

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
<p><b>NIVEAU 1</b> 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> 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 vitesse ou d'amplitude sur la totalité du parcours.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>En course de haies chaque candidat réalise 2 courses de 150 mètres (récupération de 20 minutes minimum entre les 2 parcours). Le candidat part avec ou sans blocs de départ mais le départ est commandé.</li> <li>Chaque 150 haies comprend 6 haies espacées de 20 m. Distance entre le départ et la 1ère haie : 30 m ; distance entre la dernière haie et l'arrivée : 20m. Hauteur des haies : 70 cm pour les filles, 84 cm pour les garçons.</li> <li>Après l'échauffement et avant la première course le candidat indique sur une fiche le temps visé pour le premier 150mH.</li> <li>Après la première course, il note sur sa fiche le temps visé pour le deuxième 150mH.</li> <li>La meilleure des performances réalisées dans l'une des 2 courses compte pour 40% de la note.</li> <li>Le temps cumulé (somme des 2 temps réalisés) compte pour 40% de la note.</li> <li>L'écart entre les prédictions et les réalisations (somme des 2 écarts temps visés / temps réalisés) compte pour 20% de la note.</li> <li>Si l'une des courses est entachée de nullité (2 faux départs, chute) une troisième et ultime tentative est proposée au candidat.</li> </ul>								
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
08/20	La performance de la meilleure des 2 courses.	Note /8	Temps Filles	Temps Garçons	Note /8	Temps Filles	Temps Garçons	Note /8	Temps Filles	Temps Garçons
		0.4	37	32.50	4.0	30.50	26.00	6.4	26.45	22.95
		0.8	36.25	31.65	4.4	29.80	25.45	6.8	25.80	22.55
		1.2	35.50	30.80	4.8	29.10	24.85	7.2	25.15	22.15
		1.6	34.75	30.05	5.2	28.45	24.40	7.6	24.50	21.75
		2.0	34.05	29.25	5.6	27.80	23.85	8.0	23.85	21.05
		2.4	33.30	28.60	6.0	27.10	23.40			
		2.8	32.60	27.85						
		3.2	31.90	27.25						
3.6	31.20	26.60								
08/20	La performance cumulée des 2 courses	Note /8	Temps Filles	Temps Garçons	Note /8	Temps Filles	Temps Garçons	Note /8	Temps Filles	Temps Garçons
		0.4	75.5	66.7	4.0	62.4	53.2	6.4	54.2	46.8
		0.8	74.0	65.0	4.4	61	52	6.8	52.9	45.9
		1.2	72.5	63.3	4.8	59.6	50.9	7.2	51.6	45.1
		1.6	71.0	61.6	5.2	58.2	49.7	7.6	50.3	44.3
		2.0	69.5	60.1	5.6	56.9	48.8	8.0	49.0	43.5
		2.4	68.1	58.5	6.0	55.6	47.7			
		2.8	66.6	57.2						
		3.2	65.2	55.7						
3.6	63.8	54.5								
04/20	La prédiction des temps par rapports aux temps effectivement réalisés	Sup. ou égal à 4.5'' = 0 Pt Inf. à 4.5'' et Sup. ou égal à 4'' = 0.5 Pt Inf. à 4'' et Sup. ou égal à 3.5'' = 1 Pt			Inf. à 3.5'' et Sup. ou égal à 3'' = 1.5 Pt Inf. à 3'' et Sup. ou égal à 2.5'' = 2 Pts Inf. à 2.5'' et Sup. ou égal à 2'' = 2.5 Pts			Inf. à 2'' et Sup. ou égal à 1.5'' = 3 Pts Inf. à 1.5'' et Sup. ou égal à 1'' = 3.5 Pts Inf. à 1'' = 4 Pts		

## EXEMPLES :

**Candidat Garçon :**

Le temps prédit avant la première course 26''20. Temps réalisé 25''12  
Le temps prédit avant la deuxième course 25''40. Temps réalisé 25''85

**Ecart : 1'' 08**  
**Ecart : 0'' 45**

**Notation :**

- La meilleure performance : 25'' 12 **4.4 / 8 Pts**
- Temps cumulé : 25'' 20 + 25'' 40 = 50'' 90' **4.8 / 8 Pts**
- Ecart prédiction / réalisation 1''08 + 0''45 = 1'' 53 **3.0 / 4 Pts**

**NOTE 13.20 / 20****Candidate Fille :**

Le temps prédit avant la première course 28''45. Temps réalisé 27''30  
Le temps prédit avant la deuxième course 28''00. Temps réalisé 27''85

