comprise entre 5"0 et 4"4	2,5 points	La différence des temps est comprise entre 4"3et 3"7	3 points	La différence des temps est comprise entre 3"6 et 2"9	3,5 points	Inférieure ou égale 2"8

L'organisation des foulées inter haies varie de plus de 3 appuis (différence entre le plus grand et le plus petit nombre d'appuis utilisés entre les haies).

L'organisation des foulées inter obstacle varie au plus de 1 à 2 appuis.

Le nombre d'appuis inter haies varie au plus d'un appui.

COURSE DE HAIES

Principes d'élaboration de l'épreuve

Compétence attendue

Niveau 5
 Pour produire la meilleure performance, se préparer et réaliser une course longue de haies, en limitant la baisse de vitesse sur la totalité du parcours.

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

Le 250 mètres haies comprend 10 haies espacées de 20 m. Distance entre le départ et la 1ère haie : 30 m ; distance entre la dernière haie et l'arrivée, 40 m. Hauteur des haies : 76 cm pour les filles, 84 cm pour les garçons. À l'issue du 250 m haies le candidat annonce aux chronométrateurs le temps qu'il pense avoir fait.

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

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

Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5											
		Notes /10	Filles	Garçons	Notes /10	Filles	Garçons	Notes /10	Filles	Garçons	Notes /10	Filles	Garçons
10/20	La performance de la course de haies	0,5	≥ 55	≥ 53"5	5	49,2	42"1	8	44,3	37"3			
		1	54,5	52"0	5,5	48,4	41"3	8,5	43,5	36"5			
		1,5	54	50"5	6	47,5	40"5	9	42,8	35"7			
		2	53,5	49"0	6,5	46,7	39"7	9,5	42,0	34"9			
		2,5	52,9	47"7	7	45,9	38"9	10	41,3	34"5			
		3	52,2	46"3	7,5	45,1	38"1						
		3,5	51,7	45"0									
4	50,9	43"9											
4,5	50,1	42"9											
04/20	La performance cumulée des deux courses (plat + haies)	Notes /4	Filles	Garçons	Notes /4	Filles	Garçons	Notes /4	Filles	Garçons	Notes /4	Filles	Garçons
		0,5	≥ 100"	97"	2	92"2	78"0	3,5	82"1	68"9			
		1	95"2	90"0	2,5	88"8	75"0	4	78"8"	65"8			
1,5	94"7	84"0	3	85"5	80"8								
02/20	Échauffement	L'échauffement inadapté au type d'effort qui va suivre. La mise en train va d'une mise en œuvre superficielle à un échauffement qui reste général.											
		L'échauffement passe progressivement du général au spécifique en prenant en compte les aspects cardio-respiratoires, musculaires et articulaires. Le candidat prend en compte les deux courses.											
04/20	Écart entre temps estimé à l'arrivée et temps réalisé (haies)	de 0 à 0,75 point											
		Sup ou égal à 4,5"	Inf à 4"5 et sup ou égal à 4"	Inf à 4"0 et sup ou égal à 3"5	Inf à 3"5 et sup ou égal à 3"	Inf à 3"0 et sup ou égal à 2"5	Inf à 2"5 et sup ou égal à 2"	Inf à 2" et sup ou égal à 1"5	Inf à 2" et sup ou égal à 1"5	Inf à 1"5 et sup ou égal à 1"	Inf à 1"		
10/20	L'efficacité du franchissement (différence des temps haies/temps plat)	0 point	0,25 point	0,50 point	0,75 point	1 point	1,25 point	1,5 point	1,75 point	2 points			
		Diff ≥ 9"	La différence des temps est comprise entre, 9" et 8"1	La différence des temps est comprise entre 8" et 7"1	La différence des temps est comprise entre 7" et 6"1	La différence des temps est comprise entre 6" et 5"1	La différence des temps est comprise entre 5"0 et 4"1	La différence des temps est comprise entre 4"0 et 3"1	La différence des temps est comprise entre 3"0 et 2"1	La différence des temps est comprise entre 2"0 et 1"1	La différence des temps est comprise entre 1"0 et 0"1		

COURSE DE RELAIS - VITESSE

Compétence attendue

Principes d'élaboration de l'épreuve

Chaque élève réalise d'abord un 50 mètres. Départ réglementaire commandé par un signal extérieur (2 essais sont possibles). Les équipes de relais (non mixtes) effectuent chacune 2 courses de 4 x 50 mètres. Le départ s'effectue dans les mêmes conditions que le 50 m individuel. Lors de la première course les postes des coureurs sont tirés au sort. Sur les deux courses de 4 x 50 m, chaque coureur devra assumer le rôle de « receveur-donneur » c'est-à-dire être passé en position 2 ou 3. Exemple : 1ère course de 4 x 50 m, ordre de passage : A-B-C-D, 2ème course de 4 x 50 m, ordre de passage : B-A-D-C

Lorsque le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée ou est transmis hors zone, un essai supplémentaire est accordé afin de pouvoir comparer les 2 tentatives (et ceci dans chacun des cas). Pour la course qu'ils doivent recommencer les élèves ne marquent aucun point de maîtrise des transmissions. Les zones de transmissions et d'élan sont les zones conventionnelles fédérales (10 m d'élan, 20 m de transmission). Les élèves courent en confrontation de deux quatuors dans deux couloirs imposés qu'ils échangeront lors de la seconde course. Tout en restant à proximité de la ligne d'arrivée, chaque évaluateur aidé par des repères verticaux placés en entrées et sorties de zones s'oriente pour observer les transmissions d'une équipe. Les évaluateurs se replacent ensuite au niveau de la ligne d'arrivée et chronométrent chacun les deux groupes.

Chaque élève est noté selon les critères suivants :

Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis				Degrés d'acquisition du niveau 4			
		Note /10	Temps filles	Temps Garçons	Temps Garçons	Note /10	Temps filles	Temps Garçons	Temps Garçons
10/20	Temps cumulés des 2 fois 4 x 50 m	0,25	≥ 75"8	≥ 62"0	58"	8	65"2	54"8	
		0,50	75"7	61"5	57"6	8,5	64"6	54"2	
		01	75"0	61"2	57"2	9	64"0	53"6	
		01,5	74"3	60"8	56"6	9,5	63"4	53"0	
		02	73"6	60"4	56"	10	≤ 62"8	≤ 52"4	
		02,5	72"9	60"	55"4				
		03	72"2	59"6					
		03,5	71"5	59"2					
		04	70"8	58"8					
		04,5	70"1	58"4					
04/20	Performance individuelle sur 50 m	Note /4	Temps filles	Temps Garçons	Temps filles	Note /4	Temps filles	Temps Garçons	Temps Garçons
		0,1	≥ 10"2	9"0	7"4	2	8"8	7"4	6"8
		0,2	9"8	8"6	7"3	2,2	8"7	7"3	6"7
		0,4	9"6	8"3	7"2	2,4	8"6	7"2	6"6
		0,6	9"5	8"1	7"1	2,6	8"5	7"1	6"5
		0,8	9"4	8"0	7"0	2,8	8"4	7"0	≤ 6"4
		1	9"3	7"9	6"9	3	8"3	6"9	
		1,2	9"2	7"8					
		1,4	9"1	7"7					
		1,6	9"0	7"6					
		1,8	8"9	7"5					
04/20	Efficacité de la transmission Différence entre la somme des temps de chacun sur 50 m plat et le meilleur temps réalisé en relais (somme des tps individuels moins tps du relais)	Note	Écart en secondes		Note	Écart en secondes		Note	Écart en secondes
02/20	Maîtrise des transmissions et des codes de communication	0,0	Tps relais > Tps cumulés de plus de 1%		2	= ou > à 3%		3,2	= ou > à 6 %
		0,4	Tps relais > Tps cumulés de 0 à 1%		2,4	= ou > à 4 %		3,6	= ou > à 7%
		0,8	Gain < 1%		2,8	= ou > à 5%		4	= ou > à 8 %
		1,2	= ou > à 1%						
		1,6	= ou > à 2 %						
	Transmission hors zone	0 point	Très net ralentissement du receveur ou « tampon »						
			0,25 point par course						
									Synchronisation des vitesses des coureurs
									1 point par course

COURSE DE RELAIS-VITESSE

Compétence attendue

Niveau 5
Pour produire la meilleure performance, s'organiser collectivement pour limiter la perte de vitesse du témoin grâce à la recherche d'une transmission valide et assurée à vitesse de course la plus élevée possible dans une zone de transmission réduite

Principes d'élaboration de l'épreuve

Les équipes de relais effectuent chacune 2 parcours de 4 x 50 mètres. Départ (réglementaire) commandé (en starting-blocks ou en trépieds). Lors de la 2ème tentative les coureurs changent obligatoirement de place pour que chacun occupe au moins une fois les postes centraux 2 et 3 de « receveur-donneur ».

Lorsque le témoin ne franchit pas la ligne d'arrivée ou est transmis hors zone, un essai supplémentaire est accordé afin de pouvoir comparer les 2 tentatives (et ceci dans chacun des cas). Cependant pour la course qu'ils doivent recommencer les élèves ne marquent aucun point de maîtrise des transmissions.

Les zones de transmissions et d'élan sont les zones conventionnelles fédérales (10 m d'élan, 20 m de transmission).

Chaque élève est noté selon les critères suivants :

Pts à affecter

10/20
La meilleure des deux performances sur le parcours relais.

Éléments à évaluer

Degrés d'acquisition du niveau 5

Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons
0,5	37"2	31"1	5	34"0	28"3	8	31"0	25"3
1	37"1	31"	5,5	33"5	27"8	8,5	30"5	24"8
1,5	36"8	30"7	6	33"0	27"3	9	30"0	24"3
2	36"2	30"4	6,5	32"5	26"8	9,5	29"5	23"8
2,5	35"8	30"1	7	32"0	26"3	10	29"0	23"3
3	35"4	29"8	7,5	31"5	25"8			
3,5	35"2	29"5						
4	34"8	29"1						
4,5	34"4	28"7						

04/20
Temps cumulés des 2 fois 4 x 50 m

Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons
0,1	73"7	61"3	1,50	67"6	57"2	3	64"0	53"6
0,2	73"6	61"2	1,75	67"00	56"6	3,25	63"4	53"0
0,3	72"4	60"6	2	66"4	56"00	3,50	62"8	52"4
0,4	71"4	60"0	2,25	65"8	55"4	3,75	62"2	51"8
0,5	70"6	59"2	2,50	65"2	54"8	4	61"6	51"2
0,6	70"00	58"8	2,75	64"6	54"2			
0,75	69"4	58"4						
1	68"8	58"						
1,25	68"2	57"6						

04/20
Efficacité individuelle de la transmission (l'attention est portée sur le receveur qui a la responsabilité de partir au bon moment)

Léger ralentissement du receveur
1 point par course

Synchronisation des vitesses des coureurs
2 points par course

02/20
Pertinence de l'organisation considérée comme la plus efficace (avant les courses, l'équipe indique l'ordre des coureurs où elle pense être la plus efficace)

L'organisation indiquée n'a pas été la plus rapide et la différence est supérieure à 3/10 de seconde
0 point

L'organisation indiquée n'a pas été la plus rapide mais la différence entre les deux courses est inférieure ou égale à 3/10 de seconde
1 point

L'organisation indiquée est bien la plus efficace
2 points

LANCER DU DISQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (déplacement des appuis et rotation). Après son échauffement et avant le début du concours, le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais. Poids des engins : 1 kg pour les filles, 1.500 kg pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement fédéral.											
Niveau 4		Degrés d'acquisition du niveau 4											
Pts à affecter		Niveau 4 non acquis		Degrés d'acquisition du niveau 4									
10/20	Éléments à évaluer	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons
	La meilleure performance réalisée	0.5	9.50	11.20	5.0	15.20	20.00	8.0	22.00	28.00	8.0	22.00	28.00
		1.0	10.00	12.20	5.5	16.30	21.50	8.5	23.00	29.50	8.5	23.00	29.50
		1.5	10.50	12.80	6.0	17.40	23.00	9.0	24.00	31.00	9.0	24.00	31.00
		2.0	11.10	13.40	6.5	18.50	24.50	9.5	25.00	32.50	9.5	25.00	32.50
		2.5	11.70	14.00	7.0	19.60	25.00	10	26.00	34.00	10	26.00	34.00
		3.0	12.30	15.20	7.5	20.80	26.50						
		3.5	12.90	16.40									
		4.0	13.50	17.60									
		4.5	14.10	18.80									
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons
		0.2	8.20	9.00	2.0	13.50	17.60	3.2	19.60	25.00	3.2	19.60	25.00
		0.4	8.90	10.00	2.2	14.10	18.80	3.4	20.80	26.50	3.4	20.80	26.50
		0.6	9.50	11.00	2.4	15.20	20.00	3.6	22.00	28.00	3.6	22.00	28.00
		0.8	10.00	12.20	2.6	16.30	21.50	3.8	23.00	29.50	3.8	23.00	29.50
		1.0	10.50	12.80	2.8	17.40	23.00	4.0	24.00	31.00	4.0	24.00	31.00
		1.2	11.10	13.40	3.0	18.50	24.50						
		1.4	11.70	14.00									
		1.6	12.30	15.20									
		1.8	12.90	16.40									
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée des 3 meilleurs lancers.	Supérieur à 20% 0 point Supérieur à 10% et inférieur ou égal à 20% 0.5 point											
04/20	L'utilisation de l'élan	Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10% 1 point La prise d'élan par une voûte existe, mais manque de coordination, d'amplitude et de rythme pour être réellement efficace. de 1.25 à 2 points Inférieur ou égal à 5% 2 points La prise d'élan est ample, coordonnée et équilibrée. Elle implique la totalité des chaînes musculaires utiles au lancer. de 2.25 à 4 points											

LANCER DU DISQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve																																																																																												
Compétence attendue		Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (déplacement des appuis et rotation). Après son échauffement et avant le début du concours, le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais. Poids des engins : 1 kg pour les filles, 1,500 kg pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement fédéral.																																																																																												
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5																																																																																												
		Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons																																																																																	
10/20	Niveau 5 Pour produire et stabiliser sa meilleure performance en un nombre limité de tentatives, gérer volontairement le compromis entre l'accroissement de la vitesse d'élan et le maintien de l'efficacité de la chaîne d'impulsion.	0.5	10.50	12.80	5.0	17.40	23.00	8.0	24.00	31.00	1.0	11.10	13.40	5.5	18.50	24.50	8.5	25.00	32.50	1.5	11.70	14.00	6.0	19.60	25.00	9.0	26.00	34.00	2.0	12.30	15.20	6.5	20.80	26.50	9.5	27.00	35.50	2.5	12.90	16.40	7.0	22.00	28.00	10	28.00	37.00	3.0	13.50	17.60	7.5	23.00	29.50				3.5	14.10	18.80							4.0	15.20	20.00							4.5	16.30	21.50																		
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	0.2	9.50	11.00	2.0	15.20	20.00	3.2	22.00	28.00	0.4	10.00	12.20	2.2	16.30	21.50	3.4	23.00	29.50	0.6	10.50	12.80	2.4	17.40	23.00	3.6	24.00	31.00	0.8	11.10	13.40	2.6	18.50	24.50	3.8	25.00	32.50	1.0	11.70	14.00	2.8	19.60	25.00	4.0	26.00	34.00	1.2	12.30	15.20	3.0	20.80	26.50				1.4	12.90	16.40							1.6	13.50	17.60							1.8	14.10	18.80						
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée des 3 meilleurs lancers.	Supérieur à 20% 0 point		Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10%		Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10%		Supérieur à 20% 0,5 point		Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10%		Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10%		Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10%		Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10%		Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10%		Supérieur à 5% et inférieur ou égal à 10%																																																																										
04/20	L'utilisation de l'élan	La prise d'élan par une voûte existe, mais manque de coordination, d'amplitude et de rythme pour être réellement efficace		de 0 à 1 point		de 0,5 point		de 1 point		de 1,25 à 2 points		de 2 points		de 2,25 à 4 points		de 2,25 à 4 points		de 2,25 à 4 points		de 2,25 à 4 points																																																																										

LANCER DU JAVELOT

Compétence attendue

Niveau 4

Pour produire la meilleure performance en un nombre limité de tentatives, accroître la vitesse d'envol de l'engin en recherchant lors de la phase de double appui l'efficacité de la chaîne d'impulsion au moyen des prises d'avance et de la coordination des actions propulsives.

Principes d'élaboration de l'épreuve

Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (5 appuis minimum). Après son échauffement et avant le début du concours, le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais.
Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons.
Cas d'essai nul : règlement fédéral.

Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis				Degrés d'acquisition du niveau 4				
		Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons
10/20	La meilleure performance réalisée	0.5	7.00	11.00	5.0	13.89	20.46	8.0	20.22	29.76
		1.0	7.50	11.50	5.5	14.90	21.95	8.5	21.32	31.36
		1.5	7.75	11.75	6.0	15.95	23.46	9.0	22.43	33.07
		2.0	8.00	12.00	6.5	17.00	24.95	9.5	23.55	34.77
		2.5	8.85	13.35	7.0	18.06	26.56	10.0	24.69	36.48
		3.0	9.92	14.73	7.5	19.15	28.55			
		3.5	10.90	16.15						
		4.0	11.88	17.55						
		4.5	12.85	19.00						
		04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4
0.2	6.00			10.00	2.0	11.88	17.55	3.2	18.06	26.56
0.4	6.50			10.50	2.2	12.85	19.00	3.4	19.15	28.55
0.6	7.00			11.00	2.4	13.89	20.46	3.6	20.22	29.76
0.8	7.50			11.50	2.6	14.90	21.95	3.8	21.32	31.36
1.0	7.75			11.75	2.8	15.95	23.46	4.0	22.43	33.07
1.2	8.00			12.00	3.0	17.00	24.95			
1.4	8.85			13.35						
1.6	9.92			14.73						
1.8	10.90			16.15						
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs lancers	Sup. à 20% = 0 point Sup. à 10% et inf. ou égal à 20% = 0,5 point		Sup. à 5% et inf. ou égal à 10% = 1 point		Inf. ou égal à 5% = 2 points				
04/20	Utilisation de l'élan	La prise d'élan est inutile dans l'action du lanceur de 0 à 1 point		La prise d'élan est coordonnée, mais manque d'amplitude et de rythme pour être réellement efficace de 1.25 à 2 points		La prise d'élan est ample, rythmée et équilibrée. Mises en tension des chaînes musculaires et prise d'avance des appuis de 2.25 à 4 points				

LANCER DU JAVELOT		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (5 appuis minimum). Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais. Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons. Cas d'essai nul : règlement fédéral.											
Niveau 5 : Pour produire et stabiliser sa meilleure performance en un nombre limité de tentatives, gérer volontairement le compromis entre l'accroissement de la vitesse d'élan et le maintien de l'efficacité de la chaîne d'impulsion.		Degrés d'acquisition du niveau 5											
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons	Note /10	Distances filles	Distances Garçons
10/20	La meilleure performance réalisée	0.5	7.75	12.00	5.0	16.00	25.05	8.0	27.40	39.80	8.0	27.40	39.80
		1.0	8.00	13.35	5.5	17.90	27.55	8.5	29.30	42.05	8.5	29.30	42.05
		1.5	8.85	14.73	6.0	19.80	30.05	9.0	31.20	44.30	9.0	31.20	44.30
		2.0	9.92	16.15	6.5	21.70	32.55	9.5	33.10	46.55	9.5	33.10	46.55
		2.5	10.90	17.55	7.0	23.60	35.05	10.0	35	48.25	10.0	35	48.25
		3.0	11.88	19.00	7.5	25.50	37.55						
		3.5	12.85	20.46									
		4.0	13.89	21.95									
		4.5	14.90	23.46									
04/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons	Note /4	Distances filles	Distances Garçons
		0.2	6.50	11.00	2.0	12.85	20.46	3.2	21.70	32.55	3.2	21.70	32.55
		0.4	7.00	11.50	2.2	13.89	21.95	3.4	23.60	35.05	3.4	23.60	35.05
		0.6	7.50	11.75	2.4	14.90	23.46	3.6	25.50	37.55	3.6	25.50	37.55
		0.8	7.75	12.00	2.6	16.00	25.05	3.8	27.40	39.80	3.8	27.40	39.80
		1.0	8.00	13.35	2.8	17.90	27.55	4.0	29.30	42.05	4.0	29.30	42.05
		1.2	8.85	14.73	3.0	19.80	30.05						
		1.4	9.92	16.15									
		1.6	10.90	17.55									
		1.8	11.88	19.00									
02/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs lancers	Sup. à 20% = 0 point Sup. à 10% et inf. ou égal à 20% = 0.5 point											
04/20	Compromis vitesse / efficacité	Sup. à 5% et inf. ou égal à 10% = 1 point Course d'élan progressivement accélérée. Ralentissement pendant la phase finale. Phases d'élan structurées et coordonnées. Le jeu des étirements-renvoi se fait de manière aléatoire. de 1.25 à 2 points											
		Inf. ou égal à 5% = 2 points Vitesse optimale en phase finale, les différentes mises en tension s'enchaînent harmonieusement. de 2.25 à 4 points											

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

SAUT EN HAUTEUR		Principes d'élaboration de l'épreuve																																																																																										
Compétence attendue		<p>Le candidat dispose de 8 essais maximum dont il choisit la répartition tout au long du concours selon les règles suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nombre d'essais à une même hauteur est libre ; - en cas de réussite, sa tentative suivante s'effectue obligatoirement à une hauteur supérieure. - en cas d'échec, il peut soit tenter à nouveau la même hauteur, soit réserver ses essais ultérieurs pour des hauteurs supérieures <p>La montée de barre s'organise selon les échelons définis par le barème de notation de la meilleure performance. L'appel un pied est obligatoire. Après son échouement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la meilleure hauteur.</p>																																																																																										
Niveau 5																																																																																												
Pour produire et stabiliser sa meilleure performance en un nombre limité de tentatives, gérer volontairement le compromis entre l'accroissement de la vitesse d'élan et le maintien de l'efficacité de la chaîne d'impulsion.																																																																																												
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5																																																																																										
10/20	La meilleure performance	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Note /10</th> <th>Hauteurs Filles</th> <th>Hauteurs Garçons</th> <th>Note /10</th> <th>Hauteurs Filles</th> <th>Hauteurs Garçons</th> <th>Note /10</th> <th>Hauteurs Filles</th> <th>Hauteurs Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.5</td> <td>92</td> <td>115</td> <td>5.0</td> <td>118</td> <td>145</td> <td>8.0</td> <td>137</td> <td>169</td> </tr> <tr> <td>1.0</td> <td>95</td> <td>118</td> <td>5.5</td> <td>121</td> <td>149</td> <td>8.5</td> <td>141</td> <td>172</td> </tr> <tr> <td>1.5</td> <td>97</td> <td>121</td> <td>6.0</td> <td>124</td> <td>153</td> <td>9.0</td> <td>145</td> <td>175</td> </tr> <tr> <td>2.0</td> <td>100</td> <td>124</td> <td>6.5</td> <td>127</td> <td>157</td> <td>9.5</td> <td>148</td> <td>178</td> </tr> <tr> <td>2.5</td> <td>103</td> <td>127</td> <td>7.0</td> <td>130</td> <td>161</td> <td>10.0</td> <td>152</td> <td>181</td> </tr> <tr> <td>3.0</td> <td>106</td> <td>130</td> <td>7.5</td> <td>134</td> <td>165</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.5</td> <td>109</td> <td>134</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.0</td> <td>112</td> <td>137</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.5</td> <td>115</td> <td>141</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	0.5	92	115	5.0	118	145	8.0	137	169	1.0	95	118	5.5	121	149	8.5	141	172	1.5	97	121	6.0	124	153	9.0	145	175	2.0	100	124	6.5	127	157	9.5	148	178	2.5	103	127	7.0	130	161	10.0	152	181	3.0	106	130	7.5	134	165				3.5	109	134							4.0	112	137							4.5	115	141						
Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /10	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons																																																																																				
0.5	92	115	5.0	118	145	8.0	137	169																																																																																				
1.0	95	118	5.5	121	149	8.5	141	172																																																																																				
1.5	97	121	6.0	124	153	9.0	145	175																																																																																				
2.0	100	124	6.5	127	157	9.5	148	178																																																																																				
2.5	103	127	7.0	130	161	10.0	152	181																																																																																				
3.0	106	130	7.5	134	165																																																																																							
3.5	109	134																																																																																										
4.0	112	137																																																																																										
4.5	115	141																																																																																										
04/20	La moyenne des 3 meilleures performances	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Note /4</th> <th>Hauteurs Filles</th> <th>Hauteurs Garçons</th> <th>Note /4</th> <th>Hauteurs Filles</th> <th>Hauteurs Garçons</th> <th>Note /4</th> <th>Hauteurs Filles</th> <th>Hauteurs Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.2</td> <td>86</td> <td>109</td> <td>2.0</td> <td>112</td> <td>137</td> <td>3.2</td> <td>130</td> <td>161</td> </tr> <tr> <td>0.4</td> <td>89</td> <td>112</td> <td>2.2</td> <td>115</td> <td>141</td> <td>3.4</td> <td>134</td> <td>165</td> </tr> <tr> <td>0.6</td> <td>92</td> <td>115</td> <td>2.4</td> <td>118</td> <td>145</td> <td>3.6</td> <td>137</td> <td>169</td> </tr> <tr> <td>0.8</td> <td>95</td> <td>118</td> <td>2.6</td> <td>121</td> <td>149</td> <td>3.8</td> <td>141</td> <td>171</td> </tr> <tr> <td>1.0</td> <td>97</td> <td>121</td> <td>2.8</td> <td>124</td> <td>153</td> <td>4.0</td> <td>146</td> <td>178</td> </tr> <tr> <td>1.2</td> <td>100</td> <td>124</td> <td>3.0</td> <td>127</td> <td>157</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.4</td> <td>103</td> <td>127</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.6</td> <td>106</td> <td>130</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.8</td> <td>109</td> <td>134</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	0.2	86	109	2.0	112	137	3.2	130	161	0.4	89	112	2.2	115	141	3.4	134	165	0.6	92	115	2.4	118	145	3.6	137	169	0.8	95	118	2.6	121	149	3.8	141	171	1.0	97	121	2.8	124	153	4.0	146	178	1.2	100	124	3.0	127	157				1.4	103	127							1.6	106	130							1.8	109	134						
Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /4	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons																																																																																				
0.2	86	109	2.0	112	137	3.2	130	161																																																																																				
0.4	89	112	2.2	115	141	3.4	134	165																																																																																				
0.6	92	115	2.4	118	145	3.6	137	169																																																																																				
0.8	95	118	2.6	121	149	3.8	141	171																																																																																				
1.0	97	121	2.8	124	153	4.0	146	178																																																																																				
1.2	100	124	3.0	127	157																																																																																							
1.4	103	127																																																																																										
1.6	106	130																																																																																										
1.8	109	134																																																																																										
02/20	Gestion du concours	<p>Écart entre performance annoncée et meilleure performance réalisée : supérieur à 3 cm et inférieur ou égal à 6 cm.</p> <p style="text-align: center;">0 à 1 point</p>	<p>Écart entre performance annoncée et meilleure performance réalisée est égal à 3 cm.</p> <p style="text-align: center;">1 point</p>	<p>Aucun écart entre performance annoncée et meilleure performance réalisée.</p> <p style="text-align: center;">2 points</p>																																																																																								
04/20	L'utilisation du trajet (au sol) et de la trajectoire (corps en l'air)	<p>La prise d'élan non rythmée.</p> <p style="text-align: center;">de 0 à 1 point</p>	<p>Prise d'élan en rythme, avec utilisation de la mise en tension des chaînes musculaires.</p> <p style="text-align: center;">de 1.25 à 2 points</p>	<p>Prise d'élan en rythme et à vitesse optimale à l'impulsion, avec utilisation maximale de la mise en tension des chaînes musculaires par la mobilisation des segments libres.</p> <p style="text-align: center;">de 2.25 à 4 points</p>																																																																																								

