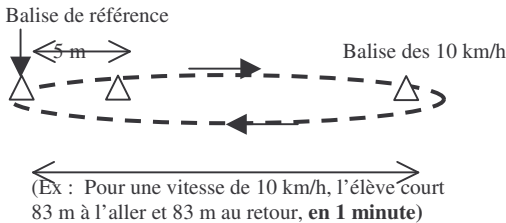


COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE :		
<b>NIVEAU 1</b> Maîtriser la conduite des engins en adoptant des attitudes corporelles dégagées des strictes contingences techniques. S'approprier les codes de base lors de la construction et de la représentation d'un numéro. Expérimenter des formes de virtuosité et tenter d'y associer un style de personnage.		A travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les élèves par groupe de 3 à 5 présentent un numéro collectif en explorant <i>individuellement</i> , successivement ou conjointement les jeux de funambule/équilibriste, acrobate et jongleur (au moins un coup de projecteur pour chaque élève).  La troupe mixte (dans toute la mesure du possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes (même très simples : nez, masque, gants, chapeau, chaussettes...), articule les spécialités circassiennes, et met en scène des personnages sur un univers sonore. Le numéro dure entre 3 et 6 minutes.		
<b>NIVEAU 2 :</b> Utiliser toutes les ressources du lieu d'évolution: espaces, engins, ressources sonores....., et les interférences entre partenaires, pour provoquer l'adhésion des spectateurs à une création originale où des personnages déploient différentes formes de virtuosité.		Chaque troupe se réapproprie l'espace disponible (environ 8m sur 8m) en délimitant sa piste, en disposant son matériel, en créant son univers par des objets, des accessoires, en maintenant son public derrière une ligne imaginaire ou matérialisée. La troupe et le spectacle ont un nom : ils sont annoncés. La troupe et le spectacle ont une affiche, un programme.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	<b>Interprétation : la prise de risque et l'engagement moteur</b>  5/10	La prise de risque est minimale ou excessive : l'élève reproduit des formes techniques simples ou limite son engagement à une seule famille. Les réalisations ne remettent pas en question l'équilibre habituel ou au contraire celui-ci est constamment menacé. Les registres et jeux d'équilibre, de jonglage, d'acrobatie, d'acteur sont réduits et juxtaposés.	La prise de risque est calculée, pas toujours maîtrisée. L'élève combine et articule plusieurs techniques ou au contraire en exploite finement une seule. Le passage individuel laisse apparaître une certaine virtuosité, des créations originales et personnelles.	La prise de risque est à la fois physique, technique et affective et l'émotion naît de cette articulation. L'élève a délibérément construit son interprétation à partir d'une ou plusieurs dimensions circassiennes (spécialisation, virtuosité, passings, combinaison de spécialités, innovation, détournements d'objets...)  Le regard est posé, intentionnel.  La présence et la relation avec le spectateur sont palpables, continues.
	<b>Interprétation : la prise de risque et l'engagement affectif</b>  5/10	Le propos est récité, exécuté sommairement. Il est imprécis et laisse place à l'improvisation (trous de mémoire, répétitions...). Le regard est bas, fuyant, posé sur les partenaires. La réalisation s'effectue dans l'urgence : tics, précipitation. La présence est subie.	Plusieurs moments forts de rencontre entre l'artiste et le spectateur émaillent le propos : les formes techniques et les gestes choisis renvoient alors aux spectateurs une idée, une indication, un état, un sentiment. L'élève est présent, convaincant, « dedans », même s'il peut parfois « décrocher » . Le regard est devant, dans le public, sur les autres. L'élève prend son temps, place sa respiration.	
6/10	<b>Composition : création collective et mise en scène</b>	Le numéro témoigne d'une organisation spatiale et chronologique aléatoire et approximative. L'ensemble révèle davantage une succession, juxtaposition de séquences individuelles . Le monde sonore est un simple support musical. Les costumes et accessoires présents sont classiques et banals La présentation reste majoritairement frontale, statique.	Le numéro est structuré dans le temps et l'espace. Un choix avisé de formations, orientations, procédés de composition souligne ponctuellement le propos ; Le choix et l'utilisation des objets, accessoires, costumes sont fonctionnels. La musique est adaptée aux circonstances et indique les moments clés. L'espace est le plus souvent à deux dimensions.	Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (dimensions spatiales, monde sonore, accessoires, costumes, objets...). L'espace d'évolution intègre trois dimensions. La piste peut être circulaire. Des silences ou instants privilégiés font passer l'émotion.
4/10	<b>La démarche, le projet</b>	Le titre n'illustre, ne suggère, ni ne résume l'univers, le thème, l'intention. Il paraît étranger au spectacle, plaqué, seulement relié à une idée ponctuelle. Le programme aborde sommairement ou superficiellement les numéros, leur articulation. L'affiche illustre partiellement le spectacle, son thème. Quelques accessoires sont oubliés, ou mal positionnés. La préparation approximative du matériel ou des coulisses peut induire contretemps et adaptations relativement au filage du numéro.	Le titre éclaire et initie le spectateur. Le programme présente les artistes, leurs numéros. Il indique la logique de construction du spectacle. L'affiche a fait l'objet d'une recherche esthétique et originale. Le filage du numéro est continu, il ne souffre pas d'omissions, d'inversions, d'approximations matérielles. Certains moments clés, passages individuels ou collectifs font l'objet d'une attention et d'une finition particulière.	Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur les mots, le sens... Le programme et l'affiche reflètent un parti pris artistique original. Le filage du numéro est connu, anticipé, répété et peut faire l'objet de variations. L'absence ou l'échec d'un artiste ne déstabilise pas l'ensemble du numéro. Les objets (absents) les sentiments, les intentions sont illustrés, exprimés, suggérés clairement et collectivement.

## SAUVETAGE

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Nager longtemps et vite tout en franchissant, en immersion, une série d'obstacles variés et disposés régulièrement sur un parcours choisi. Au terme d'un effort intense, remorquer en surface, un objet préalablement immergé, sur un aller-retour, dont la distance est déterminée par le nageur.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Nager longtemps et vite tout en franchissant, en immersion, une série d'obstacles variés dont la disposition et la nature peuvent être incertaines. Au terme d'un effort intense, remorquer en surface, un mannequin, préalablement immergé, sur un aller-retour, dont la distance est déterminée par le nageur.</p>		<p><b>Epreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40m choisie par le candidat.</b> Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant au moins 8 obstacles à franchir. Ces obstacles sont orientés verticalement par rapport à la surface imposant une immersion d'environ 1m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout contact avec un obstacle est pénalisé. Le nombre de tentatives de franchissement est limité à 10 sur l'ensemble du parcours. Le jour de l'épreuve, la disposition des obstacles est incertaine, le candidat en prend connaissance peu de temps avant le début de l'épreuve.</p> <p>Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin choisi immergé à environ 2m de profondeur, et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller retour en temps limité (1 minute maximum). Pour chaque passage, deux mannequins au moins sont immergés; le candidat identifie celui choisi dans son projet. Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, nombre d'obstacles franchis, type de mannequin remorqué (enfant ou adulte).</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT De 0 à 9	NIVEAU 1 De 10 à 15	NIVEAU 2 De 16 à 20
12 /20	<p><b>Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles</b></p> <p><b>Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti</b></p>	<p>Moins de 7.15 (G), 8.00 (F) 0,5 pt 6.45 (G), 7.30 (F) 1 pt 6.15 (G), 7.00 (F) 1,5 pt 5.45 (G), 6.30 (F) 2 pts</p> <p>. Dépassement de temps ( plus de 5 '' ) ou arrêt avant la fin du retour : 0 pt</p> <p>. Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 10 m : 1 pt</p> <p>. et distance supérieure à 15 m : 2 pts</p>	<p>Moins de 5.30 (G), 6.15 (F) 2,5 pts 5.15 (G), 6.00 (F) 3 pts 5.00 (G), 5.45 (F) 3,5 pts 4.45 (G), 5.30 (F) 4 pts</p> <p>. Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 20 m : 3 pts</p> <p>. Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 25 m : 4 pts</p>	<p>Moins de 4.30 (G), 5.15 (F) 4,5 pts 4.15 (G), 5.00 (F) 5 pts 4.00 (G), 4.45 (F) 5,5 pts 3.45 (G), 4.30 (F) 6 pts</p> <p>. Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 30 m : 5 pts</p> <p>. Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m : 6 pts</p>
05/20	<p><b>Nombre d'obstacles franchis</b> Les contacts avec les obstacles sont autorisés mais pénalisés chacun d'un demi point.</p> <p><b>Nature de l'objet remorqué</b></p>	<p>2 : 0,5 pt 3 : 1 pt 4 : 1,5 pts</p> <p>Mannequin enfant, dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 0,5 pt</p>	<p>5 : 2 pts 6 : 2,5 pts</p> <p>Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 1pt</p>	<p>7 : 3 pts 8 : 3,5 pts</p> <p>Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées : 1,5 pts</p>
03/20	<b>Conformité au projet annoncé</b>	<p>Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans le nombre d'obstacles franchis. Plus d'1 obstacle de différence. : 0 pt 1 obstacle de différence : 1 pt</p>	<p>Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans le nombre d'obstacles franchis mais la performance chronométrée varie (écart de 10" à 20" en plus ou en moins) : 2 pts</p>	<p>Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé et pour la performance chronométrée (écart toléré de plus ou moins 10'') : 3 pts</p>

## COURSE EN DURÉE

<p><b>Compétences attendues :</b></p> <p><b>Niveau 1 :</b> Produire une charge physiologique sur soi en relation avec des effets différés (à court terme)</p> <p><b>Niveau 2 :</b> Concevoir et mettre en œuvre un projet d'entraînement personnalisé adapté à un contexte de vie physique et en rapport avec des effets différés attendus (à moyen terme)</p> <p><b>Schéma de principe :</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>Tout autre dispositif est accepté</b> dès lors qu'il permet le passage de <b>tous</b> les candidats, <b>auprès de la balise de référence</b>, à <b>chaque minute</b>.</p>	<p><b>Principes d'élaboration de l'épreuve :</b></p> <p>L'épreuve se réalise 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 18 km/h. D'autres balises seront installées pour marquer les vitesses de 5km/h à 18km/h. La règle impose à tous les coureurs de repasser à chaque minute dans une zone autour de la balise de référence (5m d'avance ou de retard sont acceptés). <i>Le dispositif est décrit ci-contre.</i></p> <p>Le candidat doit construire en début de séance le projet de <u>sa séance d'entraînement</u>, prévue sur un temps de 30 minutes. Il devra choisir, parmi les trois objectifs proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme :</p> <p><b>obj.1 :</b> Accompagner un objectif sportif en rapport avec des échéances</p> <p><b>obj.2 :</b> Développer un état de santé de façon continue.</p> <p><b>obj.3 :</b> Rechercher les moyens d'une récupération ou d'une détente ou d'une aide à la perte de poids</p> <p>Dans le projet présenté, le candidat précise l'objectif choisi 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, et ses sensations, avant de commencer l'épreuve. Ses temps de course ou de récupération seront toujours un multiple de 1 minute et il devra procéder à au moins 3 changements d'allure 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 à la balise de référence et éventuellement lui rappelle 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>Puis, à 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 ou oral sur la qualité de son entraînement. Il explique éventuellement les écarts entre projet et réalisation. Il situe en conclusion, cette séance dans l'ensemble de son programme d'entraînement (passé et à venir).</p> <p>La séance se déroule donc, après échauffement, en 2 temps de 30 minutes pour permettre le passage de 2 groupes d'élèves. Une fiche individualisée fait apparaître l'objectif personnel poursuivi, la VMA et permet l'écriture de cette séance d'entraînement, de sa réalisation effective, ainsi que des commentaires et conclusions. Cette fiche est un outil pour évaluer <b>Concevoir</b> et <b>Analyser</b>.</p>			
POINTS	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	<b>Produire</b> un effort adapté à ses ressources et à son objectif (c'est évaluer que l'élève se connaît et qu'il est capable de réaliser le jour J ce qu'il a prévu) c'est la partie révélatrice, quel que soit l'objectif retenu, de l'intégration d'allures de courses.	Le volume total de course n'est réalisé qu'à 80% de ce qui était annoncé. Les vitesses annoncées ne sont pas maîtrisées : plus de 10 passages (sur les 30) à la balise de référence ne sont pas satisfaisants (plus de 5m d'avance ou de retard ou de fortes accélérations ou décélérations à la balise de référence) Les récupérations prévues sont mal contrôlées.	Le volume total de course est réalisé au moins à 90% de ce qui était annoncé. Les vitesses annoncées sont maîtrisées : Entre 20 et 26 passages à la balise de référence (sur les 30) sont satisfaisants pour l'objectif 1 et 3. entre 19 et 25 passages satisfaisants pour l'objectif 2. Les récupérations prévues sont réalisées	Le volume total de course est réalisé Les vitesses annoncées sont maîtrisées : Entre 27 et 30 passages sont satisfaisants sur l'ensemble de l'épreuve pour l'objectif 1 et 3. entre 26 et 30 passages satisfaisants pour l'objectif 2. Les récupérations prévues sont réalisées
7/20	<b>Concevoir</b> et mettre en œuvre une séquence de 30 minutes prévoyant, les temps de course et intensités, les temps et types de récupérations, en fonction de objectif annoncé. C'est évaluer l'intégration (pour soi) de connaissances sur l'entraînement.	Le projet d'entraînement n'est pas cohérent par rapport à l'objectif annoncé. 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 récupération inadaptés. Le candidat ne sait pas justifier ses choix.	Le projet et les différents éléments le composant sont dans l'ensemble justifiés et cohérents : choix d'allures de course, de temps de récupération, adaptés à la VMA de l'élève et adaptés aux effets visés. Dans son commentaire, le candidat sait expliquer ses options par des connaissances générales sur l'entraînement et par ses sensations	Le projet et les éléments le composant, sont ici tout à fait adaptés à l'objectif annoncé et au potentiel réel (VMA) du candidat. La séance est originale, justifiée par des connaissances précises sur l'entraînement, la diététique et par l'analyse de ses sensations.
3/20	<b>Analyser</b> 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 ? »	Bilan sommaire ou partiellement erroné Pas d'adaptation envisagée	Bilan effectué Adaptation justifiée à partir de sensations éprouvées ou des connaissances sur l'entraînement et la diététique	Bilan expliqué Adaptation justifiée à partir des sensations éprouvées et des connaissances sur l'entraînement, la diététique