**Ecart : 1'' 15**  
**Ecart : 0'' 15**

**Notation :**

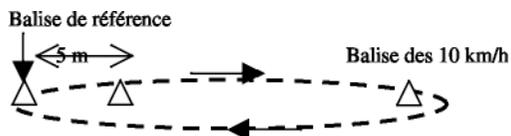
- La meilleure performance : 27'' 30 **5.6 / 8 Pts**
- Temps cumulé : 27'' 30 + 27'' 85 = 55'' 15 **5.6 / 8 Pts**
- Ecart prédiction / réalisation 1''15 + 0''15 = 1'' 30 **3.5 / 4 Pts**

**NOTE 14.70 / 20**

## COMPETENCES ATTENDUES

**NIVEAU 1** : Produire une charge physiologique sur soi en relation avec des effets différés (à court terme)

**NIVEAU 2** : Concevoir et mettre en oeuvre un projet d'entraînement personnalisé adapté à un contexte de vie physique et en rapport avec des effets différés attendus (à moyen terme).

Schéma de principe :

(Ex : pour une vitesse de 10 km/h, l'élève court 83 m à l'aller et 83 m au retour, en 1 minute)

Tout autre dispositif est accepté dès lors qu'il permet le passage de tous les candidats auprès de la balise de référence à chaque minute.

## PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

- 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 5 km/h à 18 km/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). Le dispositif est décrit ci-contre.
- Le candidat doit construire en début de séance le projet de sa séance d'entraînement, 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 :

**Obj. 1** : Accompagner un objectif sportif en rapport avec des échéances.

**Obj. 2** : Développer un état de santé de façon continue.

**Obj. 3** : Rechercher les moyens d'une récupération ou d'une détente ou d'une aide à la perte de poids.

- Dans le projet présenté, le candidat précise l'objectif choisi et construit sa séance en conséquence. Il indique, les temps et des 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 multiples de 1 minute et il devra procéder à au moins 3 changements d'allure pendant les 30 minutes.
- 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.
- 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).
- 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 **Evaluer, Concevoir et Analyser**.

POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	<b>Produire</b> un effort adapté à ses ressources et à son objectif (c'est évaluer que le candidat 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 courses n'est réalisée qu'à 80 % de ce qui est 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 5 m 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 ou 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.
07/20	<b>Concevoir</b> et mettre en oeuvre une séquence de 30 minutes prévoyant, les temps de courses et intensités, les temps de course et intensités, les temps et types de récupérations, en fonction de l'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 inadaptés : objectif mal précisé, temps et intensités de course, temps et types de récupérations inadaptées. 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.
03/20	<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.