Principes d'élaboration de l'épreuve																																																																																											
<p>PENTABOND</p> <p>Compétence attendue</p> <p>Niveau 4 Pour produire la meilleure performance en un nombre limité de tentatives, accroître la vitesse lors de la phase d'appel en recherchant l'équilibre des bonds et la coordination des actions propulsives.</p> <p>Pts à affecter 10/20</p>	<p>Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise 6 essais au maximum. Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais. Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées. Cas de nullité : - lorsque le 1er bond n'est pas un cloche-pied ; - quand le sauteur prend son premier appel au-delà de la limite d'appel et/ou quand il ne retombe pas dans le sable à l'intérieur la zone de réception (qui commence un mètre au-delà du bord du sautoir ou début du sable).</p> <p style="text-align: center;">Degrés d'acquisition du niveau 4</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Note /10</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> <th>Note /10</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> <th>Note /10</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.5</td> <td>6.87</td> <td>8.00</td> <td>5.0</td> <td>10.14</td> <td>12.53</td> <td>8.0</td> <td>12.22</td> <td>15.28</td> </tr> <tr> <td>1.0</td> <td>7.00</td> <td>8.50</td> <td>5.5</td> <td>10.49</td> <td>13.00</td> <td>8.5</td> <td>12.54</td> <td>15.73</td> </tr> <tr> <td>1.5</td> <td>7.42</td> <td>9.05</td> <td>6.0</td> <td>10.86</td> <td>13.47</td> <td>9.0</td> <td>12.87</td> <td>16.15</td> </tr> <tr> <td>2.0</td> <td>7.83</td> <td>9.55</td> <td>6.5</td> <td>11.20</td> <td>13.93</td> <td>9.5</td> <td>13.17</td> <td>16.58</td> </tr> <tr> <td>2.5</td> <td>8.22</td> <td>10.07</td> <td>7.0</td> <td>11.55</td> <td>14.39</td> <td>10</td> <td>13.50</td> <td>17.00</td> </tr> <tr> <td>3.0</td> <td>8.62</td> <td>10.57</td> <td>7.5</td> <td>11.88</td> <td>14.85</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.5</td> <td>9.00</td> <td>11.06</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.0</td> <td>9.39</td> <td>11.56</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.5</td> <td>9.76</td> <td>12.05</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	0.5	6.87	8.00	5.0	10.14	12.53	8.0	12.22	15.28	1.0	7.00	8.50	5.5	10.49	13.00	8.5	12.54	15.73	1.5	7.42	9.05	6.0	10.86	13.47	9.0	12.87	16.15	2.0	7.83	9.55	6.5	11.20	13.93	9.5	13.17	16.58	2.5	8.22	10.07	7.0	11.55	14.39	10	13.50	17.00	3.0	8.62	10.57	7.5	11.88	14.85				3.5	9.00	11.06							4.0	9.39	11.56							4.5	9.76	12.05						
Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons																																																																																			
0.5	6.87	8.00	5.0	10.14	12.53	8.0	12.22	15.28																																																																																			
1.0	7.00	8.50	5.5	10.49	13.00	8.5	12.54	15.73																																																																																			
1.5	7.42	9.05	6.0	10.86	13.47	9.0	12.87	16.15																																																																																			
2.0	7.83	9.55	6.5	11.20	13.93	9.5	13.17	16.58																																																																																			
2.5	8.22	10.07	7.0	11.55	14.39	10	13.50	17.00																																																																																			
3.0	8.62	10.57	7.5	11.88	14.85																																																																																						
3.5	9.00	11.06																																																																																									
4.0	9.39	11.56																																																																																									
4.5	9.76	12.05																																																																																									
<p>04/20</p> <p>Moyenne des 3 meilleures performances</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Note /4</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> <th>Note /4</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.2</td> <td>6.30</td> <td>7.50</td> <td>2.0</td> <td>9.39</td> <td>11.56</td> </tr> <tr> <td>0.4</td> <td>6.50</td> <td>7.75</td> <td>2.2</td> <td>9.76</td> <td>12.05</td> </tr> <tr> <td>0.6</td> <td>6.87</td> <td>8.00</td> <td>2.4</td> <td>10.14</td> <td>12.53</td> </tr> <tr> <td>0.8</td> <td>7.00</td> <td>8.50</td> <td>2.6</td> <td>10.49</td> <td>13.00</td> </tr> <tr> <td>1.0</td> <td>7.42</td> <td>9.05</td> <td>2.8</td> <td>10.86</td> <td>13.47</td> </tr> <tr> <td>1.2</td> <td>7.83</td> <td>9.55</td> <td>3.0</td> <td>11.20</td> <td>13.93</td> </tr> <tr> <td>1.4</td> <td>8.22</td> <td>10.07</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.6</td> <td>8.62</td> <td>10.57</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.8</td> <td>9.00</td> <td>11.06</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	0.2	6.30	7.50	2.0	9.39	11.56	0.4	6.50	7.75	2.2	9.76	12.05	0.6	6.87	8.00	2.4	10.14	12.53	0.8	7.00	8.50	2.6	10.49	13.00	1.0	7.42	9.05	2.8	10.86	13.47	1.2	7.83	9.55	3.0	11.20	13.93	1.4	8.22	10.07				1.6	8.62	10.57				1.8	9.00	11.06																																	
Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons																																																																																						
0.2	6.30	7.50	2.0	9.39	11.56																																																																																						
0.4	6.50	7.75	2.2	9.76	12.05																																																																																						
0.6	6.87	8.00	2.4	10.14	12.53																																																																																						
0.8	7.00	8.50	2.6	10.49	13.00																																																																																						
1.0	7.42	9.05	2.8	10.86	13.47																																																																																						
1.2	7.83	9.55	3.0	11.20	13.93																																																																																						
1.4	8.22	10.07																																																																																									
1.6	8.62	10.57																																																																																									
1.8	9.00	11.06																																																																																									
<p>02/20</p> <p>L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs sauts et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs sauts</p>	<p>Sup. ou égal à 0.60 m = 0 point Inf. à 0.60 m et Sup. ou égal à 0.40 m = 0.5 point</p>																																																																																										
<p>04/20</p> <p>Régularité des bonds et coordination</p>	<p>Sup. ou égal à 0.60 m = 0 point Inf. à 0.60 m et Sup. ou égal à 0.40 m = 0.5 point</p> <p>Bonds irréguliers Appuis prolongés La vitesse décroît</p> <p style="text-align: center;">de 0 à 1 point</p> <p>Enchaînement de bonds. Rythme régulier Appuis réactifs Rebonds effectifs</p> <p style="text-align: center;">de 1.25 à 2 points</p> <p>Inf. à 0.40 m et sup. ou égal à 0.30 m = 1 point</p> <p>Inf. à 0.30 m et sup. ou égal à 0.20 m = 1.5 point Inf. à 0.20 m = 2 points</p> <p>Ensemble des bonds équilibrés Rythme régulier Appuis dynamiques Maintien d'une vitesse optimale</p> <p style="text-align: center;">de 2.25 à 4 points</p>																																																																																										

Principes d'élaboration de l'épreuve																																																																																																																																																							
PENTABOND	<p>Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise 6 essais au maximum.</p> <p>Après son échauffement et avant le début du concours, le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais.</p> <p>Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée.</p> <p>Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées.</p> <p>Cas de nullité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lorsque le 1er bond n'est pas un cloche-pied ; - quand le sauteur prend son premier appel au-delà de la limite d'appel et/ou quand il ne retombe pas dans le sable à l'intérieur la zone de réception (qui commence un mètre au-delà du bord du sautoir ou début du sable). 																																																																																																																																																						
Niveau 5																																																																																																																																																							
Compétence attendue																																																																																																																																																							
10/20	<p>Pour produire la meilleure performance en un nombre limité de tentatives, gérer le compromis entre l'accroissement de la vitesse d'élan et le maintien de l'efficacité de la chaîne d'impulsion sur l'ensemble du saut.</p> <p>Éléments à évaluer</p> <p>La meilleure performance</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Note /10</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> <th>Note /10</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> <th>Note /10</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.5</td> <td>7.23</td> <td>8.70</td> <td>5.0</td> <td>11.28</td> <td>14.28</td> <td>8.0</td> <td>14.40</td> <td>17.90</td> </tr> <tr> <td>1.0</td> <td>7.68</td> <td>9.32</td> <td>5.5</td> <td>11.80</td> <td>14.90</td> <td>8.5</td> <td>14.85</td> <td>18.35</td> </tr> <tr> <td>1.5</td> <td>8.13</td> <td>9.94</td> <td>6.0</td> <td>12.32</td> <td>15.52</td> <td>9.0</td> <td>15.30</td> <td>18.80</td> </tr> <tr> <td>2.0</td> <td>8.58</td> <td>10.56</td> <td>6.5</td> <td>12.84</td> <td>16.14</td> <td>9.5</td> <td>15.75</td> <td>19.25</td> </tr> <tr> <td>2.5</td> <td>9.03</td> <td>11.18</td> <td>7.0</td> <td>13.36</td> <td>16.76</td> <td>10</td> <td>16.20</td> <td>19.70</td> </tr> <tr> <td>3.0</td> <td>9.48</td> <td>11.80</td> <td>7.5</td> <td>13.88</td> <td>17.38</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.5</td> <td>9.93</td> <td>12.42</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.0</td> <td>10.38</td> <td>13.04</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.5</td> <td>10.83</td> <td>13.66</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Degrés d'acquisition du niveau 5</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Note /4</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> <th>Note /4</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.2</td> <td>6.30</td> <td>8.00</td> <td>2.0</td> <td>9.93</td> <td>12.42</td> </tr> <tr> <td>0.4</td> <td>6.50</td> <td>8.18</td> <td>2.2</td> <td>10.38</td> <td>13.04</td> </tr> <tr> <td>0.6</td> <td>6.87</td> <td>8.43</td> <td>2.4</td> <td>10.83</td> <td>13.66</td> </tr> <tr> <td>0.8</td> <td>7.23</td> <td>8.70</td> <td>2.6</td> <td>11.28</td> <td>14.28</td> </tr> <tr> <td>1.0</td> <td>7.68</td> <td>9.32</td> <td>2.8</td> <td>11.80</td> <td>14.90</td> </tr> <tr> <td>1.2</td> <td>8.13</td> <td>9.94</td> <td>3.0</td> <td>12.32</td> <td>15.52</td> </tr> <tr> <td>1.4</td> <td>8.58</td> <td>10.56</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.6</td> <td>9.03</td> <td>11.18</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.8</td> <td>9.48</td> <td>11.80</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	0.5	7.23	8.70	5.0	11.28	14.28	8.0	14.40	17.90	1.0	7.68	9.32	5.5	11.80	14.90	8.5	14.85	18.35	1.5	8.13	9.94	6.0	12.32	15.52	9.0	15.30	18.80	2.0	8.58	10.56	6.5	12.84	16.14	9.5	15.75	19.25	2.5	9.03	11.18	7.0	13.36	16.76	10	16.20	19.70	3.0	9.48	11.80	7.5	13.88	17.38				3.5	9.93	12.42							4.0	10.38	13.04							4.5	10.83	13.66							Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	0.2	6.30	8.00	2.0	9.93	12.42	0.4	6.50	8.18	2.2	10.38	13.04	0.6	6.87	8.43	2.4	10.83	13.66	0.8	7.23	8.70	2.6	11.28	14.28	1.0	7.68	9.32	2.8	11.80	14.90	1.2	8.13	9.94	3.0	12.32	15.52	1.4	8.58	10.56				1.6	9.03	11.18				1.8	9.48	11.80			
Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons	Note /10	Distances Filles	Distances Garçons																																																																																																																																															
0.5	7.23	8.70	5.0	11.28	14.28	8.0	14.40	17.90																																																																																																																																															
1.0	7.68	9.32	5.5	11.80	14.90	8.5	14.85	18.35																																																																																																																																															
1.5	8.13	9.94	6.0	12.32	15.52	9.0	15.30	18.80																																																																																																																																															
2.0	8.58	10.56	6.5	12.84	16.14	9.5	15.75	19.25																																																																																																																																															
2.5	9.03	11.18	7.0	13.36	16.76	10	16.20	19.70																																																																																																																																															
3.0	9.48	11.80	7.5	13.88	17.38																																																																																																																																																		
3.5	9.93	12.42																																																																																																																																																					
4.0	10.38	13.04																																																																																																																																																					
4.5	10.83	13.66																																																																																																																																																					
Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons																																																																																																																																																		
0.2	6.30	8.00	2.0	9.93	12.42																																																																																																																																																		
0.4	6.50	8.18	2.2	10.38	13.04																																																																																																																																																		
0.6	6.87	8.43	2.4	10.83	13.66																																																																																																																																																		
0.8	7.23	8.70	2.6	11.28	14.28																																																																																																																																																		
1.0	7.68	9.32	2.8	11.80	14.90																																																																																																																																																		
1.2	8.13	9.94	3.0	12.32	15.52																																																																																																																																																		
1.4	8.58	10.56																																																																																																																																																					
1.6	9.03	11.18																																																																																																																																																					
1.8	9.48	11.80																																																																																																																																																					
04/20	<p>Moyenne des 3 meilleures performances</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Note /4</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> <th>Note /4</th> <th>Distances Filles</th> <th>Distances Garçons</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0.2</td> <td>6.30</td> <td>8.00</td> <td>2.0</td> <td>9.93</td> <td>12.42</td> </tr> <tr> <td>0.4</td> <td>6.50</td> <td>8.18</td> <td>2.2</td> <td>10.38</td> <td>13.04</td> </tr> <tr> <td>0.6</td> <td>6.87</td> <td>8.43</td> <td>2.4</td> <td>10.83</td> <td>13.66</td> </tr> <tr> <td>0.8</td> <td>7.23</td> <td>8.70</td> <td>2.6</td> <td>11.28</td> <td>14.28</td> </tr> <tr> <td>1.0</td> <td>7.68</td> <td>9.32</td> <td>2.8</td> <td>11.80</td> <td>14.90</td> </tr> <tr> <td>1.2</td> <td>8.13</td> <td>9.94</td> <td>3.0</td> <td>12.32</td> <td>15.52</td> </tr> <tr> <td>1.4</td> <td>8.58</td> <td>10.56</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.6</td> <td>9.03</td> <td>11.18</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.8</td> <td>9.48</td> <td>11.80</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	0.2	6.30	8.00	2.0	9.93	12.42	0.4	6.50	8.18	2.2	10.38	13.04	0.6	6.87	8.43	2.4	10.83	13.66	0.8	7.23	8.70	2.6	11.28	14.28	1.0	7.68	9.32	2.8	11.80	14.90	1.2	8.13	9.94	3.0	12.32	15.52	1.4	8.58	10.56				1.6	9.03	11.18				1.8	9.48	11.80																																																																																													
Note /4	Distances Filles	Distances Garçons	Note /4	Distances Filles	Distances Garçons																																																																																																																																																		
0.2	6.30	8.00	2.0	9.93	12.42																																																																																																																																																		
0.4	6.50	8.18	2.2	10.38	13.04																																																																																																																																																		
0.6	6.87	8.43	2.4	10.83	13.66																																																																																																																																																		
0.8	7.23	8.70	2.6	11.28	14.28																																																																																																																																																		
1.0	7.68	9.32	2.8	11.80	14.90																																																																																																																																																		
1.2	8.13	9.94	3.0	12.32	15.52																																																																																																																																																		
1.4	8.58	10.56																																																																																																																																																					
1.6	9.03	11.18																																																																																																																																																					
1.8	9.48	11.80																																																																																																																																																					
02/20	<p>L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs sauts et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs sauts</p> <p>Sup. ou égal à 0.60 m = 0 point Inf. à 0.60 m et sup. ou égal à 0.40 m = 0.5 point</p>																																																																																																																																																						
04/20	<p>Compromis vitesse-efficacité</p> <p>Vitesse chute avant l'impulsion course d'élan irrégulière place de l'impulsion aléatoire / planche</p> <p style="text-align: center;">de 0 à 1 point</p>																																																																																																																																																						
	<p>Inf. à 0.40 m et sup. ou égal à 0.30 m = 1 point</p> <p>Course d'élan rythmée et accélérée L'impulsion sur ou proche (un pied) de la planche</p> <p style="text-align: center;">de 1.25 à 2 points</p>																																																																																																																																																						
	<p>Inf. à 0.30 m et sup. ou égal à 0.20 m = 2.5 points</p> <p>Inf. à 0.20 m = 2 points</p> <p>Vitesse optimale à l'impulsion Efficacité de la chaîne d'impulsion Alignement corporel et utilisation des segments libres</p> <p style="text-align: center;">de 2.25 à 4 points</p>																																																																																																																																																						

NATATION DE VITESSE

Compétence attendue

Principes d'élaboration de l'épreuve

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

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

- un troisième 50 m « nage libre ».

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

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

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

Niveau 4

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

Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4									
		Niveau 4 non acquis		Filles		Garçons		Note /14		Filles	
14/20	Temps moyen enregistré sur les trois 50 m	1	1'12"	58"	7	56"	46"	11	49"	41"	
		1.5	1'10"5	57"	7.5	55"	45"	11.5	48"5	40"5	
		2	1'09"	56"	8	54"	44"	12	48"	40"	
		2.5	1'07"5	55"	8.5	53"	43"5	12.5	47"5	39"5	
		3	1'06"	54"	9	52"	43"	13	47"	39"	
		3.5	1'05"5	53"	9.5	51"	42"5	13.5	46"5	38"5	
		4	1'03"	52"	10	50"	42"	14	46"	38"	
4.5	1'01"5	51"	10.5	49"5	41"5						
5	1'00"	50"									
5.5	59"	49"									
6	58"	48"									
6.5	57"	47"									

Caractère réglementaire de la prestation

Une pénalité de 1 point pour le premier manquement réglementaire. Une pénalité de 2 points pour chaque manquement suivant. Les pénalités pour manquements identiques se cumulent.
Le candidat est informé de la raison de chaque pénalité à l'issue du parcours chronométré.

04/20 Modes de récupération et de préparation

Récupération formelle, inadaptée.
Le candidat réalise quelques mouvements de décontraction et expire profondément dans l'eau. Il récupère sur quelques longueurs de manière relâchée.

Le candidat récupère en nageant selon des modes de nage très économiques. Les techniques utilisées se différencient nettement de celles mobilisées pour nager vite.
La récupération intègre une séquence préparatoire, destinée à retrouver les repères techniques propres aux nages utilisés pour nager vite lors du prochain parcours.
De 3 points à 4 points

02/20 Estimation de la performance chronométrique réalisée

De 0 point à 1 point
+ 1 point si l'écart entre temps réalisé et temps estimé est inférieur ou égal à 2 secondes (par 50 m).
De 1,5 point à 2,5 points
De 3 points à 4 points

NATATION DE VITESSE

Principes d'élaboration de l'épreuve

Compétence attendue

Le candidat nage une série de deux parcours chronométrés de 100 m 3 nages entrecoupés d'environ 15 min de récupération. Les nages sont choisis parmi le crawl, la brasse, le dos, ou le papillon.

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

Chaque prestation est considérée comme réglementaire si les nages choisis sont effectués comme suit, par fraction de 25 m :

- **Crawl** : action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements ».
- **Brasse** : action simultanée et retour aquatique des bras vers l'avant, action simultanée des jambes de type « ciseaux ».
- **Dos** : action des bras et des jambes en position dorsale.
- **Papillon** : action simultanée et retour aérien des bras vers l'avant, action simultanée des jambes de type « battements dauphin »

Les départs et virages sont soumis aux réglementations fédérales spécifiques à chaque nage. Pour le crawl les coulees consécutives au départ et aux virages n'excéderont pas 15 mètres.

Pts à affecter

Degrés d'acquisition du niveau 5

14/20

Éléments à évaluer
Cumul des temps réalisés sur les deux parcours

Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons
1	3:40	3:14	7	3:16	2:56	11	3:01	2:44
1.5	3:38	3:12"5	7.5	3:14	2:54"5	11.5	2:59"5	2:42"5
2	3:36	3:11	8	3:12	2:53	12	2:58	2:41
2.5	3:34	3:09"5	8.5	3:10	2:51"5	12.5	2:56"5	2:39"5
3	3:32	3:08	9	3:08	2:5	13	2:55	2:38
3.5	3:30	3:06"5	9.5	3:06	2:48"5	13.5	2:53"5	2:36"5
4	3:28	3:05	10	3:04	2:47	14	2:52	2:35
4.5	3:26	3:03"5	10.5	3:02"5	2:45"5	11	3:01	2:44
5	3:24	3:02						
5.5	3:22	3:00"5						
6	3:20	2:59						
6.5	3:18	2:57"5						

Caractère réglementaire de la prestation

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

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

04/20

Modes de récupération et de préparation

Le candidat réalise quelques mouvements de décontraction et expire profondément dans l'eau. Il récupère sur quelques longueurs de manière relâchée.

L'intervalle de temps entre chaque course est principalement exploité pour une récupération active. Le candidat récupère en nageant selon des modes de nage économiques. Les techniques utilisées se différencient nettement de celles mobilisées pour nager vite.

La récupération permet de maintenir un niveau d'activation. Elle intègre une séquence préparatoire, destinée à retrouver les repères techniques propres aux nages utilisés pour nager vite lors du prochain parcours.

L'intervalle de temps entre chaque course est principalement exploité pour une récupération active. Le candidat récupère en nageant plusieurs longueurs selon des modes de nage économiques. Les techniques utilisées favorisent le relâchement des groupes musculaires sollicités lors des phases d'effort.

La récupération permet de maintenir un niveau d'activation. Elle intègre une séquence préparatoire, destinée à retrouver les repères techniques propres aux nages utilisés pour nager vite lors du prochain parcours.

02/20

Estimation de la performance chronométrique réalisée

De 0 point à 1 point

De 2 points à 3 points

De 3 points à 4 points

+ 1 point si l'écart entre temps réalisé et temps estimé est inférieur ou égal à 2 secondes (par 50 m).

NATATION DE DISTANCE

Compétence attendue

Niveau 5

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

Pis à affecter

Éléments à évaluer

Temps réalisé sur l'intégralité du parcours

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

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

Temps réalisé sur la dernière tranche de 100 mètres

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

Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est strictement inférieur à celui de chacune des deuxième à septième tranches.

0 point

2 points

Modes de préparation à l'effort

La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté.

Le candidat utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles de l'épreuve.

0,5 point

La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté.

Le candidat varie les modes de nage et utilise progressivement des allures qui se rapprochent progressivement de celles prévues pour l'épreuve.

La préparation inclut une prise de repères techniques.

de 1 point à 1,5 point

La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté.

Le candidat varie les modes de nage et utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles prévues pour l'épreuve.

La préparation inclut des mobilisations articulaires spécifiques et une prise de repères techniques.

de 1,5 point à 2 points

Gestion de l'effort :

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

Virages

Virages ralentissent la progression : 0 points

Les virages sont efficaces. Ils sont effectués par redressement : 0,5 point

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

Inférieur ou égal à 4 s : 2 points

Les virages sont efficaces. Les culbutes sont présentes en début de parcours. de 1 à 1,5 point

Les virages sont efficaces. Les culbutes sont le plus souvent présentes. 2 points

Compétences propres 2 - CP2

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

ESCALADE		Principes d'élaboration de l'épreuve										
Compétence attendue		<p>Le dispositif comprend des voies de niveau 4c à 7a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont à poser par le grimpeur.</p> <p>Le candidat réalise un enchaînement de deux voies différentes (en 45' maximum) plus ou moins connues et tirées au sort dans le(s) niveau(x) de cotation choisi(s). 10 minutes de récupération sont autorisées entre les 2 ascensions. La note finale résulte de la moyenne des notes obtenues sur les deux voies. Avant le départ, sur une portion de voie désignée par l'enseignant (entre deux points d'assurage), le candidat décrit la succession de pas qu'il pense effectuer pour franchir cette zone.</p> <p>En cas de 1ère chute ou de repos artificiel, le candidat peut reprendre sa progression à la dernière dégainé posée. À la seconde chute, l'épreuve s'arrête.</p> <p>L'épreuve s'arrête également si le candidat effectue une erreur de mousquetonnage non corrigée immédiatement ou ne mousquetonne pas tous les points.</p> <p>Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve, pour la partie « cotation de l'itinéraire », le candidat marque les points en fonction de la hauteur de voie gravie et les points accordés seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus pour le niveau de difficulté tenté.</p> <p>Sur au moins une voie, le candidat effectuera la pose d'une moulinette (manœuvre de maillon rapide) ou la descente en rappel (rappel auto-assuré).</p>										
Points à affecter		Degrés d'acquisition du niveau 5										
11/20		Points attribués en fonction de la cotation de la voie-										
		Cotation		4c	5a	5b	5c	6a	6b	6c	7a	
		En tête		0,5	1	2	3	5	7	9	11	
		En tête		1	2	3	5	7	9	11		
03/20	Coordination de l'action grimper/s'assurer	Erreur de mousquetonnage		Pose hésitante des dégaines ou de la moulinette. Mousquetonnage sans erreur.	Pose des dégaines sans erreur. Mousquetonnage intégré dans la progression. Vachage et pose d'une moulinette sans erreur.		Assurage fluide. Communication claire. Début d'anticipation et d'amorti de la chute du grimpeur.		Manipulations assurées. Pose d'un rappel auto-assuré.			
		0 point		1 point	2 points		2 points		3 points			
02/20	Coordonnations des actions assureur/grimpeur.	Assurage sécuritaire										
		0,5 point										
04/20	Lecture anticipée de la voie	Non-réalisation du pas prévu ou tentatives multiples. Rythme séquentiel et « haché ».		Hésitations mais réalisation des pas prévus dans le passage annoncé. Rythme inadapté.		Cohésion du binôme. Amorti assuré de la chute		Les pas sont réalisés comme prévu dans un rythme approprié et avec aisance.				
		0 point		1 point		2 points		3 points		4 points		

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

Exemples de calcul:

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

L'élève B (garçon) rentre 2' en retard et poinçonne les 8 balises prévues dont 3 de niveau 3, plus 2 supplémentaires. Au total, il valide 6 balises de niveau 2 et 4 balises de niveau 3. Il obtient : 7pts+1.5pt+5pts=13,5/20

Commentaires :

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

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

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

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

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

COURSE D'ORIENTATION

Compétence attendue

Principes d'élaboration de l'épreuve

Le candidat doit réaliser seul un parcours de son choix, composé de 8 postes minimum pour les garçons et 7 pour les filles, dans un temps limité de 30 ou 35 minutes, selon la difficulté du terrain : prévoir une superficie du réseau d'environ 1 km², pour un circuit d'environ 2,5 km. 24 postes (balises ou piquets permanents avec pinces) sont placés sur des éléments caractéristiques et dans un milieu boisé ou semi boisé partiellement connu. 14 balises sont de niveau 2 et 10 balises de niveau 3. La validation d'un poste de niveau 2 rapporte 2 points, celle de niveau 3 rapporte 3 points dans le barème ci-dessous. Le jour de l'épreuve, l'emplacement des postes et si possible la zone d'évolution, sont différents de ceux utilisés pendant la période de formation.

Le code d'identification, de la balise ou du piquet, est identique à celui du poste précisé sur la carte mère (les balises de niveau 2 et niveau 3 sont clairement identifiées sur la carte mère).