## DISQUE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b> Se préparer et réaliser avec un nombre limité de tentatives et en exploitant l'augmentation de l'élan, la meilleure performance, en communiquant à l'engin la plus grande vitesse d'envol, sous un angle d'envol optimal et avec un placement optimal du disque sur la trajectoire.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Conduire un projet d'amélioration technique afin de réaliser, en un nombre limité de tentatives, la meilleure performance, en utilisant un élan complet pour communiquer à l'engin la plus grande vitesse d'envol, sous un angle d'envol optimal et avec un placement optimal du disque sur la trajectoire.</p>		<p>Chaque élève réalise six essais avec élan (déplacement des appuis et rotation) L1 = meilleur lancer L2 = 2<sup>ème</sup> meilleur lancer L3 = 3<sup>ème</sup> meilleur lancer Chaque élève est noté :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour 50 % sur le meilleur lancer (L1) -&gt; prise en compte de l'efficacité dans la performance</li> <li>- pour 30 % sur la moyenne des trois meilleurs lancers (L1, L2 et L3) -&gt; prise en compte de la régularité des performances (performances stabilisées)</li> <li>- pour 20 % sur l'écart au projet. L'élève remplit avant l'épreuve une fiche où il indique la performance visée.</li> </ul> <p>Poids des engins : 1 kg pour les filles, 1 kg 500 pour les garçons. Cas d'essai nul : se référer au règlement officiel.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
<b>10/20</b>	<p><b>Meilleure performance réalisée = L1</b></p> <p>Exemple :</p> <p>Pour un garçon : L1 = 18.80 m → 4.5/10 Pour une fille : L1 = 18.80 m → 06.5/10</p>	Note /20	Note /10	Filles	Garçons	Note /20	Note /10	Filles	Garçons	Note /20	Note /10	Filles	Garçons
		01	0.5	9.50	11.20	10	5	15.20	20.00	16	8	22.00	28.00
		02	1	10.00	12.20	11	5.5	16.30	21.50	17	8.5	23.00	29.50
		03	1.5	10.50	12.80	12	6	17.40	23.00	18	9	24.00	31.00
		04	2	11.10	13.40	13	6.5	18.50	24.50	19	9.5	25.00	32.50
		05	2.5	11.70	14.00	14	7	19.60	25.00	20	10	26.00	34.00
		06	3	12.30	15.20	15	7.5	20.80	26.50				
		07	3.5	12.90	16.40								
		08	4	13.50	17.60								
		09	4.5	14.10	18.80								
<b>06/20</b>	<p><b>Moyenne des trois meilleurs lancers : L1 - L2 - L3</b></p> <p>Exemple :</p> <p>Pour un garçon : L1 = 18.80 m      L2 = 18 m      L3 = 17.50 m Soit 54.30 m : 3 = 18.10 m → 3 / 6</p> <p>Pour une fille : L1 = 18.80 m      L2 = 16.00 m      L3 = 15.10 m Soit 49.90 m : 3 = 16.63 m → 3.9 / 6</p>	Note /20	Note /06	Filles	Garçons	Note /20	Note /06	Filles	Garçons	Note /20	Note /06	Filles	Garçons
		01	0.30	8.20	9.00	10	3.00	13.50	17.60	16	4.80	19.60	25.00
		02	0.60	8.90	10.00	11	3.30	14.10	18.80	17	5.10	20.80	26.50
		03	0.90	9.50	11.00	12	3.60	15.20	20.00	18	5.40	22.00	28.00
		04	1.20	10.00	12.20	13	3.90	16.30	21.50	19	5.70	23.00	29.50
		05	1.50	10.50	12.80	14	4.20	17.40	23.00	20	6.00	24.00	31.00
		06	1.80	11.10	13.40	15	4.50	18.50	24.50				
		07	2.10	11.70	14.00								
		08	2.40	12.30	15.20								
		09	2.70	12.90	16.40								
<b>04/20</b>	<p><b>Écart entre la moyenne visée des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée des 3 meilleurs lancers</b></p> <p>Exemple pour un garçon : Performance visée = 20 m      Performance réalisée = 18.10 m Ecart = 1.90 m → 2.5 / 4</p> <p>Exemple pour une fille : Performance visée = 17.70 m      Performance réalisée = 16.63 m Ecart = 1.07 m → 3 / 4</p>	<p>3 m = 0 point</p> <p>&gt; 2.50 m ≤ 3 m = 1 point</p>				<p>&gt; 2 m ≤ 2.50 m = 2 points</p> <p>&gt; 1.50 m ≤ 2 m = 2.5 points</p>				<p>&gt; 1 m ≤ 1.5 m = 3 points</p> <p>≤ 1 m = 4 points</p>			

**COMMENTAIRES :**

. Fin de l'exemple garçon : 4,5 + 3 + 2,5 = 10 / 20  
. La cotation de la performance se fait en référence à l'échelon du barème immédiatement inférieur.

Fin de l'exemple fille : 6.5 + 3.9 + 3 = 13.4 / 2

RELAIS-VITESSE

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE														
<p><b>Niveau 1 :</b> Se préparer et réaliser, avec un nombre limité de tentatives, les meilleures prestations possibles, en optimisant la transmission du témoin entre un donneur et un receveur, dans un relais 2 x 40 m tout en occupant les 2 rôles .</p> <p><b>Niveau 2 :</b> Conduire un projet d'amélioration technique afin de réaliser, avec un nombre limité de tentatives, les meilleures prestations possibles, en optimisant la transmission du témoin entre un donneur et un receveur, dans un relais 2 x 40 m , en occupant les 2 rôles, par la recherche et la maîtrise du risque optimal dans la construction de la marque .</p>		<p>2 séries de 2 RELAIS 2 x 40 m par équipe de 3</p> <p>L'épreuve consiste à réaliser pour chaque élève : 2 fois 40 m plat. Le temps retenu est le meilleur des 2 essais.</p> <p>Puis réaliser, par équipe de 3*, 2 séries de 2 fois 40 m dans le sens A-B, B-C, C-A , chaque élève passant 2 fois en tant que donneur et 2 fois en tant que receveur . Le temps retenu dans chacun des rôles est le meilleur des 2 essais.</p> <p>La zone de transmission est comprise entre les 30 m et les 50 m, avec la possibilité d'utiliser une pré-zone de 10 m</p> <p>Le départ peut s'effectuer à l'aide de starting-blocks.</p> <p>La zone de transmission ( de 20m) est aménagée de telle façon qu'apparaissent 4 zones de transmission d'égale distance de 5 m chacune.</p> <p>Avant chaque passage, les équipes déposent un projet de zone de transmission ( Z1, Z2, Z3, Z4 ).</p> <p><b>Une attention toute particulière est accordée à la qualité du chronométrage.</b></p> <p>*Dans le cas d'une impossibilité de trinôme, le binôme est accepté TA= temps additionné des 2 temps individuels ; TR= temps réalisé au cours du relais</p>														
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT					DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1					DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2				
<u>12 / 20</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meilleur des 2 essais sur 40 plat : <b>4 pts</b></li> <li>Meilleur des 2 essais sur le relais en tant que donneur : <b>4 pts</b></li> <li>Meilleur des 2 essais sur le relais en tant que receveur : <b>4pts</b></li> </ul>	<b>40mF</b>	<b>2x40F</b>	<b>40mG</b>	<b>2x40G</b>	<b>notes</b>	<b>40mF</b>	<b>2x40F</b>	<b>40mG</b>	<b>2x40G</b>	<b>notes</b>	<b>40mF</b>	<b>2x40F</b>	<b>40mG</b>	<b>2x40G</b>	<b>notes</b>
		8,55	17,40	6,70	12,65	<b>0,2</b>	7,40	14,00	5,85	11,00	<b>2,0</b>	6,90	13,00	5,52	10,40	<b>3,2</b>
		8,30	15,70	6,40	12,25	<b>0,4</b>	7,26	13,80	5,81	10,90	<b>2,2</b>	6,79	12,70	5,46	10,30	<b>3,4</b>
		8,05	15,10	6,22	11,85	<b>0,6</b>	7,16	13,60	5,78	10,80	<b>2,4</b>	6,67	12,40	5,40	10,20	<b>3,6</b>
		7,85	14,90	6,13	11,50	<b>0,8</b>	7,10	13,50	5,74	10,70	<b>2,6</b>	6,53	12,10	5,33	10,10	<b>3,8</b>
		7,75	14,70	6,08	11,40	<b>1,0</b>	7,04	13,40	5,66	10,60	<b>2,8</b>	6,30	11,80	5,24	10,00	<b>4,0</b>
		7,67	14,50	6,02	11,35	<b>1,2</b>	6,97	13,20	5,60	10,50	<b>3,0</b>					
		7,60	14,40	5,96	11,25	<b>1,4</b>										
		7,55	14,30	5,92	11,20	<b>1,6</b>										
		7,47	14,20	5,89	11,10	<b>1,8</b>										
<u>5 / 20</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'efficacité de la transmission liée à la <b>différence</b> entre la moyenne des temps du relais (TR) en tant que donneur(TRD) et tant que receveur(TRR) et le temps additionné des 2 temps individuels (TA)</li> <li>La formule : (TRD - TA + TRR - TA) /2</li> <li><b>attention : 2 barèmes différents en fonction de TA</b></li> </ul>	<b>si TA &gt;11,6</b>		<b>si TA ≤ 11,6</b>		<b>note</b>	<b>si TA &gt;11,6</b>		<b>si TA ≤ 11,6</b>		<b>note</b>	<b>si TA &gt;11,6</b>		<b>si TA ≤ 11,6</b>		<b>note</b>
		-0,05		-0,05		<b>0,25</b>	-0,62		-0,45		<b>2,5</b>	-0,90		-0,75		<b>4,00</b>
		-0,15		-0,10		<b>0,50</b>	-0,66		-0,50		<b>2,75</b>	-1,00		-0,80		<b>4,25</b>
		-0,25		-0,15		<b>0,75</b>	-0,70		-0,55		<b>3,00</b>	-1,10		-0,85		<b>4,50</b>
		-0,35		-0,20		<b>1,00</b>	-0,75		-0,60		<b>3,25</b>	-1,20		-0,90		<b>4,75</b>
		-0,40		-0,24		<b>1,25</b>	-0,80		-0,65		<b>3,50</b>	-1,30		-0,95		<b>5,00</b>
		-0,45		-0,28		<b>1,50</b>	-0,85		-0,70		<b>3,75</b>					
		-0,50		-0,32		<b>1,75</b>										
		-0,54		-0,36		<b>2,00</b>										
-0,58		-0,40		<b>2,25</b>												
<u>3 / 20</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La somme des écarts au projet de zone de transmission en prenant en compte les 4 essais réalisés</li> </ul>	3 zones d'écart = 1 pt plus de 3 zones = 0 pt 2 « hors zones » = 0 pt					2 zones d'écart = 1,5 pts 1 zone d'écart = 2 pts					1 zone d'écart aux projets et pas de « hors zone » =2,5 pts zones prévues respectées = 3 pts				

**BADMINTON SIMPLE**

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>Proposer, mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche.</p> <p><b>NIVEAU 1 :</b> En utilisant la production de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p> <p><b>NIVEAU 2 :</b> En utilisant la précision et la puissance des frappes, ainsi que les variations de rythme et la désinformation dans la production des trajectoires.</p>		<p>Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non de quatre à six joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins deux rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de deux sets gagnants de 9 points gagnants (comptabilisation sous forme de « tie-break » uniquement). Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
<b>10/20</b>	Volume et rythme de jeu	Le candidat joue souvent de face. La trajectoire du volant reçu est peu différente de la trajectoire du volant frappé. La fréquence de l'échange ne varie pas	La surface visée à l'occasion des services et des dégagements concerne le fond et les côtés du terrain adverse. Les amortis et les contre amortis sont rarement utilisés. La fréquence de l'échange est rapide.	Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Les amortis et contre amortis sont tentés. La fréquence de l'échange est rapide mais aussi variée.
	Déplacements et replacements	Les déplacements et placements sont tardifs et souvent courus. Les placements arrière aboutissent souvent à une chute.	Les déplacements rapides vers l'avant se terminent par des écrasements. Les déplacements arrière sont équilibrés dès que le candidat a un peu de temps. Les replacements s'effectuent au centre du terrain	Les déplacements sont rapides et équilibrés. Le candidat se replace immédiatement après la frappe, voire au cours de la frappe.
<b>7/20</b>	Gain des rencontres	A l'issue de l'épreuve les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule et, éventuellement des différences de scores. Des rencontres inter poules (par exemple entre le dernier de la poule A et le premier de la poule B) peuvent être envisagés pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : 0 à 3,5 points	Duel durant lequel le joueur cherche à rompre l'échange : 3,5 à 5 points	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : 5 à 7 points
<b>3/20</b>	Analyse des rencontres	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez l'adversaire ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (dégagement, amorti, contre amorti, drive, rush, main haute, latérale ou basse, service feinté...)	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance du service.