POINTS A AFFECTER		ÉLÉMENTS A ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT 0 à 9	DÉGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 10 à 15	DÉGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 16 à 20
<b>COMPÉTENCES ATTENDUES</b>		<b>PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE</b>			
<b>NIVEAU 1</b> Produire une charge physique sur soi en relation avec des effets recherchés différés (à très court terme)		<p>Le candidat doit choisir un objectif parmi les 3 qui lui sont proposés, celui qui correspond le mieux aux effets qu'il souhaite à terme obtenir sur son organisme (mobile personnel élaboré dans un contexte de vie singulier) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accompagner un projet sportif (recherche d'un gain de puissance musculaire).</li> <li>- Conduire un développement physique en relation avec des objectifs de « forme », de prévention des accidents (recherche d'un gain de tonification, de raffermissement musculaire et/ou d'aide à l'affinement de la silhouette).</li> <li>- Solliciter la musculature pour la développer en fonction d'objectifs esthétiques personnalisés (recherche d'un gain de du volume musculaire).</li> </ul> <p>Sur les postes de musculation disponibles, le candidat choisi 2 groupes musculaires (ou parties du corps) qu'il souhaite mobiliser en fonction de l'objectif qu'il s'est choisi : mollets, cuisses, fesses, épaules, dos partie haute, dos partie basse, torse face antérieure, bras, abdomen... ; Il doit présenter des exercices de musculation pour ces 2 groupes musculaires choisis.</p> <p>Puis un tirage au sort d'un exercice musculaire dans chacune des deux catégories (tronc et membres) oblige le candidat à les réaliser en tenant compte de l'objectif qu'il s'est choisi.</p> <p>Pour répondre à l'ensemble de ces exigences, le candidat met en œuvre une séquence de 40 minutes qui doit être considérée comme une partie d'une séance de musculation. Cette séquence comprend un échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, des récupérations.</p> <p>Les objectifs étant différents, les élèves en groupes de deux ou trois peuvent se structurer en fonction des besoins (matériel, pareur,...). Chaque candidat choisi un objectif de musculation et transcrit sur une fiche les éléments suivants : (mobile personnel, matériel utilisé, muscles sollicités, séries, répétitions, récupérations prévues, justifications). Au cours de la séquence, l'élève relèvera le travail effectivement réalisé, et par oral ou par écrit, il identifiera les sensations perçues, et proposera en fin de séquence un bilan de celle ci et une mise en perspective pour une séquence d'entraînement future.</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)					
<b>10/20</b>	<b>Produire</b> la charge de travail (séries, répétitions, récupérations .....) Le respect des trajets et postures dans le cadre du travail choisi	<p>En difficulté : séries inachevées ou trop de facilité sous la charge (erreurs de chargement).</p> <p>Dégradation importante des trajets et postures au cours de la série (amplitude réduite générée par des contractions incomplètes, articulation non fixée).</p> <p>La respiration ne prend pas en compte le moment de la contraction musculaire maximale.</p>	<p>Équilibres dynamiques contrôlés, gainages. Prévoit les parades, intervient sans gêner.</p> <p>Amplitudes articulaire et musculaire recherchées.</p> <p>La séance est continue. Peu de temps de perdu.</p> <p>Dégradation des trajets et postures uniquement en fin de série mais parfois défaut de rythme dans les répétitions.</p> <p>Les étirements à l'issue de la séquence d'entraînement apparaissent.</p> <p>Le rythme respiratoire est intégré même s'il est parfois décalé.</p>	<p>Volume de travail optimisé selon ses ressources et en fonction de l'objectif poursuivi.</p> <p>Anticipe sur sa sécurité et celle des autres</p> <p>Récupération précise et mesurée entre les séries.</p> <p>Trajets et postures stabilisées au cours de la série. Les dernières répétitions de la dernière série témoignent d'une charge optimale</p> <p>Manipulations rapides (chargements ...)</p> <p>Les étirements musculaires sont toujours adaptés.</p> <p>Respiration placée et rythmée avec expiration en fin d'effort.</p>	
<b>07/20</b>	<b>Concevoir</b> Choix des charges de travail au regard de l'objectif poursuivi. Justifications de la séquence d'entraînement.	<p>Choix des charges et des groupes musculaires peu appropriés au mobile et aux ressources</p> <p>Décalage entre projet et réalisation</p> <p>Relevé incomplet des variables</p> <p>Justification (quand elle existe) est évasive.</p>	<p>La planification est judicieuse par rapport à l'objectif poursuivi, aux connaissances et aux possibilités matérielles</p> <p>Identifie le régime de contraction musculaire utilisé dans chaque exercice.</p> <p>La justification de la séance (mobile et groupes musculaires) 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 des ressources du candidat.</p>	
<b>03/20</b>	<b>Analyser</b> Bilan de sa séquence d'entraînement Mise en perspective du travail réalisé	<p>Le candidat reste sur un bilan et modifie les exercices sans justifications</p>	<p>Dans son bilan, le candidat analyse les écarts entre le « prévu » et le « réalisé »</p> <p>Le candidat modifie les exercices sans se référer à ses sensations (tensions musculaires, sensations de « brûlures », « de chaleur » et/ou douleurs articulaires, état de fatigue....)</p>	<p>Dans son bilan le candidat met en rapport le « prévu », le « réalisé » les sensations éprouvées et identifiées (ressenti) et des connaissances sur l'entraînement pour moduler son projet de transformation</p> <p>Modifie la séquence d'entraînement suivante à partir du ressenti et des connaissances sur l'entraînement</p>	