Pendant 5 minutes le candidat devra choisir ses 7 (F) ou 8 (G) postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre. A l'issue de ces 5 minutes, l'enseignant valide son choix. Lors de sa course, le candidat pourra poinçonner des postes supplémentaires en dehors de ceux choisis au départ.

Au retour, toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes poinçonnés. Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.

Pour un dépassement de temps au-delà de 10 minutes, la note d'efficacité du déplacement sera obligatoirement inférieure à la moitié des points correspondant au nombre de balises trouvées.

Degrés d'acquisition du niveau 5

Points à affecter	Éléments à évaluer											
	12/20	G	0	2 à 4	5 à 9	10 à 14	15 à 19	20 à 22	23 à 26	27 à 30	31 à 34	35 à 38
	F	0	2	3 à 7	8 à 12	13 à 16	17 à 19	20 à 22	23 à 26	27 à 30	31 à 34	35 et +
	P	0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	6 pts	7 pts	8 pts	9 pts	10 pts	12 pts
04/20	Retard de 4 à 10'			Retard de 3' à 4'		Retard de 2' à 3'		Retard de 0 à 2'		Retour dans le temps imparti (avec au moins 2 balises trouvées)		
	- 2 pts			- 1,5 pts		- 1 pt		- 0,5 pt		4 pts		

Nombre de postes validés niveau 2 et niveau 3 sur le nombre prévus (contrat)												
04/20	Anticipation du parcours et prise de risque	G	5 et moins	6	7	8	8 dont 1 (niv3)	8 dont 2 (niv3)	8 dont 3 (niv3)	8 dont 4 (niv3)	8 dont 5 (niv3)	8 dont 6 (niv3) et plus
		Pt	0 pt	0,5 pt	1 pt	1,25 pt	1,5pt	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts
		F	4 et moins	5	6	7	7 dont 1 (niv3)	7 dont 2 (niv3)	7 dont 3 (niv3)	7 dont 4 (niv3)	7 dont 5 (niv3)	7 dont 6 (niv3) et plus

NATATION SAUVETAGE

Compétence attendue

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.

Principes d'élaboration de l'épreuve

Épreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200 m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40 m choisie par le candidat.

Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant 8 obstacles à franchir. La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité.

Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte 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	<p>Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles.</p> <p>Distance de remorquage aller-retour et nature de l'objet remorqué dans le respect du temps imparti.</p>	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)	5,5 pts	6 pts
		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		
		Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.
		Dist<10 m	Mannequin enfant : 10 m<dist<15 m Mannequin adulte : 10 m	Mannequin enfant : 15 m<dist<20 m Mannequin adulte : 10 m<dist<15 m	Mannequin enfant : 15 m<dist<20 m Mannequin adulte : 10 m<dist<15 m	Mannequin enfant : 20 m et + Mannequin adulte : 15 m	Mannequin enfant : 20 m et + Mannequin adulte : 15 m	Mannequin adulte : 20 m	Mannequin adulte : 25 m	Mannequin adulte : 30 m	Mannequin adulte : 30 m	Mannequin adulte : 30 m	Mannequin adulte : 30 m	Mannequin adulte : 30 m	Mannequin adulte : 30 m
05/20	Franchissement des obstacles.	+0,25 pt par obstacle franchi. Pénalité de 0,5 pt par obstacle saisi ou non franchi													
		- 4 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			
	Conformité au projet annoncé.	Le projet diffère totalement		Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 2 critères sur 3		Le parcours réalisé conforme au projet annoncé dans 2 critères sur 3		Le parcours réalisé conforme au projet annoncé dans 3 critères sur 3		Le parcours réalisé conforme au projet annoncé dans les 3 critères.					
		0 pt		1 pt		2 pts		3 pts		3 pts		3 pts			

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. Le parcours de 200 m est constitué par le jury en disposant 16 obstacles à franchir (deux par 25 m ou possibilité d'une série de 4 enchaînés). La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur et horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité. Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin adulte immergé à environ 2 m de profondeur, et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller retour en temps limité (50" maximum). Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, nombre d'obstacles franchis, et la distance de remorquage.											
Points à affecter		Degrés d'acquisition du niveau 5											
Éléments à évaluer		Le candidat est hors épreuve (=0/20) si aucun passage subaquatique n'est tenté pour le franchissement des obstacles.											
12 /20	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles.	6'30 et + (G) 7'30 et + (F)	5'40 (G) 6'40 (F)	5'20 (G) 6'20 (F)	5'00 (G) 6'00 (F)	4'45 (G) 5'30 (F)	4'15 (G) 5'00 (F)	4'00 (G) 4'45 (F)	3'40 (G) 4'25 (F)	3'20 (G) 4'05 (F)	3' et - (G) 3'45 et - (F)		
	Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti.	Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 15 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 20 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 25 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 30 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m		
06/20	Franchissement des obstacles.	0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts	5 pts	6 pts	6 pts		
		+ 0,25 pt par obstacle franchi - Pénalité de 0,25 pt par obstacle saisi ou non franchi											
	Qualité du remorquage.	De -4 pts à + 4 pts											
		Mannequin dont les voies respiratoires sont rarement émergées					Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées					Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées	
		0,5 pt					1 pt					2 pts	
02/20	Conformité au projet annoncé. -performance chronométrée (tolérance de + ou - 10") -distance de remorquage	0 pt	1 pt	Le projet diffère totalement								2 pts	
		Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 1 critère sur 2										Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 2 critères	

Compétences propres 3 - CP3

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

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

AEROBIC		Principes d'élaboration de l'épreuve																									
Compétence attendue		Un projet de routine en groupe de 3 à 4 élèves est présenté sur une fiche type qui comporte le scénario (figures dans l'ordre d'apparition, difficultés, formations).																									
Niveau 4 Composer et proposer un enchaînement collectif à partir de pas et figures spécifiques de la pratique aérobic.		Durée : 1'00 à 1'30, espace délimité de 7 m x 7 m ; vitesse de la musique : 140 Bpm minimum. Selon le contexte, 2 passages peuvent être proposés. Des exigences : réaliser 6 éléments de valeur 1, 2, ou 3 du code UNSS en vigueur, représentant au moins 3 des 4 familles (A, B, C et D) d'éléments. Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur. Chaque élève juge la prestation d'un autre groupe.																									
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4																									
Difficulté 06/20	Somme des points cumulés avec les 6 difficultés choisies en lien avec les exigences techniques minimales	De 3,5 à 4,5 points 3 familles d'éléments validées (sinon, -1 pt de pénalité)																									
Composition Note collective 03/20	Pas de base et mouvements de bras Formations et orientations Transitions et liaisons	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">De 0 à 3 points (sinon, -1 pt de pénalité)</th> </tr> <tr> <th>Points Difficulté</th> <th>Note</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6 à 7</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>2,5</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	De 0 à 3 points (sinon, -1 pt de pénalité)		Points Difficulté	Note	6 à 7	8	8	9	9	10	10	11	2,5	3	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">De 0 à 1,5 point</th> </tr> <tr> <th>Points Difficulté</th> <th>Note</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0,5</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>2,5</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	De 0 à 1,5 point		Points Difficulté	Note	0,5	1	5	2	2,5	3
De 0 à 3 points (sinon, -1 pt de pénalité)																											
Points Difficulté	Note																										
6 à 7	8																										
8	9																										
9	10																										
10	11																										
2,5	3																										
De 0 à 1,5 point																											
Points Difficulté	Note																										
0,5	1																										
5	2																										
2,5	3																										
Réalisation Note individuelle 08/20	Synchronisation Exécution	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">De 1 à 2 points</th> </tr> <tr> <th>Points Difficulté</th> <th>Note</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>3,5</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>4,25</td> <td>4,5</td> </tr> </tbody> </table>	De 1 à 2 points		Points Difficulté	Note	12	13	14	15	3,5	4	4,25	4,5	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">De 2,5 à 3 points</th> </tr> <tr> <th>Points Difficulté</th> <th>Note</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>16</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	De 2,5 à 3 points		Points Difficulté	Note	16	17	5	5	5	6		
De 1 à 2 points																											
Points Difficulté	Note																										
12	13																										
14	15																										
3,5	4																										
4,25	4,5																										
De 2,5 à 3 points																											
Points Difficulté	Note																										
16	17																										
5	5																										
5	6																										
Juge Note individuelle 03/20	Positionnement d'un niveau de prestation	De 1 à 2 points Identifie les éléments, les pas de base et les formations. Repère les fautes de synchronisation.	De 2 à 3 points Identifie les éléments, les pas de base les formations et la difficulté des transitions. Repère les fautes de synchronisation.																								

ARTS DU CIRQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		<p>A travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les candidats par groupe de 3 à 5 présentent une pièce en collectif à partir des différents arts du cirque, en intégrant une prise de risque technique ou affective à partir de différents paramètres : équilibre, gravité, trajectoire des objets ou des engins, formes corporelles individuelles ou collectives. Les élèves spectateurs apprécient l'organisation spatiale et temporelle de la pièce et la qualité d'interprétation des circassiens.</p>	
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4	
Composition Note collective 08/20	Écriture de la pièce 6 points	De 3,5 à 4,5 points	De 10 à 15 points
	<p>De 0 à 3 points Organisation spatiale et temporelle aléatoire et approximative. L'ensemble relève davantage d'une juxtaposition de séquences individuelles, répétitives et monotones. Le monde sonore est un simple support musical. Les costumes et accessoires présents sont classiques et banals. La présentation reste majoritairement frontale, statique.</p>	<p>De 4,5 à 6 points Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (espace, accessoires, costumes, objets). L'espace d'évolution est investi dans toutes ses dimensions : profondeur, largeur, et différents niveaux (du sol à un espace aérien). La troupe approfondit l'utilisation des procédés de composition (unisson, canon, inversion,...) Les exploits et numéros individuels sont mis en valeur, des silences ou instants privilégiés font passer l'émotion.</p>	<p>De 16 à 20 points Le candidat recherche l'originalité. Il combine et articule plusieurs techniques ou au contraire en exploite une seule. Il place son coup de projecteur dans celle où il excelle. La prise de risque est calculée, pas toujours maîtrisée. (Des solutions de réchappes sont prévues.)</p>
Interprétation Note individuelle 09/20	Engagement moteur 4.5 points	De 1 à 1,5 points Pertinent	De 1,5 à 2 points Original-poétique
	<p>De 0 à 2 points L'élève reproduit des figures, routines simples apprises et stabilisées ou limite sa prise de risque à une seule famille. Les registres et jeux d'équilibre, de jonglage, d'acrobatie sont réduits et juxtaposés. La prise de risque est minimale ou excessive. Les réalisations ne remettent pas en question l'équilibre habituel ou au contraire celui-ci est constamment menacé. La préparation approximative du matériel occasionne des contretemps dans la réalisation du numéro.</p>	<p>De 1 à 1,5 points Le titre éclaire et initie le spectateur. La mise en piste soutient le projet et fait l'objet d'une recherche esthétique. Le développement du projet artistique est mené à terme et crée une communication avec le spectateur. La disposition des accessoires est anticipée.</p>	<p>Le développement du projet artistique est approfondi. La mise en piste appelle à l'imaginaire, joue sur le sens. La mise en piste reflète un parti pris esthétique original et renforce le projet.</p>

Appréciation Note individuelle 03/20	Engagement émotionnel 4,5 points	De 0 à 2 points Présence subie Le propos est récité, exécuté sommairement. Il est imprécis et laisse place à des confusions (trous de mémoire, répétition, improvisation, gag, caricature). Le regard est bas, fuyant, posé sur les partenaires.	De 2 à 3,5 points Présence intermittente Dans son numéro, l'élève présente plusieurs moments forts de rencontre avec le public. L'élève est présent, convaincant, avec un regard placé, une respiration adaptée même s'il peut parfois être déstabilisé. Le regard est devant, dans le public, sur les autres.	De 4 à 4,5 points Présence engagée et convaincante continue L'élève s'appuie sur le public : son regard est posé, intentionnel. Il établit une relation continue, délibérée avec le spectateur par des effets de scène et des prises de risque.
	Appréciation d'un numéro dans sa qualité de composition 3 points	De 0 à 1 point Repère les routines et les procédés utilisés sans faire le lien au projet initial. Prélève des indicateurs, reste sur une perception globale.	De 1,5 à 2 points Apprécie les procédés de composition utilisés en lien avec le projet. Identifie les temps forts et les coups de projecteur de la pièce. Met en relation indicateurs et projet.	De 2 à 3 points Repère les images données et les procédés de composition en rapport avec le propos et l'univers. Reconnaît et analyse à l'issue de la prestation l'impact émotionnel. Analyse la relation entre indicateurs prélevés et effets produits.

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

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

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

DANSE (CHOREGRAPHIE COLLECTIVE)		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		Présenter une chorégraphie collective de 3 à 6 élèves. Durée (2' à 3'), espace scénique et emplacement des spectateurs définis par l'enseignant. Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence,...). Donner un titre et un argument (écrit ou oral). Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés. Lors de la présentation, le jour de l'épreuve, les élèves spectateurs doivent apprécier les principes de composition et d'interprétation des danseurs grâce à la fiche proposée par l'enseignant.	
Points à affecter		Degrés d'acquisition du niveau 4	
Éléments à évaluer		De 0 à 9 points	De 10 à 15 points
Composition collective 08/20		<p>De 0 à 3,5 points</p> <p>Projet esquissé, inachevé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procédés ébauchés, brouillon, maladroite. L'intention est présente, la réalisation reste imprécise et l'effet recherché peu convaincant. Choix inadapté ou pauvre des procédés. <p>- Relations incertaines</p> <ul style="list-style-type: none"> L'organisation spatio-temporelle est imprécise. L'intention de relation n'est pas claire, peu en lien avec l'effet recherché ou les relations sont peu variées (l'unisson prédomine ou une même organisation persiste du début à la fin). <p>- Orientation frontale et trajets vers l'avant. Les changements de direction se font principalement en aller-retour.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Éléments scénographiques utilisés de façon élémentaire, ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème. 	De 16 à 20 points
Interprétation Note individuelle 09/20		<p>0 à 4,5 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordination maîtrisée de gestes simples, mais appuis instables, gestes étriqués ou timides. Regard au sol ou fixé sur un partenaire. - Élève peu assuré, troubles visibles (trous de mémoire, hésitations, etc.) ou élève qui récite sa danse. 	5 à 7,5 points
Appréciation Note individuelle 03/20		<p>0 à 1 point</p> <p>Regard descriptif et global</p> <p>Décrit sur une vision globale de la production.</p>	8 à 9 points
Éléments à évaluer		De 10 à 15 points	De 16 à 20 points
Points à affecter		<p>De 0 à 9 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procédés de composition choisis (s) pour créer l'ossature générale de la chorégraphie - Organisation entre les danseurs - Construction de l'espace scénique (direction et trajets) - Choix et exploitation des éléments scénographiques (monde sonore, costumes et maquillage, accessoire et/ou décor) 	<p>4 à 5,5 points</p> <p>Projet cohérent avec le titre et/ou l'argument et mené à terme :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procédés repérables, pertinents. Un propos se dégage et la réalisation commence à être assimilée. - Relations organisées. Utilisation pertinente d'une ou deux modalités de relations entre danseurs (ex. : espace, temps). - Trajets précis et organisés avec changements de direction. - Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème.
Points à affecter		<p>De 0 à 9 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engagement moteur - Engagement émotionnel 	<p>6 à 8 points</p> <p>Projet développé, affirmation d'une intention ; lecture polysémique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procédés choisis et assimilés. Le propos est traité de façon riche et aboutie (diversité, originalité ou développement des procédés choisis). - Relations construites, combinées, mises en scène. Utilisation pertinente de modalités variées ou particulièrement développées de relations entre danseurs (ex. : espace, temps, contact, regard, gestualité). - Trajets et directions choisis et réfléchis en relation avec le propos. - Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.
Points à affecter		<p>De 0 à 9 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engagement moteur - Engagement émotionnel 	<p>2 à 3 points</p> <p>Véritable analyse complète</p> <p>Repère tous les choix et les relie au projet expressif pour analyser la chorégraphie.</p>

DANSE (CHOREGRAPHIE COLLECTIVE)		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		Présenter une chorégraphie collective de 2 à 6 élèves. Durée (3' à 4'), espace scénique et emplacement des spectateurs définis par les élèves. Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence,....). Donner un titre et un argument (écrit). Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés. Apprécier une chorégraphie en cours d'élaboration et proposer des solutions pour enrichir la création. Dans un second temps, lors de la présentation, le jour de l'épreuve, vérifier la pertinence de la prise ou non-prise en compte des conseils.	
		Degrés d'acquisition du niveau 5	
		De 0 à 9 points	De 10 à 15 points
		De 16 à 20 points	
Points à affecter	Éléments à évaluer	0 à 4 points Projet cohérent, mené à terme : - Procédés repérables. Un propos se dégage et la réalisation commence à être assimilée. - Relations organisées. Utilisation pertinente d'une ou deux modalités de relations entre danseurs (ex. : espace, temps). - Trajets précis et organisés avec changements de direction. - Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème.	4,5 à 6 points Projet développé, polysémique - Procédés choisis et assimilés. Le propos est traité de façon riche (diversifié et/ou original) et développé. - Relations construites et/ou combinées. Utilisation pertinente de modalités variées de relations entre danseurs (ex. : espace, temps, contact, regard, gestualité). - Trajets et directions symboliques - Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.
Composition Note collective 08/20	Comment les partenaires s'organisent pour danser à plusieurs - Procédé(s) de composition choisis pour créer l'ossature générale de la chorégraphie - Organisation entre les danseurs - Construction de l'espace scénique (direction et trajets) - Choix et exploitation des éléments scénographiques (monde sonore, costumes et maquillage, accessoire et/ou décor	6,5 à 8 points Projet personnel, parti pris original et prise de risque dans les choix. - Traitement singulier du thème. Distanciation, dimension poétique, installation d'un univers. - Mise en scène complexe et subtile Les relations sont particulièrement fluides et complexes dans la subtilité ou la vitesse d'exécution (parties du corps en contact inattendues ou peu accessibles, lutte contre les évidences).	7 à 8 points - Virtuosité (subtilité ou vitesse d'exécution) Dissociation segmentaire, désaxe les mouvements, nuance les énergies, exploite ses caractéristiques singulières de danseur. - Élève habité par sa danse : est en état de danse, intensité de la présence, maîtrise du jeu d'énergie. Captive le spectateur.
Interprétation Note individuelle 08/20	- Engagement moteur - Engagement émotionnel	4 à 6,5 points - Coordination et dissociation maîtrisée de gestes plus complexes (buste engagé), variation d'énergie. Appuis variés, utilisation du déséquilibre, amplitude gestuelle. Regard vivant. - Élève convaincant, engagé dans son rôle en permanence.	3 à 4 points Appréciation qui génère une amélioration nette de la chorégraphie. Diversifie les propositions de développement et d'épuration. Débat de l'impact émotionnel de la chorégraphie.
Appréciation Note individuelle 04/20	Analyse des éléments de construction (composition et interprétation) qui ont permis de réaliser le projet expressif	1,5 à 2,5 points Appréciation d'un point précis qui transforme la chorégraphie Repère les temps forts, fait des propositions pour éliminer les éléments superflus ou pour développer certains procédés.	

GYMNASTIQUE AGRES		Principes d'élaboration de l'épreuve																											
Compétence attendue		<p>Réalisation libre présentée sur une fiche type qui comporte son scénario : nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau de difficultés.</p> <p>Des exigences : respecter les groupes d'éléments spécifiques à l'agrès et deux niveaux de difficulté.</p> <p>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).</p> <p>La notation des difficultés est référée au code UNSS en vigueur.</p> <p>Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécient la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant.</p> <p>Un seul passage est autorisé.</p>																											
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.																													
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4																											
		De 0 à 9 points																											
Difficulté 06/20	Équivalence entre les points de difficulté et la note	<p>Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois.</p> <p>Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur et, le cas échéant, la suppression de l'exigence correspondante</p> <p style="text-align: center;">A= 0,4, B= 0,6, C= 0,8, D= 1 point</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Note :</td> <td>0,5</td> <td>1</td> <td>1,5</td> <td>2</td> <td>2,5</td> <td>3</td> <td>3,5</td> <td>4</td> <td>4,5</td> <td>5</td> <td>5,5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Points :</td> <td>2,6</td> <td>2,8</td> <td>3</td> <td>3,2</td> <td>3,4</td> <td>3,8</td> <td>4</td> <td>4,4</td> <td>4,8</td> <td>5,2</td> <td>5,6</td> <td>5,8</td> </tr> </table>		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
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																	
Exécution 08/20	Exécution	<p>La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution.</p> <p>Fautes (de tenue et de technique, mouvements pour maintenir l'équilibre, fautes particulières, fautes spécifiques à l'agrès) :</p> <p>petite faute - 0,2 pts, grosse faute : - 0,5 pts, chute : - 1 pt. (se reporter au code UNSS).</p> <p>(les différentes fautes d'exécution sur un même élément s'additionnent).</p> <p>En dessous de 6 éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points.</p>																											
Composition 03/20	Présentation du scénario Respect des exigences et des contraintes	De 0 à 1 point	De 1,5 à 2 points																										
		<p>Scénario présenté de façon sommaire.</p> <p>L'espace et le volume de l'enchaînement sont restreints.</p> <p>Proposition en inadéquation avec les ressources du candidat.</p>	<p>Scénario présenté avec clarté.</p> <p>Rythme uniforme.</p> <p>L'espace utilisé met en valeur des éléments ou des moments de la réalisation.</p> <p>Proposition réaliste.</p>																										
		De 2,5 à 3 points																											
		<p>Scénario présenté avec clarté.</p> <p>Rythme adapté aux temps forts de l'enchaînement.</p> <p>Proposition optimisée dans la gestion du rapport risque/originalité.</p>																											
Juge 03/20	Positionnement d'un niveau de prestation	De 0 à 1 point																											
		<p>Non-respect des exigences de l'épreuve (nombre d'éléments, contraintes d'espace, de temps, chronologie) = -1pt</p>																											
		De 1,5 à 2 points	De 2,5 à 3 points																										
		<p>Ne repère pas ou peu la difficulté des éléments exécutés.</p> <p>Identifie de façon approximative les fautes d'exécution.</p>	<p>Repère la plupart des éléments exécutés.</p> <p>Identifie globalement les fautes d'exécution.</p>																										
		<p>Repère l'ensemble des éléments exécutés.</p> <p>Connait précisément les critères de notation.</p>																											

GYMNASTIQUE AGRES		Principes d'élaboration de l'épreuve																					
Compétence attendue		<p>Réalisation libre présentée sur une fiche type qui comporte son scénario : nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau de difficultés.</p> <p>Des exigences techniques définies : respecter les groupes d'éléments à l'agrès et trois niveaux de difficulté.</p> <p>Des contraintes de temps : sol : entre 30 secondes et 1 minute.</p> <p>Des contraintes d'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sol : sur un praticable, au moins deux longueurs dont une diagonale ; - poutre : l'enchaînement est réalisé sur 2 longueurs dont au moins une complète, au moins un changement de face ; - barres : au moins un changement de face. <p>Des contraintes chorégraphiques : sol : utilisation d'un support musical.</p> <p>La cotation des difficultés est référée au code UNSS en vigueur.</p> <p>Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécient la prestation. Un seul passage est autorisé. Avant la leçon d'évaluation, les gymnastes réalisent une répétition devant un groupe de juges (de préférence choisis). Chacun observe la production à l'aide d'une fiche, et renseigne le gymnaste sur sa prestation en présentant une ou des propositions pour l'améliorer.</p>																					
Niveau 5	Composer et présenter un enchaînement de huit éléments minimum issus de quatre familles gymniques distinctes et de trois niveaux de difficulté avec fluidité, amplitude et rythme. Juger consiste à identifier le niveau de difficulté des éléments présentés, et à apprécier la correction de leur réalisation et la qualité de leur enchaînement.																						
Points à affecter	Éléments à évaluer	<p align="center">Degrés d'acquisition du niveau 5</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">De 0 à 9 points</th> <th colspan="2">De 10 à 20 points</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td align="center" colspan="4">Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois</td> </tr> <tr> <td align="center" colspan="4">A= 0.4, B= 0.6, C= 0.8, D= 1 point</td> </tr> <tr> <td>Note :</td> <td>1,0 1,5 2,0 2,5 3,0</td> <td>3,5 4,0 4,5 5,0</td> <td>5,25 5,5 6,0</td> </tr> <tr> <td>Points :</td> <td>3,8 4,2 4,4 4,8</td> <td>5 5,2 5,4 5,6 6,2</td> <td>6,4 6,8 7,2 7,4</td> </tr> </tbody> </table> <p>La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution.</p> <p>Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur (mais pas des fautes d'exécution et de chute liées à la réalisation de cet élément).</p> <p>Petites fautes de correction (liées à la tenue, à la présentation et au maintien) = -0,2 pts.</p> <p>Grosses fautes techniques (gainage, amplitude, placements segmentaires) = -0,5 pts.</p> <p>Chute = -1pt.</p> <p>En dessous de 8 éléments tout élément manquant est pénalisé de 2 points.</p>		De 0 à 9 points		De 10 à 20 points		Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois				A= 0.4, B= 0.6, C= 0.8, D= 1 point				Note :	1,0 1,5 2,0 2,5 3,0	3,5 4,0 4,5 5,0	5,25 5,5 6,0	Points :	3,8 4,2 4,4 4,8	5 5,2 5,4 5,6 6,2	6,4 6,8 7,2 7,4
De 0 à 9 points		De 10 à 20 points																					
Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois																							
A= 0.4, B= 0.6, C= 0.8, D= 1 point																							
Note :	1,0 1,5 2,0 2,5 3,0	3,5 4,0 4,5 5,0	5,25 5,5 6,0																				
Points :	3,8 4,2 4,4 4,8	5 5,2 5,4 5,6 6,2	6,4 6,8 7,2 7,4																				
Difficulté 06/20	Équivalence entre les points de difficulté et la note																						
Exécution 07/20	Exécution																						
Composition 03/20	Présentation du scénario Respect des exigences et des contraintes	<p>De 0 à 1 points</p> <p>Scénario présenté avec clarté.</p> <p>Rythme uniforme, continuité de l'enchaînement.</p> <p>Proposition réaliste.</p>	<p>De 1,5 à 2 points</p> <p>Scénario présenté avec clarté.</p> <p>Enchaînement construit avec rythme comprenant temps forts et temps faibles.</p> <p>Proposition optimisée dans la gestion du rapport risque/originalité.</p>	<p>De 2,5 à 3 points</p> <p>Scénario présenté avec clarté.</p> <p>Rythme adapté aux temps forts de l'enchaînement.</p> <p>Proposition optimisée dans la gestion du rapport risque/virtuosité.</p>																			
Juge 04/20	Positionnement d'un niveau de prestation	<p>Non-respect des exigences de l'épreuve (nombre d'éléments, contraintes d'espace, de temps, chronologie) = -1pt.</p> <p>De 0 à 2 points</p> <p>Repère la plupart des éléments exécutés. Identifie partiellement les exigences et les fautes d'exécution.</p> <p>Jugement qui n'éclaire pas l'enchaînement. Les éléments repérés sont secondaires et ne permettent pas l'amélioration de l'enchaînement observé.</p>	<p>De 2,5 à 3 points</p> <p>Repère l'ensemble des éléments exécutés. Connaît précisément les critères de notation et les exigences de réalisation.</p> <p>Repère les temps forts de l'enchaînement et fait des propositions pour améliorer l'exécution et la liaison des éléments.</p>	<p>De 3,5 à 4 points</p> <p>Pose une note qui reflète la difficulté et l'exécution des éléments et leur enchaînement.</p> <p>L'observation réalisée permet de diversifier les propositions d'amélioration de l'enchaînement.</p>																			