**COMMENTAIRES :** L'analyse des rencontres doit permettre au candidat de repérer les caractéristiques du jeu de son adversaire et du sien propre, de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité et de son niveau d'analyse tactique (en aucun cas elle ne doit donner lieu à une dissertation).

## COURSE DE DEMI-FOND

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>Se préparer pour effectuer une série de courses chronométrées afin de réaliser le meilleur temps sur la distance totale de course, en recherchant parallèlement à respecter un projet conçu et expérimenté lors des séances d'entraînement. Le niveau de performance (temps et écart au projet) reste moyen à assez satisfaisant.</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p> <p>Ce niveau atteste d'un bon développement des ressources énergétiques, de la capacité à gérer correctement des temps de récupération et à se rapprocher efficacement de son projet.</p>		<p>En demi-fond, chaque élève réalise trois courses de 500 m (récupération 10 mn maximum), chronométrées par un enseignant au 1/10 de seconde. Les élèves courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m.</p> <p>Avant l'épreuve, l'élève indique sur une fiche le temps visé sur le premier 500 m.</p> <p>Après la première course, il note sur sa fiche les temps visés pour les deux 500 m suivants.</p> <p>Le temps cumulé (somme des trois temps réalisés) compte pour 70 % de la note de demi-fond.</p> <p>L'écart au projet temps (somme des trois écarts temps visés / temps réalisés) compte pour 30%.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
		Note / 20	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note / 20	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note / 20	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons
14/20	<p><b>Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés</b> (barème différencié garçons-filles)</p> <p>Exemple : un garçon réalise 5'14 pour 1'50 + 1'45 + 1'39. Sa note est 10 / 20 (ou 7 / 14)</p>												
		01	0.7	10.50	8.05	10	7	7.20	5.14	16	11.2	5.55	4.29
		02	1.4	10.20	7.38	11	7.7	7.03	5.05	17	11.9	5.47	4.24
		03	2.1	9.50	7.11	12	8.4	6.47	4.56	18	12.6	5.41	4.19
		04	2.8	9.24	6.49	13	9.1	6.31	4.48	19	13.3	5.35	4.15
		05	3.5	8.59	6.28	14	9.8	6.17	4.40	20	14	5.30	4.10
		06	4.2	8.37	6.10	15	10.5	6.03	4.34				
		07	4.9	8.15	5.53								
		08	5.6	7.56	5.37								
		09	6.3	7.38	5.24								
06/20	<p><b>Écart au projet</b> (barème mixte)</p> <p>Exemple : il avait prévu 1'50 + 1'46 + 1'44. Réalisation de l'élève : 1'50 + 1'45 + 1'39 L'écart au projet est donc de 6 s ce qui correspond à la note 13 / 20 (ou 3,9 / 6)</p>			Écart en secondes Barème mixte			Écart en secondes Barème mixte			Écart en secondes Barème mixte			
		02	0.6	20.0	10	3.0	8.9	16	4.8	4.7			
		04	1.2	16.4	12	3.6	7.2	18	5.4	3.8			
		06	1.8	13.4	14	4.2	5.8	20	6.0	3.0			
		08	2.4	10.9									

## COMMENTAIRE :

Fin de l'exemple de notation : la note du candidat est  $7 + 4.5 = 11.5$

## COURSE DE HAIES

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>Se préparer et effectuer une série de courses chronométrées pour réaliser le meilleur temps sur la distance totale de course, en communiquant au corps la plus grande vitesse de déplacement et en limitant les pertes de vitesse associées à l'ajustement aux obstacles et à leur franchissement.</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p> <p>Conduire un projet de développement des ressources énergétiques utiles pour effectuer une série de courses chronométrées, afin de réaliser le meilleur temps sur la distance totale de course, en communiquant au corps la plus grande vitesse de déplacement et en limitant la baisse de vélocité ou d'amplitude sur la totalité du parcours.</p>		<p>Le 300 haies se déroule en deux parcours de 150 mètres haies (25 à 30 minutes entre les deux parcours). L'élève part avec ou sans starting-blocks mais le départ est commandé.</p> <p>Chaque 150 haies comprend six haies espacées de 20 m. Distance entre le départ et la première haie : 30 m ; distance entre la dernière haie et l'arrivée : 20 m. Hauteur des haies : 70 cm pour les filles, 84 cm pour les garçons (possibilité pour les élèves en difficulté de prendre des haies de 64 cm pour les filles et 76 cm pour les garçons. (Dans ce cas, la performance réalisée est diminuée de deux points)</p> <p>Chaque élève annonce avant chaque parcours le temps visé (projet temps) et son projet de jambe d'attaque sur la première haie.</p> <p>Il est noté pour 60% sur le temps cumulé des deux parcours.</p> <p>Pour 20% sur l'écart au projet temps (somme des deux écarts)</p> <p>Pour 20% sur la cohérence du projet jambe d'attaque de la première haie.</p> <p>En cas de chute, l'élève peut demander un troisième essai qui se déroulera 10 minutes après la chute</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
12/20	<b>Temps cumulé des deux parcours (barème filles et barème garçons)</b>  Exemple : Un garçon réalise 25.3 et 24.8. Son temps cumulé est 50.1 (note / 20 = 11.8 ou bien 7.1 / 12)	Note /20	Note /12	Temps (s) Filles	Temps (s) Garçons	Note /20	Note /12	Temps (s) Filles	Temps (s) Garçons	Note /20	Note /12	Temps (s) Filles	Temps (s) Garçons
		01	0.6	75.5	66.7	10	6.0	62.4	53.2	16	09.6	54.2	46.8
		02	1.2	74.0	65.0	11	6.6	61	52	17	10.2	52.9	45.9
		03	1.8	72.5	63.3	12	7.2	59.6	50.9	18	10.8	51.6	45.1
		04	2.4	71.0	61.6	13	7.8	58.2	49.7	19	11.4	50.3	44.3
		05	3	69.5	60.1	14	8.4	56.9	48.8	20	12.0	49.0	43.5
		06	3.6	68.1	58.5	15	9	55.6	47.7				
		07	4.2	66.6	57.2								
		08	4.8	65.2	55.7								
09	5.4	63.8	54.5										
04/20	<b>Écart au projet temps (barème mixte)</b>  Exemple : ce garçon a prévu 26.0 et 25.5. Son écart au projet temps est 0.7 + 0.7 soit 1.4. (note / 20 = 18 ou bien 3.6 / 4)	Note /20	Note /04	Écart en secondes Barème mixte		Note /20	Note /04	Écart en secondes Barème mixte		Note /20	Note /04	Écart en secondes Barème mixte	
		01	0.2	6		10	2.0	3.4		16	3.2	1.8	
		02	0.4	5.7		11	2.2	3.1		17	3.4	1.6	
		03	0.6	5.4		12	2.4	2.9		18	3.6	1.4	
		04	0.8	5.1		13	2.6	2.6		19	3.8	1.2	
		05	1	4.8		14	2.8	2.3		20	4.0	1	
		06	1.2	4.5		15	3	2					
		07	1.4	4.3									
		08	1.6	4									
09	1.8	3.7											
04/20	<b>Cohérence du projet et jambe d'attaque / 1<sup>ère</sup> haie (écart au projet - barème mixte)</b>  Exemple : ce garçon fait une erreur (note / 4 = 2)	2 erreurs 0 point				1 erreur 2points				Pas d'erreur 4 points			

## COMMENTAIRES :

- > Fin de l'exemple de notation : le candidat obtient donc 12.7 pour le 300 haies (7.1 / 12 + 3.6 / 4 + 2 / 4)
- > L'enseignant a le choix entre deux modalités de notation (ce qui explique les deux références de notes pour les barèmes). Il peut noter chaque élément sur 20 puis affecter les coefficients (ce qui permet de comparer les notations des divers éléments). Ou bien il peut noter en référence au nombre de points attribués à chaque élément. Le résultat final est le même aux erreurs d'arrondis près.



## GYMNASTIQUE (sol ou barre fixe ou barres parallèles ou poutre ou barres asymétriques)

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Concevoir, construire, réaliser devant un public et juger un enchaînement gymnique composé d'au moins six éléments, qui intègre les dimensions acrobatiques et esthétiques dans le respect du code de référence.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Concevoir, construire, réaliser devant un public élargi et juger un enchaînement gymnique, composé d'au moins six éléments différents et difficiles, qui intègre les dimensions acrobatiques et esthétiques du code de référence.</p>		<p>Un projet d'enchaînement libre présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (figurines, texte et niveau des difficultés). Des contraintes techniques clairement définies : nombre d'éléments, niveau de difficulté, variété des familles, changements de direction. Des contraintes de temps ( avec leur tolérance ) et d'espace. Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges. Selon le nombre de candidats deux essais peuvent être accordés. 20 minutes au moins les séparent. Seul le meilleur compte. La cotation des difficultés est référée au code Gymnastique UNSS 1998.</p>		
		<b>NIVEAU 1 NON ATTEINT</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</b>
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
<b>14/20</b>	<b>Difficulté et réalisation du projet</b>	<p><b>Difficultés : 6 points, A = 0,40, B = 0,60, C = 0,80, D = 1</b> Des éléments peuvent être conçus ou importés d'autres codes par les élèves, il convient alors de leur donner une valeur en fonction de leur difficulté estimée ( A,B,C,D ). Six éléments sont pris en compte pour l'attribution des points de difficultés. Les éléments supplémentaires sont considérés comme éléments de liaison. Si un élément est réalisé deux fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois. Tout élément non réalisé, réalisé avec aide ou non maîtrisé dans le respect du code, entraîne la suppression de sa valeur.</p> <p><b>Exécution : 8 points</b> Fautes de tenue et de technique : petite faute = 0,2, faute moyenne = 0,4, grosse faute = 0,6 Manque de rythme : de 0,2 à 0,6 Fautes particulières : élan intermédiaire = 0,4, arrêt = 0,4, touche de l'agrès contraire à la technique = 0,4, s'accrocher à l'agrès pour éviter une chute = 0,6, chute : 0,8, enchaînement sans sortie : 0,6 Fautes spécifiques à l'agrès : voir les fautes spécifiques à chaque agrès. En dessous de six éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points.</p>		
<b>03/20</b>	<b>Projet</b>	Projet présenté de façon sommaire. Projet minimal, en inadéquation avec les ressources de l'élève: 1 point	Projet présenté avec clarté. Projet réaliste en adéquation avec les ressources de l'élève (risque maîtrisé), qui répond en totalité aux exigences de l'agrès : 2 points	Projet présenté avec clarté. Projet qui présente de l'originalité, du risque maîtrisé, de la virtuosité (niveau de difficultés acrobatiques élevé, support rythmique par exemple) : 3 points
<b>03/20</b>	<b>Rôle de juge</b>	Connaissance approximative, le jugement est sommaire sans arguments. Écart de notation très important avec le professeur (plus de 3 points)	Connaissance des exigences qui permet de donner les critères d'observation utilisés pour juger les éléments techniques. Écart de notation réduit (2 points)	Les critères d'observation sont maîtrisés aux niveaux technique et chorégraphique. Écart de notation recevable (1 point)

**Commentaire :** Le degré d'acquisition du niveau se réfère aux points de difficultés présentées :

- niveau 1 non atteint : inférieur ou égal à 2,4 pts ;
- niveau 1 : supérieur à 2,4 pts et inférieur à 5 pts ;
- niveau 2 : de 5 pts à 6 pts.