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p><b>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 :</b></p> <p><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 ;</p> <p><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.</p>		<p>Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non de 3 à 5 joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires. Une rencontre se joue en 2 sets gagnants de 11 points.</p> <p><b>Gestion du rapport de Force</b> : A l'issue du premier set le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.</p> <p><b>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques</b> : Les évaluateurs apprécieront la puissance des frappes, les vitesses de trajectoires ainsi que la vitesse des déplacements au regard de ce qu'il est légitime d'attendre des filles d'une part et des garçons d'autre part (ex : la vitesse moyenne d'un smash de fille est moins importante que la vitesse moyenne d'un smash de garçon).</p> <p><b>Gain des rencontres</b> : A l'issue de l'épreuve les candidats sont classés par genre (filles et garçons), en fonction 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 envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note. L'attribution des points est corrélée avec les autres indicateurs, en particulier techniques et tactiques.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT De 0 à 9	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 De 10 à 15	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 De 16 à 20
04/20	Gestion du rapport de force	0 point -----2 points L'analyse est générique et peu lucide. Le candidat ne parvient pas à mettre en œuvre ce qu'il propose et continue de subir le rapport de force sans tentative cohérente pour le modifier.	2 points ----- 3 points L'analyse correspond à la réalité observée pendant la séquence qui précède. Le candidat propose des procédés standards qu'il réussit souvent à mettre en œuvre.	3 points ----- 4 points L'analyse est opérationnelle et réaliste. Le candidat propose et met en œuvre des schémas variés, témoins d'un compromis judicieux entre les faiblesses adverses et ses propres ressources.
09/20	Mises en œuvre tactiques et Indicateurs techniques	0 point ----- 4 points Le candidat marque sur une balle favorable non provoquée ou sur faute directe adverse. Le service est une mise en jeu. Il n'est pas un premier coup d'attaque. Les services sont, au mieux, variés en direction.  Les échanges se jouent à plat (sans rotation de balle).  Les déplacements sont tardifs et parfois inexistants.  La fréquence de l'échange est peu élevée, les fautes directes sont nombreuses.	4,5 points ----- 7 points Le candidat marque, le plus souvent, sur une balle favorable provoquée par un échange organisé. Le projet tactique s'élabore à partir du service.  Au service, la rotation de balle est recherchée.  Dans les échanges, on observe un début de rotation d'un seul type.  Lorsque le candidat a le temps, la mise à distance est efficace en revers et en coup droit. Les déplacements latéraux sont équilibrés.  La fréquence de l'échange augmente (smash efficace ou balle prise tôt après le rebond).	7,5 points ----- 9 points Le candidat peut lutter contre la prise d'initiative adverse, voire renverser le rapport de force.  Le service prépare la 3 <sup>ème</sup> balle.  Les services sont majoritairement à rotation (le candidat frotte la balle en coupé, lifté et effets latéraux).  Différentes rotations sont suffisamment maîtrisées pour prendre l'initiative ou neutraliser les effets adverses (lifter sur un coupé, couper sur un coupé).  Les appuis sont dynamiques et les déplacements latéraux et en profondeur sont précoces et rapides.  L'échange est caractérisé par des variations marquées du rythme.
07/20	Gain des rencontres	<b>Il appartient aux co-évaluateurs d'apprécier le niveau général du groupe pour attribuer ou pas l'ensemble des points pour cet élément à évaluer.</b>		
		0 point ----- 3 points Le candidat joue le plus souvent de manière réactive, au coup par coup.	3,5 points ----- 5 points Le candidat s'appuie sur des principes tactiques élémentaires dont la pertinence d'adaptation le situe dans cette fourchette.	5,5 points ----- 7 points Le projet tactique est systématique et adapté, il s'exprime dans un contexte où la recherche d'effet est permanente.