GYMNASTIQUE RYTHMIQUE		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		Présentation d'une production collective à 1 ou 2 engins par 2, 3 ou 4 gymnastes. Le projet de l'enchaînement collectif est présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (éléments, niveau de difficulté spécifique à l'engin et corporelle, les formations et relations).	
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.		Exigences : Groupe : 2, 3 ou 4 gymnastes, engins : au choix identiques ou non. Durée: 1.15 à 2 min. Espace délimité : au moins 10 m x 10 m Le support musical est au choix du groupe. Contrat de base : 3 formations différentes, 3 relations sans échange différentes, 3 échanges dont un collectif (si + de 2 gymnastes). Toutes les familles spécifiques à l'engin doivent être représentées. Toutes les familles corporelles (équilibres, sauts, déplacements, travail au sol, tours/pivots) doivent être réalisées par tous les gymnastes. Pour être validé, tout élément à l'engin doit être associé à un élément corporel et inversement. Le code de référence est le code UNSS en vigueur. Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécient la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.	
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4
Composition 06/20 Note collective	Difficulté 3 points	de 0 à 9 points	de 10 à 20 points
Exécution 03/20 Note collective	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 : échange D = 0.40 (0.10, difficulté A + 0.30 difficulté d'échange) ; échange E=0.50 (0.20, difficulté B + 0.30 difficulté d'échange). Une difficulté est validée à condition qu'elle soit exécutée sans perte d'engin durant son exécution. Toute difficulté réalisée avec un engin statique, immobile ou posé au sol ne sera pas comptabilisée. Chaque élément réalisé ne compte qu'une seule fois.	
		<p>L'espace utilise plusieurs zones dans des trajets simples définis et respectés. Les échanges : synchronisés à distance moyenne. Les formations sont variées dans l'espace et le temps, des combinaisons apparaissent dans les relations-collaborations. Les familles sont présentes, simples et combinées.</p>	<p>L'espace utilisé est varié et contrasté. Totalemment investi. Les échanges sont synchronisés à grande distance. Organisation variée et originale des modalités de relations. Les familles présentes sont riches, complexes.</p>
Contrat de base 1 point Relation musique-mouvement 2 points	De 0 à 1 points	De 1,5 à 2 points	De 2,5 à 3 points
	<p>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.</p>	<p>Le contrat de base est respecté. Les éléments choisis sont organisés, continus et cohérents. L'espace utilise valorise des moments de la réalisation. Le rythme à l'enchaînement, la musique accompagne le mouvement.</p>	<p>Le contrat de base est respecté et enrichi. Les éléments choisis sont originaux et en cohérence avec l'intention chorégraphique. Le rapport musique/mouvement est au service de la composition. L'espace utilisé renforce le projet et donne du sens.</p>
Exécution 08/20 Note individuelle	Technique à l'engin : 3 points Technique corporelle : 3 points Harmonie générale : 2 points	De 0 à 3 points	De 6,5 à 8 points

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

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

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

Compétences propres 4 - CP4

BASKET- BALL

Principes d'élaboration de l'épreuve							
Compétence attendue	<ul style="list-style-type: none"> • Matchs à 4 contre 4, sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. • Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concentration sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par la perte d'un point sur la note de défense. <p><u>La défense de zone en basket-ball ne permet pas un équilibre du rapport de force attaque/défense. Elle relève si elle est enseignée du niveau 5.</u></p>						
Points à affecter	<p align="center">Degrés d'acquisition du niveau 4</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>De 0 à 9 points</th> <th>De 10 à 16 points</th> <th>De 17 à 20 points</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>Maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points</p> <p>Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.</p> </td> <td> <p>Exploite le rapport de force quand il est équilibré ou favorable de 4 à 6 points</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Echanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible, avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).</p> </td> <td> <p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement des équipiers.</p> </td> </tr> </tbody> </table>	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points	<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points</p> <p>Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est équilibré ou favorable de 4 à 6 points</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Echanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible, avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement des équipiers.</p>
De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points					
<p>Maintient le rapport de force quand il est favorable de 0 à 3,5 points</p> <p>Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir.</p>	<p>Exploite le rapport de force quand il est équilibré ou favorable de 4 à 6 points</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Echanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible, avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).</p>	<p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable de 6,5 à 8 points</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement des équipiers.</p>					
10/20	<p>En défense (4 points)</p> <p>Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération). La pression directe sur le porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque.</p> <p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation de joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>						
Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	<p>Matchs perdus = matchs gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. 1 point</p>						
Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (6 points) Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.	<p>Joueur engagé et réactif. De 5 à 8 points</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver l'efficacité : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p> <p>Joueur intermittent. De 0 à 4,5 points</p> <p>Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p> <p>Joueur ressource. De 8,5 à 10 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ou à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif). Défenseur : contribue individuellement au gain de ballons, et articule ses actions avec celles de ses partenaires.</p>						
10/20	<p>Matchs gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. 1 point</p> <p>Joueur engagé et réactif. De 5 à 8 points</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage pour conserver l'efficacité : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p> <p>Joueur intermittent. De 0 à 4,5 points</p> <p>Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe).</p> <p>Joueur ressource. De 8,5 à 10 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ou à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif). Défenseur : contribue individuellement au gain de ballons, et articule ses actions avec celles de ses partenaires.</p>						

Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue	<p>• Matchs à 5 contre 5 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.</p> <p>• Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe.</p> <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1' pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</p> <p>Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</p> <p>• Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La 3ème faute personnelle est sanctionnée par la perte d'un point sur la note de défense.</p>
Points à affecter	<p>Degrés d'acquisition du niveau 5</p> <p>De 0 à 9 points</p> <p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré dans un jeu à effectif complet de 0 à 3,5 pts</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central.</p> <p>Echanges qui créent le déséquilibre.</p> <p>L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable (début du jeu de transition).</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli).</p> <p>Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible la montée du ballon (aide au partenaire dépassé).</p> <p>De 10 à 16 points</p> <p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable dans un jeu à effectif complet de 4 à 6 pts</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse.</p> <p>Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu).</p> <p>Échanges décisifs qui créent le danger.</p> <p>Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/replacement des équipiers.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace.</p> <p>De 17 à 20 points</p> <p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées dans un jeu à effectif complet de 6,5 à 8 pts</p> <p>Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse.</p> <p>Organisation offensive créatrice d'incertitudes construite sur l'utilisation de postes de jeu, de principes de jeu variés (jouer à 2, à 3, déformer la défense...), et une occupation rationnelle du terrain, appropriées au type de défense rencontrée.</p> <p>L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.</p> <p>Choix approprié d'une organisation défensive (homme à homme, zone, zone press, etc.) pour s'adapter aux points forts et points faibles de l'équipe adverse</p> <p>L'équipe peut justifier ses choix stratégiques défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.</p>
	10/20
Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.	<p>Matches gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies augmentent le score en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score</p> <p>1 point</p> <p>Joueur ressource : organisateur et décisif de 5 à 8 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à l'extérieur et/ou à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement).</p> <p>NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran, se démarque côté ballon et/ou à l'opposé, participe au rebond offensif ou au repli défensif).</p> <p>Défenseur : contribue individuellement au gain de ballons et articule ses actions avec celles de ses partenaires. Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.</p>
	10/20

<p>FOOTBALL</p> <p>Compétence attendue</p>		<p>Principes d'élaboration de l'épreuve</p>		
<p>Niveau 5</p> <p>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaque (jeu aérien, alternance jeu court/jeu long, renversement, changement de rythme), face à une défense regroupée.</p>	<p>Éléments à évaluer</p>	<p>De 0 à 9 points</p> <p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 0 à 3,5 pts</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>		
		<p>10/20</p>	<p>De 10 à 16 points</p> <p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 4 à 6 pts</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créative d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/remplacement des équipiers. La durée des séquences de possession s'allonge.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entrainée efficace et partage des repères communs pour déclencher la récupération collective du ballon.</p>	
<p>Efficacité collective</p> <p>Gain des rencontres</p> <p>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score.</p>	<p>(2 points)</p>	<p>De 17 à 20 points</p> <p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable malgré des contraintes spatiales et temporelles fortes de 6,5 à 8 pts</p> <p>Utilisation pertinente de l'alternance jeu court/jeu long. Exploitation du jeu dans les intervalles. Optimisation des phases de fixation, décalage et renversement de jeu. Variations volontaires et maîtrisées du rythme de jeu en différenciant phases de préparation, de déséquilibre et de finition. Des occasions franches de but viennent ponctuer les temps forts offensifs.</p> <p>Mise en place d'un bloc compact, articulé et mobile (à l'intérieur des lignes et entre les lignes) dès la perte du ballon pour freiner la progression et/ou reconquérir le ballon au plus tôt. Positionnement du bloc différencié (bas, médian ou haut) en fonction du contexte de jeu et du score.</p>		
		<p>10/20</p>	<p>De 10 à 16 points</p> <p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 5 à 7,5 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée le danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés, etc.).</p> <p>NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attiré la défense, etc.).</p> <p>Défenseur : gagne ses duels. Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement et recul, gêne le tir, etc.).</p> <p>Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concentration.</p>	
<p>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle.</p> <p>Réaction au changement de statut défense/attaque.</p>	<p>(5 points)</p> <p>En défense</p> <p>(5 points)</p>	<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe.</p> <p>Matchs perdus = matchs gagnés.</p> <p>Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score.</p> <p>1 point</p>		
		<p>10/20</p>	<p>De 10 à 16 points</p> <p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 8 à 10 points</p> <p>Joueur capable de créer le danger dans les différentes phases de jeu, dans des espaces restreints et sous forte pression temporelle. Créé de l'incertitude par la richesse de son répertoire technique et l'utilisation de feintes.</p> <p>NPB : se démarque avec efficacité dans des espaces et intervalles réduits : se présente dans le bon timing à l'intérieur du bloc adverse et/ou exploite la profondeur dans le dos de la défense.</p> <p>Ouvre des angles de passe permettant d'initier et/ou de poursuivre du jeu combiné.</p> <p>Défenseur : maîtrise son rôle au sein de sa ligne défensive et compense lors des situations de déséquilibre du bloc (décrochage, dédoublement, etc.).</p> <p>Initie la récupération collective du ballon.</p> <p>Joueur capable de demander un temps mort à bon escent ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concentration.</p>	

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

RUGBY		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue		<p>Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50 m x 40 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 10 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied indirect (donc tactique) sur tout le terrain. Le placage est interdit au-dessus des abdominaux, tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers.</p> <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</p>			
Niveau 4		Degrés d'acquisition du niveau 4			
Points à affecter		Niveau 4 non acquis		à 20 points	
Éléments à évaluer		à 9 points		à 16 points	
Pertinence et efficacité de l'organisation collective		à 3,5 points		à 6 points	
Degré d'organisation collective de l'équipe		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
En attaque (4 points)		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
En défense (4 points)		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
Efficacité collective (2 points)		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
Gain des rencontres/Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
En attaque (6 points)		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
En défense (4 points)		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle		de 0 à 3,5 points		de 4 à 6 points	
10/20		<p>Continuité de jeu soit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par un jeu latéral de passes conduit par une avancée aléatoire ; - par un jeu dans l'axe profond en relais successifs conclu par une avancée plus significative (la même forme de jeu se poursuit jusqu'au blocage, perte ou marqué). 	<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</p> <p>Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour concentrer la défense et la contourner, Altérence de jeu groupe/jeu déployé déséquilibrant et libérant des espaces.</p> <p>Le choix de la forme de jeu groupé ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré.</p>	<p>L'équipe exploite le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable</p> <p>Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé/jeu déployé/jeu au pied).</p> <p>L'équipe avance même en infériorité numérique</p> <p>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.</p>	<p>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. Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.</p>
10/20		<p>L'équipe est efficace soit sur le jeu groupé soit sur le jeu déployé. Constitution d'un rideau défensif en dents de scie (toujours plus avancé au niveau du ballon, statique sur les côtés).</p> <p>Freine et bloque la progression du porteur, tente de récupérer des balles au sol dans la zone de plaquage.</p>	<p>Continuité aléatoire : séquence de jeu plus longue</p> <p>1 point</p>	<p>Continuité assurée : de plus en plus de longues séquences</p> <p>2 points</p>	<p>En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus</p> <p>Continuité observable : séquence de jeu plus longue</p> <p>1 point</p>
10/20		<p>Joueur interrompt et/ou dangereux impliqué quand le ballon se déplace vers lui</p> <p>PB : avance, se fait bloquer le ballon, ou passe approximativement selon la présence du défenseur.</p> <p>NPB : soutient plutôt à côté, réagit tardivement pour aider au contact le partenaire.</p> <p>Défenseur : bloque un adversaire sans vitesse, accroche et freine un joueur lancé. Rarement récupérateur dans la zone de combat. Action défensive dangereuse.</p>	<p>Joueur engagé et réactif</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif</p> <p>Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (fixe et décale, gagne à 1 c 1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense).</p> <p>NPB : change son déplacement pour répondre au choix du porteur, précision de l'aide par de la réactivité et le geste technique juste, sait se positionner en 2ème rideau offensif et s'intercaler pour surprendre la défense.</p> <p>Défenseur : adapte sa conduite à la situation (presse haut, freine, pilote le coulisage de la ligne). Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon. Supplée un partenaire dépassé.</p>	

RUGBY							
Principes d'élaboration de l'épreuve							
<p>Compétence attendue</p> <p>Niveau 5</p> <p>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu groupé, jeu déployé et jeu au pied. La défense se structure en deux rideaux et est capable de se réorganiser sur plusieurs temps de jeu.</p>	<p>Match à 7 contre 7 sur un terrain de 50 m x 40 m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 14 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre les rencontres, les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied sur tout le terrain). Le placage est interdit au-dessus des abdominaux, tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers.</p> <p>Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.</p>						
<p>Points à affecter</p> <p>10/20</p>	<p style="text-align: center;">Degrés d'acquisition du niveau 5</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">De 0 point à 9 points</th> <th style="width: 25%;">De 10 points à 16 points</th> <th style="width: 25%;">De 17 points à 20 points</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 0 à 3,5 points</p> <p>Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser.</p> <p>Alternance de jeu groupé/jeu déployé déséquilibrant et libérant des espaces.</p> <p>Le choix de la forme de jeu groupé ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré.</p> <p>Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression.</p> <p>Contestation au point de blocage (regroupement) et sur les bords, mais tendance parfois à trop s'engager en nombre dans le regroupement.</p> <p>Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur, qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable de 4 à 6 points</p> <p>Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé/jeu déployé/jeu au pied).</p> <p>Déplacements coordonnés des joueurs, variation du rythme de jeu.</p> <p>Continuité du jeu plus assurée malgré une distribution de rôles pas toujours adaptée.</p> <p>Placement constant des équipiers, mais remplacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu.</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>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</p> <p>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).</p> <p>Capacité à tenir des rôles stratégiques dans l'organisation collective.</p> <p>Distribution et redistribution des rôles adaptées.</p> <p>Placement et remplacement constant des coéquipiers.</p> <p>1ère ligne défensive pressant haut, couissant selon le contexte, en reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1er rideau.</p> </td> </tr> </tbody> </table>	De 0 point à 9 points	De 10 points à 16 points	De 17 points à 20 points	<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 0 à 3,5 points</p> <p>Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser.</p> <p>Alternance de jeu groupé/jeu déployé déséquilibrant et libérant des espaces.</p> <p>Le choix de la forme de jeu groupé ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré.</p> <p>Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression.</p> <p>Contestation au point de blocage (regroupement) et sur les bords, mais tendance parfois à trop s'engager en nombre dans le regroupement.</p> <p>Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur, qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable de 4 à 6 points</p> <p>Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé/jeu déployé/jeu au pied).</p> <p>Déplacements coordonnés des joueurs, variation du rythme de jeu.</p> <p>Continuité du jeu plus assurée malgré une distribution de rôles pas toujours adaptée.</p> <p>Placement constant des équipiers, mais remplacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu.</p>	<p>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</p> <p>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).</p> <p>Capacité à tenir des rôles stratégiques dans l'organisation collective.</p> <p>Distribution et redistribution des rôles adaptées.</p> <p>Placement et remplacement constant des coéquipiers.</p> <p>1ère ligne défensive pressant haut, couissant selon le contexte, en reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1er rideau.</p>
De 0 point à 9 points	De 10 points à 16 points	De 17 points à 20 points					
<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 0 à 3,5 points</p> <p>Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser.</p> <p>Alternance de jeu groupé/jeu déployé déséquilibrant et libérant des espaces.</p> <p>Le choix de la forme de jeu groupé ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré.</p> <p>Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression.</p> <p>Contestation au point de blocage (regroupement) et sur les bords, mais tendance parfois à trop s'engager en nombre dans le regroupement.</p> <p>Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur, qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable de 4 à 6 points</p> <p>Organisation collective réactive, par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu : jeu groupé/jeu déployé/jeu au pied).</p> <p>Déplacements coordonnés des joueurs, variation du rythme de jeu.</p> <p>Continuité du jeu plus assurée malgré une distribution de rôles pas toujours adaptée.</p> <p>Placement constant des équipiers, mais remplacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu.</p>	<p>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</p> <p>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).</p> <p>Capacité à tenir des rôles stratégiques dans l'organisation collective.</p> <p>Distribution et redistribution des rôles adaptées.</p> <p>Placement et remplacement constant des coéquipiers.</p> <p>1ère ligne défensive pressant haut, couissant selon le contexte, en reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1er rideau.</p>					
<p>Efficacité collective (2 points)</p> <p>Gain des rencontres collectives choisies sur l'évolution du score</p>	<p>En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus</p> <p>Temps de possession croissant, marques ponctuelles</p> <p>2 points</p>						
<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p>En attaque (6 points)</p> <p>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non-porteur de balle</p> <p>En défense (4 points)</p> <p>efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</p> <p>10/20</p>	<p>Joueur engagé et réactif. De 0 à 4,5 points</p> <p>Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision.</p> <p>NPB : soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, ne se replace pas assez vite en largeur et profondément pour assurer la circulation de balle.</p> <p>Défenseur : plaque et/ou bloque ; Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer.</p> <p>Si loin du regroupement, se replace sur une ligne de façon irrégulière, pour protéger les côtés.</p> <p>Joueur ressource : organisateur et décisif De 5 à 8 points</p> <p>Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées avec ses partenaires au moment « juste ».</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>Défenseur : adapte sa conduite à la situation (presse haut, freine, pilote le coulisage de la ligne). Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon</p> <p>Supplée un partenaire dépassé.</p> <p>Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concentration.</p> <p>Joueur ressource : organisateur et décisif, garant de l'organisation collective De 8,5 à 10 points</p> <p>Joueur capable d'anticiper, de renforcer la cohésion de l'équipe, de transformer les choix tactiques.</p> <p>PB : joue au pied pour un partenaire en mouvement. Feinte la transmission et réalise des passes vrillées des deux côtés.</p> <p>Alterne le sens du jeu avec efficacité.</p> <p>NPB : arrive lancé à hauteur du PB dans l'intervalle et joue un rôle de leurre pour déjouer la défense.</p> <p>Défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - presse haut sur son adversaire direct qu'il soit ou non PB et défend en avançant ; - plaque puis conteste immédiatement le ballon ; - se déplace dans le 2ème rideau en fonction du ballon. <p>Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concentration.</p>						

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

VOLLEY BALL		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		Degrés d'acquisition du niveau 5	
Niveau 5		De 10 à 16 points	
Points à affecter		De 17 à 20 points	
<p>Pour gagner le match, l'organisation collective crée de l'incertitude chez l'adversaire en enrichissant les alternatives d'attaques (plusieurs appels de balles, attaques variées en direction et en vitesse). La défense s'organise en fonction des attaques adverses (« contre », « couverture »).</p>	<p>Éléments à évaluer</p> <p>Pertinence de l'organisation collective Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes. En attaque (4 points) En défense (4 points)</p>	<p>De 0 à 9 points</p> <p>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré dans un jeu à effectif complet de 0 à 3,5 points Mises en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant. Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant. Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.</p>	<p>Matchs à 6 contre 6 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres en 25 points au tie-break, dont au moins deux contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1' pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres, un temps de concentration sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,15 m à 2,43m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois.</p>
	<p>Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</p> <p>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective En attaque (6 points) En défense (4 points)</p>	<p>De 10 à 16 points</p> <p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées, dans un jeu à effectif complet de 4 à 6 points effectif complet Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements de plusieurs joueurs coordonnés). Variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement/remplacement des équipiers. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu. Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.</p>	<p>De 17 à 20 points</p> <p>Fait basculer le rapport de force en sa faveur grâce à des alternatives d'attaque variées, dans un jeu à effectif complet de 6,5 à 8 points Adaptations aux problèmes offensifs et défensifs posés par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de joueurs (circulations de balle et déplacements de tous les joueurs coordonnés). Variation collective du rythme de jeu). Continuité du jeu assurée par une distribution de postes adaptée, un placement/remplacement des équipiers. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques offensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction des points forts adverses identifiés. Organisation défensive prévue dès le service de son équipe (inclure le 3ème franchissement de filet). Coordination de la défense haute et de la défense basse adaptée à l'attaque adverse. L'équipe peut justifier ses choix stratégiques, défensifs par l'utilisation des éléments statistiques prélevés.</p>
<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur responsable de la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>	<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur responsable de la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>	<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur responsable de la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>	<p>Remarque : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur responsable de la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>
<p>10/20</p>	<p>10/20</p>	<p>10/20</p>	<p>10/20</p>

BADMINTON EN SIMPLE		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Niveau 4	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4	
05/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	De 0 point à 9 points	De 10 points à 16 points
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.	Niveau 4 non acquis	De 17 points à 20 points
05 /20	Gain des rencontres Classement par sexe au sein du groupe/classe : 3 points	De 0 point à 9 points	
05 /20	Classement au sein de chaque poule : 2 points	De 10 points à 16 points	

Principes d'élaboration de l'épreuve

Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service et décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).

À l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'un set) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien).

(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène.

C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.

De 17 points à 20 points
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.

De 10 points à 16 points
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.

Niveau 4 non acquis
De 0 point à 9 points
L'analyse du temps de jeu précède l'analyse de la tactique 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.

De 17 points à 20 points
Le candidat utilise des coups variés et pertinents pour construire la rupture sans toutefois réussir à les masquer : les volants sont pris tôt (hauts) et différents paramètres (direction, haut, long) au cours du même échange, en fonction du retour de l'adversaire, sont utilisés. La vitesse des volants peut devenir un atout.
Les trajectoires obligent l'adversaire à sortir nettement du centre du jeu.
Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Le remplacement, quasi systématique, prend parfois en compte les possibilités de retour adverse.

De 10 points à 16 points
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.

Niveau 4 non acquis
De 0 point à 9 points
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'ambly.
Le remplacement est tardif, il s'effectue souvent après un temps d'observation du résultat de la frappe.

De 17 points à 20 points
Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).

De 10 points à 16 points
Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).

Niveau 4 non acquis
De 0 point à 9 points
0 point
Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).

Les élèves se voient attribuer de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.

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

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

<p>TENNIS DE TABLE</p> <p>Compétence attendue</p>		Principes d'élaboration de l'épreuve					
		<p>Degrés d'acquisition du niveau 5</p>					
Points à affecter	Éléments à évaluer	0 point	9 points	10 points	16 points	17 points	20 points
<p>Niveau 5 Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc.) face à un adversaire identifié.</p>							
04/20	<p>Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force</p>	<p>L'analyse du temps de jeu précède le projet 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.</p>		<p>Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet de jeu et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.</p>		<p>L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités. Le projet évolue de manière efficace au fur et à mesure de la rencontre.</p>	
10/20	<p>Qualité des techniques au service de la tactique</p> <p>Variété qualité et efficacité des actions de frappe. Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements.</p>	<p>Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse et le placement de la balle, un début de rotation apparaît. La mise à distance est construite et stable dans des phases de jeu à pression moyenne. Le remplacement est tardif.</p>		<p>Le candidat varie efficacement son jeu. Les rotations sont efficaces au service et apparaissent dans le jeu. Des variations de rythme apparaissent, grâce à des balles qui peuvent être prises tôt après le rebond. La prise de raquette est adaptée aux différents coups. Le remplacement est rapide et équilibré.</p>		<p>Les dissociations segmentaires spécifiques sont efficaces : toutes les rotations (lift, coupé et rotations latérales, sont utilisées pour créer ou contrer les effets adverses (lifter sur un coupé ou couper sur un coupé). La désinformation devient un élément du jeu. Le service prépare la 3ème balle. Les déplacements (latéraux et en profondeur) sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression). Les appuis sont dynamiques. Le remplacement intègre les éventualités du retour adverse.</p>	
02/20	<p>Le candidat gère son engagement et organise la pratique</p>	<p>Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir des rôles dans l'organisation mais ne les remplit pas correctement.</p>		<p>Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir la plupart des rôles utiles à l'organisation mais peut se retrouver en difficulté dans des situations inhabituelles.</p>		<p>Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut tenir tous les rôles utiles au bon déroulement d'une compétition (niveau jeune officiel départemental UNSS).</p>	
04/20	<p>Gain des rencontres</p> <p>Classement général par sexe au sein du groupe/classe : 2 pts</p> <p>Classement au sein de chaque poule : 2 points</p>	<p>0 point Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).</p>	<p>1 point Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).</p>	<p>1,25 point Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).</p>	<p>1,5 point Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).</p>	<p>1,75 point Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).</p>	<p>2 points Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).</p>

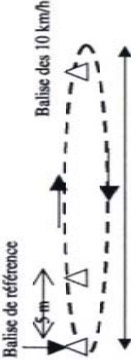
BOXE FRANCAISE (SAVATE)		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		Chaque protagoniste réalise trois assauts libres face à trois adversaires différents. Ils se déroulent dans un espace délimité de 16 à 25 m ² . Un assaut est composé de deux reprises d'1'30, entrecoupées par une minute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

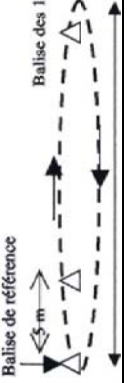
BOXE FRANÇAISE (SAVATE)		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		Chaque protagoniste réalise deux assauts libres face à deux adversaires différents. Ils se déroulent dans une enceinte (espace délimité) de 16 à 25 m ² . Un assaut est composé de trois reprises de 2', entrecoupées par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

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

JUDO		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 4 minutes, entrecoupés de 8 à 12 minutes de repos. Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les pénalités et fait respecter les règles de sécurité. Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel défini. Les combattants sont répartis par groupe morphologique et de niveau.		
Niveau 5		Degrés d'acquisition du niveau 5		
Points à affecter	Éléments à évaluer	De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
	<p>Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/dominé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement. - technique d'attaque et de défense 	<p>Attaque : les saisies déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans 2 directions différentes. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant, et actions répétées sont sans lien avec les actions d'Uke.</p> <p>La liaison debout-sol est réalisée, elle permet la continuité de contrôle dans le travail au sol.</p> <p>Défense : le combattant bloque et esquive efficacement sans pour autant contre-attaquer. Dans la liaison debout sol, il s'organise rapidement, adopte des positions de fermeture, neutralise les retournements.</p>	<p>Attaque : les saisies, déplacements et postures permettent à l'attaquant de provoquer et d'exploiter les réactions de Uke afin de le projeter dans plusieurs directions. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant d'immobiliser et de faire évoluer ses techniques en fonction des réactions de Uke.</p> <p>Défense : le combattant propose presque toujours une contre-attaque et reprend rapidement l'initiative après blocage ou esquivé. Dans la liaison debout-sol, il organise sa défense dans un premier temps pour reprendre l'initiative en vue d'un passage d'une attitude défensive à une attitude offensive.</p>	<p>Attaque : les saisies, déplacements et postures permettent à l'attaquant de provoquer et d'exploiter les réactions de Uke afin de le projeter dans plusieurs directions. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant d'immobiliser et de faire évoluer ses techniques en fonction des réactions de Uke.</p> <p>Défense : le combattant propose presque toujours une contre-attaque et reprend rapidement l'initiative après blocage ou esquivé. Dans la liaison debout-sol, il organise sa défense dans un premier temps pour reprendre l'initiative en vue d'un passage d'une attitude défensive à une attitude offensive.</p>
08/20				
08/20	Rapport d'opposition (6 points) : gestion des caractéristiques de l'adversaire	Le combattant élabore une stratégie reposant sur quelques caractéristiques morphologiques simples de son adversaire.	Le combattant élabore une stratégie à partir de ses propres points forts et d'une analyse simple de son adversaire (saisie, posture déplacement). Il met en œuvre ce plan d'action.	Le combattant régule son plan d'action en cours de randori en fonction de l'évolution de la situation. Il s'appuie sur l'analyse de la saisie, du déplacement et de la posture pour cette régulation.
	Gain du combat (2 points)	Gagne 0 ou 1 randori sur 3 0 point	Gagne 2 randori sur 3 0,50 point	Gagne les 3 randori 1,25 point
04/20	Arbitrage	L'arbitre gère le combat. Il annonce les pénalités pour les situations dangereuses. Il est entendu de tous et maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et se place efficacement. Il annonce les pénalités pour les situations de défense excessive et de fausses attaques. Il maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et anticipe tous ses placements. Il est capable d'attribuer une décision conforme à l'évolution du combat, lorsqu'aucun avantage n'est marqué.