## LANCER DU JAVELOT

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>Se préparer et réaliser, avec un nombre limité de tentatives et en exploitant l'augmentation de l'élan, la meilleure performance, en communiquant à l'engin la plus grande vitesse d'envol, sous un angle d'envol optimal et avec un placement optimal du javelot sur la trajectoire.</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p> <p>Conduire un projet d'amélioration technique afin de réaliser, en un nombre limité de tentatives, la meilleure performance, en utilisant un élan complet pour communiquer à l'engin la plus grande vitesse d'envol, sous un angle d'envol optimal et avec un placement optimal du javelot sur la trajectoire.</p>		<p>Chaque élève réalise six essais : deux sans élan « javelot placé » puis quatre essais avec élan. L1 = meilleur des deux lancers sans élan. L2 = meilleur des quatre lancers avec élan. Chaque élève est noté pour 60% sur la moyenne de L1 et L2 Pour 20% sur l'amélioration liée à l'élan. Pour 20% sur l'écart au projet. Pour cela l'élève remplit avant l'épreuve une fiche où il indique la prévision correspondant à la somme des deux meilleurs lancers avec élan (L2 et L3).</p> <p>Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons. La mesure des jets intègre la maîtrise des trajectoires en s'effectuant perpendiculairement à la limite d'élan (ou son prolongement). Cas d'essai nul : règlement officiel.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
<b>12/20</b>	<p><b>Moyenne de L1 (sans élan) et L2 (élan)</b></p> <p>Exemple fille : L1 = 17.00 ; L2 = 18.20. Moyenne = 17.60. Note / 20 = 13 ou note / 12 = 7.8</p>	Note /20	Note /12	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances filles	Distances Garçons
		01	0.6	7.00	11.00	10	6.0	13.89	20.46	16	09.6	20.22	29.76
		02	1.2	7.50	11.50	11	6.6	14.90	21.95	17	10.2	21.32	31.36
		03	1.8	7.75	11.75	12	7.2	15.95	23.46	18	10.8	22.43	33.07
		04	2.4	8.00	12.00	13	7.8	17.00	24.95	19	11.4	23.55	34.77
		05	3	8.85	13.35	14	8.4	18.06	26.56	20	12.0	24.69	36.48
		06	3.6	9.92	14.73	15	9	19.15	28.55				
		07	4.2	10.90	16.15								
		08	4.8	11.88	17.55								
		09	5.4	12.85	19.00								
<b>04/20</b>	<p><b>Amélioration liée à l'élan</b></p> <p>L2 – L1 = 18.20 – 17.00 = 1.20. Note / 4 = 1</p>	Aucune amélioration = 0 point				Supérieur ou égal à 2.5 m et inférieur à 3.5 m = <b>2 points</b>				Supérieur ou égal à 5 m et inférieur à 7 m = <b>3 points</b>			
		Supérieur à 0 et inférieur à 1 m = <b>0.5 point</b>				Supérieur ou égal à 3.5 m et inférieur à 5 m = <b>2.5 points</b>				Supérieur ou égal à 7 m = <b>4 points</b>			
		Supérieur ou égal à 1 m et inférieur à 2.5 m = <b>1 point</b>											
<b>04/20</b>	<p><b>L'écart au projet</b></p> <p>Projet établi par l'élève : L2 + L3 Exemple : L2 : 18.20 m, L3 : 18.50 m ; somme : 36.70 m Réalisation par l'élève : L2 : 18.20 m, L3 : 17.90 m ; somme : 36.10 m Écart au projet : 0.60 m Note / 4 = 4 points</p>	Supérieur ou égal à 5 m = <b>0 point</b>				Supérieur ou égal à 2 m et inférieur à 3 m = <b>2.5 points</b>				Inférieur ou égal à 2 m = <b>4 points</b>			
		Supérieur ou égal à 3 m et inférieur à 5 m = <b>1 point</b>											

## COMMENTAIRE :

Fin de l'exemple de notation : la note de la candidate au lancer du javelot est  $7.8 + 1 + 3 = 11.8$

## MUSCULATION

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Produire une charge physique sur soi en relation avec des effets recherchés différés (à très court terme)</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Concevoir et mettre en œuvre un projet d'entraînement personnalisé adapté à un contexte de vie physique et en rapport avec des effets différés attendus (à moyen terme)</p>		<p>L'ensemble des tâches de renforcement musculaire sur les appareils disponibles est classé en deux catégories membres, tronc. Les élèves tirent au sort dans chacune de ces deux catégories, un exercice correspondant à la mobilisation d'une zone musculaire. Ils choisissent ensuite deux autres tâches complémentaires justifiables au regard du mobile choisi (1). Avec ces éléments, ils mettent en œuvre une séquence de 40 minutes considérée comme une partie d'une séance de musculation. Cette séquence comprend un échauffement, une organisation en quatre ateliers, des récupérations.</p> <p>Les mobiles étant différents, les élèves en groupes de deux ou trois peuvent se structurer en fonction des besoins (matériel, pareur,...). Chaque pratiquant a transcrit sur une fiche, les éléments correspondant aux ateliers tirés au sort et choisis complémentaires à partir des exigences précédentes (mobile, appareils, muscles sollicités, séries, répétitions, récupérations prévues, justifications). Au cours de la séquence, l'élève relèvera le travail effectivement réalisé, les sensations identifiées et proposera en fin de séquence un bilan de celle-ci et une mise en perspective pour une séquence d'entraînement future.</p>		
		INDICATEURS POUR UN NIVEAU 1 NON ATTEINT 0 à 9	INDICATEURS D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 10 à 15	INDICATEURS D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 16 à 20
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
10/20	<p><b>Produire</b></p> <p>La charge de travail (séries, répétitions, récupérations...)</p> <p>Le respect des trajets et postures dans le cadre du travail choisi</p>	<p>En difficulté (déséquilibres, séries inachevées) ou trop de facilité sous la charge.</p> <p>Séries juxtaposées (écarts aléatoires)</p> <p>Dégradation importante des trajets et postures au cours de la série (amplitude réduite générée par des contractions incomplètes).</p> <p>Erreurs de chargement. Séances inachevées.</p> <p>Absence d'expiration franche en fin d'effort (sauf rowing)</p> <p>Absence d'accélération à l'effort concentrique</p>	<p>Équilibres dynamiques contrôlés, gainages. Prévoit les parades, intervient sans gêner.</p> <p>Temps « mort » relatif entre 2 répétitions (récup + respir)</p> <p>Amplitudes articulaire et musculaire recherchées</p> <p>Recherche de l'effort sur soi. Peu de temps de perdu.</p> <p>Dégradation des trajets et postures uniquement en fin de série (amplitudes articulaires et musculaires recherchées)</p> <p>Les étirements à l'issue des séries apparaissent</p> <p>Contrôle phase excentrique et recherche d'accélération à phase concentrique perceptible. Contrôle respiratoire.</p>	<p>Volume de travail réalisé important optimisé selon ses ressources, organisé dans le temps, dosé.</p> <p>Performances et « tonnage » (volume total) en progression</p> <p>Maîtrise d'exécution, anticipe sur sa sécurité et celle des autres</p> <p>Récupération active entre les séries.</p> <p>Séries optimales et maximales bien placées dans les séquences.</p> <p>Manipulations rapides (chargements...)</p> <p>Les étirements musculaires sont toujours présents</p>
07/20	<p><b>Concevoir</b></p> <p>Choix des charges de travail au regard de l'objectif poursuivi</p> <p>Justifications de la séquence d'entraînement</p>	<p>Choix des charges et des groupes musculaires peu appropriés au mobile et aux ressources</p> <p>Décalage entre projet et réalisation</p> <p>Justification (quand elle existe) évasive</p>	<p>La planification est judicieuse par rapport au mobile, aux connaissances et aux possibilités matérielles</p> <p>Différents types de contractions musculaires apparaissent en complément (isométrique, pliométrique, stato-dynamique...)</p> <p>La justification de la séance s'appuie sur des connaissances générales de l'entraînement</p>	<p>La séquence apparaît comme l'aboutissement d'un travail soigneusement planifié</p> <p>Les types de contractions musculaires choisis sont en relation étroite avec le mobile poursuivi.</p> <p>La justification s'appuie sur des connaissances précises de l'entraînement et de ses ressources</p>
03/20	<p><b>Analyser</b></p> <p>Bilan de sa séquence d'entraînement</p> <p>Mise en perspective du travail réalisé</p>	<p>Reste sur un bilan et modifie les exercices sans justifications</p>	<p>Dans son bilan, analyse les écarts entre le « prévu » et le « réalisé »</p> <p>Modifie les exercices sans se référer à ses sensations (douleurs musculaires, dorsales, état de fatigue...)</p>	<p>Dans son bilan met en rapport le « prévu », le « réalisé » et les sensations éprouvées</p> <p>Modifie la séance suivante à partir du ressenti</p>

## COMMENTAIRES :

(1) Les mobiles sont explicités dans le programme. Ils correspondent à l'intention exprimée par tel ou tel élève de s'entraîner en fonction d'un projet personnel. Cependant on ne peut pas multiplier les entrées sans risquer des difficultés dans la gestion de la classe. On peut s'en tenir à trois grandes orientations :

- Accompagner un projet sportif. Dans ce cas, les sollicitations correspondent à ce qui relève de la préparation physique spécifique recherchant un gain de puissance musculaire.
- Conduire un développement physique en relation avec des objectifs de « forme », de prévention des accidents...
- Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés (recherche de l'augmentation du volume).

Cette pratique scolaire doit rester conforme à une éthique éducative opposée à toute forme d'accompagnement d'un narcissisme exacerbé exploité par le marché de la forme. Au contraire, on peut voir dans ces propositions, un moyen d'éducation d'un futur consommateur critique de ce marché (cf. le programme).

(2) Nous ne pouvons pas fournir de barèmes dans le cadre de la sollicitation du cinquième type de compétence de la composante culturelle (CC5).

Rappelons ici que le but n'est pas de produire une performance à un moment donné (CC 1) ; dans ce cas on devrait évoquer l'haltérophilie, ou les concours de force. La difficulté essentielle porte ici sur la précision et la validité d'une performance de référence qui ne peut pas toujours correspondre à la mobilisation d'une charge maximale en une répétition (exemple maximum au développé couché). La sécurité indispensable en milieu scolaire nous conduit plutôt à recourir au principe d'une référence correspondant un produit : « *n.répétitions x masse mobilisée* ». Par ailleurs de nombreux tests disponibles (*Eurofit* par exemple) utilisent ce procédé développé dans la littérature professionnelle.

(3) Pour concevoir et conduire de façon efficace un projet de transformation dans le mobile choisi, les élèves peuvent s'appuyer, au cours du cycle, sur un carnet de bord qui cependant ne constitue pas en lui-même un objet d'évaluation.

## NATATION

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE.									
<p><b>NIVEAU 1</b> Nager longtemps et vite sur un parcours imposant des changements de nages, ventrale-dorsale, alternée-simultanée, à partir d'un projet de parcours personnel.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Nager longtemps et vite dans au moins trois des quatre nages sportives codifiées, en respectant l'essentiel des contraintes réglementaires, à partir d'un projet de parcours personnel.</p>		<p>Épreuve chronométrée d'une distance de 250 mètres nagés en adoptant les trois modes de déplacement suivants : ventral alterné (1), ventral simultané : déplacement en position allongée sur le ventre par des actions alternées, simultanées des bras et des jambes (2). Dorsal : déplacement en position allongée sur le dos par des actions de bras et de jambes.</p> <p><u>Règle 1</u> : les changements de modes de déplacement ne sont pas limités, mais ne peuvent s'opérer qu'à l'issue de chaque fraction de 25 m.</p> <p><u>Règle 2</u> : avant le début de l'épreuve l'élève communique au jury son projet de performance et de parcours personnel : (comment sont distribuées les nages sur le 250 mètres ?).</p>									
Point à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
12/ 20	PERFORMANCE CHRONOMETRIQUE	GARÇONS	Note sur 12 points	FILLES	GARÇONS	Note sur 12 points	FILLES	GARÇONS	Note sur 12 points	FILLES	
		8:30 et +	2 points	9:30 et +	6:18	6 points	7:03	4:41	10 points	5:26	
		8:15	2,5 points	9:14	6:04	6,5 points	6:49	4:31	10,5 points	5:16	
		7:58	3 points	8:56	5:51	7 points	6:36	4:21	11 points	5:06	
		7:42	3,5 points	8:38	5:39	7,5 points	6:24	4:11	11,5 points	4:56	
		7:25	4 points	8:19	5:26	8 points	6:11	4:01	12 points	4:46	
		7:08	4,5 points	8:00	5:14	8,5 points	5:59				
		6:51	5 points	7:41	5:01	9 points	5:46				
	6:34	5,5 points	7:23	4:51	9,5 points	5:36					
	Distance nagée dans chacun des trois modes de déplacement	Si l'épreuve n'est pas nagée intégralement , la note doit être inférieure à 2 points sur 12.  Si l'épreuve est nagée intégralement et que les changements de nage s'opèrent hors règlement, et/ou si des arrêts prolongés ou répétitifs se produisent la note ne peut être supérieure à 6 points sur 12.			Si l'épreuve est nagée intégralement en utilisant des nages non codifiées, la note ne peut excéder 9 points sur 12			Si l'épreuve est nagée intégralement en utilisant des nages sportives codifiées, la note peut se situer entre 9 points et 12 points.			
05/20	PERFORMANCE METRIQUE Addition des distances nagées en crawl et en papillon	De 0.5 à 2 Points Moins de 125 m au total nagés en crawl				De 2.5 à 3.5 Points Au moins 125 m au total nagés en crawl			De 4 à 5 Points Au moins 150 mètres au total nagé en crawl et en papillon : - 4 points si au moins 25 m papillon - 5 points si au moins 50 m papillon		
		25 m	50 m	75 m	100 m	125 m	150 m	175 m			
		0.5 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts	2.5 pts	3 pts	3.5 pts			
03/20	Conformité au projet annoncé	Distribution des Nages (Ecart constatés)		deux erreurs		une erreur		Pas d'erreur			
				0.5 point		1 point		1.5 point			
		Performance (Ecart constatés)		10 s		5s		3 s			
		0.5 point		1 point		1.5 point					