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p><b>Proposer, mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontre face à des adversaires identifiés et de niveau proche.</b></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 3 à 5 joueurs de niveau homogène. Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires. Une rencontre se joue en 2 sets gagnants de 11 points. Chaque échange donne lieu à un point.</p> <p><b>Gestion du rapport de Force :</b> A l'issue du premier set le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.</p> <p><b>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques :</b> Les évaluateurs apprécieront la puissance des frappes, les vitesses et longueurs de trajectoires ainsi que la vitesse des déplacements au regard de ce qu'il est légitime d'attendre des filles d'une part et des garçons d'autre part (ex : la vitesse moyenne d'un smash de fille est moins importante que la vitesse moyenne d'un smash de garçon.)</p> <p><b>Gain des rencontres :</b> A l'issue de l'épreuve les candidats sont classés par genre (filles et garçons), en fonction 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 envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère pour cette portion de note. L'attribution des points est corrélée avec les autres indicateurs, en particulier techniques et tactiques.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT De 0 à 9	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 De 10 à 15	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 De 16 à 20
04/20	Gestion du rapport de force	0 point ----- 2 points <b>L'analyse est générique et peu lucide.</b> Le candidat ne parvient pas à mettre en œuvre ce qu'il propose et continue de subir le rapport de force sans tentative cohérente pour le modifier.	2 points ----- 3 points <b>L'analyse correspond à la réalité observée pendant la séquence qui précède.</b> Le candidat propose des procédés standards qu'il réussit souvent à mettre en œuvre.	3 points ----- 4 points <b>L'analyse est opérationnelle et réaliste.</b> Le candidat propose et met en œuvre des schémas variés, témoins d'un compromis judicieux entre les faiblesses adverses et ses propres ressources.
09/20	Mises en œuvre tactiques et Indicateurs techniques	0 point ----- 4 points <b>Le candidat utilise une situation favorable créée fortuitement.</b>  <b>Il utilise une modalité unique de rupture de l'échange (frapper fort ou jouer gauche/droite).</b>  La surface atteinte est réduite aux 50% centraux du terrain adverse.  Le candidat joue souvent de face avec une prise inadaptée (index sur le manche).  Les déplacements et placements sont tardifs et souvent courus.	4,5 points ----- 7 points <b>Le candidat crée et utilise une situation favorable.</b>  <b>Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange.</b>  La surface augmente vers la périphérie le facteur volume est déterminant pour le gain de l'échange.  Dispose d'une prise de raquette qui autorise différentes frappes, prépare régulièrement ses frappes coude haut et utilise la rotation du corps quand la pression lui en laisse le temps  Les déplacements sont équilibrés dès que le candidat a du temps.	7,5 points ----- 9 points <b>Le candidat réussit à neutraliser des situations défavorables pour rééquilibrer le rapport de force.</b>  <b>Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange adaptées aux caractéristiques de l'adversaire.</b>  Le terrain adverse est utilisé dans sa quasi-totalité le facteur vitesse est déterminant pour le gain de l'échange.  La prise est toujours adaptée. Les préparations peuvent permettre de masquer les frappes voire feinter.  Les déplacements sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression).
07/20	Gain des rencontres	<b>Il appartient aux co-évaluateurs d'apprécier le niveau général du groupe pour attribuer ou pas l'ensemble des points pour cet élément à évaluer.</b>		
		0 point ----- 3 points Le candidat joue le plus souvent de manière réactive au coup par coup.	3,5 points ----- 5 points Le candidat s'appuie sur des principes tactiques élémentaires dont la pertinence d'adaptation le situe dans cette fourchette.	5,5 points ----- 7 points Le projet tactique est systématique et adapté, il s'exprime dans un contexte où le volume et la vitesse de jeu sont élevés.

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 sur 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)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Surface de 5 x 5m</li> <li>• Contrôle de la puissance des touches, contrôle de la trajectoire des touches et précision des cibles conformément au règlement UNSS</li> <li>• Arbitrage et gestion des assauts par les élèves</li> </ul>		
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
08/20	<p><b>Efficacité : uniquement en situation d'assaut réel</b></p> <p><b>Fréquence d'attaques</b></p> <p><b>Gestion de l'effort et du rapport de forces</b></p>	<p>Gagne 1 assaut sur 3.</p> <p>Difficultés à s'adapter aux problèmes posés par l'adversaire.</p> <p>Gestion irrégulière de l'effort.</p>	<p>Gagne 2 assauts sur 3 face à des adversaires différents, mais de son niveau technique et tactique.</p> <p>Bonne gestion de l'effort.</p>	<p>Gagne tous ses assauts.</p> <p>Adaptation lors d'assauts à thèmes.</p> <p>Gestion pertinente et efficace des efforts.</p> <p>Changements de rythme.</p>
08/20	<p><b>Déplacements pour préparer les attaques</b></p> <p><b>Système d'attaque et de défense</b></p> <p><b>Diversité des attaques</b></p>	<p>Les coups ne sont pas donnés à distance de touche.</p> <p>Puissance mal contrôlée.</p> <p>Trajectoires de touche approximatives</p> <p>Une seule touche sans enchaîner (coup isolé).</p> <p>Manque de mobilité.</p> <p>Protection approximative.</p> <p>Ripostes peu fréquentes.</p>	<p>Trajectoires et distances de touche acquises et le plus souvent respectées.</p> <p>Trajectoire du premier coup s'oppose à la direction du déplacement de l'adversaire : début de Cadrage (cadre son adverse dans l'enceinte).</p> <p>Combinaisons Poing-poing pieds-pieds et pieds-poings acquises mais peu souvent utilisées aux différentes hauteurs de touche autorisées.</p> <p>Déplacement en réaction aux attaques de l'adversaire.</p> <p>Quelques décalages et débordements.</p> <p>Parades bloquées ou protection mais peu d'esquives.</p>	<p>Attaques préparées, créant les conditions d'utilisation de coups tournants et sautés.</p> <p>Cadrage : cadre son adverse dans l'enceinte.</p> <p>Limite les réactions de son adversaire.</p> <p>Combine attaques avec pieds et poings, sur les différents niveaux autorisés.</p> <p>Déplacements judicieux/points forts de l'adversaire.</p> <p>Déplacements : Décalage et débordements (sort du couloir d'opposition direct).</p> <p>Combinaison de parades et d'esquives adaptées à l'adversaire.</p> <p>Parades bloquées et chassées ou esquives et riposte 3 coups (poing-pieds-poing) et (pied-poing-pied).</p>
04/20	<p><b>Arbitrage</b></p> <p><b>Ethique et rituel</b></p>	<p>Fait respecter le rituel en début et en fin de chaque assaut.</p> <p>Se trompe parfois de valeur d'action.</p> <p>Intervient sur le déroulement du combat et cote les actions en retard.</p> <p>Assure la sécurité.</p>	<p>Gère les sorties de l'espace.</p> <p>Utilise la terminologie.</p> <p>Applique le code de jugement.</p>	<p>Cote les actions sans erreurs.</p> <p>Gère les sorties de l'espace.</p> <p>Applique les sanctions en cas de manquement.</p>