Compétences propres 5 - CP5

COURSE EN DURÉE		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		L'épreuve peut se réaliser au sein d'un dispositif permettant à chacun de courir en aller-retour à partir d'une balise de référence, à des vitesses allant de 5 à 20 km/h. D'autres balises seront installées pour matérialiser ces vitesses. La règle impose à tous les coureurs de repasser régulièrement et systématiquement dans une zone prédéfinie autour de la balise de référence (5 m d'avance ou de retard sont acceptés). Le dispositif est décrit ci-contre.	
<p>Niveau 4</p> <p>Pour produire et identifier sur soi des effets différés liés à un mobile personnel, prévoir et réaliser une séquence de courses en utilisant différents paramètres (durée, intensité, temps de récupération, répétition, etc.).</p> <p>Schéma de principe :</p>  <p>(Ex. : pour une vitesse de 10 km/h, l'élève court 83 m à l'aller et 83 m au retour, en 1 minute). Tout autre dispositif est accepté dès lors qu'il permet le passage systématique de tous les candidats auprès de la balise de référence à chaque minute.</p>		<p>MOBILE 1 - Accompagner un objectif sportif.</p> <p>MOBILE 2 - Rechercher une forme optimale.</p> <p>MOBILE 3 - Récupérer, se détendre, affiner sa silhouette.</p> <p>Il construit le projet de sa séance de travail, prévue sur un temps de 30 minutes, hors échauffement. Il doit utiliser une forme de travail préalablement imposée par le jury à partir du carnet d'entraînement et en fonction du mobile choisi (travail continu, interval training...) sur une au moins des séquences proposées.</p> <p>Dans le projet présenté, le candidat précise le mobile choisi, la forme de travail imposée et construit sa séance en conséquence. Il indique les temps et les intensités des courses en km/h, les temps et les types de récupération, les sensations attendues, avant de commencer l'épreuve. Ses temps de course ou de récupération seront toujours structurés autour de blocs d'une minute (ex. : 2 x 15 " - 15 " ou 1 x 30 " - 30 ") et il devra procéder à 3 changements d'allure minimum pendant les 30 minutes.</p> <p>Le candidat réalise ensuite la séance qu'il a construite. Un de ses camarades, sous le contrôle de l'enseignant, relève ses retards et ses avances ainsi que les fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence, lui rappelle éventuellement son projet. Pour contrôler ses allures, l'élève ne bénéficie que d'une seule information sonore : un coup de sifflet toutes les minutes.</p> <p>A l'issue de l'épreuve, à partir des sensations éprouvées en course, des retards et des avances à la balise de référence relevés par son camarade, des connaissances acquises sur l'entraînement, il apporte un commentaire écrit ou oral sur la qualité de son entraînement. Il explique éventuellement les écarts entre projet et réalisation. Il envisage les perspectives de transformation de sa charge d'entraînement à court terme.</p> <p>Une fiche individualisée fait apparaître l'objectif personnel poursuivi, la VMA et permet l'écriture de cette séance de travail, de sa réalisation effective, ainsi que des commentaires et conclusions. Cette fiche est un outil pour évaluer, concevoir et analyser.</p>	
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4
07	<p>Concevoir et mettre en œuvre une séquence de 30 minutes prévoyant, les temps de courses et intensités, les temps et types de récupérations, en fonction du mobile annoncé et de la forme de travail imposée.</p> <p>L'intégration (pour soi) de connaissances sur l'entraînement. La justification des choix.</p>	<p>Le projet d'entraînement n'est pas cohérent par rapport à l'objectif annoncé ou à la forme de travail imposée.</p> <p>L'ensemble des éléments de la séance est mal renseigné et/ou inadapté : objectif mal précisé, temps et intensités de course, temps et types de récupérations inadaptés.</p> <p>Le candidat ne sait pas justifier ses choix (volume de la charge de travail, etc.).</p> <p>0 à 3 points</p>	<p>Le projet et les éléments le composant sont ici tout à fait adaptés à l'objectif annoncé et au potentiel réel (VMA) du candidat.</p> <p>La séance est personnalisée, justifiée par des connaissances précises sur l'entraînement, la diététique et par l'analyse de ses sensations.</p> <p>Les paramètres de la charge sont clairement explicités.</p> <p>5,5 à 7 points</p>
10	<p>Produire un effort adapté à ses ressources et à son mobile.</p> <p>La connaissance de soi du candidat et sa capacité à réaliser le jour J ce qu'il a prévu.</p> <p>C'est la partie révélatrice, quel que soit le mobile retenu, de l'intégration d'allures de courses.</p>	<p>Le volume total de courses n'est réalisé qu'à 80 % de ce qui est annoncé.</p> <p>Les vitesses annoncées ne sont pas maîtrisées ; plus de 15 passages à la balise de référence ne sont pas satisfaisants (avance ou retard, fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence en fonction des mobiles).</p> <p>Les récupérations prévues sont mal contrôlées.</p> <p>0 à 4,5 points</p>	<p>Le volume total de course est réalisé.</p> <p>Les vitesses annoncées sont maîtrisées : entre 27 et 30 passages sont satisfaisants sur l'ensemble de l'épreuve.</p> <p>Les récupérations prévues sont réalisées.</p> <p>8 à 10 points</p>
03	<p>Analyser de façon explicite sa prestation. C'est effectuer soi-même, après l'épreuve, un bilan de ses réalisations puis répondre à la question : « que changer la semaine prochaine et pourquoi ? ».</p>	<p>Bilan sommaire ou partiellement erroné.</p> <p>Adaptation non envisagée ou non justifiée.</p> <p>0 à 1 point</p>	<p>Bilan expliqué.</p> <p>Adaptation justifiée à partir des sensations éprouvées et des connaissances sur l'entraînement, la diététique.</p> <p>2,5 à 3 points</p>

COURSE EN DUREE		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Compétence attendue</p> <p>Niveau 5</p> <p>Pour produire et identifier sur soi des effets différés liés à un mobile personnel dans un contexte de vie singulier (préparation à une compétition, entretien physique, bien-être psychologique...), concevoir et mettre en œuvre un projet personnalisé d'entraînement de course.</p> <p>Schéma de principe :</p>  <p>Ex. : pour une vitesse de 10 km/h, l'élève court 83 m à l'aller et 83 m au retour, en 1 minute)</p> <p>Tout autre dispositif est accepté dès lors qu'il permet le passage de tous les candidats auprès de la balise de référence à chaque minute.</p>		<p>L'épreuve peut se réaliser dans un dispositif permettant à chacun de courir en aller-retour à partir d'une balise de référence, à des vitesses allant de 5 à 22 km/h. D'autres balises seront installées pour matérialiser ces vitesses. La règle impose à tous les coureurs de repasser à chaque minute dans une zone prédéfinie autour de la balise de référence (5 m d'avance ou de retard sont acceptés). Le dispositif est décrit ci-contre.</p> <p>Le candidat doit choisir le mobile qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite obtenir à terme sur son organisme (mobile personnel élaboré dans un contexte de vie singulier) :</p> <p>MOBILE 1 - Accompagner un objectif sportif.</p> <p>MOBILE 2 - Rechercher une forme optimale.</p> <p>MOBILE 3 - Récupérer, se détendre, affiner sa silhouette.</p> <p>Pour répondre aux exigences de l'épreuve, il doit présenter une planification hebdomadaire d'entraînement et envisager des axes d'évolution de la charge de travail (durée, intensité, récupérations) afin de mettre en perspective la dynamique annuelle de son entraînement. Il détermine les méthodes d'entraînement les plus adaptées à son mobile personnel et l'organisation de son travail hebdomadaire. L'ensemble de ses choix doit être consigné dans son carnet d'entraînement.</p> <p>Le candidat doit construire le projet de deux séances de travail, chacune prévue sur un temps de 30 à 45 minutes, hors échauffement. Une forme de travail préalablement tirée au sort selon le mobile choisi (travail continu, fartlek, interval training, etc.) devra être utilisée dans la première séance. La forme de travail utilisée pour la seconde est laissée au libre choix du candidat, mais s'inscrit dans le principe de complémentarité des deux séances.</p> <p>A partir du carnet d'entraînement, chaque élève présente ses projets de séances par écrit. Il indique les temps et les intensités des courses en km/h, les temps et les types de récupération, ses sensations, avant de commencer l'épreuve. Ses blocs de course ou de récupération seront toujours un multiple de 1 minute et il devra procéder à au moins 3 changements d'allure pendant son entraînement, hors échauffement.</p> <p>Le candidat réalise ensuite la première séance qu'il a construite. Un de ses camarades, sous le contrôle de l'enseignant, relève ses retards et ses avances ainsi que les fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence. Pour contrôler ses allures, l'élève peut bénéficier d'une information sonore tout au long de la course.</p> <p>A l'issue de l'épreuve, à partir des sensations éprouvées en course, des retards et des avances à la balise de référence relevés par son camarade, et des connaissances acquises sur l'entraînement, il apporte un commentaire écrit sur la qualité de son entraînement. Il explique les écarts éventuels entre projet et réalisation et apporte les corrections nécessaires à la séance suivante, proposée en début d'épreuve.</p>	
<p>Points à affecter</p> <p>Éléments à évaluer</p> <p>Concevoir</p> <p>Une planification à moyen terme comprenant au moins 2 séances complémentaires.</p> <p>Justifier la séquence d'entraînement présentée (temps de courses et intensités, temps et types de récupérations) en fonction du mobile personnel, de la forme de travail tirée au sort, de ses connaissances sur l'entraînement, de sa place dans le cycle envisagé.</p> <p>07/20</p>		<p>Degrés d'acquisition du niveau 5 (de 0 à 20)</p> <p>La planification hebdomadaire du travail est cohérente au regard de l'objectif poursuivi. Le candidat identifie la complémentarité entre les 2 séances et s'appuie sur un principe d'alternance des techniques et/ou des stratégies d'entraînement.</p> <p>La séquence proposée et les différents éléments la composant sont dans l'ensemble justifiés et cohérents au regard des possibilités de l'élève et des effets visés.</p> <p>Le candidat sait expliquer ses options par des connaissances générales sur l'entraînement et par ses sensations.</p> <p>Les stratégies de régulation de la charge de travail à moyen terme sont envisagées mais restent imprécises tant sur le plan des motifs (pourquoi je fais évoluer) que des modalités (comment et en réponse à quels indices je fais évoluer ma charge).</p> <p>3,5 à 5 points</p> <p>L'échauffement contribue à garantir l'intégrité physique. Le volume total de course est réalisé au moins à 90 % de ce qui est annoncé.</p> <p>Les vitesses annoncées ne sont pas maîtrisées : plus de 10 passages à la balise de référence ne sont pas satisfaisants (avance ou retard, fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence en fonction des mobiles). Agencement des séquences et des séances aléatoires. Les récupérations prévues sont mal contrôlées.</p> <p>0 à 4,5 points</p> <p>Bilan sommaire ou partiellement erroné. Adaptations envisagées mais dont la justification est anecdotique, révélant une compréhension insuffisante des mécanismes en jeu.</p> <p>0 à 1 point</p>	
<p>10/20</p> <p>Produire un effort adapté à ses ressources et à son objectif.</p> <p>C'est évaluer que le candidat se connaît et qu'il est capable de réaliser le jour J ce qu'il a prévu.</p> <p>C'est la partie révélatrice, quel que soit le mobile retenu, de l'intégration d'allures de courses.</p>		<p>La planification hebdomadaire du travail apparaît comme l'aboutissement d'un travail soigneusement planifié qui donne tout son sens à la programmation hebdomadaire.</p> <p>L'organisation de la 2ème séance prend en compte les risques de fatigue résiduelle de la première séance et une éventuelle surcompensation. La planification des stratégies d'entraînement prend tout son sens au regard des principes de sommation des charges hebdomadaires.</p> <p>Les modalités de régulation de la charge sont explicites et en cohérence avec le mobile.</p> <p>La justification s'appuie sur des connaissances précises de l'entraînement et des ressources du candidat. La référence au ressenti immédiat et différé est un motif explicite de régulation.</p> <p>5,5 à 7 points</p> <p>L'échauffement est adapté à l'intensité et à la durée de la séance prévue. Il contribue à garantir l'intégrité physique. Le volume total de course est réalisé.</p> <p>Les vitesses annoncées sont maîtrisées : 3 passages erronés ou moins à la balise de référence.</p> <p>Le dosage de la charge d'entraînement est pertinent et représente un temps de travail suffisant sur les 30' à 45' de la séance.</p> <p>8 à 10 points</p> <p>Bilan explicite.</p> <p>La régulation de la charge actuelle d'entraînement est envisagée en fonction d'indices immédiats (difficulté, sensations) et différés (fatigue, courbatures). A partir du ressenti de la séance 1, l'élève modifie ou confirme le contenu de la séance suivante.</p> <p>2,5 à 3 points</p>	
<p>03/20</p> <p>Analyser</p> <p>Bilan de la séquence d'entraînement.</p> <p>Mise en perspective des transformations de la charge à court et moyen terme.</p>		<p>L'échauffement contribue à garantir l'intégrité physique. Le volume total de course est réalisé au moins à 90 % de ce qui est annoncé.</p> <p>Les vitesses annoncées sont maîtrisées : entre 4 et 10 passages erronés à la balise de référence. Les charges de travail utilisées sont variées et complémentaires.</p> <p>Les récupérations prévues sont réalisées, parfois allongées indiquant quelques difficultés pour doser la charge de travail optimale.</p> <p>5 à 7,5 points</p> <p>Bilan réaliste.</p> <p>Adaptation justifiée à partir des sensations éprouvées et/ou des connaissances sur l'entraînement et la diététique. La terminologie utilisée est adaptée.</p> <p>1,5 à 2 points</p>	

MUSCULATION		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		<p>Le candidat doit choisir parmi les trois objectifs qui lui sont proposés celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme (mobile personnel élaboré dans un contexte de vie singulier) :</p> <p>MOBILE 1 - Accompagner un projet sportif (recherche d'un gain de puissance et/ou d'explosivité musculaire).</p> <p>MOBILE 2 - Conduire un développement physique en relation avec des objectifs d'entretien de la forme, de prévention des accidents (recherche d'un gain de tonification, de raffermissement musculaire).</p> <p>MOBILE 3 - Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés (recherche d'un gain de volume musculaire et/ou d'aide à l'affinement de la silhouette).</p> <p>Dans son carnet d'entraînement, le candidat a consigné, pour chaque groupe musculaire travaillé, la méthode de musculation la plus appropriée à l'objectif visé, le régime dominant de contraction musculaire, ainsi que le nombre et les caractéristiques de chaque série (nombre de rép., temps de récupération, intensité et types de contraction musculaires, rythme d'exécution).</p> <p>Lors de l'épreuve certificative, le candidat choisit 2 groupes musculaires pour lesquels il détermine un ou plusieurs exercices. Le jury lui impose un exercice complémentaire pour chacune des deux zones corporelles (tronc, membres) en tenant compte des choix qu'il a annoncés.</p> <p>Le candidat doit alors présenter de façon détaillée le plan d'une séance de 40 minutes comprenant plusieurs séquences dont un échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, un temps de récupération et les différents éléments permettant de justifier les propositions.</p> <p>Les objectifs étant différents, les élèves en groupes de deux ou trois peuvent s'organiser en fonction des besoins (matériel, pareur, etc.). Au cours de la séance, l'élève relève le travail effectivement réalisé et, par oral ou par écrit, justifie ses choix, identifie les sensations perçues, propose un bilan ainsi qu'une mise en perspective pour une séance d'entraînement future.</p>	
Niveau 4 Pour produire et identifier sur soi des effets différés liés à un mobile personnel, prévoir et réaliser des séquences de musculation, en utilisant différents paramètres (durée, intensité, temps de récupération, répétition).	Points à affecter	Degrés d'acquisition du niveau	4 10 à 20 points
Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis 0 à 9 points	<p>Le choix de la méthode est jugé par rapport à l'objectif poursuivi, aux connaissances et aux possibilités matérielles.</p> <p>Le régime de contraction musculaire utilisé dans chaque exercice est identifié.</p> <p>La justification de la séance au regard du mobile (groupes musculaires et caractéristiques de la charge) s'appuie sur des connaissances générales de l'entraînement abordées en cours.</p> <p>3,5 à 5 points</p>	
Concevoir Choix des caractéristiques des charges de travail au regard de l'objectif poursuivi. Justifications de la séance d'entraînement.	Niveau 4 non acquis 0 à 3 points	<p>Le choix des types de charges et des groupes musculaires est vague et peu approprié au mobile et aux ressources.</p> <p>Méconnaissance des groupes musculaires.</p> <p>Peu de connaissance des différentes méthodes de musculation.</p> <p>La justification (quand elle existe) est évasive.</p> <p>0 à 3 points</p>	
Produire Le respect des caractéristiques de la charge (méthode, régime de contraction, séries, répétitions, % de charge max, récupération) Mise en œuvre des principes d'une pratique en sécurité.	07/20	<p>Le choix de la méthode est jugé par rapport à l'objectif poursuivi, aux connaissances et aux possibilités matérielles.</p> <p>Le régime de contraction musculaire utilisé dans chaque exercice est identifié.</p> <p>La justification de la séance au regard du mobile (groupes musculaires et caractéristiques de la charge) s'appuie sur des connaissances générales de l'entraînement abordées en cours.</p> <p>3,5 à 5 points</p>	
Produire Le respect des caractéristiques de la charge (méthode, régime de contraction, séries, répétitions, % de charge max, récupération) Mise en œuvre des principes d'une pratique en sécurité.	10/20	<p>Échauffement adapté à la séance prévue (cible les bons groupes musculaires).</p> <p>Qualité et rythme d'exécution de la charge de travail recherchés.</p> <p>Le contrôle de la respiration est intégré dans les principes d'exécution de la charge de travail.</p> <p>La séance est continue. Peu de temps de perdu.</p> <p>Les étirements apparaissent à l'issue de la séance de travail.</p> <p>Bonne exploitation du pareur et des conditions matérielles présentes.</p> <p>Engagé dans les rôles d'aide et de pareur.</p> <p>5 à 7,5 points</p>	
Analyser Bilan de sa séance Mise en perspective du travail réalisé.	03/20	<p>Échauffement peu pertinent voire inexistant.</p> <p>Les principes d'exécution de la méthode ne sont pas respectés (rythme, posture, amplitude, respiration).</p> <p>Les techniques facilitant la récupération ne sont pas réalisées (étirements, etc.).</p> <p>Les principes d'une pratique en sécurité ne sont pas encore acquis.</p> <p>Peu impliqué dans les rôles sociaux.</p> <p>0 à 4,5 points</p>	
		<p>Dans son bilan, le candidat analyse les écarts entre le « prévu » et le « réalisé » du point de vue des caractéristiques de la charge.</p> <p>En se référant à ses sensations, il statue sur la pertinence de ses paramètres de charge et prévoit une régulation de la séance.</p> <p>5 à 2 points</p>	
		<p>En fonction de la séance réalisée le candidat est capable d'expliquer les effets à court terme qu'il va percevoir sur son organisme et leurs répercussions sur sa capacité de travail (courbatures, épuisement rapide, etc.). Il justifie alors le contenu et les caractéristiques générales de sa prochaine séance d'entraînement dans le cadre de son programme hebdomadaire.</p> <p>2,5 à 3 points</p>	

MUSCULATION		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue		<p>Le candidat doit choisir l'objectif qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme (mobile personnel élaboré dans un contexte de vie singulier et/ou en lien avec sa deuxième activité optionnelle ou ses autres activités de complément) :</p> <p>MOBILE 1 - Accompagner un projet sportif (recherche d'un gain de force, et/ou de puissance musculaire, et/ou d'explosivité).</p> <p>MOBILE 2 - Conduire un développement physique en relation avec des objectifs de « forme », de prévention des accidents (recherche d'un gain de tonification).</p> <p>MOBILE 3 - Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques (recherche d'un gain de volume musculaire et/ou d'aide à l'affinement de la silhouette).</p> <p>Pour répondre aux exigences de l'épreuve, le candidat doit présenter, au regard d'un contexte de vie singulier, une planification hebdomadaire d'entraînement, et envisager des axes d'évolution de la charge (motifs et modalités) afin de mettre en perspective la dynamique de son entraînement. Il détermine pour chaque partie du corps qu'il lui semble pertinent de mobiliser, l'effet d'entraînement visé, et l'organisation de son travail hebdomadaire. L'ensemble de ses choix doit être consigné dans un carnet d'entraînement.</p> <p>Au moment de la certification, il propose deux séances complémentaires de 40 min comprenant chacune un échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, un temps de récupération et les différents éléments permettant de justifier les propositions. Une forme de travail préalablement tirée au sort selon le mobile choisi devra être utilisée. Il réalise la première séance et face au jury développe plus particulièrement deux exercices issus de ces deux séances complémentaires, en tenant compte de l'objectif qu'il s'est choisi. Il explique notamment les caractéristiques de la charge retenue, la logique d'association des différents séquences d'une séance, la stratégie de répartition des charges dans la semaine. Il précise les transformations qu'il compte apporter à la charge actuelle en les justifiant (quand, comment et pourquoi?).</p>	
Points à affecter		Degrés d'acquisition du niveau 5 (de 0 à 20)	
Éléments à évaluer		<p>Le contenu des 2 séances est différencié et complémentaire. Il s'appuie sur un principe d'alternance des techniques.</p> <p>L'association des différentes séquences d'une séance est cohérente au regard de l'objectif poursuivi. Elle est justifiée par des connaissances sur les principes généraux d'entraînement liés aux conditions d'obtention des effets à court et moyen terme.</p> <p>Les principes d'alternance entre les séquences de la séance ou de complémentarité entre les 2 séances hebdomadaires sont clairement identifiés.</p> <p>3,5 à 5 points</p>	<p>Le contenu des séances apparaît comme labouffissement d'un travail soigneusement planifié.</p> <p>Les modalités de sollicitation d'un groupe musculaire s'entichissent et commencent à s'affranchir des conditions matérielles standards. Des propositions cohérentes sont faites pour un travail avec charges additionnelles (lests, élastiques, fitball, etc.).</p> <p>La justification s'appuie sur des connaissances précises de l'entraînement et des ressources du candidat.</p> <p>5,5 à 7 points</p>
07/20	<p>Concevoir Répartition des charges de travail dans la semaine et au sein des deux séances hebdomadaires.</p> <p>Justifications de la séquence d'entraînement</p>	<p>La distribution hebdomadaire des charges n'est pas référée au contexte de vie singulier, ni à des connaissances sur l'entraînement.</p> <p>Les deux séances hebdomadaires sont très similaires et ne varient que par les groupes musculaires sollicités.</p> <p>La justification (quand elle existe) est évasive.</p> <p>0 à 3 points</p>	<p>L'agencement des différentes séquences est pertinent et révèle des stratégies d'entraînement utilisées (fatigue à RM10 pour le volume, recherche de compromis vitesse / charge pour la puissance, sollicitation cardio-respiratoire pour l'affinement).</p> <p>Les conditions et indicateurs de la spécificité de la charge sont explicites et organisateurs de l'activité de l'élève (Ex : recherche de fatigue par le volume de travail et la multiplication des exercices pour un même groupe musculaire en vue de la prise de volume).</p> <p>Les stratégies d'évolution de la charge à moyen terme restent encore imprécises tant sur le plan des motifs (pourquoi) que des modalités (comment et en réponse à quels indices ?).</p> <p>5 à 7,5 points</p>
10/20	<p>Produire Différentes stratégies de charge (ou méthodes d'entraînement) pour un même mobile soit connues et maîtrisées. Leur utilisation est référée soit à des principes de complémentarité au regard du mobile, soit dans une perspective d'évolution de la charge en vue d'en conserver l'impact physiologique.</p>	<p>L'agencement des séquences d'une même séance reste aléatoire et ne contribue pas à la réalisation de la charge d'entraînement pertinente pour ce mobile.</p> <p>Les paramètres clés de la spécificité de la charge (volume, intensité, cadence, etc.) ne sont pas apparents dans les réalisations.</p> <p>Le candidat ne peut pas envisager un autre type de charge que celui qu'il présente.</p> <p>0 à 4,5 points</p>	<p>Les différentes séquences d'une séance participent à la réalisation de la charge d'entraînement. Elles contribuent à optimiser l'obtention des effets différés.</p> <p>L'élève prend en compte les risques de fatigue résiduelle pour la séance suivante. Il applique les principes de sommation des charges en tenant compte de la séance à suivre, dominant tout son sens à la planification hebdomadaire.</p> <p>Les modalités d'évolution de la charge sont explicites et en cohérence avec le mobile. Elles agissent sur le champ de ressource pertinent pour l'effet recherché.</p> <p>La référence au ressenti immédiat et différé est un motif explicite de régulation.</p> <p>8 à 10 points</p>
03/20	<p>Analyser Bilan de la séance. Mise en perspective des transformations de la charge à court et moyen terme.</p>	<p>Dans son bilan, le candidat identifie ses ressentis et les met en relation avec la stratégie d'entraînement utilisée. Ex : j'ai choisi un travail à cadence élevée pour obtenir un effet cardio-respiratoire ...</p> <p>Les indicateurs permettant de réguler les paramètres de la charge ne sont qu'occasionnellement évoqués.</p> <p>1,5 à 2 points</p>	<p>A partir du ressenti de la première séance hebdomadaire, l'élève peut modifier ou confirmer le contenu de la séance suivante.</p> <p>La régulation ou la conservation de la charge actuelle d'entraînement est toujours envisagée en fonction d'indices immédiats (difficulté, sensations) et différés (fatigue, courbatures).</p> <p>2,5 à 3 points</p>

NATATION EN DURÉE

Compétence attendue

Principe d'élaboration de l'épreuve

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

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

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

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

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

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

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

éventuellement utilisé, avant de commencer l'épreuve.