**COMMENTAIRE :** (1) Au niveau 1 aucune nage n'est imposée pour représenter les trois modes de déplacement attendus. Il est ainsi permis de choisir tout type de nage crawlé, comme nage ventrale alternée. Pour les nages ventrales simultanées, outre le papillon et la brasse, il est possible de recourir par exemple à une combinaison des deux (bras brasse, jambes papillon et inversement). Au niveau 2 l'utilisation des nages sportives codifiées représente les trois modes de déplacement attendus.

## SAUT EN HAUTEUR

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>Se préparer et réaliser, en un nombre limité de tentatives, la meilleure performance, en utilisant une ou plusieurs techniques de saut pour conférer au corps une vitesse horizontale optimale à l'issue de l'élan, créer la plus grande vitesse verticale lors de l'appel et rentabiliser la trajectoire du centre de gravité pendant la suspension.</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p> <p>Conduire un projet d'amélioration technique pour réaliser, avec un nombre limité de tentatives, la meilleure performance, en utilisant la technique de saut la plus adaptée à ses possibilités afin de conférer au corps une vitesse horizontale optimale à l'issue de l'élan, créer la plus grande vitesse verticale lors de l'appel et rentabiliser la trajectoire du centre de gravité pendant la suspension.</p>		<p>1. Le(la) candidat(e) dispose de six essais. L'appel un pied est obligatoire. Le nombre d'essais à la même hauteur n'est pas limité. En cas de réussite, obligation de changer de hauteur à l'essai suivant. Si un élastique est utilisé, aucun contact n'est toléré au moment du franchissement.</p> <p>2. Chaque élève choisit la répartition de ses six sauts. Avant le concours il annonce une hauteur visée et sa première barre puis, après chaque saut, il indique aux évaluateurs la barre suivante. Après échec à la première barre il peut demander une hauteur de barre inférieure.</p> <p>3. Il est noté pour 70% sur la hauteur effectivement réalisée (performance).</p> <p>4. Il est noté pour 30% sur le projet de gestion du concours :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- choix de la 1<sup>ère</sup> barre par rapport à la hauteur annoncée.</li> <li>- écart entre la performance réalisée et la hauteur annoncée</li> </ul>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
<b>14 / 20</b>	<b>Meilleure performance réalisée</b>  Exemple : Une candidate réussit 115. Sa note est de 12 / 20 (ou 8.4 / 14)	Note /20	Note / 14	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /20	Note / 14	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /20	Note / 14	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons
		01	0.7	86	103	10	7	109	137	16	11.2	127	161
		02	1.4	88	107	11	7.7	112	141	17	11.9	130	165
		03	2.1	91	110	12	8.4	115	145	18	12.6	134	169
		04	2.8	93	114	13	9.1	118	149	19	13.3	137	172
		05	3.5	96	118	14	9.8	121	153	20	14	140	176
		06	4.2	98	122	15	10.5	124	157				
		07	4.9	101	126								
		08	5.6	104	129								
		09	6.3	106	133								
<b>6 / 20</b>	<b>Projet de gestion du concours</b>  Exemples: Une candidate annonce 115 cm avec une première barre à 115. Elle réalise après six essais 112cm Ses points de gestion du concours sont de 0+2 = 2 points  Une candidate annonce 115 cm avec une première barre à 112. Elle réalise après six essais 124cm Ses points de gestion du concours sont de 3+3 = 6 points	Première barre inférieure de 15 cm pour les filles et 16 cm pour les garçons à la hauteur annoncée = 0 point Première barre égale ou supérieure à la hauteur annoncée = 0 point Première barre inférieure de 12 à 15 cm pour les filles et de 12 à 16 cm pour les garçons à la hauteur annoncée = 1 point				Première barre inférieure de 9 à 12 cm pour les filles et de 8 à 12 cm pour les garçons à la hauteur annoncée = 2 points				Première barre inférieure de 0 à 9 cm pour les filles et de 0 à 8 cm pour les garçons la hauteur annoncée = 3 points			
		*Si la hauteur réalisée est supérieure à hauteur annoncée : - si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est supérieur à 12 cm (filles et garçons) = 0 point  * Si la hauteur réalisée est inférieure à la hauteur annoncée : - si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est supérieur à 9 cm pour les filles et à 8 cm pour les garçons = 0 point - si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est compris entre 6 et 9 cm pour les filles et 4 et 8 cm pour les garçons = 1 point				Si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est compris entre +6 cm et - 6 cm pour les filles et +4 cm et -4 cm pour les garçons = 2 points				Si l'écart entre la hauteur annoncée et la performance réalisée est compris entre + 6cm et = 12 cm pour les filles et + 4 cm et + 12 cm pour les garçons = 3 points			

## SAUT EN PENTABOND

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE											
<p><b>NIVEAU 1</b> Se préparer et réaliser, avec un nombre limité de tentatives et en exploitant l'augmentation de l'élan, la meilleure performance, en communiquant au corps la plus grande vitesse horizontale et en conservant lors de la réalisation du saut la plus grande part de celle-ci, tout en produisant des composantes de vitesse verticale optimales au regard de l'épreuve.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Conduire un projet d'amélioration technique afin de réaliser, en un nombre limité de tentatives, la meilleure performance, en utilisant un élan complet pour communiquer au corps la plus grande vitesse horizontale et conserver lors de la réalisation du saut la plus grande part de celle-ci, tout en produisant des composantes de vitesse verticale optimales au regard de l'épreuve.</p>		<p>Le pentabond est un enchaînement de cinq bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise deux essais avec « élan réduit » (trois foulées) puis quatre essais avec élan d'au moins six foulées. S1 = meilleur des deux sauts « élan réduit ». S2 = meilleur des quatre sauts « avec élan ». La moyenne de S1+ S2 compte pour 60% de la note. L'amélioration liée à l'élan compte pour 20% de la note. Avant le concours chaque candidat remplit une fiche pour annoncer son projet : somme des deux meilleurs sauts avec élan (S2 – S3) L'écart au projet (différence entre S2 + S3 prévues et S2 + S3 réalisées) compte pour 20% de la note.</p> <p>Cas de nullité :</p> <p>1) lorsque le premier bond n'est pas un cloche-pied 2) 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). Mesure des sauts : depuis la limite d'appel choisie par l'élève jusqu'à la marque dans la zone de réception autorisée. Plusieurs « planches » (ou distances comprises entre la limite d'appel et la zone de réception) sont aménagées.</p>											
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1				DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
		Note /20	Note /12	Distances Filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances Filles	Distances Garçons	Note /20	Note /12	Distances Filles	Distances Garçons
12/20	<p><b>Moyenne de S1 (élan réduit) + S2 (avec élan)</b> (barèmes distincts pour les garçons et les filles) Exemple : Un garçon réalise 13 puis 14 m, la moyenne est 13.50. Note / 20 = 12 ou note / 12 = 7.2</p>	Note	Note	Distances	Distances	Note	Note	Distances	Distances	Note	Note	Distances	Distances
		/20	/12	Filles	Garçons	/20	/12	Filles	Garçons	/20	/12	Filles	Garçons
		01	0.6	6.87	8.00	10	6.0	10.14	12.53	16	09.6	12.22	15.28
		02	1.2	7.00	8.50	11	6.6	10.49	13.00	17	10.2	12.54	15.73
		03	1.8	7.42	9.05	12	7.2	10.86	13.47	18	10.8	12.87	16.15
		04	2.4	7.83	9.55	13	7.8	11.20	13.93	19	11.4	13.17	16.58
		05	3	8.22	10.07	14	8.4	11.55	14.39	20	12.0	13.50	17.00
		06	3.6	8.62	10.57	15	9	11.88	14.85				
		07	4.2	9.00	11.06								
	08	4.8	9.39	11.56									
	09	5.4	9.76	12.05									
04/20	<p><b>Amélioration liée à l'élan</b> (barème mixte) Suite de l'exemple : S2 – S1 = 14 – 13 = 1 m Note / 4 = 1.5 point</p>	Aucune amélioration = 0 point				Supérieur ou égal à 0.90 et inférieur à 1.10 m = <b>1.5 point</b>				Supérieur ou égal à 1.40 et inférieur à 1.80 m = <b>3 points</b>			
		Supérieur à 0 et inférieur à 0.50 m = <b>0.5 point</b>				Supérieur ou égal à 1.10 et inférieur à 1.40 m = <b>2 points</b>				Supérieur ou égal à 1.80 = <b>4 points</b>			
		Supérieur à 0.50 m et inférieur à 0.90 m = <b>1 point</b>											
04/20	<p><b>Écart au projet</b> (barème mixte) Suite de l'exemple : Projet de l'élève : S2 : 13.80 + S3 : 13.70 = 27.50 m Réalisation de l'élève : S2 : 14 + S3 : 13.80 = 27.80 m Écart au projet : 0.30 m Note / 4 = 2 points</p>	Supérieur à 0.60 m = <b>0 point</b>				Inférieur à 0.40 m et supérieur ou égal à 0.25 m = <b>2 points</b>				Inférieur à 0.25 m et supérieur ou égal à 0.10 m = <b>3 points</b>			
		Inférieur à 0.60 m et supérieur ou égal à 0.50 m = <b>0.50 point</b>								Inférieur à 0.10 m = <b>4 points</b>			
		Inférieur à 0.50 m et supérieur ou égal à 0.40 m = <b>1 point</b>											

## COMMENTAIRE :

Fin de l'exemple de notation : la note du candidat est 7.2 + 1.5 + 2 = 10.7

## TENNIS DE TABLE SIMPLE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
Proposer, mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche :		Les candidats sont regroupés en poules mixtes (filles et garçons) ou non de quatre à six joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins deux rencontres et arbitre au moins deux rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de deux sets gagnants de 9 points gagnants. Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante.		
<b>NIVEAU 1</b> En utilisant le placement (variations de la longueur et de la direction) et la vitesse pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur ;		<b>NIVEAU 1 NON ATTEINT</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</b>
<b>NIVEAU 2</b> En jouant sur des rotations associées à des placements de balle et des accélérations (vitesse) pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
10/20	<b>Volume et rythme de jeu</b>	Les placements de balle concernent uniquement le fond de table adverse. La fréquence de l'échange, assez lente (filles) ou au contraire excessivement rapide (garçons), se conclut souvent par une faute directe (souvent une frappe manquée pour les garçons).	Les placements de balle latéraux sont intentionnels et variés. Les balles sont parfois prises plus tôt pour accélérer le jeu. Le candidat soutient une fréquence d'échange rapide. La rotation de balle au service est recherchée.	Les placements de balle, latéraux et en profondeur, sont associés à des frappes (filles) et/ou à des rotations de balle (lifts et coupés) (garçons). Il y a construction du point sur plusieurs échanges à partir d'accélération et de rotations de balle. Les services sont majoritairement à rotation, en fonction du projet de construction de point.
	<b>Déplacements et replacements</b>	Les déplacements sont tardifs et de grande amplitude (garçons) voire inexistant (filles).	Le candidat obtient une mise à distance efficace de la balle en revers et en coup droit grâce à des déplacements latéraux effectués en pas chassés. Le candidat reste « mobilisé » entre deux frappes et se replace (garçon). Les déplacements sont toujours défensifs (filles).	Les appuis sont dynamiques et les déplacements latéraux et en profondeur sont rapides et économiques. Les déplacements ne sont pas seulement défensifs (pivot pour placer son coup droit d'attaque).
07/20	<b>Gain des rencontres</b>	A l'issue de l'épreuve, les candidats de la classe sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, leur classement dans la poule et, éventuellement les différences de scores. Des rencontres inter-poules (par exemple entre le dernier de la poule A et le premier de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : 0 à 3,5 points	Duel durant lequel le joueur cherche à rompre l'échange : 3,5 à 5 points	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : 5 à 7 points
03/20	<b>Analyse des rencontres</b>	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez l'adversaire ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre.	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (prise d'initiative, relance de service, frappe, coupé, lift, top spin, diagonale revers ou coup droit, ...)	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance de service.