COMPÉTENCES 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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trois randori de trois minutes (garçons et filles), dix minutes de repos minimum entre deux randori.</li> <li>• Opposition modulée ou non</li> <li>• Un candidat arbitre est chargé de faire respecter les règles élémentaires de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (yuko, waza ari et ippon seulement, temps d'immobilisation...)</li> <li>• <b>Ethique et rituel définis</b></li> </ul>		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
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	Candidat 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) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saisies, attitudes</li> <li>• Qualité des placements</li> <li>• Variété des attaques et des opportunités</li> <li>• Qualité et variété des enchaînements</li> <li>• Comportement défensif, contre prises</li> </ul>	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 randori et fait appliquer les règles d'arbitrage Respect du rituel et de l'éthique

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
<p><b>NIVEAU 1</b> : Rechercher le gain d'une rencontre de Volley Ball par la mise place d'une organisation collective : l'équipe attaque 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> : 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 remplacement. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées</p>		<p>• Match à 4 contre 4 , sur un terrain de 14m sur 7m, se déroulant en 15 points joués au point décisif, opposant des équipes dont le rapport de forces est équilibré (1) à priori. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres contre la même équipe Les règles essentielles sont celles du volley ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00m à 2,30m). Le nombre de services consécutifs effectués par le même joueur est limité à trois. Un temps mort est disponible par équipe et par set.</p> <p><b>(1) Commentaires :</b> <i>Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve.</i> <i>Dans certains cas très particuliers contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</i></p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		0 à 4	5 à 9		
04/20	<p><b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible :</b> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation offensive de l'équipe</i></p>	<p><u>Subit le rapport de force, même quand il est favorable</u> Pas d'organisation offensive décelable. Cible non définie Réponses individuelles Accès à la marque fortuit Rapport possessions /accès marque faible.</p>	<p><u>Maintient le rapport de force quand il est favorable</u> La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse.</p>	<p><u>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</u> Mise en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situation favorable : attaque depuis la zone avant Organisation offensive privilégie l'utilisation d'un relais vers l'avant.</p>	<p><u>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</u> Adaptation collective au problème posé par l'équipe adverse. Création d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs pour atteindre la cible. Echanges décisifs.</p>
06/20	<p><b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive</b> <i>Prise de décisions en jeu en tant que joueur porteur de balle, joueur non porteur de balle.</i> <i>Prise de décisions dans la relation PB/NPB</i></p>	<p><b>Joueur passif</b> Evite ou intervient tardivement Frappe explosive Mise en jeu aléatoire</p>	<p><b>Joueur intermittent</b> Deviens attaquant si la balle est facile PB : donne du temps à son partenaire La mise en jeu est assurée mais facile  NPB : réagit pour aider</p>	<p><b>Joueur engagé réactif</b> Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu PB : Met l'attaquant en situation favorable. Peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée...) La mise en jeu est placée NPB : offre des solutions dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque</p>	<p><b>Joueur ressource : organisateur décisif</b> Anticipe le changement de statut déf/att pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence PB : passes décisives : prend en compte la position et les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et en vitesse. Le service met l'équipe adverse en danger NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse).</p>
04/20	<p><b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle</b> <i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation défensive de l'équipe</i></p>	<p><u>Subit le rapport de force, même favorable.</u> Pas d'organisation défensive décelable. Réponses individuelles Sauvegarde du terrain dans l'urgence</p>	<p><u>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</u> Organisation identifiable au début de chaque point (en réception), sans adaptation à l'équipe adverse. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon.</p>	<p><u>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</u> Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire. Organisation défensive identifiable en situation de jeu.</p>	<p><u>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</u> Organisation défensive efficace capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu : choix du contre ou défense basse en fonction des points forts ou faibles adverses Le placement défensif fait commettre des fautes à l'adversaire.</p>
04/20	<p><b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive</b> <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible</i> <i>Efficacité individuelle pour récupérer la balle</i></p>	<p><b>Joueur passif</b> Statique. Toujours surpris ou en retard.</p>	<p><b>Joueur intermittent</b> Met du temps à changer de statut Att/déf. Ralentit les balles faciles</p>	<p><b>Joueur organisateur</b> Se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle chez l'adversaire. Récupère les balles faciles. Intervient sur les balles dans son espace proche. Peut s'opposer à l'attaquant adverse soit près du filet (début de contre) ou en retrait du filet.</p>	<p><b>Joueur ressource</b> Réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.</p>
02/20	<p><b>Efficacité collective</b> <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score</i></p>	<p>Seulement des matches perdus <i>Effets non repérables</i></p>	<p>Matches perdus avec peu d'écart <i>Effets : augmentation des mises en danger, réduction d'écarts</i></p>	<p>Matches perdus = matches gagnés Effets : les organisations choisies équilibrent les scores</p>	<p>Matches gagnés Les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.</p>