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

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

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

Pts à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis de 0 à 09 pts	Degrés d'acquisition du niveau 4 de 10 à 20 pts	
07/20	<p>Concevoir et mettre en œuvre une séquence de 30 minutes prévoyant, les distances, intensités, temps et types de nage, les temps et types de récupérations, le matériel éventuellement utilisé, en fonction du mobile annoncé et de la forme de travail imposée par le jury sur une au moins des séquences proposées.</p> <p>C'est évaluer l'intégration (pour soi) de connaissances sur l'entraînement.</p>	<p>Le projet d'entraînement n'est pas cohérent par rapport au mobile annoncé ou à la forme de travail imposée. La majorité des éléments de la séance est mal renseignée et/ou inadaptée : mobile mal précisé, distances, temps et types de nage, temps et types de récupérations inadaptés. Le candidat ne sait pas justifier ses choix, notamment le volume de sa charge de travail.</p> <p>0 à 3 points</p>	<p>Le projet et les différents éléments le composant sont dans l'ensemble justifiés et cohérents : choix des distances, temps et types de nage, temps et type de récupération, adaptés aux possibilités de l'élève et adaptés aux effets visés. Dans son commentaire, le candidat sait expliquer ses options par des connaissances générales sur l'entraînement ou par ses sensations.</p> <p>3,5 à 5 points</p>	<p>Le projet et les éléments le composant sont ici tout à fait adaptés à l'objectif annoncé et au potentiel réel du candidat. Les paramètres de la charge sont clairement explicités. La séance est personnalisée, justifiée par des connaissances sur l'entraînement et par l'analyse de ses sensations.</p> <p>5,5 à 7 points</p>
10/20	<p>Produire un effort adapté à ses ressources et à son mobile.</p> <p>C'est évaluer que le candidat se connaît et qu'il est capable de réaliser le jour J ce qu'il a prévu.</p> <p>C'est la partie révélatrice, quel que soit le mobile retenu, de l'intégration d'allures de nages, avec ou sans matériel.</p>	<p>La séance n'est pas réalisée dans sa globalité : deux séquences au moins ne sont pas menées à leur terme dans le temps imparti. Les temps annoncés sur les séries ne sont pas maîtrisés (écarts supérieurs à 15 sec sur 50 m).</p> <p>Le matériel n'est pas utilisé à bon escient.</p> <p>0 à 4,5 points</p>	<p>Une séquence n'est pas menée à son terme dans le temps imparti. Les temps annoncés sur les séries ne sont pas complètement maîtrisés. Les récupérations prévues sont réalisées. Usage adéquat du matériel.</p> <p>3,5 à 5 points</p>	<p>La séance est réalisée dans sa globalité, conformément au projet annoncé. Les temps annoncés sur les séries sont maîtrisés (écarts globalement inférieurs à 5 sec sur 50 m).</p> <p>Les récupérations prévues sont réalisées. Usage adéquat du matériel.</p> <p>5,5 à 7 points</p>
03/20	<p>Analyser de façon explicite sa prestation.</p> <p>C'est effectuer soi-même, après l'épreuve, un bilan de ses réalisations puis répondre à la question : « que changer la semaine prochaine et pourquoi ? ».</p>	<p>Bilan sommaire ou partiellement erroné. Adaptation non envisagée ou non justifiée.</p> <p>0 à 1 point</p>	<p>Bilan réaliste. Adaptation justifiée à partir de sensations éprouvées ou des connaissances sur l'entraînement.</p> <p>1,5 à 2 points</p>	<p>Bilan expliqué. Adaptation justifiée à partir des sensations éprouvées et des connaissances sur l'entraînement.</p> <p>2,5 à 3 points</p>

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

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

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

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

STEP		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Compétence attendue			
		<p>Les candidats présentent l'épreuve individuellement. Ils doivent réaliser un enchaînement d'au moins six blocs (1 bloc = 4 x 8 temps). Cet enchaînement est répété en boucle sur un rythme musical de BPM* compris entre 130 et 145 maximum, sur des durées d'effort et de récupération dépendant du mobile choisi.</p> <p>Le candidat doit construire le projet de deux séances complémentaires, chacune prévue sur un temps minimum de 30 minutes (hors échauffement). Le registre d'effort est référé à la fréquence cardiaque d'entraînement (FCE)**. L'utilisation de l'enchaînement respecte un équilibre des efforts à droite et à gauche.</p> <p>Chaque candidat s'inscrit dans un projet d'entraînement personnalisé en choisissant parmi les deux mobiles proposés celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme, en cohérence avec sa deuxième activité optionnelle ou ses autres activités de complément :</p> <p>MOBILE 1 - S'entretenir en exploitant des efforts courts et intenses. Solliciter sa puissance aérobie. Développer sa motricité (intensité de travail définie > 80 %).</p> <p>MOBILE 2 - S'entretenir en exploitant des efforts de durées et d'intensité intermédiaires. Solliciter sa capacité aérobie, se remettre en forme. Développer sa motricité (intensité de travail entre 70 et 80 %).</p> <p>- Pour les deux mobiles, il s'agit de solliciter sa coordination-dissociation, sa concentration, son anticipation, sa synchronisation et sa créativité. La nature des paramètres à utiliser individuellement est :</p> <p>1) d'ordre énergétique : variation de la hauteur du step utilisation des bras au-dessus du plan horizontal défini par le niveau des épaules, utilisation d'éléments de contrainte musculaire au niveau du haut du corps (ex. : lests aux poignets), impulsions-sauts, BPM, utilisation d'éléments réalisés à côté du step (maximum 8 temps par bloc). Les séries et les périodes entre les séries sont exploitées différemment selon les candidats.</p> <p>2) d'ordre biomécanique : combinaison de pas complexes, utilisation des bras en dissociation (bras/bras et/ou bras/ambes), changement d'orientation, vitesse d'exécution.</p> <p>L'élève est amené à concevoir sa séance en s'appuyant sur les différentes méthodes d'entraînement. La durée et l'intensité des séquences, les pauses entre les séquences et entre les séries sont exploitées différemment selon les candidats.</p> <p>- Pour chacun des mobiles au moment de la certification : à partir de son carnet d'entraînement, chaque candidat présente par écrit son projet composé de 2 séances dont la première est réalisée le jour de l'épreuve. Chaque séance du projet contient les séquences effort/récupération choisies, ainsi que les paramètres utilisés et adaptés à ses ressources. Le jury impose ensuite, pour la séance à réaliser le jour de l'épreuve, une forme de travail (intermittent, continu, pyramidal, fartlek, etc). Le candidat adapte son projet et le réalise. A l'issue de l'épreuve, il analyse sa prestation par écrit, à partir des sensations éprouvées. Il analyse sa séance, il explique éventuellement les écarts entre le projet et sa réalisation. Il apporte, si nécessaire, les corrections à la séance suivante proposée en début d'épreuve.</p>	
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5 (de 0 à 20)	
07/20	<p>Prévoir (avant) Le choix du mobile et des séquences</p>	<p>Le projet et les différents éléments le composant sont dans l'ensemble adaptés aux effets recherchés énergétiques (FC) et biomécaniques. Les choix effectués (intensité et durée des séquences, types pauses, quantité totale de travail) ne sont pas en adéquation complète avec la forme de travail imposée par le jury. Les propositions tiennent compte de la séance qui va suivre.</p> <p>3,5 à 5 points</p>	<p>Le projet et les éléments le composant sont tout à fait adaptés aux effets recherchés, aux ressources personnelles et à la forme de travail imposée. La complémentarité des 2 séances apparaît clairement.</p> <p>Les propositions s'intègrent parfaitement dans le cadre d'un entraînement planifié à court ou moyen terme.</p> <p>5,5 à 7 points</p>
10/20	<p>Réaliser (pendant) Le respect des effets recherchés</p>	<p>Les attendus de l'épreuve pour le mobile choisi ainsi que les séquences sont respectés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur un plan énergétique, la forme de travail imposée est globalement respectée. La FCE est le plus souvent en dehors de la fourchette fixée ; - sur un plan biomécanique, l'enchaînement est réalisé en une ou plusieurs ruptures. Les éléments sont exécutés de façon correcte (sécurité). - l'enchaînement est réalisé avec des changements d'orientation ou des variations de vitesse d'exécution. <p>L'utilisation des bras en dissociation est respectée durant moins de deux blocs.</p> <p>0 à 4,5 points</p>	<p>Les attendus de l'épreuve pour le mobile choisi ainsi que les séquences sont respectés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur un plan énergétique, la forme de travail imposée est strictement respectée. La FCE respecte en permanence celle fixée ; - sur un plan biomécanique, l'enchaînement est réalisé en continuité. Richesse et variété des pas utilisés (simples, complexes, dansés). Les éléments sont exécutés de façon correcte (sécurité et amplitude). - l'enchaînement complexe est réalisé en continuité en combinant des changements d'orientation, et des variations de vitesse d'exécution. <p>Utilisation des bras en dissociation sur plus de la moitié de l'enchaînement.</p> <p>8 à 10 points</p>
03/20	<p>Analyser (après) Le bilan de sa prestation et du projet</p>	<p>Bilan superficiel</p> <p>La prestation est décrite à partir des sensations éprouvées mais de manière superficielle.</p> <p>L'analyse du projet est partielle ou erronée.</p> <p>0 à 0,5 point</p>	<p>Bilan argumenté</p> <p>La prestation est analysée à partir des sensations éprouvées, les effets sont décrits et leurs causes et régulations potentielles envisagées. La terminologie utilisée est adaptée. Ce bilan atteste les connaissances du candidat sur les méthodes, les données scientifiques et la dynamique de projet d'entraînement à moyen terme.</p> <p>Des réajustements pertinents sont évoqués éventuellement.</p> <p>2,5 à 3 points</p>

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

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

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

Référentiel pour le tennis

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve				
		0 point	9 points	10 points	16 points	17 points
<p>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.</p>		Degrés d'acquisition du niveau 5				
Points à affecter	Éléments à évaluer					
04/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.	Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.			L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités.
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique Variété qualité et efficacité des actions de frappe Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements	Utilisation principalement de l'espace latéral et profond. Vitesse d'exécution souvent uniforme. Remplacement sans tenir compte des possibilités de renvoi. Variation des trajectoires (longues, hautes et croisées) quand le rapport de force est défavorable. Frappes souvent en déséquilibre, sans transfert du poids du corps vers l'avant. Déplacements souvent tardifs et approximatifs, ajustements rares. Au service : première balle explosive, 2 balles identiques, ou 2ème balle sécuritaire.	Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Variation de la vitesse d'exécution (quelques accélérations maîtrisées), et utilisation d'un même effet dans un schéma préférentiel (ex. : chop en revers pour défendre). Le joueur se replace en fonction des renvois probables (anticipation), et fait varier ses trajectoires (vitesse, direction, longueur, hauteur, effet) pour se donner du temps. Placement anticipé en fond de court, mais les déplacements vers le filet restent approximatifs. Différenciation première et seconde balle avec des variations en direction et en vitesse.			Optimisation de la gestion du couple risque/sécurité : variations de rythme en fonction du rapport de force. Le joueur masque ses coups pour créer de l'incertitude. Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapports de forces différents. Mise en action rapide et engagement physique optimal. Variation des effets au service sur les 2 balles.
02/20	Le candidat gère son engagement et arbitre	Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir le rôle d'arbitre mais ne le remplit pas correctement.	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 en tenant compte des écarts de scores.				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.

Modalités d'évaluation en éducation physique et sportive au titre du diplôme national du brevet

NOR : MENE1226443N

note de service n° 2012-096 du 22-6-2012

MEN - DGESCO A1-2

Texte adressé aux rectrices et recteurs d'académie ; aux directrices et directeurs académiques des services de l'éducation nationale ; aux inspectrices et inspecteurs d'académie-inspectrices et inspecteurs pédagogiques régionaux ; aux inspectrices et inspecteurs de l'éducation nationale (enseignement technique, enseignement général) ; aux chefs d'établissement

La présente note de service précise les modalités d'évaluation en éducation physique et sportive (EPS) en vue de l'attribution de la note de contrôle continu prise en compte pour le diplôme national du brevet (DNB). Elle annule et remplace les dispositions précédentes pour une mise en application à compter de la session 2013.

Elle est complétée, en annexe, par le référentiel national d'évaluation.

L'évaluation mise en place durant l'année scolaire de troisième préparant au DNB doit s'opérer conformément au socle commun de connaissances et de compétences ainsi qu'aux programmes de la discipline ([arrêté du 9 juillet 2008](#) relatif aux programmes de l'enseignement d'éducation physique et sportive publié au B.O. spécial n° 6 du 28 août 2008).

1 - Définition du champ d'évaluation

L'évaluation au DNB fait partie intégrante du projet pédagogique de la discipline défini par l'ensemble des enseignants d'EPS de l'établissement.

L'évaluation rend compte de l'acquisition par l'élève des compétences citées dans le programme d'EPS :

- compétences propres à l'EPS ;
- compétences méthodologiques et sociales.

Cette évaluation contribue à la validation des compétences du socle commun et au renseignement des items du livret personnel de compétences en classe de troisième.

À l'issue de la scolarité au collège, chaque élève doit avoir atteint le niveau 2 des compétences attendues par le programme dans chacune des 4 compétences propres à l'EPS.

Au cours de l'année de troisième, parmi les évaluations réalisées à partir des activités physiques sportives et artistiques (Apsa) représentant autant que possible les quatre compétences propres à l'EPS, la note d'EPS au DNB résulte des évaluations effectuées dans trois Apsa relevant de trois compétences propres à l'EPS.

Une seule des Apsa utilisées pour l'évaluation chiffrée du DNB peut être choisie sur la liste académique arrêtée par le recteur d'académie. Les autres sont issues de la liste nationale.

2 - Modalités de l'évaluation

La note finale prise en compte pour le contrôle continu est la moyenne des notes obtenues lors de l'évaluation des Apsa retenues pour le DNB telles que définies dans le chapitre ci-dessus.

Cette note, de 0 à 20, ne correspond pas nécessairement à la moyenne des notes trimestrielles obtenues par l'élève dans le cadre de l'enseignement d'EPS de la classe de troisième. Les notes trimestrielles incluent l'ensemble des notes attribuées en EPS, alors que la note du DNB ne prend en compte que les évaluations des Apsa mentionnées plus haut.

Un référentiel national d'évaluation est mis à disposition des enseignants, ainsi qu'un référentiel académique pour chaque Apsa de la liste académique.

Les élèves présentant une inaptitude partielle de plus de trois mois ou un handicap ayant fait l'objet d'un suivi par le médecin de santé scolaire, voire d'un projet personnalisé de scolarisation, et ne permettant pas une pratique assidue des Apsa bénéficient d'un contrôle adapté. Ces élèves sont évalués au DNB sur au moins deux épreuves adaptées relevant de deux compétences propres à l'EPS. Les adaptations sont proposées par les établissements à la suite de l'avis médical et sont incluses dans le protocole d'évaluation.

Après avis de l'autorité médicale scolaire, les handicaps ne permettant pas une pratique adaptée entraînent une dispense d'épreuve et une neutralisation de son coefficient conformément aux articles R. 312-2, R. 312-3 et D. 312-4 du code de l'éducation.

3 - Organisation pédagogique

L'application des conditions réglementaires d'évaluation définies ci-dessus, dans le cadre de l'autonomie de l'établissement, conduit l'équipe enseignante d'EPS à formaliser un protocole d'évaluation dans lequel apparaissent notamment, pour chaque classe ou groupe, les Apsa retenues pour la classe de troisième et les modalités du contrôle adapté. L'inspection pédagogique régionale d'éducation physique et sportive est destinataire du protocole et assure le suivi de l'évaluation pour l'académie.

Les élèves et leurs familles doivent être informés de l'organisation ainsi que des niveaux de compétences et de connaissances exigés.

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

Annexe

Référentiel national d'évaluation

Les modalités d'évaluation de l'éducation physique et sportive (EPS) au titre du diplôme national du brevet (DNB) sont mises à jour à la suite de la réactualisation des programmes d'enseignement de toutes les disciplines et à l'aune du socle commun de connaissances et de compétences.

Un référentiel national d'évaluation constitue une nouveauté pour les collèges. Il s'inscrit dans une démarche plus large d'harmonisation et de lisibilité de la discipline, au plan local comme au niveau national. Il constitue un outil au service du pilotage de la discipline.

Le référentiel d'évaluation de l'EPS au titre du DNB affirme son caractère national, tout en confiant au niveau local une part substantielle tant dans le choix des activités physiques sportives et artistiques supports des apprentissages que dans l'ajustement des évaluations elles-mêmes. Il prolonge la mise en œuvre du programme national d'enseignement en EPS. Défini par l'arrêté paru au B.O. spécial n° 6 du 28 août 2008, ce dernier fixe les exigences au terme des quatre années du cursus de formation au collège : le niveau 2 de compétence doit être atteint dans chaque compétence propre à l'EPS. Ce référentiel intègre également les critères observables qui contribuent au renseignement d'items du socle commun de connaissances et de compétences.

Ce référentiel assure deux fonctions principales :

- garantir un même niveau d'exigence envers les candidats, en tout point du territoire national ;
- permettre aux enseignants d'EPS de chaque collège de situer les effets de leur activité professionnelle au terme du cycle de formation proposé à leurs élèves.

Un référentiel national pour certifier les effets d'un curriculum de formation bâti au sein de chaque collège

L'EPS est encadrée par un programme national, mais il revient à chaque collège de rédiger son « projet pédagogique disciplinaire », c'est-à-dire son curriculum de formation fondé sur les caractéristiques du contexte local, sur les axes du projet d'établissement, ainsi que sur les effets éducatifs visés conjointement par les différentes disciplines selon les niveaux de classe.

Si le projet pédagogique organise les priorités, les conditions et les vitesses d'apprentissage, le référentiel de certification est un outil qui permet de situer les acquis, mais aussi de les relativiser au regard des attentes fixées par les programmes.

Le référentiel d'évaluation intègre la possibilité d'un ajustement local des situations d'évaluation en fonction des conditions d'enseignement et des caractéristiques des publics concernés. À cet effet, une place manifeste est laissée à l'initiative des équipes enseignantes, afin qu'elles puissent adapter les conditions de l'épreuve au contexte de leur établissement.

Dans le même esprit, le référentiel prévoit l'adaptation des contraintes pour que tous les élèves puissent passer l'épreuve et être notés quel que soit le niveau de la prestation réalisée.

Enfin, il revient aux équipes d'établissements de construire leurs propres outils de recueil des données observées, quantitatives ou qualitatives, afin d'opérationnaliser les séquences d'évaluation.

L'usage de ce référentiel dans le cadre du DNB

Comme pour d'autres disciplines, l'évaluation des élèves en EPS au titre du DNB s'effectue dans le cadre d'un contrôle continu réalisé en cours de formation. Ce type de contrôle permet d'évaluer, au terme d'une période de formation que la communauté professionnelle nomme « un cycle d'apprentissage », les acquis des élèves et répond à l'exigence d'évaluer et de certifier un niveau attendu de compétence. Désormais, les principes d'élaboration de l'évaluation sont définis par le référentiel national.

La présentation des fiches du référentiel

Les concepteurs ont souhaité présenter un cadre unique de fiche dont la structure est indépendante des activités physiques sportives et artistiques (Apsa) programmées dans chaque collège. Les fiches sont donc homogènes et harmonisées, pour en faciliter la lecture, l'appropriation et surtout l'usage. L'ensemble des fiches est donc construit sur le même modèle :

- le rappel des compétences attendues de niveau 2 ;
- la description des principes d'élaboration de l'évaluation ;
- la présence de trois indicateurs à évaluer ;
- la grille de répartition des points ;
- les exemples de possibilité de renseignement d'items du socle commun, leur liste n'étant pas exhaustive.

Trois degrés d'acquisition de la compétence attendue sont identifiés pour chaque fiche. Le premier degré ne permet pas au candidat de valider le niveau 2 de la compétence attendue mais considère le niveau 1 atteint.

Enfin, le lecteur constatera qu'en EPS, si les compétences attendues s'observent à travers la mise en jeu de la motricité de l'élève, elles s'appuient sur la mobilisation de toutes les ressources cognitives et sociales qui permettent de planifier, s'engager, observer et analyser. Il revient donc à l'enseignant d'évaluer le degré de maîtrise des rôles sociaux, composante fondamentale d'une éducation en EPS par la pratique des Apsa.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : DEMI-FOND

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Réaliser la meilleure performance possible sur un temps de course de 12 à 15 minutes, fractionné en 3 à 4 périodes séparées de temps de récupération compatibles avec l'effort aérobique, en maîtrisant différentes allures très proches de sa VMA et en utilisant principalement des repères sur soi et quelques repères extérieurs. Établir un projet de performance et le réussir à 0,5 km/h près.</p>		<p>Les élèves sont placés en groupes de deux ou trois athlètes. Le coureur réalise un enchaînement de 3 à 4 parcours différents, de durées différentes et de VMA différentes (supérieures ou égales à 90 % VMA). Une des durées choisies ne devra pas avoir été vécue par les élèves pendant le cycle. Les élèves passent dans tous les rôles : coureur, chronométrateur, observateur. Des temps de concertation sont prévus. Le temps de course total est compris entre 12 et 15 minutes. L'enseignant définit l'espace athlétique (couloirs de courses, zones de récupération) et fixe une durée à la réalisation de la situation d'évaluation.</p>	
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	
8	Performance : moyenne de la VMA sur les 3 courses	<p>Courses sub-maximales La moyenne des VMA effectivement réalisées est inférieure à 90 %. 0 - 4</p>	<p>Courses performantes La moyenne des VMA effectivement réalisées est comprise entre 90 et 95 %. 4,5 - 6</p>
8	Efficacité dans l'utilisation des repères sur soi et des repères extérieurs	<p>Coureur avec peu de repères sur soi, au projet inadapté L'élève effectue ses parcours en utilisant principalement des repères extérieurs. Des erreurs sont commises dans la correspondance entre la VMA choisie et la durée de la course ou dans les temps de récupération choisis. Le projet est réalisé avec un écart supérieur à 0,5 km/h.</p>	<p>Coureur en construction d'autonomie, avec un projet adapté L'élève effectue son projet en prenant principalement des repères sur lui. Peu de mise en relation entre les repères sur soi et les repères extérieurs. Projet de performance avec des valeurs de VMA adaptées pour chaque course. Les temps de récupération choisis sont pertinents mais pas toujours respectés. Le projet est réalisé à 0,5 km/h près.</p>
4	Efficacité dans les rôles de chronométrateur et d'observateur	<p>Du juge dilettante Chronomètre avec quelques erreurs les différents paramètres de la séquence de course (temps de course, récupération, prise de pouls, etc.). Les observations sont globales. 0 - 1,5</p>	<p>Au juge fiable Chronomètre de manière précise certaines séquences et certains paramètres des courses (temps de course, récupération, prise de pouls, etc.). Les observations sont réalisées correctement. 2 - 3</p>
<p>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</p>		<p>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</p>	
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple		L'élève est capable de préciser l'ensemble de son projet, en utilisant le vocabulaire spécifique du demi-fond.	
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : l'organiser, le planifier, rechercher et sélectionner des informations utiles S'engager dans un projet individuel Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel		L'élève se connaît et détermine avec précision l'effort qu'il doit réaliser en fonction de sa VMA, de la durée de la course et des informations intermédiaires qui lui sont données ou qu'il prélève sur lui au cours de la course. L'élève fait des choix sur la base de son ressenti et des repères internes et externes. L'élève gère la durée de la séquence de course et utilise les temps de récupération pour maintenir un état favorisant la performance.	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : COURSE DE HAIES

<p>Compétences attendues de niveau 2</p> <p>Principes d'élaboration de l'épreuve</p> <p>Les élèves sont répartis par groupes de 3 ou 4 athlètes. Ils passent dans tous les rôles : coureur, chronométrateur et observateur. Chacun devra réaliser une course de haies de 40 à 60 m, avec 4 à 5 haies de 70 à 84 cm. Des temps de concentration sont prévus. L'enseignant définit l'espace athlétique d'évolution, les conditions d'un fonctionnement en sécurité et la durée de la séquence d'évaluation. Les barèmes proposés correspondent à une distance de 50 mètres (cinq haies) et sont à adapter par l'équipe EPS si le choix de la distance se porte sur un 40 ou un 60 mètres haies. Les règles essentielles d'une course de haies sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : départ debout ou accroupi, course en opposition ou non, haies avec latte fixe ou libre, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le coureur, etc. On veillera à permettre une prise de vitesse maximale de l'élève avant la première haie. Toutes les prises de performance sont réalisées le même jour.</p>	
<p>Points</p> <p>Éléments à évaluer</p> <p>Indicateurs de compétence</p>	<p>0</p> <p>Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence</p>
<p>8</p> <p>Performance :</p>	<p>0</p> <p>addition du meilleur temps sur le plat et du meilleur temps sur les haies : voir le tableau suivant</p>
<p>Filles</p> <p>> 27"</p> <p>> 24'5"</p>	<p>25'5"</p> <p>23"</p>
<p>Garçons</p>	<p>23'7"</p> <p>21'6"</p>
<p>Points</p> <p>0 → 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8</p>	<p>22"</p> <p>20'2"</p> <p>19'4"</p> <p>17'9"</p> <p>18'5"</p> <p>17"</p> <p>17'9"</p> <p>16'4"</p>
<p>8</p> <p>Efficacité de l'élevation du centre de gravité, du nombre d'appuis dans les intervalles et dans l'appréciation de son ressenti associé l'utilisation des observations extérieures</p>	<p>Coureur sauteur</p> <p>Non-respect de la règle des 2/3 - 1/3 lors du franchissement de la haie et de la reprise d'appui. 5 ou 6 appuis sont réalisés dans les intervalles, ou le nombre d'appuis est irrégulier sur un même parcours. Les observations ne sont pas mises en pratique.</p> <p>0 - 4</p>
<p>4</p> <p>Efficacité du starter, du chronométrateur et de l'observateur</p>	<p>Du juge dilettante</p> <p>Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement. Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont globales.</p> <p>0 - 1,5</p>
<p>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</p>	
<p>Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication</p>	
<p>Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile</p>	
<p>Compétence 7 : Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique adaptée à son potentiel Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions</p>	
<p>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</p>	
<p>Compétence 1 : L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils</p>	
<p>Compétence 3 : L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que coureur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions.</p>	
<p>Compétence 7 : L'élève sait se préparer à l'effort de vitesse et maintenir cet état durant la séquence d'évaluation. L'élève assure avec sérieux et réussite les rôles de starter, chronométrateur et observateur.</p>	
<p>2 - 3</p> <p>4,5 - 6</p> <p>6,5 - 8</p> <p>3,5 - 4</p>	
<p>Coureur de haies coordonné</p> <p>2/3 du franchissement se font avant la haie et 1/3 après la haie, sans accélération à la reprise d'appui. 4 appuis sont réalisés dans tous les intervalles, sur un parcours adapté aux possibilités. Les actions de régulation en fonction des observations reçues amènent plus d'efficacité.</p> <p>4,5 - 6</p>	
<p>Coureur de haies accélérateur</p> <p>2/3 du franchissement se font avant la haie et 1/3 après la haie, avec reprise d'appui dynamique. Le coureur est capable d'adaptations visibles et pertinentes à chaque course.</p> <p>6,5 - 8</p>	
<p>Au juge fiable</p> <p>Donne un départ en respectant les commandements officiels Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont réalisées correctement.</p>	
<p>Au juge multifonctions</p> <p>Donne des départs avec toujours la même régularité dans les commandements. Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence. Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le coureur.</p> <p>3,5 - 4</p>	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : SAUT EN HAUTEUR