**COMMENTAIRES :** L'analyse des rencontres doit permettre au candidat de repérer les caractéristiques du jeu de son adversaire et du sien propre, de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité et de son niveau d'analyse tactique (en aucun cas elle ne doit donner lieu à une dissertation). Les mentions entre parenthèses (filles)(garçons) ne correspondent pas toujours à la réalité observée ; ce sont néanmoins des incitations à distinguer des barèmes différents dans les trois premiers éléments à évaluer.

## VOLLEY – BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en place d'une organisation collective : l'équipe attaque la cible, à partir du service avec des vitesses et des axes différents, et enrichit les alternatives d'attaque en utilisant au maximum l'espace de jeu effectif offensif. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p> <p>Rechercher le gain d'une rencontre de volley-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur des alternatives d'attaque qui visent à prendre de vitesse le système défensif en créant de l'incertitude le plus tôt possible afin de gêner la mise en place confortable de la défense et en augmentant la vitesse d'exécution et de déplacement. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches, à quatre contre quatre, sur un terrain de 14m sur 7m, se déroulant en 15 points joués au point décisif, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des élèves (de 2,00 m à 2,30 m). Le nombre de services consécutifs effectués par le même joueur est limité à trois.</p> <p>Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>		
		<b>NIVEAU 1 NON ATTEINT</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2</b>
<b>POINTS A AFFECTER</b>	<b>ÉLÉMENTS À ÉVALUER</b>			
<b>05/20</b>	<b>Organisation collective (2)</b>	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable à chaque mise en jeu. Les joueurs se répartissent sur le terrain en fonction de leurs ressources. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à deux joueurs (exemple : enchaînement réception – relais) L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée est identifiable tout au long du jeu. Elle tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles) Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons,...). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
<b>05/20</b>	<b>Actions individuelles du porteur de balle</b>	Le service est une mise en jeu aléatoire. Le relayeur intervient sur la balle sans intention de coopération ou d'attaque L'attaquant utilise très majoritairement un renvoi direct réactif (souvent explosif).	Le service est assuré. Le relayeur-passeur (3) cherche à faciliter l'action de l'attaquant (mise en situation favorable grâce à des trajectoires en cloche). Le relayeur-attaquant(3) est capable d'alterner balle accélérée (trajectoires plus tendues par des touches à une main ou deux mains) et balle placée (en zone avant ou en zone arrière).	Le service est une mise en danger (met le réceptionneur en crise de temps). Les choix du passeur prennent en compte la position et les compétences à attaquer de ses partenaires. Les attaques sont variées en <u>vitesse</u> (trajectoires tendues créées par des frappes à une main, pieds au sol ou en suspension) et en <u>direction</u> (dans l'axe et/ou dans la diagonale).
<b>05/20</b>	<b>Actions individuelles d'aide au porteur de balle</b>	Regarde uniquement vers le porteur de balle. Réalise la plupart des actions à l'arrêt.	Se place et se déplace dans son secteur d'intervention pour permettre soit le relais vers l'avant, soit l'attaque (le joueur est à distance de passe et ses appuis sont orientés en direction du porteur de balle et de la cible adverse).	S'adapte à la situation et se place pour jouer soit le soutien soit la passe soit l'attaque. Mobile, il est prêt à intervenir dans l'urgence.
<b>05/20</b>	<b>Actions individuelles de réception et/ou de défense</b>	Le réceptionneur se signale verbalement (« j'ai ») Réception aléatoire et selon un mode réactif (souvent explosif). Quand les balles sont faciles et n'exigent pas de déplacement, il renvoie dans l'axe en haut et vers l'avant (trajectoire en cloche).	En tant que réceptionneur, intervient dans sa zone proche sur les balles accélérées (va au contact de la balle même si ses réceptions ne mettent pas en position favorable ses partenaires). S'oppose à l'attaquant adverse soit près du filet (début du contre) soit en retrait du filet pour récupérer les balles d'attaque courtes.	Réceptionne et défend des balles accélérées et éloignées. Prend en compte l'attaque adverse (contre et/ou défense basse).

**COMMENTAIRES :** (1) Dans toute la mesure du possible, les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement). Dans le cas d'équipes hétérogènes, une « rotation en miroir » peut être imposée par l'enseignant du groupe (Cf. Document d'accompagnement lycée volume 2, chapitre « équité entre filles et garçons »).



## BASKET

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Rechercher le gain d'une rencontre de basket-ball par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Rechercher le gain d'une rencontre de basket-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant au moins deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes au moins. Les règles essentielles sont celles du basket-ball, la troisième faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30". Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>		
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
05/20	Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace et favorise les relations à 2 joueurs (passe et va, passe et suit, rebond, etc.). L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons,...). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20	Actions individuelles du porteur de balle	Efficace dans les passes courtes. Progresse en dribble si l'espace est dégagé. Tire sans prendre en compte la présence de l'adversaire ou de façon précipitée.	Utilise efficacement passe courte et passe longue pour faire progresser la balle. Peut transmettre la balle dans la course d'un partenaire. Progresse en dribble avec une présence défensive. Exploite les situations favorables de tir en utilisant une technique privilégiée.	Maîtrise les techniques de débordements en dribble. Produit des passes décisives. Peut varier le rythme de jeu. Tire efficacement dans des situations favorables, à des distances et sous des angles variés. Utilise différentes techniques de tir en fonction de la situation.
05/20	Actions individuelles du non porteur de balle	Suit le sens du jeu. Court en s'écartant de son adversaire, en appelant verbalement ou physiquement. Jeu du rebond offensif aléatoire.	Se rend disponible pour aider le porteur de balle, dans la montée de balle ou la mise en situation favorable de tir. Utilise les couloirs latéraux. Joue le rebond offensif lorsqu'il est sous le panier.	Crée des espaces libres ou utilise des espaces libérés par un autre joueur (écran). Maîtrise les techniques de démarquage adaptées à la présence de partenaires et d'adversaires dans un espace proche. Se déplace pour jouer le rebond offensif.
05/20	Actions individuelles du défenseur	Ferme l'accès au panier. Gène le porteur de balle. Construit une attitude défensive réglementaire. Participe au rebond défensif de manière aléatoire.	Presse le porteur de balle et conteste le tir dans le respect du règlement. Réussit quelques interceptions. Joue le rebond défensif lorsqu'il est sous le panier.	Adapte sa défense au jeu de l'adversaire. Oriente le porteur de balle (interdit l'axe central). Articule ses actions avec celles des ses partenaires (changement, aide). Se déplace pour jouer le rebond défensif.

COMMENTAIRES : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

## HAND-BALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p><b>NIVEAU 1</b> Rechercher le gain d'une rencontre de hand-ball par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense qui s'organise prioritairement pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Rechercher le gain d'une rencontre de hand-ball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant un(e) ou deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu entre 6m et 12m. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes au moins. Les règles essentielles sont celles du handball, l'engagement est réalisé par le gardien de but depuis sa zone. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>			
POINTS AFFECTER	A	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	Degré d'acquisition du Niveau 1	Degré d'acquisition du Niveau 2
05/20		Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à 2 joueurs (passe et va, passe et suit,...). L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons, etc). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20		Actions individuelles du porteur de balle	Efficace dans les passes courtes. Progresses en dribble si l'espace est dégagé. Tire sans prendre en compte la présence de l'adversaire ou de façon précipitée.	Utilise efficacement passe courte et passe longue pour faire progresser la balle. Transmet la balle dans la course d'un partenaire. Progresses en dribble avec une présence défensive. Exploite les situations favorables de tir en utilisant une technique privilégiée de tir. Met en difficulté le gardien de but.	Maîtrise les techniques de débordements. Produit des passes décisives. Peut varier le rythme de jeu. Utilise les intervalles dans la défense adverse. Tire efficacement dans des situations favorables, à des distances et sous des angles variés. Utilise différentes techniques.
05/20		Actions individuelles du non porteur de balle	Se place en situation de réceptionneur face au porteur de balle, dans l'axe central. Court en s'écartant de son adversaire, en appelant verbalement ou physiquement.	Se rend disponible pour aider le porteur de balle, dans la montée de balle ou dans la mise en situation favorable de tir. Utilise les couloirs latéraux.	Crée des espaces libres ou utilise des espaces libérés par un autre joueur. Maîtrise les techniques de démarquage adaptées à la présence de partenaires et d'adversaires dans un espace proche.
05/20		Actions individuelles du défenseur	Ferme l'accès au but en se plaçant dans le couloir direct. Gêne le porteur de balle.	Presse le porteur de balle, dissuade sur le non porteur et réussit quelques interceptions.	Adapte sa défense au jeu de l'adversaire. Articule ses actions avec celles de ses partenaires (harcèlement, dissuasion, interception, aide).

COMMENTAIRE : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

## FOOTBALL

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p><b>NIVEAU 1</b> Rechercher le gain d'une rencontre de football par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Rechercher le gain d'une rencontre de football par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution, l'utilisation de l'espace lointain et aérien et impliquant au moins deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain de football à 7, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes au moins. Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface. Les remises en jeu s'effectuent au pied. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>			
POINTS AFFECTER	A	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
05/20		Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace de jeu et favorise les relations à 2 joueurs (passe et va, passe et suit, etc.). L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons, etc). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20		Actions individuelles du porteur de balle	Transmet le ballon par des passes de courte distance, dans l'axe du terrain vers l'avant. Fait progresser la balle si l'espace est largement dégagé. Tire efficacement s'il est proche du but.	Transmet le ballon dans la course d'un partenaire. Utilise appui et soutien. Conduit la balle en présence d'un défenseur poursuiveur. Utilise une situation favorable de tir, en cadrant régulièrement ses tirs.	Alterne jeu court et jeu long, utilise différentes directions de passes. Conduit la balle avec sûreté, peut éliminer des adversaires en dribble. Les tirs mettent en danger à des distances et sous des angles variés, avec utilisation de l'espace aérien.
05/20		Actions individuelles du non porteur de balle	Suit le sens du jeu. Attend la réception de balle à l'arrêt ou court en s'écartant de son adversaire, en appelant verbalement ou gestuellement.	Se rend disponible pour aider le porteur de balle, dans la montée de balle ou la mise en situation favorable de tir. Utilise les couloirs latéraux.	Crée et utilise des espaces libres à distance optimale du porteur de balle. Se place et se déplace efficacement pour contribuer à la continuité du jeu ou à la mise en situation favorable de tir (appel, démarquage, feintes).
05/20		Actions individuelles du défenseur	Court à côté ou derrière le porteur de balle. Se replace entre la cible et le porteur de balle. Repousse le ballon vers l'avant.	Freine le porteur de balle dans les montées de balle. Intercepte quelquefois. Presse le porteur de balle quand il est dans son secteur d'intervention. S'oppose au tir dans le respect du règlement.	Subtilise, intercepte, anticipe. Oriente le porteur de balle (interdit l'axe central). Se replace, couvre, aide.

COMMENTAIRES : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

## RUGBY

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une organisation collective qui privilégie l'enchaînement d'actions par relais avec ou sans regroupements et "déblayages", pour surpasser une défense collective en ligne qui veut reconquérir le ballon. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la continuité du mouvement en augmentant la vitesse d'exécution et de remplacement. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>		<p>Matches à 7 contre 7 sur un terrain de 50m sur 40m opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes. Les règles essentielles sont celles du rugby à 7. Il est demandé aux équipes d'adopter avant chaque match un projet d'organisation collective en attaque et en défense.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
05/20	Organisation collective (2)	Projet d'organisation limité et vague. L'équipe ne parvient pas à adopter et maintenir une organisation collective. Les actions individuelles prédominent.	L'organisation adoptée est identifiable. Elle repose sur une répartition des rôles et des tâches. Le projet collectif permet l'occupation de l'espace et favorise les actions tactiques simples. L'équipe peut se réorganiser entre les matchs.	L'organisation adoptée tient compte de l'équipe adverse (points forts, points faibles). Les actions d'attaque sont variées (alternatives, combinaisons,...). L'organisation défensive est efficace. L'équipe peut s'adapter en jeu pour rester structurée en attaque et en défense.
05/20	Actions individuelles du porteur de balle	Avance jusqu'au contact ou contourne la ligne défensive. Assure la conversation du ballon en passes courtes et précises en arrière ou sur le côté. Joue au pied pour éviter la pression défensive.	Passe dans la course d'un partenaire. Peut être perforateur si la ligne de défense est perméable. Privilégie jeu groupé ou jeu déployé. Utilise le jeu au pied pour jouer dans des espaces libres.	Alterne jeu groupé – jeu déployé en fonction du projet et du dispositif adverse. Joue au contact ou dans l'intervalle. Produit un jeu au pied stratégique et décisif.
05/20	Actions individuelles du non porteur de balle	Aide le porteur stoppé ou attend à proximité la passe. Se place en arrière du porteur dans l'avancée de balle.	Organise ses déplacements en fonction du trajet du porteur de balle dans le respect du projet d'attaque et du règlement.	Prend en compte dans ses déplacements l'organisation défensive adverse (repérage des pressions exercées).
05/20	Actions individuelles du défenseur	Attend en barrage ou poursuit le porteur de balle. Ralentit ou bloque le porteur de balle par ceinturage, sans rechercher l'amenée au sol.	Bloque le porteur de balle, souvent frontalement, avec aménée au sol. S'oppose à plusieurs à l'avancée adverse.	Produit des placages diversifiés et efficaces, même sur un porteur de balle en course. Participe au soutien et aux rideaux défensifs.