## COMPETENCES ATTENDUES

**NIVEAU 1** : Rechercher le gain d'une rencontre de rugby 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.

**NIVEAU 2** : Rechercher le gain d'une rencontre de rugby 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'action élaborées.

## PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

- Matches à 7 contre 7 sur un terrain de 50m sur 40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. (1)
- Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs projets collectifs.
- Les règles essentielles sont celles du rugby à 7.

(1) Commentaires :

Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve.

Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition

Que les individualités puissent se neutraliser.

POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		0 à 4	5 à 9		
04/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible :</b> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation offensive de l'équipe</i>	<b>Subit le rapport de force, même favorable.</b> Pas d'organisation offensive décelable. Peu d'échanges possibles. Pas de continuité de jeu, recul ou perte à la rencontre de l'adversaire (Jeu haché par les pertes ou les fautes répétitives)	<b>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</b> Organisation collective offensive identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse. Echanges se développent de manière un peu stéréotypée. Continuité de jeu soit : - par un jeu latéral de passes conclu par une avancée aléatoire - par un jeu dans l'axe profond en relais successifs conclu par une avancée plus significative (la même forme de jeu se poursuit jusqu'au blocage, perte ou marque).	<b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</b> Organisation collective offensive liée à des enchaînements d'actions pour concentrer la défense et la contourner, ou étirer pour traverser. Echanges qui créent le déséquilibre. Plus grande continuité de jeu par une alternance de JEU GROUPE/JEU DEPLOYE déséquilibrant et libérant des espaces. La conservation de balle par mixage de 2 formes de jeu aboutit plus souvent à la marque.	<b>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</b> Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs. Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité de jeu assurée par choix de la forme de jeu entre Jeu Groupé/ Jeu Déployé et Jeu au Pied en fonction du dispositif défensif. On conserve le ballon collectivement par une distribution de rôles adaptée, une bonne vitesse d'exécution collective, un placement/remplacement permanent des équipiers
06/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive :</b> <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense/attaque</i>	<b>Joueur passif.</b> Toujours à distance ou en retard (spectateur suiveur). Plutôt NPB : suit à distance sans volonté d'intervenir. PB : donne ou lance instantanément le ballon à un partenaire ou en arrière.	<b>Joueur intermittent.</b> Impliqué quand le jeu se déplace à lui. PB : avance ou passe approximativement selon la présence du défenseur. NPB : se rend disponible dans un espace proche latéral, aide avec retard le partenaire bloqué ou au sol.	<b>Joueur engagé et réactif.</b> Capable de répondre à la situation rapidement. PB : avance, provoque et conserve au contact, passe avec précision. NPB : soutient au contact, enjambe et protège le porteur au sol, s'écarte pour assurer la circulation de balle.	<b>Joueur ressource : organisateur et décisif.</b> Capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (fixe et décale, gagne à 1c1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense). NPB : se déplace, se replace pour créer de l'incertitude et/ou continuer le mouvement (précision de l'aide).
04/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle :</b> <i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation défensive de l'équipe</i>	<b>Rapport de force souvent favorable à la défense.</b> Pas d'organisation défensive décelable. Progression adverse perturbée par une défense en nombre sur le porteur. Pas de ligne de défense, aspiration des défenseurs vers le porteur.	<b>Rapport de force équilibré.</b> Constitution d'un rideau défensif en dents de scie (toujours plus avancé au niveau du ballon, statique sur les côtés). Bloquent la progression du porteur, peut récupérer des balles au sol dans la zone de plaquage.	<b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</b> Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression. Répartition au point de blocage (regroupement) et sur les bords, mais tendance à se consommer trop nombreux dans le regroupement. Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs.	<b>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</b> Ligne défensive pressant haut, coulissante selon le contexte, avec une couverture en arrière du 1er rideau. Réorganisation pertinente profitable à la défense. Fait reculer l'attaque, provoque des récupérations dans la ligne d'affrontement.