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>À partir d'un élan étalonné et accéléré de 6 à 8 appuis, réaliser la meilleure performance possible, avec un nombre limité d'essais, en utilisant un franchissement dorsal de la barre en son milieu.</p> <p>Assumer dans un groupe restreint les rôles d'observateur et de juge.</p>		<p>Les élèves sont placés par groupes de trois à cinq athlètes. Chacun devra réaliser ses sauts en prenant un élan de 6 à 8 appuis. Les élèves passent dans tous les rôles : sauteur, observateur et juge. Le sauteur dispose de huit tentatives au maximum pour réaliser son concours.</p> <p>L'enseignant définit l'espace athlétique d'évolution, les conditions d'un fonctionnement en sécurité et la durée de la séquence d'évaluation.</p> <p>Des temps de concentration sont prévus.</p> <p>Les règles essentielles d'un concours de saut en hauteur sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : possibilité de tenter à une hauteur inférieure en cas d'échec au premier choix de barre, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le sauteur, utilisation d'un fil à la place d'une barre, etc.</p> <p>Toutes les prises de performance sont réalisées le même jour.</p>	

Points	Éléments à évaluer		Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	Indicateurs de compétence		addition de la première et de la meilleure hauteur franchie : voir le tableau suivant		8
Performance :					

Fillies	≤ 1 m 60	1 m 70	1 m 80	1 m 90	2 m 00	2 m 10	2 m 20	2 m 30	≥ 2 m 40
Garçons	≤ 1 m 80	1 m 90	2 m 00	2 m 15	2 m 30	2 m 45	2 m 60	2 m 75	≥ 2 m 90
Points	0	1	2	3	4	5	6	7	8

8	Efficacité lors de la course d'élan et du franchissement	<p>Sauteur saccadé Le sauteur ne peut réguler sa course d'élan par rapport à son point d'impulsion : décélération, piétinement, allongement des foulées.</p> <p>Le franchissement est costal, ou le franchissement est dorsal, mais en début ou fin de barre.</p> <p>0 - 4</p>	<p>Sauteur coordonné La course d'élan est étalonnée et en accélération sur les derniers appuis : observation visible particulièrement sur les premières barres.</p> <p>Le franchissement est dorsal en milieu de barre, sans bascule des épaules.</p> <p>4,5 - 6</p>	<p>Sauteur fluide et constant La course d'élan étalonnée est accélérée et stabilisée (répétée sur plus de 4 essais).</p> <p>Le corps est orienté à la réception sur le tapis entre l'axe de la course d'élan et la perpendiculaire à la barre.</p> <p>6,5 - 8</p>
	4	Efficacité dans les rôles d'observateur et de juge	<p>Du juge dilettante Les observations sont globales et peu fiables.</p> <p>Connait partiellement les paramètres de validation et de mesure d'un saut.</p> <p>0 - 1,5</p>	<p>Au juge fiable Les observations sont réalisées correctement.</p> <p>Connait les paramètres de validation et de mesure d'un saut.</p> <p>2 - 3</p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que sauteur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions.
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre qu'il est en mesure de se fixer des objectifs de performance et de réalisations motrices. L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement du groupe. Il reste concentré sur ses rôles de juge et d'observateur.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : JAVELOT

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Réaliser la meilleure performance possible avec un nombre limité d'essais en enchaînant, sans rupture, prise d'élan et phase finale de double appui. Construire et réguler l'efficacité de ses actions à partir de repères sur soi et d'observations extérieures.	Les élèves sont placés par groupes de deux ou trois. L'enseignant définit l'espace athlétique réglementaire et les conditions d'évolution en toute sécurité et fixe une durée permettant la réalisation de la situation d'évaluation. Des temps de concertation sont prévus. Le barème proposé dans cette fiche correspond à un poids des engins de : 600 g pour les garçons et 500 g filles. Il revient à l'équipe EPS de l'adapter si les engins utilisés dans l'établissement sont plus légers. Un lanceur dont la performance avec élan est égale ou inférieure à sa performance sans élan ne peut obtenir plus de deux points sur les huit attribués à cet item. Les règles essentielles d'un concours de javelot sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : essais effectués en continuité ou non, mesure intervenant à la fin de la série de lancers, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le lanceur, etc. Toutes les mesures sont réalisées le même jour.

Points	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Indicateurs de compétence	meilleur lancer avec élan additionné au meilleur lancer sans élan : voir le tableau suivant	8
Performance			

Filles	<13 m	15 m	18 m	21 m	25 m	29 m	34 m	39 m	≥45 m
Garçons	<17 m	19 m	23 m	28 m	34 m	40 m	46 m	53 m	≥60 m
Points	0	→ 1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5	→ 6	→ 7	→ 8

8	Efficacité dans la continuité entre prise d'élan du double appui. Efficacité de ses actions à partir de repères sur soi et dans l'utilisation des observations extérieures	Lanceur arrêté Discontinuité course d'élan et lancer ou absence de double appui. Le lanceur ne peut situer son lancer sur une grille de ressenti présentant les trois sources de forces (double appui, rotation scapulaire, bras lanceur allongé). Les observations ne sont pas mises en pratique.	Lanceur en mouvement L'enchaînement prise d'élan et phase de double appui est réalisé sans arrêt. Le lanceur sait positionner son lancer dans une grille de ressenti présentant les trois sources de forces (double appui, rotation scapulaire, bras lanceur allongé). Les actions de régulation en fonction des observations reçues amènent plus d'efficacité.	Lanceur accélérateur L'élève ajoute à la phase de double appui une autre action (rotation ceinture scapulaire, bras lanceur allongé visible avant le double appui). Le lanceur est capable d'adaptations visibles et pertinentes à chaque essai.
4	Efficacité dans les rôles d'observateur et de juge	Du juge dilettante Les observations sont globales. Gère la sécurité et connaît partiellement les paramètres de validation et de mesure d'un lancer.	Au juge fiable Les observations sont réalisées correctement. Connaît les paramètres de validation et de mesure d'un lancer.	Au juge multifonctions Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le lanceur. Assume efficacement le rôle de juge.
		0 - 4	4,5 - 6	6,5 - 8
		0 - 1,5	2 - 3	3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils. L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que lanceur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions.
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel	L'élève démontre qu'il est en mesure de se fixer des objectifs de performance et de réalisations motrices

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : MULTIBOND

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve Chaque athlète doit réaliser ses sauts avec un élan de 8 à 12 appuis. Les sauts sont constitués de 3, 4 ou 5 bonds. Le choix du nombre de bonds est définitif pour toute l'épreuve. Les élèves passent dans tous les rôles : sauteur, juge et observateur. Des temps de concentration sont prévus. L'enseignant définit les espaces d'évolution et d'observation et fixe une durée à la réalisation de la situation d'évaluation. Le barème proposé dans cette fiche correspond à un pentabond. Il revient à l'équipe EPS de l'adapter si elle fait le choix d'évaluer un multibond de 3 ou 4 bonds. Les règles essentielles d'un concours de saut sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : nombre de tentatives maximum pour un concours, nombre de bonds (de trois à cinq), mesure précise ou non à chaque essai, taille de la planche d'appel, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le sauteur, etc. Toutes les prises de performance sont réalisées le même jour.
--	---

Points	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	0	meilleur pentabond avec élan plus meilleur pentabond sans élan : voir tableau suivant	8

Filles	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	< 12,20 m	13,5 m	14,8 m	16,1 m	17,4 m	18,7 m	20 m	21,3 m	≥ 22,6 m
Garçons	< 15 m	17 m	19 m	21 m	23 m	25 m	27 m	29 m	≥ 31 m

8	Efficacité dans le domaine de la conservation de la vitesse et de la forme des bonds	Sauteur saccadé Décélération et piétinement à l'approche de la planche d'appel. Écrasement lors des appuis successifs : notamment avec un premier bond trop haut et une nette décélération au fil des bonds 0 - 4	Sauteur coordonné Vitesse conservée à l'approche de la planche d'appel. Une partie des bonds conserve de l'amplitude. Les sauts deviennent rasants 4,5 - 6	Sauteur fluide accélérateur Accélération constatée à l'approche de la planche d'appel. Tous les bonds sont rasants, réalisés avec amplitude, avec une vitesse conservée jusqu'au ramené dans le sautoir. 6,5 - 8
4	Efficacité dans les rôles d'observateur et de juge	Du juge dilettante Les observations sont globales. Connaît partiellement les paramètres de validation et de mesure d'un saut 0 - 1,5	Au juge fiable Les observations sont réalisées correctement. Connaît les paramètres de validation et de mesure d'un saut 2 - 3	Au juge multifonctions Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le sauteur. Assume efficacement le rôle de juge. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève prouve sa capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation. En tant que sauteur, il traite les informations collectées pour choisir celle qui semble pertinente et modifier ainsi ses actions.
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre qu'il est en mesure de se fixer des objectifs de performance et de réalisations motrices. L'élève remplit avec sérieux et application les différents rôles sociaux.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : COURSE DE RELAIS VITESSE

Compétences attendues de niveau 2	<p>Principes d'élaboration de l'épreuve</p> <p>Les équipes de relais effectuent au moins une course de 4 x 40 m ou 50 mètres, en un parcours de 4 x 40 m ou 4 x 50 m pouvant être scindés en deux parcours de 2 x 40 ou 2 x 50 m, selon la longueur de la piste. Les élèves sont placés en groupes de 2, 3 ou 4. Les élèves passent dans tous les rôles : observateur, starter, juge, chronométrateur.</p> <p>Les équipes de relais pouvant être mixtes sont homogènes entre elles.</p> <p>L'enseignant délimite l'espace athlétique (couloirs, zones de transmission, postes de chronométrage, zones d'observation) et fixe une durée permettant la réalisation de la situation d'évaluation. Des temps de concentration sont prévus.</p> <p>Les barèmes proposés concernent un 50 mètres et sont à adapter par l'équipe EPS si les contraintes d'installation et les aménagements prévus dans la définition de l'épreuve ne permettent pas la mise en place d'un relais 2 fois 50 mètres.</p> <p>Les règles essentielles d'une course de vitesse et de relais sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence : départs debout ou non, réduction de la taille de la zone d'élan (10 m) ou de transmission (20 m), course en opposition ou non, organisation des temps d'échange entre l'observateur et le relayeur.</p> <p>L'indice de transmission est la différence entre l'addition des temps individuels et le meilleur temps réalisé en équipe, divisée par le nombre de transmissions, et indique le gain de temps moyen par charnière.</p>
--	--

Points	Éléments à évaluer	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
8	Performance réalisée en course individuelle et en relais Perf individuelle sur 50 m sur 4 pts Indice de transmission sur 4 pts	Indice de transmission positif : 0 - 1,5	Performance individuelle sur 50 mètres : voir le tableau suivant Indice de transmission nul ou de moins 0,1" à moins 0,2" par charnière : 2 - 3			Indice de transmission de moins 0,3" et au-delà par charnière : 3,5 - 4
Filles	≥ 11"4	de 10"2 à 10"7	de 9"6 à 10"1	de 9"1 à 9"5	de 8"5 à 9"0	de 7"3 à 7"8
Garçons	≥ 9"5	de 8"7 à 9"0	de 8"3 à 8"6	de 7"8 à 8"2	de 7"4 à 7"7	de 6"6 à 6"9
Points	0	1	1,5	2	2,5	3,5
						4

8	Efficacité dans l'ajustement des vitesses et la cohérence du projet tactique	Relais discontinu Marques inadaptées et/ ou non respectées. Transmission avec des relayeurs qui se doublent ou se tamponnent. Non-adéquation entre la position du receveur et du donneur dans le couloir 0 - 4	Relais coordonné Marques respectées Les vitesses sont ajustées mais la transmission est imprécise. Les relayeurs occupent le poste où ils sont le plus efficaces pour le collectif 4,5 - 6	Relais fluide Marques adaptées et évolutives en fonction des conditions Transmission fluide sans décélération ni hésitation. Les relayeurs peuvent occuper deux positions différentes sans nuire à l'efficacité de l'équipe 6,5 - 8
4	Efficacité dans les rôles de starter, juge, chronométrateur et observateur	Du juge diletante Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement. Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Observe de manière imprécise. 0 - 1,5	Au juge fiable Donne un départ en respectant les commandements officiels. Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport à la référence. Sait juger un hors zone et un départ sur la marque. 2 - 3	Au juge multifonctions Donne des départs avec toujours la même régularité dans les commandements. Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence. Propose des solutions à ses coéquipiers à partir des observations réalisées. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication		L'élève transmet de manière concise et argumentée les informations recueillies et les éventuels conseils	
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif	Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève est force de propositions dans le groupe et accepte les décisions prises à la majorité	L'élève démontre qu'il s'implique efficacement dans le fonctionnement de l'équipe. Il analyse la pratique de ses camarades.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : NATATION LONGUE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve										
A partir d'un départ commandé, réaliser sur une durée de 12 minutes la meilleure performance possible principalement en crawl en tirant bénéfice des virages et en recherchant l'amplitude de nage.		Par groupe de 2 à 4 élèves, organiser une prise de performance sur 12 minutes en continu. Les élèves passent dans tous les rôles : nageur, starter, chronométrateur et observateur. Des temps de concentration sont prévus. L'enseignant définit les espaces d'évolution (couloirs, espaces de déplacements des nageurs et des chronométrateurs et observateurs, espaces de récupération et d'échanges) et fixe une durée à la réalisation de la situation d'évaluation. L'amplitude de nage est évaluée en crawl sur un 50 mètres à deux reprises : une première fois dans la première moitié de course et une seconde fois entre la huitième et la dixième minute par l'élève chronométrateur. Le cycle de bras correspond en crawl à deux coups de bras.										
Points	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence										
8	Performance : distance parcourue en 12 minutes	voir le tableau suivant Minoration de 30 % de la note de performance si moins de 50 % en crawl.										
Distance nagée	Nager moins de 12'	200 m	250 m	300 m	325 m	350 m	400 m	425 m	plus de 450 m			
Points	0 → 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8											
8	Amplitude de nage sur 4 points Écart au projet sur 4 points	voir le tableau suivant										
Addition des nombres de cycles de bras issus des deux relevés	entre 40 et 50 cycles		entre 35 et 39 cycles		entre 30 et 34 cycles							
Points	0 - 2		2,5 - 3		3,5 - 4							
Écart au projet de nage annoncé	4 à 6 (> 6 = 0)		2 à 3		0 à 1							
Points	0 - 2		2,5 - 3		3,5 - 4							
4	Efficacité du starter, du chronométrateur et de l'observateur	Du juge dilettante Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement. Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont peu fiables		Au juge fiable Donne les départs en respectant les commandements et positions des coureurs officiels. Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont réalisées correctement		Au juge multifonctions Donne les départs avec toujours la même régularité dans les commandements. Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence. Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le nageur.						
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items										
Compétence 7 : S'engager dans un projet individuel Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique adaptée à son potentiel Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées		L'élève démontre qu'il est capable de concevoir un projet de course et de le mener à bien. L'élève gère son effort (vitesse et changements de nage) pour nager 12 minutes sans s'arrêter. L'élève met en œuvre une stratégie à partir des connaissances acquises sur l'activité et sur lui, pour réussir à nager 12 minutes le plus rapidement possible.										

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : NATATION DE VITESSE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
À partir d'un départ commandé, réaliser la meilleure performance possible sur une distance de 50 mètres selon 2 modes de nage, ventrale et dorsale, en optimisant le plongeon, le virage et le rapport amplitude fréquence. Assumer au sein d'un groupe restreint les rôles de starter et de chronométrateur.		Par groupes de 2 à 4 élèves, organiser une prise de performance sur 50 mètres, selon 2 modes de nages codifiées selon les règles fédérales, 25 m en ventral puis 25 m dorsal. Les élèves passent dans tous les rôles : nageur, starter, observateur - chronométrateur. Des temps de concentration sont prévus. L'enseignant définit les espaces d'évolution (couloirs, espaces de déplacements des nageurs et des chronométrateurs/observateurs, espaces de récupération et d'échanges). Un cycle de bras correspond à deux coups de bras en crawl et dos crawlé, et à un mouvement de bras en brasse. Pour un élève ne finissant pas les 50 m on comptabilisera les tranches de 12,5 m parcourues.	

Points	Éléments à évaluer		Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20				
8	Performance au 50 m deux nages		voir le tableau suivant		8				
Filles	Moins de 25 m nagés	Parcours 50 m inachevé 0,5 par 12,5 m nagés	≥ 1'20"	1'11"	1'03"	56"	49"	43"	≤ 42"
Garçons	Moins de 25 m nagés	Parcours 50 m inachevé 0,5 par 12,5 m nagés	≥ 1'15"	1'06"	58"	51"	44"	38"	≤ 37"
Points	0	1	2	3	4	5	6	7	8

8	Efficacité du rapport amplitude/fréquence (cycles de bras sur 50 m)	Nageur bagarreur plus de 35 cycles de bras 0 - 4	Nageur aquatique énergétique de 30 à 35 cycles 4,5 - 6	Nageur glisseur propulseur moins de 30 cycles 6,5 - 8
4	Efficacité du starter, du chronométrateur, et de l'observateur	Du juge dilettante Donne les départs sans faire respecter l'intégralité du règlement. Chronomètre avec une différence de plus de 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont globales.	Au juge fiable Donne les départs en respectant les commandements officiels. Chronomètre avec une différence de 2 à 3 dixièmes par rapport au chronométrateur de référence. Les observations sont réalisées correctement	Au juge multifonctions Donne les départs avec toujours la même régularité dans les commandements. Chronomètre avec moins de 2 dixièmes de différence. Toutes les observations sont justes et accompagnées de conseils pertinents pour le nageur. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 7:	Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une préparation physique adaptée à son potentiel S'engager dans un projet individuel. Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève gère son effort entre une performance à réaliser sur 50 mètres et des contraintes de réalisation : optimisation des coulées, amplitude de nage et régularité du rythme de mouvements de bras. L'élève démontre qu'il est capable de concevoir un projet de course et de le mener à bien. L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement du groupe. Il reste concentré sur ses rôles de starter et chronométrateur.	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : CANOË-KAYAK

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Choisir et conduire un déplacement avec précision en composant avec la force des éléments naturels. Adopter des attitudes d'entraide et de sécurité lors d'un dessalage. Reconnaître les caractéristiques du milieu de navigation.	Dans un espace sécurisé, bien délimité et balisé en eau calme, mer ou eau vive (tronçon de rivière de 200 mètres de classe 1), le kayakiste doit réaliser un parcours de son choix dans un temps limité déterminé par le professeur. Le parcours inclut la vidange d'un bateau partiellement rempli d'eau, l'élève restant dans son embarcation et la présence d'un autre kayakiste pour assurer l'aide ou le conseil. La durée du parcours est d'environ 15 minutes. L'élève aura, au préalable, fait un projet pour atteindre le maximum de bouées (flottantes ou suspendues). Le dispositif propose au moins cinq bouées de niveau 1 et cinq bouées de niveau 2.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	Pertinence et efficacité du projet Indicateurs complémentaires d'efficacité	Projet formel Lecture du milieu imprécise, aléatoire. Bouées majoritairement de niveau 1 0 - 4	Projet réfléchi Une ou deux bouées n'ont pas pu être validées par rapport au projet défini. Autant de bouées de niveau 1 et 2 4,5 - 6	Projet réalisé Bonne adéquation entre le projet et la réalisation. Bouées majoritairement de niveau 2 6,5 - 8
8	Efficacité du kayakiste	Le kayakiste subit les éléments naturels Dirige son bateau par actions non anticipées. Déséquilibres dans les virages, les sorties ou entrées de courant. 0 - 4	Le kayakiste maîtrise son bateau Conduite du bateau « fluide », sans à-coup, équilibre stable dans toute situation. 4,5 - 6	Le kayakiste est maître de son parcours Contrôle le dérapage sur arrière du bateau pour aller droit. Maintien de la gîte lors des virages, entrées, sorties de courant. 6,5 - 8
4	Attitude d'entraide et de sécurité	Sécurité respectée L'élève suit son camarade et respecte les consignes de sécurité. De grosses difficultés pour vider le bateau. 0 - 1,5	Sécurité assurée L'élève surveille et conseille le kayakiste. Des difficultés pour rester équilibré lors de la vidange du bateau. 2 - 3	Sécurité optimale L'élève surveille efficacement son camarade. Les conseils participent à l'efficacité du kayakiste. Vidange du bateau rapide en restant équilibré. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items L'élève formule clairement son projet.
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	L'élève respecte les consignes de sécurité, il est présent et rassurant lors du parcours.
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles	L'élève est autonome dans le choix des balises et l'ordre de validation, il connaît son rôle et les actions à mener pour la vidange du bateau.

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : COURSE D'ORIENTATION

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables dans un milieu délimité plus ou moins connu.</p> <p>Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement.</p> <p>Respecter les règles de sécurité et de l'environnement.</p>	<p>Le coureur doit réaliser un parcours de son choix dans un temps limité (25 à 30 minutes). Tout retard sera pénalisé.</p> <p>20 balises sont dispersées dans un milieu boisé plus ou moins connu.</p> <p>10 balises de niveau 1 et 10 balises de niveau 2.</p> <p>Le code d'identification du poste est précisé sur la carte mère.</p> <p>Pendant 5 minutes, le candidat devra concevoir un projet et choisir 8 balises en fonction du niveau qu'il veut atteindre.</p> <p>Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20
8	<p>Pertinence et efficacité du projet</p> <p>Indicateurs complémentaires d'efficacité</p>	<p>Projet formel Lecture du milieu imprécise, aléatoire</p> <p>Balises majoritairement de niveau 1 0 - 4</p> <p>Le coureur utilise les lignes directrices simples Juxtaposition des temps de course et de recherche pour s'orienter. Dépassement du temps limite = 0 Filles : plus de 13 minutes au km Garçons : plus de 12 minutes au km 0 - 4</p>	<p>Projet réfléchi Quelques balises n'ont pas pu être validées par rapport au projet défini. Autant de balises de niveau 1 et 2 4,5 - 6</p> <p>Le coureur s'oriente en se déplaçant Relève des informations pendant sa course. Filles : de 13 minutes à 11 minutes au km Garçons : de 12 minutes à 10 minutes au km 4,5 - 6</p> <p>Le coureur anticipe son déplacement Gère son effort : allure et foulée adaptées au milieu. Filles : moins de 11 minutes au km Garçons : moins de 10 minutes au km 6,5 - 8</p>
8	Efficacité du coureur		
4	Indicateurs complémentaires d'efficacité		
4	Gestion de sa sécurité et gestion du temps	<p>Sécurité respectée Pas de prise de risque par manque de connaissance de soi et d'exploitation de la carte. Très en retard. 0 - 1,5</p>	<p>Sécurité respectée et assurée Prise de risque mesurée à l'aide de la carte et de la connaissance de soi. Très en avance. 2 - 3</p> <p>Sécurité optimale Couple prise de risque/sécurité optimale. À l'heure. 3,5 - 4</p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	
Compétence 1 :	Formuler clairement un propos simple
Compétence 6 :	Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité
Compétence 7 :	Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ESCALADE

<p>Compétences attendues de niveau 2</p> <p>Principes d'élaboration de l'épreuve</p>	
<p>Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulINETTE et enchaîner deux voies différentes à son meilleur niveau en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras. Assurer un partenaire en toute sécurité.</p>	<p>Réaliser 2 voies différentes en moulINETTE, à son meilleur niveau. Prévoir l'assurage « corde molle ». Deux essais sont autorisés par voie. Pour l'enchaînement des deux voies, le temps sera limité et précisé. Le grimpeur annonce son projet de voies avant le début de l'épreuve.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
8	Pertinence et efficacité du projet sur 5 points Cotation des voies sur 3 points	<p>Projet formel Les deux voies sont enchaînées avec dépassement du temps. Le projet trop ambitieux ou sous-évalué n'est pas réalisé. 3c : 0,5 4a : 1</p>	<p>Projet réfléchi Les deux voies sont enchaînées dans le temps réglementaire. Le projet réaliste n'est pas réalisé. 4b : 1,5 4c : 2</p>	<p>Projet réalisé Le grimpeur enchaîne les deux voies à son meilleur niveau. Le projet annoncé est réalisé. 4 - 5 5a : 2,5 5b : 3</p>	
8	Efficacité du grimpeur	<p>Le grimpeur tâtonne Activité discontinue, lente et heurtée. Phases statiques subies. Appuis excentrés de l'axe du corps. 0 - 4</p>	<p>Le grimpeur enchaîne Activité dynamique, parfois saccadée. Phases statiques au service de la récupération. Les appuis se précèdent, parfois précipités. 4,5 - 6</p>	<p>Le grimpeur anticipe Activité fluide du grimpeur. Phases statiques au service de la récupération et de l'information. Appuis précis (carré interne/externe, pointe et adhérence). 6,5 - 8</p>	
4	Efficacité dans le rôle de l'assureur	<p>Sécurité assurée L'activité de l'assureur nécessite quelques rappels de la part du grimpeur (corde trop molle ou trop tendue). 0 - 1,5</p>	<p>Sécurité maîtrisée L'assureur suit l'activité du grimpeur et reste attentif au positionnement et au réglage de la tension de la corde. 2 - 3</p>	<p>Sécurité optimale L'assureur favorise l'évolution du grimpeur, sécurise. Il réagit en fonction du niveau du grimpeur. Il réagit en fonction des caractéristiques de la voie (anticipe). 3,5 - 4</p>	

<p>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</p>	
<p>Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication</p>	<p>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items L'élève formule clairement son projet. Les échanges entre grimpeur et assureur sont précis, adaptés.</p>
<p>Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et à sa sécurité</p>	<p>L'élève respecte les consignes de sécurité, tout en préservant son intégrité physique.</p>
<p>Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées</p>	<p>L'élève est autonome dans les choix effectués pour conduire son déplacement. Il gère ses ressources efficacement.</p>

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : AÉROBIC

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Concevoir et présenter une routine collective, sur un support musical (de 120 à 140 BPM), comportant des éléments des différentes familles dont au moins un saut et utilisant des pas de base, associés à des mouvements de bras complexes ou dissociés. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.</p>		<p>Un groupe de 3 à 4 gymnastes élabore et formalise sur une fiche une routine collective d'une durée comprise entre 1 minute et 1,30 minutes et la présente devant des juges dans un espace scénique défini. Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges. La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (3 niveaux A, B, C).</p>	
Éléments à évaluer Indicateurs de compétence		Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	
Points	0	20	
8	Qualité de l'enchaînement : conception et présentation Cotation L'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé : C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1	<p>La routine est simple Composition caractérisée par un certain nombre de ruptures. Les coordinations entre les partenaires restent aléatoires.</p> <p>0 - 4</p>	<p>La routine est construite Les positions complètes comportant des éléments simples et des pas de base variés. La prestation permet d'identifier plus de trois formations.</p> <p>4,5 - 6</p>
8	Qualité d'exécution	<p>Le gymnaste récite sa routine L'élève est souvent décalé par rapport au groupe et à la musique. Mouvements relâchés de faible amplitude. Difficultés B ou C partiellement maîtrisées.</p> <p>0 - 4</p>	<p>Le gymnaste est en phase avec le groupe dynamique Exécution globalement fluide et synchronisée avec les partenaires. Évolutions sur des pas marchés et des pas de base. Maîtrise des difficultés C, B parfois A.</p> <p>4,5 - 6</p>
4	Efficacité dans le rôle de juge	<p>Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire est peu exploitable.</p> <p>0 - 1,5</p>	<p>Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation.</p> <p>2 - 3</p>
		<p>La routine est riche et originale Espace investi par des choix de formations variées et des évolutions bien choisies. Composition précise, qui tient compte de la musique, de l'espace et des spectateurs.</p> <p>6,5 - 8</p>	
		<p>Le gymnaste exécute une routine dynamique Précision, amplitude en lien avec le support musical. Pas de base réalisés et associés à des mouvements de bras. Le niveau A est maîtrisé.</p> <p>6,5 - 8</p>	
		<p>Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations.</p> <p>3,5 - 4</p>	
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité			
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication			
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique			
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences			
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions			
<p>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</p> <p>L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.</p> <p>L'élève respecte et apprécie toute prestation.</p> <p>L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.</p>			

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ACROSPORT

<p>Compétences attendues de niveau 2</p> <p>Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée.</p> <p>Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.</p>		<p>Principes d'élaboration de l'épreuve</p> <p>Un groupe de 4 à 5 gymnastes élabore et formalise sur une fiche un enchaînement collectif d'une durée de 2 à 4 minutes et le présente devant des juges dans un espace scénique défini.</p> <p>Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges.</p> <p>La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D).</p>
---	--	--

Points	Éléments à évaluer	Indicateurs de compétence		Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Qualité de l'enchaînement (projet collectif) Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé : D : 0,7 / C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1	Juxtaposition de figures La composition s'appuie sur l'exploitation limitée des ressources de chacun. Occupation réduite de l'espace. Juxtaposition des figures acrobatiques.	Ensemble articulé et rythmé Composition adaptée aux ressources du groupe. Composition orientée et organisée dans l'espace. Éléments de liaison présents et anticipés.	Composition dynamique Actions coordonnées de chacun au service du collectif. Les éléments de liaison donnent de la fluidité à l'enchaînement.	6,5 - 8
8	Qualité de l'interprétation (projet individuel)	Le gymnaste occupe une posture Actions peu coordonnées, rupture, manque de continuité. Instabilité des figures. Gestes parasites. 0 - 3,5	Le gymnaste combine postures et déplacements Les actions s'enchaînent en continuité de manière coordonnée. Postures solides, tenues. Montage et démontage sécurisés. 4 - 6	Le gymnaste investit l'espace Les actions s'enchaînent de façon dynamique et contrôlée au service de la production du groupe. Appuis et prises justes et sécurisés. Gestion des énergies avec efficacité. 6,5 - 8	
4	Efficacité dans le rôle de juge	Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire peu exploitable. 0 - 1,5	Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation. 2 - 3	Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations. 3,5 - 4	

<p>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</p>		<p>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</p>
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication		L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique		L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences		L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : GYMNASTIQUE SPORTIVE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Dans le respect des règles de sécurité, concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'éléments gymniques combinant les actions de « voler, tourner, se renverser » ; Juger les prestations à partir d'un code construit.	L'élève conçoit un enchaînement formalisé sur une fiche et le présente devant un jury qui effectue un jugement en fonction d'un code établi. Le nombre d'éléments et les types d'actions sont précisés en relation avec la définition de la compétence attendue. La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D). Chaque élève dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges.

		Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	4,5 - 6	6,5 - 8
8	Qualité de l'enchaînement : conception et présentation Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé : D : 0,7 / C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1	L'enchaînement est minimal La composition est peu variée, répétitive, aux éléments juxtaposés, sans éléments de liaison. Un certain nombre de ruptures et d'hésitations.	L'enchaînement est construit La composition est complète. Les éléments sont choisis et organisés. Ils s'enchaînent globalement.	L'enchaînement est riche et original La composition est précise. Les éléments (gymniques et de liaison) s'enchaînent avec pertinence.
8	Qualité d'exécution	Le gymnaste exécute La maîtrise partielle de certains éléments ne permet pas l'anticipation de l'élément suivant.	Le gymnaste maîtrise Le rythme sert la réalisation. Les appuis et les prises d'élan plus précis et plus assurés favorisent la combinaison et la continuité des actions. La sécurité est intégrée à la motricité.	Le gymnaste anticipe L'amplitude s'ajoute au rythme . Les appuis efficaces et prises d'élans maîtrisées sont au service du spectaculaire et de l'esthétique.
4	Efficacité dans le rôle de juge	Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire peu exploitable.	Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation.	Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations.

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement. L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : GYMNASTIQUE RYTHMIQUE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve
Concevoir et présenter un enchaînement à visée artistique, en trio ou en quatuor, combinant des formes corporelles et des manipulations d'engins dans un espace organisé en relation avec une musique. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.		Un groupe de 3 ou 4 élèves conçoit un enchaînement et le formalise sur une fiche. La prestation est présentée devant des juges dans un espace scénique défini. Deux types d'engins au minimum sont demandés. Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges. La notation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D).

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	Qualité de l'enchaînement : (projet collectif) Cotation : l'enchaînement se verra appliquer un coefficient correspondant au niveau de difficulté le plus fréquemment observé : D : 0,7 / C : 0,8 / B : 0,9 / A : 1	L'enchaînement présente une juxtaposition d'éléments La composition est caractérisée par des ruptures. Les coordinations avec les partenaires restent aléatoires. 0 - 3,5	L'enchaînement est construit La composition, complète, s'appuie sur la musique. Les formes corporelles et les manipulations d'engins se combinent dans un espace précis. 4 - 6	L'enchaînement est riche et original La composition, précise, répond aux dominantes du monde sonore. L'espace est investi de manière équilibrée. Les combinaisons servent l'originalité et surprennent le spectateur. 6,5 - 8
8	Qualité d'exécution	La centration sur l'engin organise l'activité du gymnaste Les formes corporelles sont diversement maîtrisées et en nombre réduit. L'enchaînement des actions est aléatoire. 0 - 3,5	La fluidité caractérise l'activité du gymnaste L'exécution est en phase avec les partenaires. Le geste se libère. Les formes corporelles sont variées et identifiables. 4 - 6	L'enchaînement organise l'activité du gymnaste L'amplitude des mouvements permet la variété des combinaisons et des actions. La précision du geste sert les relations entre gymnastes. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle de juge	Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire peu exploitable. 0 - 1,5	Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire est recevable et sert la seconde prestation. 2 - 3	Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique	L'élève respecte et apprécie toute prestation.
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences	L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ARTS DU CIRQUE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Composer et présenter un numéro collectif s'inscrivant dans une démarche de création en choisissant des éléments dans les trois familles dont la mise en scène évoque un univers défini préalablement. Apprécier les prestations de façon argumentée à partir de quelques indicateurs simples.		Un groupe de 3 à 5 élèves élabore un numéro collectif d'une durée de 2 à 4 minutes et le présente deux fois dans un espace scénique défini. Le numéro combine les trois familles : jonglerie, équilibre et acrobatie. Un public d'élèves apprécie les deux prestations. La seconde prend en compte les observations des spectateurs. Un lien pourra être réalisé avec l'enseignement d'histoire des arts.	

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	Qualité de la prestation (projet collectif et expressif)	<p>0</p> <p>Succession de tableaux sans lien Les trois familles ne sont pas articulées. La présentation est frontale, l'espace scénique est peu investi. Un élève mène la troupe pendant la prestation, participation inégale des acteurs.</p> <p>0 - 4</p> <p>L'acteur récite son rôle La prestation est hésitante ou entrecoupée de gestes parasites. L'élève est concentré sur son engin et son rôle. Les figures acrobatiques sont simples. La prise de risque est inexistante ou excessive.</p>	<p>Le numéro est construit La combinaison des trois familles est visible. L'espace utilisé met en valeur les tableaux et actions des acteurs avec une communication adaptée.</p> <p>4,5 - 6</p> <p>L'acteur vit son numéro L'interprétation montre encore des hésitations mais l'élève donne le meilleur de lui-même. Les formes techniques et corporelles sont justes et maîtrisées. La prise de risque est réelle.</p>	<p>Le numéro illustre l'univers choisi La combinaison des trois familles est constante, maîtrisée. L'utilisation de l'espace renforce l'univers retenu. Les rapports entre acteurs sont construits et assumés dans chaque tableau.</p> <p>6,5 - 8</p> <p>L'acteur communique L'élève est totalement engagé dans son rôle. Les formes techniques et corporelles sont maîtrisées et au service du propos. La prise de risque est optimale et maîtrisée.</p>
4	Efficacité dans le rôle de juge	<p>0 - 4</p> <p>Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire est partiel et proche d'un jugement de valeur.</p>	<p>4,5 - 6</p> <p>Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire permet une amélioration de la deuxième prestation.</p> <p>2 - 3</p>	<p>6,5 - 8</p> <p>Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations.</p> <p>3,5 - 4</p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication		L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.	
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique		L'élève respecte et apprécie toute prestation.	
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences		L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.	
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions			

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : DANSE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Composer et présenter une chorégraphie collective en choisissant des procédés de composition et des formes corporelles variées et originales en relation avec le projet expressif. Apprécier les prestations de façon argumentée à partir de quelques indicateurs simples.		Un groupe de 2 à 5 élèves élabore une chorégraphie collective d'une durée de 1 à 2 minutes et la présente deux fois dans un espace scénique défini. Un public d'élèves apprécie les prestations. La seconde présentation prend en compte les observations des spectateurs. Un lien pourra être réalisé avec l'enseignement d'histoire des arts.	

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	Qualité de la prestation (projet collectif et expressif)	Chorégraphie simple sans propos Utilisation des procédés de composition très limitée. Dimension collective réduite (absence d'unité dans la prestation, pauvreté des relations, etc.). 0 - 4	Chorégraphie construite au service du thème Les procédés de composition sont variés et exploités (utilisation de 2 des 3 dimensions de l'espace). Les moments d'unisson sont maîtrisés, d'autres relations sont explorées. 4,5 - 6	Chorégraphie expressive, riche et originale L'espace est habité dans toutes ses dimensions. La diversité des relations entre danseurs renforce l'expression du thème. 6,5 - 8
8	Qualité de l'interprétation (projet individuel, émoitonnel)	Le danseur récite sa danse Les gestes manquent de précision et de contrôle. Présence discontinue, esquive du regard. 0 - 4	Le danseur vit sa danse L'engagement corporel investit les variables liées à l'énergie, l'espace et le temps. L'engagement est constant, le danseur est appliqué. 4,5 - 6	Le danseur communique La pertinence de l'engagement corporel est au service du propos (parti pris assumé). L'implication est totale. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle de spectateur	Le jugement est partiel Le jugement est imprécis. L'argumentaire est partiel et proche d'un jugement de valeur. 0 - 1,5	Le jugement est argumenté Le jugement s'effectue sur les points essentiels de la prestation. L'argumentaire permet une amélioration de la deuxième prestation. 2 - 3	Le jugement est pertinent Le jugement identifie des indicateurs différenciés et variés. L'argumentaire sert l'efficacité des prestations. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items		
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication		L'élève communique de manière adaptée lors des temps de création et de jugement.		
Compétence 5 : Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences		L'élève respecte et apprécie toute prestation.		
Compétence 7 : S'engager dans un projet collectif, assumer des rôles		L'élève s'implique au sein du groupe dans les trois rôles.		

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : BASKET-BALL

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.</p>		<p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps. Équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concentration sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du basket-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : plus de 3 secondes dans la raquette, possibilité, sur tir raté, d'une deuxième chance avec une défense placée, création d'une situation de surnombre avec un défenseur en retard. Bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0, notamment shoot en course, ou sur une attaque placée, et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, la balle à deux mains au-dessus de la tête rend invulnérable, etc.).</p>	

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	Efficacité collective dans le gain du match Gains des matchs sur 6 points sur 2 points	Jeu direct Jeu simple lié à la progression du ballon vers le panier adverse. 0 - 2,5	Jeu simple, en contre-attaque ou placé Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque ou en attaque placée. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5	Jeu varié, en contre-attaque ou placé Attaque intentionnelle de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 5 - 6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent et peu collectif Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur permettant le jeu rapide ou placé Fait un choix entre attaque placée et contre-attaque. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Identifie les situations de tir sous le panier en 1 contre 0. 4 - 6	Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu ou l'accélére Contribue à la progression du ballon et tire en situation favorable. 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assumés Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide 2 - 3	Rôles assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication		L'élève transmet de façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.	
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective		L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garants du plaisir de jouer dans des conditions équitables.	
Compétence 7 : S'intégrer et coopérer dans un projet collectif Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : FOOTBALL

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
	Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.		Matches à effectif réduit comportant 2 mi-temps sur un terrain aux dimensions adaptées, avec une cible réduite en largeur et hauteur. Constitution d'équipes dont le rapport de force est équilibré, a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concentration sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent tous dans les rôles : joueur, observateur, co-arbitre de champ et de touche. Les règles essentielles du football à 7 sont utilisées avec des aménagements pouvant être mise en place pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : une surface de réparation faisant office de surface de hors-jeu, l'engagement réalisé par le gardien depuis sa surface, les remises en jeu s'effectuent au pied, des résultats de matchs relatifs à un double ou triple score, observation des possessions de ballon, tirs et buts, une balle bloquée rend invulnérable tant que l'on est à l'arrêt, etc.).
	Points	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20
	Indicateurs de compétence		
8	Efficacité collective dans le gain du match sur 6 points Gains des matchs sur 2 points	Jeu direct et en réaction Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse. 0 - 2,5	Jeu simple assurant la progression du ballon par une continuité d'actions Progression et conservation de la balle permettant des tirs en situation favorable, par une continuité des actions. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 - 4,5
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur interrompt et peu collectif Contrôles et conduites de balle assurant la progression du ballon vers l'avant. Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur permettant la continuité des actions Favorise la progression de la balle, tire en situation favorable. Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. 4 - 6
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 6,5 - 8

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 :	Formuler clairement un propos simple Participer à un débat, à un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision d'arbitrage. Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort.	
Compétence 6 :	Respecter les règles de la vie collective	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables.	
Compétence 7 :	Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : HAND-BALL

<p>Compétences attendues de niveau 2</p> <p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.</p>	
<p>Principes d'élaboration de l'épreuve</p> <p>Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps, entre équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concentration sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du hand-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence. Par exemple : possibilité à chaque but d'une deuxième chance avec une défense placée et création d'une situation de surnombre provoquée par un engagement du but avec un défenseur en retard ; bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0 sur une attaque placée et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, etc.</p>	

<p>Éléments à évaluer</p> <p>Indicateurs de compétence</p>		<p>Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence</p> <p>20</p>	
<p>Points</p> <p>8</p>	<p>Efficacité collective dans le gain du match</p> <p>sur 6 points sur 2 points</p>	<p>Jeu direct</p> <p>Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse.</p> <p>0 - 2,5</p>	<p>Jeu varié, en contre-attaque ou placé</p> <p>Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.</p> <p>5 - 6</p>
<p>8</p>	<p>Efficacité individuelle dans l'organisation collective</p>	<p>Joueur intermittent et peu collectif</p> <p>Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.</p> <p>0 - 3,5</p>	<p>Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées</p> <p>Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. Pose le jeu, ou l'accélère. Contribue à la progression du ballon et aux tirs en situation favorable.</p> <p>6,5 - 8</p>
<p>4</p>	<p>Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur</p>	<p>Rôles insuffisamment assurés</p> <p>Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.</p> <p>0 - 1,5</p>	<p>Rôles assurés</p> <p>Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.</p> <p>3,5 - 4</p>

<p>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</p>	
<p>Compétence 1 : Participer à un débat, à un échange verbal</p>	<p>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</p> <p>L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision qu'elle soit d'arbitrage ou bien un choix d'action.</p>
<p>Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective</p>	<p>L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantant le plaisir de jouer dans des conditions équitables.</p>
<p>Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions</p>	<p>L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité. Participation active à l'élaboration d'une stratégie et d'un projet de jeu en match.</p>

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : RUGBY

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant des actions offensives basées sur l'alternance de jeu en pénétration ou en évitement face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible la progression du ballon. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage. Observer et co-arbitrer.</p>		<p>Matchs à 6 contre 6 (jusqu'à 8 selon l'effectif de la classe) sur un terrain de largeur adaptée au nombre de joueurs. Les équipes sont de rapport de force équilibré a priori, et peuvent être changées entre les matchs. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre au large ou au près.</p> <p>Les règles essentielles du rugby à 7 sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : pas de jeu au pied, points pour des zones franchies, touches à la main, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, etc.).</p>	

Éléments à évaluer		Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
Indicateurs de compétence				
8	Efficacité collective dans le gain du match	Jeu en gagne terrain Jeu simple lié à la progression du ballon dans l'axe, vers l'en-but adverse.	Jeu en pénétration ou en évitement Enchaînement des actions offensives basées sur l'alternance de jeu en pénétration ou en évitement. Utilisation d'un rapport de force favorable.	Jeu varié en pénétration, ou en évitement Attaque intentionnelle de la ligne d'avantage, en alternant rapidement évitement et pénétration en s'adaptant constamment au rapport de force.
8	Gains des matchs sur 6 points sur 2 points	Joueur intermittent et peu collectif Avance vers la cible le ballon en main, mais ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.	Joueur engagé en groupé pénétrant et déployé court par des actions simples Assure la conservation du ballon, ou transmet celui-ci. Bloque en contrôlant l'offensive adverse.	Joueur engagé en groupé pénétrant et déployé par des actions variées Bonifie les balles au contact, au près et au large. Contribue au franchissement de la ligne d'avantage et stoppe l'offensive adverse.
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.	Rôles assurés Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.	Rôles assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile		L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec une grande fiabilité. Les informations ainsi collectées permettent ainsi d'offrir des informations pertinentes pour la régulation du projet de jeu de l'équipe observée à la mi-temps.	
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité		L'élève démontre la maîtrise des contenus moteurs et sociaux relatifs à la préservation de l'intégrité physique et morale des joueurs. Il montre une maîtrise de ses émotions et de ses relations avec les autres. Il n'a pas été exclu plus d'une fois.	
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : VOLLEY-BALL

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant, en situation favorable, l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et co-arbitrer.</p>		<p>Matches à effectifs réduits, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concentration sont prévus. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du volley-ball sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : un service aménagé (ballon lancé à deux mains depuis la zone arrière), jeu en 2 contre deux, blocage bref du ballon relancé dans l'instant à deux mains au-dessus de la tête sur la première ou deuxième touche de balle, autorisation d'une double touche...</p>	
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	
8	Efficacité collective dans le gain du match Gains des matchs sur 6 points sur 2 points	Jeu en réaction Actions souvent individuelles de renvoi chez l'adversaire. 0 - 2,5	Construction collective de l'attaque Progression de la balle vers une zone de renvoi favorable. 3 - 4,5
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur interrompt ou devant bénéficié de règles aménagées Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. 0 - 3,5	Joueur efficace en situation favorable Conserve la balle ou offre une solution de passe. Renvois placés ou accélérés, en situation favorable. 4 - 6
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assurés Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide 2 - 3
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Participer à un débat, un échange verbal		L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer les choix réalisés dans les différents rôles (joueur, arbitre, observateur). Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort.	
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile		L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec une grande fiabilité. Les informations ainsi collectées permettent ainsi d'offrir des informations pertinentes pour la régulation du projet de jeu de l'équipe observée au temps mort.	
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BADMINTON

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.</p>		<p>Matches en simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre. Les règles essentielles du badminton sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'Apsa, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : alternance du service à chaque point, les points gagnés de façon spécifique et bonifiés - sur la continuité, l'efficacité du service, ou la variété des coups et trajectoires), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc.</p>	
<p>Points</p> <p>Éléments à évaluer Indicateurs de compétence</p>		<p>Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence</p> <p>20</p>	
8	<p>Efficacité dans le gain des points et des rencontres</p> <p>Gains des matchs sur 2 points</p>	<p>0</p> <p>Marque sur renvois sécuritaires Beaucoup de points marqués sur frappes variées, ou fautes adverses.</p> <p>0 - 2,5</p>	<p>Marque sur ruptures par frappes variées Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture.</p> <p>3 - 4,5</p> <p>5 - 6</p>
8	Efficacité dans la construction du point	<p>Joueur de renvoi Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre.</p> <p>0 - 3,5</p>	<p>Joueur constructeur du point Exécute et reproduit des tactiques stéréotypées. Réalise des frappes et trajectoires différenciées.</p> <p>4 - 6</p> <p>6,5 - 8</p>
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire	<p>Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les volants difficiles à juger. Conseils anecdotiques.</p> <p>0 - 1,5</p>	<p>Rôles multiples assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Repère un point fort ou point faible adverse et conseille un enchaînement de frappes, dès la mise en jeu.</p> <p>3,5 - 4</p>
<p>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</p>		<p>Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items</p>	
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile		L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.	
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective		L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Il respecte et fait respecter les règles et gère les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).	
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions		L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement en petits groupes autonomes. Il analyse la pratique d'un camarade pour tenter de proposer un projet d'action simple pour mettre en œuvre une stratégie en match.	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : TENNIS DE TABLE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu, pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant les premiers effets sur la balle notamment au service. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.</p>		<p>Matches de simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les règles essentielles du tennis de table sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'Apsa, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : les points gagnés de façon spécifique et bonifiés - sur la continuité, l'efficacité du service, la variété des frappes et trajectoires, ou les effets utilisés), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc.). Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.</p>	
Points	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	
	Indicateurs de compétence		20
8	Efficacité dans le gain des points et des matchs Gains des matchs sur 2 points sur 6 points	Marque sur renvois sécuritaires Beaucoup de points marqués sur des balles placées, ou fautes adverses. 0 - 2,5	Marque adaptée à la situation de jeu Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution. 5 - 6
8	Efficacité dans la construction du point	Joueur de renvoi Frappes de renvoi de la balle souvent au centre de la table adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre. 0 - 3,5	Joueur constructeur de points variés Attaque intentionnelle de la cible. Les coups et trajectoires des balles sont placés, ou accélérés en fonction de l'évolution de la situation de jeu. 6,5 - 8
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire	Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les balles difficiles à juger. Conseils anecdotiques. 0 - 1,5	Rôles multiples assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Repère un point fort ou point faible adverse et conseille un enchaînement de frappes, dès la mise en jeu. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité

Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser de l'information utile	L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.
Compétence 6 : Respecter et mettre en œuvre les règles de la vie collective	L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Il respecte et fait respecter les règles et gérer les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BOXE FRANÇAISE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
<p>Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.</p>		<p>Assauts de 2 à 3 minutes de plusieurs rounds, dans lesquels des thèmes peuvent être proposés assurant l'équité des chances de victoire.</p> <p>L'appariement des élèves doit assurer un rapport de force équilibré a priori.</p> <p>Au cours de l'assaut des phases de concertation sont prévues, dans lesquelles au moins un conseiller prend en charge un tireur. Les élèves passent tous dans les rôles : tireur, arbitre, juge, observateur et conseiller.</p> <p>Les règles essentielles de la boxe française sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : la cible de la tête peut être interdite, les points, gagnés de façon spécifique, bonifiés, la valeur des assauts hiérarchisée en fonction de contrats de touches ou d'enchaînements réussis, la cotation de points spécifiques par rapport à la hauteur des touches et le type d'armes, les assauts à initiative alternée, les assauts pieds ou poings seuls, etc.</p>	
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	
8	Efficacité dans le gain de l'assaut sur 6 points sur 2 points	Touches isolées Quelques actions efficaces marquant des points. Actions contrôlées et à distance. 0 - 2,5	Touches enchaînées Grand volume d'enchaînements avec une efficacité relative pour marquer des points. 3 - 4,5
8	Efficacité du tireur dans ses enchaînements	Tireur impulsif aux actions isolées ou désordonnées Intention de toucher sans se faire toucher de façon univoque. Les touches sont contrôlées mais isolées. 0 - 3,5	Tireur réalisant des enchaînements simples Intention de placer des enchaînements en combinant différentes lignes de frappes et d'armes en attaque et en défense. 4 - 6
4	Efficacité dans les rôles d'arbitre, de juge, d'observateur et de conseiller	Rôles insuffisamment assurés Recueille des cotations des points et des données insuffisamment fiables. Engagement timide en tant qu'arbitre, tout en assurant la sécurité. Encourage son camarade. 0 - 1,5	Rôles multiples assurés Recueille des cotations des points et des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Optimise les repos en proposant des stratégies. 3,5 - 4
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication		L'élève assume une prise de parole par rapport à leurs jugements vis-à-vis des tireurs observés pour coter les actions ou conseiller sur le choix d'une tactique offensive (enchaînements privilégiés de touches, etc.) ou d'une tactique défensive (enchaînement en riposte ou contre-attaque, etc.)	
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité		L'élève se met en accord sur la validation et la cotation des touches, pour justifier ses choix à partir des critères donnés et accepter les conseils d'autrui durant une pause, au cours des assauts. Il accepte d'affronter différents adversaires et respecte le rituel de l'assaut. L'élève démontre qu'il contrôle ses touches sur leurs adversaires dans leurs actions offensives et défensives (en riposte ou contre) ou qu'il maîtrise des actions de blocages et parades. Il préserve ainsi son intégrité physique et celle de leurs camarades pendant les assauts.	

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : LUTTE

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve	
Rechercher le gain d'un combat debout en exploitant des opportunités et en utilisant des formes d'attaques variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.		Combats en plusieurs manches avec ou sans positions imposées assurant l'équité des chances de victoire. L'appariement des élèves doit assurer un rapport de force équilibré a priori. Au cours du combat des phases de concertation sont prévues dans lesquelles au moins un conseiller prend en charge un combattant. Les élèves passent dans tous les rôles : combattant, arbitre, secrétaire et conseiller. Les règles essentielles de la lutte sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : des points, gagnés de façon spécifique, bonifiés, la valeur des affrontements hiérarchisée en fonction de contrats de prises réussies, des cotations de points spécifiques, l'exploitation de manches avec des contrôles variés pour montrer différentes formes d'attaque...	
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	
8	Efficacité dans le gain du combat sur 6 points Gains des combats sur 2 points	Points marqués sur attaques variées Grand volume de formes d'attaque avec une efficacité relative pour marquer des points. 3 - 4,5	Points marqués sur toutes les opportunités Efficacité réelle des actions pour marquer des points. 5 - 6
8	Efficacité du combattant dans ses formes d'attaques	Combattant ne prenant pas en compte l'adversaire Reste souvent à distance, ou agit en force. Réalise des contrôles et des formes de corps au sol. 0 - 3,5	Combattant opportuniste variant ses attaques Exploite les opportunités essentiellement visuelles données par l'adversaire pour réaliser des formes d'attaques variées. 4 - 6
4	Efficacité dans les rôles d'arbitre, de juge, d'observateur et de conseiller	Rôles insuffisamment assurés Recueille des cotations de points insuffisamment fiables. Engagement timide en tant qu'arbitre, tout en assurant la sécurité. Encourage son camarade. 0 - 1,5	Rôles multiples assurés Recueille des cotations des points et des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Optimise les repos en proposant des stratégies. 6,5 - 8 3,5 - 4
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items	
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication		L'élève assume une prise de parole par rapport à leurs jugements vis-à-vis des lutteurs observés pour coter les actions ou conseiller sur le choix d'un contrôle de départ ou d'une tactique offensive (exploitation d'opportunité, formes de corps, enchaînements...).	
Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité		L'élève se met en accord sur la cotation des actions, pour justifier ses choix à partir des critères donnés pour les coter et accepter les conseils d'autrui durant une pause, au cours des combats, il accepte le contact avec différents adversaires et respecte le rituel de combat. L'élève démontre qu'il contrôle ses adversaires dans leurs actions offensives jusqu'au sol. Ils préservent ainsi l'intégrité physique de leurs camarades pendant le combat.	