COMMENTAIRES : (1) Dans toute la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein (joueurs sensiblement de même niveau à l'issue du cycle d'enseignement).

(2) L'évaluation de cet élément est collective, mais une variation de plus ou moins 1 point peut permettre de distinguer la contribution individuelle de chaque joueur dans l'organisation collective (de « rôle prépondérant » : +1 à « passif » : -1), sans que la part de l'élément à évaluer « organisation collective » puisse excéder 25% de la note finale.

## ACROSPORT

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Concevoir, construire, réaliser collectivement et juger un spectacle gymnique, constitué de figures composées à partir de deux types de formations différentes et avec un support rythmique approprié, qui articule les dimensions acrobatique et esthétique dans le respect du code de référence</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Concevoir, construire, réaliser collectivement devant un public élargi et juger un spectacle gymnique constitué de figures dynamiques et statiques, composées à partir de deux types de formations différentes et avec un support musical qui intègre les dimensions acrobatique et esthétique dans le respect du code de référence.</p>		<p>Un projet d'enchaînement collectif présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (figurines, texte et niveau des difficultés). Des contraintes techniques clairement définies : exigences, variété et nombre d'éléments, niveau de difficulté, support rythmique. Des contraintes de temps ( avec leur tolérance ) et d'espace. Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges. Selon le nombre de candidats 2 essais peuvent être accordés. 20 minutes au moins les séparent. Seul le meilleur compte. Sécurité assurée. Référence au code UNSS 2001.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
14/20	Difficultés et réalisation du projet	<p><b>Exigences :</b> Par équipe de quatre ou six, une introduction, un double ou un triple duo en miroir, une liaison dynamique, une pyramide, une liaison différente de la première, deux ou trois duo, une fin. Chaque élève doit être au moins une fois voltigeur, une fois porteur. Duos et pyramides sont maintenus deux secondes (sinon ils ne sont pas comptabilisés). Durée entre 1'30 et 2'.</p> <p><b>Difficultés = 6 points :</b> Pour les duos, les éléments sont choisis dans les catégories A (0,4), B (0,6), C (0,8), D (1) des grilles duo. Des éléments peuvent être conçus ou importés d'autres codes. Il convient de leur donner une valeur en fonction de leur difficulté estimée (A, B, C, D). Les éléments de liaison, qui peuvent être individualisés, sont référés au code sol UNSS 98 (A = 0,4, B = 0,6, C = 0,8, D = 1). Les pyramides valent de 0,5 à 2 points : trois étages ou hauteurs les définissent ( voir code UNSS ).</p>		
	Exécution individuelle et collective * = 8 points	<p>Toute exigence manquante ou non réalisée est pénalisée de 2 points Temps inférieur à 1'30 = 1 point. Temps supérieur à 2' = 0,4 point. Sortie du praticable = 0,2 point. Utilisation insuffisante de l'espace = 0,2 - 0,4 ou 0,6 point. Déséquilibre lors du montage et du démontage = 0,2 - 0,4 - 0,6 point. Chute du ou des voltigeurs = 1 point. Chute collective = 1 point. Duo ou pyramide déséquilibrés = 0,2 - 0,4 - 0,6 point. Manque de synchronisation avec le support rythmique = 0,2 - 0,4 - 0,6 point.</p>		
03/20	Projet collectif	Présentation du projet sommaire Projet minimal en inadéquation avec les ressources des élèves	Projet présenté avec clarté Tous les indicateurs sont présents Projet réaliste qui répond en totalité aux exigences de l'épreuve	Projet présenté avec clarté Projet qui présente de l'originalité, de la virtuosité et qui répond aux exigences définies au niveau 2
03/20	Rôle de juge	Connaissance approximative, le jugement est sommaire sans arguments. Écart de notation très important avec le professeur ( plus de 4 points /20 ) = 1 point.	Connaissance des exigences qui permet de donner les critères d'observation utilisés pour juger les éléments techniques. Écart de notation réduit ( 3 points/20 ) = 2 points.	Les critères d'observation sont maîtrisés aux niveaux technique et chorégraphique. Écart de notation recevable ( 2 points/20 ) = 3 points.

COMMENTAIRES : \*Les notes sont individuelles car elles prennent en compte la prestation collective et la prestation individuelle au sein du collectif.

## COURSE D'ORIENTATION

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Concevoir et conduire son déplacement en suivant des lignes directrices à l'intérieur des parcelles pour réaliser la meilleure performance lors d'une épreuve de course d'orientation individuelle ou par équipes, en milieu plus ou moins boisé et partiellement connu.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Concevoir et conduire son déplacement en s'appuyant sur un enchaînement de lignes directrices variées et de points d'attaque pour réaliser la meilleure performance lors d'une course d'orientation individuelle ou par équipes, en milieu forestier plus ou moins connu.</p>		<p>Le coureur doit réaliser un parcours de son choix, dans un temps limité, entre 30 et 35 mn, en cherchant à réaliser le score le plus important. Le dispositif, construit dans un périmètre d'environ 1km<sup>2</sup>, comprend 16 postes classés en 4 niveaux de difficulté et distribués en 4 postes minimum par niveau. Les caractéristiques d'un poste, son éloignement des lignes directrices, et la distance de course servent de référent à la définition des niveaux de difficulté. A chaque poste correspond des points : 1 point pour ceux du niveau 1, 1,5 points puis 2 points et 3 points pour ceux des autres niveaux.</p> <p>Les postes sont répartis de manière homogène dans l'espace délimité et par rapport à un point central. Ils sont positionnés de façon à ce qu'il soit impossible de passer par tous dans le temps alloué. Le code d'identification du poste est précisé sur la carte-mère mais pas sur le poste. Le coureur dispose d'un maximum de 5 minutes pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- reporter sur sa carte la position des postes en se référant aux définitions mises à sa disposition et aux points attribués ;</li> <li>- annoncer 8 postes par lesquels il prévoit de passer (« contrat » à remettre par écrit).</li> </ul> <p>A la 5<sup>ème</sup> minute, le signal de départ est donné. Le coureur peut encore prendre du temps pour construire son itinéraire, mais celui-ci est pris sur le temps de course. Ensuite, ce dernier doit conduire un itinéraire passant par le plus grand nombre de postes dont les 8 choisis dans les limites du temps arrêté.</p> <p><b>Le total des points obtenus par chaque coureur est égal à 2 fois la somme des points correspondants aux postes choisis dans le contrat et effectivement trouvés, auquel s'ajoutent les points des autres postes également trouvés. Toutes ces données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes à poinçonner.</b></p> <p>L'élève peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide de sa montre personnelle ou d'un chronomètre.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
10/20	Conduite d'un itinéraire et de la lecture de la carte	<p><b>Garçons:</b> Inférieur à 20 points.</p> <p><b>Filles :</b> Inférieur à 20 points.</p>	<p>Compris entre 20 et 40 points.</p> <p>Compris entre 20 et 32 points.</p>	<p>Compris entre 40 et 50 points.</p> <p>Compris entre 32 et 44 points.</p>
04/20	Gestion de la distance et de la difficulté de l'itinéraire en fonction du temps	Durée de course supérieure à 35 minutes.	Durée de course inférieure à 30 minutes.	Durée de course entre 30 minutes et 35 minutes.
06/20	Prise de risque dans la construction et la réalisation du contrat	Formulation du contrat « 8 postes » non terminé. Contrat non rempli.	Durée de choix des 8 postes respectée. Contrat effectif réduit à 7 postes.	Durée de choix des 8 postes respectée. Contrat « 8 postes » rempli.

**COMMENTAIRES :** Dans le cadre du contrôle en cours de formation, la course est individuelle. Sur le plan de la sécurité, l'organisation de l'épreuve doit permettre que « tout participant soit vu ou entendu ». La prise en compte de ce principe nécessite de choisir des dispositions particulières, notamment dans les domaines suivants :

- la conception du dispositif (départ et arrivée le plus au centre, favoriser les passages proches de la zone centrale, limiter l'espace d'évolution, lisibilité des lignes d'arrêts, ....etc.) ;
- l'utilisation de matériel de communication (sifflets, talkie-walkies, portables, signaux pour donner des repères sur l'écoulement du temps, etc.) ;
- la mise en place de commissaires adultes ou élèves (organisation éventuelle de l'épreuve en 2 séquences ou 2 séances successives, etc.) ;
- l'organisation, (départ simultané d'élèves présentant des projets ou contrats différents... etc.).

Il est possible d'introduire d'autres postes sans valeur, donc non pris en compte, pour augmenter l'incertitude, l'activité de recherche personnelle et la présence d'un plus grand nombre d'élèves sur le parcours. Des adaptations du barème des scores à hauteur de 10% peuvent s'appliquer lors de mauvaises conditions atmosphériques (terrain gras, temps pluvieux, température basse, vent fort, etc.).

## ESCALADE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE				
<p><b>NIVEAU 1</b> En tête, conduire son déplacement en s'économisant, selon des itinéraires variés en direction afin de réaliser une performance tout en conservant assez de lucidité pour assurer sa sécurité à monter et à la descente.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> En tête, conduire son déplacement de manière fluide selon des itinéraires variés en direction et en volumes afin de réaliser une performance et conserver assez de lucidité pour assurer sa sécurité lors de manipulation de cordes.</p>		<p>Le dispositif pour réaliser l'épreuve comprend des voies homogènes de niveau 3c à 6b d'une hauteur d'au moins 7 m en mur et de 12m en falaise. L'élève choisit ou tire au sort dans un niveau de difficulté donné une voie plus ou moins connue. L'épreuve consiste à se préparer et s'équiper en tant que grimpeur et assureur pour grimper en tête et descendre en moulinette, en slalomant par rapport à des repères, dans un temps maximum de 8 minutes. Elle est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper du partenaire.</p> <p>Avant l'épreuve, l'élève précise deux points :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la modalité de protection, c'est à dire si le premier et/ou le 2<sup>ème</sup> point d'assurage est pré-équipé ou non, et s'il pose les dégaines ou non ;</li> <li>- la modalité de réalisation, c'est à dire le choix d'une voie connue, tirée au sort dans un niveau déterminé par lui ou flash (voie non réalisée mais démontrée lors de l'épreuve, définition extraite des documents d'accompagnement).</li> </ul> <p>En cas de chute, l'escalade continue à partir de la dernière dégainée atteinte. Si une deuxième chute se produit, l'épreuve s'arrête définitivement.</p>			<b>ESCALADE</b>	
		<b>NIVEAU NON ATTEINT DE 0 A 9</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 De 10 A 15</b>	<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 De 16 A 20</b>		
%	<b>ÉLÉMENTS À ÉVALUER</b>					
10	Cotation et conditions du grimper en escalade.  Traçé de la voie	Voie « Flash » ou tirée au sort (de 4a à 4b) Voie connue : (de 5a à 5b) Rectiligne  Pour les filles Voie « Flash » tirée au sort (de 3c à 4a) Voie connue ( de 4b à 4c)	Voie « Flash » ou tirée au sort (de 4c à 5a) Voie connue : ( de 5b à 5c) Directions variées  Pour les filles Voie "Flash" tirée au sort (de 4b à 4c) Voie connue ( 5a à 5b )	Voie « Flash » ou tirée au sort (de 5c à 5b ) Voie connue : ( de 6a à 6b ) Directions et volumes variés  Pour les filles Voie "Flash" tirée au sort (de 5a à 5b) Voie connue : ( de 5b à 6a )		
4	Ecart entre les caractéristiques du projet et la qualité de la prestation	Au delà des 8 minutes. Voie non terminée. Contact pieds-prises approximatif et hésitant.	Voie réalisée entièrement ou avec chute. Contacts pieds -prises majoritairement sur l'avant-pied.	Voie réalisée entièrement sans chute. Les contacts pieds -prises sont précis et variés.		
3	Précision et qualité du mousquetonnage	Maladresse dans le mousquetonnage (dégaines posées).	Aisance et efficacité dans la pose et / ou le mousquetonnage des dégaines à l'aide d'une seule main. Pas d'erreur dans le placement de la corde dans le mousqueton du bas des dégaines	Aisance et efficacité main droite ou main gauche dans la pose et / ou le mousquetonnage des dégaines, y compris dans des volumes. Rapidité et pas d'erreur dans le placement de la corde dans le mousqueton du bas des dégaines.		
3	Aisance et coordination des actions grimpeur / assureur lors de la montée et de la descente en moulinette	Assure un grimper en tête avec une contre assurance. Rythme irrégulier dans la descente.	Assure un grimper en tête. Donne et reprend le « mou » dans la progression ; utilisation du langage approprié dans le passage en moulinette ; descente régulière. Efficacité dans le blocage de la chute.	Assure un grimper en tête en excellente coordination avec le grimpeur Utilisation d'un langage adapté. Descente régulière		

**Commentaire :** Le mur utilisé doit satisfaire aux dispositions sécuritaires en vigueur. Il est vivement conseillé de prendre en compte les recommandations données par l'observatoire national de la sécurité des établissements scolaires dans son rapport de 1998 et éventuellement ceux qui seront publiés ultérieurement. La date de vérification des équipements individuels doit être connue avant l'épreuve.  
Dans la notation du niveau 1, pour l'ensemble des modalités, les voies avec la cotation la plus élevée ont une valeur de 7,5 points et les autres 5,5. Dans le niveau 2 ces valeurs sont respectivement de 10 et 8 points, et dans le niveau non atteint 4,5 et 3. Le grimper en moulinette qui est l'objet de la compétence de seconde se classe dans le niveau non atteint.

## CHORÉGRAPHIE COLLECTIVE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Proposer une chorégraphie qui interprète de façon personnelle et dans des registres moteurs propres à la danse, une démarche de composition identifiée dans une œuvre. Alternier les différents rôles (chorégraphe, danseur, spectateur).</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Créer et représenter une chorégraphie singulière et originale pour une échéance donnée en assumant une prise de risque dans les choix personnels opérés.</p>		<p>Présenter une chorégraphie collective (dans ce cas 4 ou 5 élèves maximum en intégrant des passages individuels au service du propos) Durée (1,30 à 2,30 mn), espace scénique et emplacement des spectateurs définis Donner un titre à sa chorégraphie et fournir un argument (écrit et/ou oral) au jury et aux spectateurs Les élèves spectateurs apprécient les chorégraphies à l'aide d'une fiche construite par l'enseignant.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
10/20	<p><b>Composition : évaluation collective des chorégraphes</b> « Lisibilité » du projet et développement du propos chorégraphique. Travail sur les formes corporelles et les modalités d'articulation entre elles. Gestion de l'espace scénique (directions, trajets, lieux, groupements, etc.). Mobilisation des modalités de relations entre danseurs (relations spatiales, temporelles, corporelles, etc.). Utilisation d'éléments scénographiques (monde sonore, costumes, décors, maquillages, objets, etc).</p>	<p>Projet esquissé et propos peu structuré avec traitement partiel et/ou banal de l'intention et/ou du thème choisi. Formes corporelles faiblement distancées du quotidien (peu de travail sur l'espace, le temps ou l'énergie et sur les modalités d'articulation). Espace scénique orienté par rapport au public mais peu en relation avec le propos choisi. Faible mobilisation des relations entre danseurs, peu en relation avec le propos. Éléments scénographiques utilisés de façon « naïve » ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème.</p>	<p>Projet défini et propos structuré selon un ou deux principes de composition chorégraphique, traitement distancié de l'intention et/ou du thème choisi. Formes distancées du quotidien (travail sur l'espace, le temps et/ou l'énergie et sur 1 ou 2 modalités d'articulation). Espace scénique traité en relation avec le propos mais pas de façon permanente. Utilisation pertinente d'1 ou 2 modalités de relations entre danseurs. Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème.</p>	<p>Projet très précis et propos structuré selon plusieurs principes de composition, traitement original de l'intention et/ou du thème choisi. Formes stylisées (travail sur l'espace, le temps et l'énergie et leurs extrêmes), modalités d'articulation inhabituelles. Espace traité en permanence en relation avec le propos et construit en utilisant ses fonctions symboliques. Utilisation pertinente de toutes les modalités de relations entre danseurs. Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.</p>
07/20	<p><b>Interprétation (évaluation individuelle du danseur)</b> Engagement moteur Engagement émotionnel</p>	<p>Motricité peu complexe et maîtrisée. Élève peu assuré, troubles visibles (trous de mémoire, hésitations, etc.) ou élève qui « récite » sa danse.</p>	<p>Motricité quelquefois complexe et maîtrisée. Élève convaincant, engagé dans « son rôle » mais de façon intermittente.</p>	<p>Motricité souvent complexe et maîtrisée en permanence. Élève convaincant et engagé dans « son rôle » en permanence.</p>
03/20	<p><b>Appréciation (évaluation du spectateur)</b>  Reconnaître des éléments de composition et d'interprétation  Et/ou  Apprécier ces éléments au regard du projet artistique et de l'émotion ressentie.</p>	<p>Ne reconnaît pas des éléments de la composition du chorégraphe ou de l'interprétation du (des) danseur(s)  Et/ou Appréciation peu argumentée ou abrupte. Fait état de façon spontanée des émotions ressenties sans pouvoir en analyser les éléments déclencheurs.</p>	<p>Reconnaît quelques éléments de la composition chorégraphique et de l'interprétation du danseur  Et/ou Appréciation partiellement argumentée. Qualifie les émotions ressenties par rapport aux éléments reconnus du projet artistique.</p>	<p>Reconnaît tous les éléments de la composition chorégraphique et de l'interprétation du danseur  Et/ou Appréciation complètement argumentée accompagnée de propositions d'amélioration. Qualifie les émotions ressenties en reconnaissant avec précision les qualités techniques et artistiques du projet.</p>

**COMMENTAIRE :** L'évaluation de la composition chorégraphique peut se décliner autour de trois principes toujours en relation avec le projet du chorégraphe :

- un principe de cohérence de la composition chorégraphique qui renvoie à la notion d'unité artistique à rechercher ;
- un principe de pertinence de la composition chorégraphique qui renvoie à la « lisibilité » du projet expressif et artistique et aux choix des moyens à mettre au service de ce projet ;
- un principe d'originalité de la composition chorégraphique : l'originalité est entendue ici dans un sens relatif, c'est-à-dire référée à une population d'élèves donnée. La réponse « originale » est alors identifiée comme une réponse « rare » ou « inhabituelle » pour cette catégorie de population, les lycéens.

L'évaluation de l'interprétation s'organise autour du rapport Maîtrise / Complexité des engagements moteur et émotionnel du danseur.

L'évaluation de l'appréciation s'organise autour du rapport Identifier / Qualifier les caractéristiques techniques et artistiques de la création présentée et les choix opérés en composition et en interprétation en fonction du projet artistique. Les différents contenus d'évaluation de la composition et de l'interprétation doivent être de plus en plus reconnus et appréciés simultanément par le spectateur au cours d'une représentation.



## JUDO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> En situation de <i>randori</i>, utiliser ses ressources pour affronter un adversaire qui module son opposition en élaborant et mettant en œuvre un projet tactique.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> En situation de <i>randori</i>, gérer ses ressources en fonction des caractéristiques de l'adversaire pour conduire l'affrontement de façon individualisée.</p>		<p>Trois <i>randori</i> de trois minutes (garçons et filles), dix minutes de repos minimum entre deux <i>randori</i>. Opposition modulée ou non Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles élémentaires de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (<i>yuk</i>, <i>waza ari</i> et <i>ippon</i> seulement, temps d'immobilisation...).</p> <p>Ethique et rituel définis.</p>		
		NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER			
08/20	Efficacité Fréquence d'attaques Gestion de l'effort et du rapport de forces	Faible efficacité offensive (peu ou pas de <i>ippon</i> marqués) et défensive (avantages marqués < avantages subis). Gestion irrégulière des ressources. En tant qu'adversaire : respect approximatif des consignes de modulation.	Efficacité offensive convenable (équilibre <i>ippon</i> marqués/subis). Bonne fréquence d'attaques mais gestion inégale des ressources. En tant qu'adversaire : respect des consignes de modulation.	Élève combatif et lucide, efficace en attaque et en défense (nette supériorité des avantages marqués). Bonne gestion des ressources. Opposition non modulée.
08/20	Système d'attaque et de défense (debout et sol) -Saisies, attitudes -Qualité des placements -Variété des attaques et des opportunités -Qualité et variété des enchaînements  Comportement défensif, contre-prises	Manque de contrôle dans les saisies. Problèmes de placement et de déséquilibre. Attaques directes dans des opportunités peu variées (une ou deux directions seulement). Enchaînements d'attaques peu fréquents ou mal réalisés. Comportement défensif en force.	Qualité inégale des saisies et des formes de corps S'efforce de varier les formes d'attaques et les opportunités (au moins 2 directions). Enchaînements stéréotypés (avant-arrière seulement). Peu de liaisons debout-sol. Faiblesse des défenses (peu d'esquives, peu de contre-prises)	Saisies adaptées et efficaces. Bonnes formes de corps. Varie ses attaques (3 ou 4 formes de corps différentes). Exploite ou provoque des opportunités (3 ou 4 opportunités différentes). Enchaîne ses actions et suit au sol selon les réactions de l'adversaire. Varie ses défenses et ses contre-prises.
04/20	Arbitrage Ethique et rituel	Connaissance des règles élémentaires d'arbitrage mais difficultés d'application Quelques approximations dans le respect du rituel et de l'éthique	Annonce avec justesse les avantages marqués Respect du rituel et de l'éthique.	Dirige le <i>randori</i> et fait appliquer les règles d'arbitrage. Respect du rituel et de l'éthique.

## SAVATE BOXE FRANÇAISE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<p><b>NIVEAU 1</b> Construire les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin d'élaborer et de mettre en œuvre un projet personnel. Développer son potentiel technique et tactique.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> Renforcer et perfectionner son bagage technique afin d'optimiser un projet personnel pouvant s'adapter à divers types de situations, et permettant d'obtenir le gain de l'affrontement selon les règles ; Imposer son potentiel technique et tactique en jouant suer la spécificité des efforts.</p>		<p>Trois assauts libres de 2 reprises d'une durée d'1 minute 30 avec une minute de récupération entre chaque reprise, à niveau d'opposition équivalent ( 10 minutes de récupération entre chaque assaut ) Surface de 3m sur 3m. Contrôle de la puissance des touches, contrôle de la trajectoire des touches et précision des cibles conformément au règlement UNSS Arbitrage et gestion des assauts par les élèves.</p>			
POINTS A AFFECTER		ÉLÉMENTS A ÉVALUER	NIVEAU NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
08/20	Efficacité : uniquement en situation d'assaut réel. Fréquence d'attaques. Gestion de l'effort et du rapport de forces.		Gagne 1 assaut sur 3. Difficultés à s'adapter aux problèmes posés par l'adversaire. Gestion irrégulière de l'effort.	Gagne 2 assauts sur 3 face à des adversaires différents, mais de son niveau technique et tactique. Bonne gestion de l'effort.	Gagne tous ses assauts. Adaptation lors d'assauts à thèmes. Gestion pertinente et efficace des efforts.
08/20	Déplacements pour préparer les attaques. Système d'attaque et de défense. Diversité des attaques.		Les coups ne sont pas donnés à distance de touche. Puissance mal contrôlée. Trajectoires de touche approximatives. Une seule touche sans enchaîner. Manque de mobilité. Protection approximative. Ripostes peu fréquentes.	Trajectoires et distances de touche acquises et le plus souvent respectées. Trajectoire du premier coup opposée à la direction du déplacement de l'adversaire. Combinaisons pieds-poings acquises mais peu souvent utilisées aux différentes hauteurs de touche autorisées. Déplacement en réaction aux attaques de l'adversaire. Parades bloquées mais peu d'esquives.	Attaques préparées, créant les conditions d'utilisation de coups tournants et sautés. Combinaison d'attaques avec pieds et poings, sur les différents niveaux autorisés. Déplacements judicieux/points forts de l'adversaire. Combinaison de parades et d'esquives adaptées à l'adversaire.
04/20	Arbitrage Ethique et rituel		Fait respecter le rituel en début et en fin de chaque assaut. Se trompe parfois de valeur d'action. Intervient sur le déroulement du combat et cote les actions en retard. Assure la sécurité.	Gère les sorties de l'espace. Utilise la terminologie. Applique le code de jugement.	Cote les actions sans erreurs. Gère les sorties de l'espace. Applique les sanctions en cas de manquement.