04/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive :</b> <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque/défense</i>	<b>Joueur passif.</b> Toujours en retard ou inactif pour empêcher la progression du porteur. Plutôt à la poursuite sans intention d'intervenir.	<b>Joueur intermittent.</b> Impliqué quand le jeu se déplace à lui Accroche et freine le porteur, mise au sol à plusieurs et récupération éventuelle.	<b>Joueur engagé et réactif.</b> Capable de coordonner ses actions avec celles de ses partenaires. Le défenseur direct du porteur plaque ou bloque ; les plus proches tentent de récupérer, d'autres protègent les côtés en arrière de la ligne de hors jeu (répartition mal équilibrée).	<b>Joueur ressource : organisateur et décisif.</b> Capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives. Presse haut, fait reculer et fait parfois perdre la balle au plaquage. Plaque l'adversaire et la balle (arrête le mouvement du ballon). Couverture mutuelle dans la ligne. Adaptation en contexte.
02/20	<b>Efficacité collective :</b> <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et/ou du nombre de mise en danger de l'équipe adverse</i>	Seulement des matchs perdus. Effets : non repérables.	Matchs perdus avec peu d'écart Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse.	Matchs gagnés. Les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
<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 (étagement et écartement) 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 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'action élaborées.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.(1)</li> <li>• Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs projets collectifs.</li> <li>• 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.</li> </ul> <p>(1)Commentaires :  <u>Le principe d'équilibre du rapport de force</u> : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve.  Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		De 0 à 4	De 5 à 9		
04/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible :</b> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation offensive de l'équipe</i>	<u>Subit le rapport de force, même favorable.</u> Pas d'organisation offensive repérable. Accès à la zone de tir faible. Peu d'échanges possibles.	<u>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</u> Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse. Echanges neutres, relations à deux privilégiées. Utilisation privilégiée du couloir central pour atteindre la cible.	<u>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</u> Mise en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation rationnelle des espaces (utilisation des couloirs latéraux). Echanges qui créent le déséquilibre.	<u>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</u> Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Création d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs pour atteindre le but (jeu côté ballon et jeu côté opposé au ballon). Echanges décisifs qui créent le danger. Distribution de rôles adaptée ; placement, remplacement permanent des équipiers
06/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive :</b> <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense / attaque</i>	<u>Joueur passif.</u> Joueur à distance ou en retard. PB : progresse en l'absence d'opposition, perd la balle quand pression défensive. NPB : statique, s'oriente par rapport au porteur de balle et non par rapport à la cible.	<u>Joueur intermittent.</u> Joueur impliqué quand le jeu se déplace à lui. PB : assure la conservation du ballon et sa progression en conduite de balle ou par une passe à un partenaire privilégié, déclenche un tir en situation favorable. NPB : se rend disponible dans un espace avant (10 à 15 m), s'écarte de l'alignement PB/défenseur.	<u>Joueur engagé et réactif.</u> Joueur capable de répondre rapidement à une situation. PB : peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces : cherche le duel, dribble, une-deux, jeu court/ jeu long passes précises, tirs opportuns. NPB : offre des solutions pertinentes dans différents espaces de jeu (appel, appui, soutien, utilise les couloirs latéraux), assure la continuité du jeu par des enchaînements d'actions orientés et occupe des zones favorables de tirs.	<u>Joueur ressource : organisateur et décisif.</u> Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. Joueur vigilant, toujours en mouvement. PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture en faveur de son équipe (gagne ses duels, réalise des passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés...) NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense...).
04/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle :</b> <i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation défensive de l'équipe</i>	<u>Subit le rapport de force, même favorable.</u> Pas d'organisation défensive repérable. Progression adverse peu gênée, sauf interposition individuelle.	<u>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</u> Organisation collective défensive, repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse. Montée de balle adverse ralentie, accès au but protégé, mais repli en désordre.	<u>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</u> Mise en danger de l'adversaire par l'organisation rapide d'un repli défensif collectif, visant la récupération de balle. Organisation défensive identifiable, à proximité de l'espace de marque (par l'occupation rationnelle de l'espace de jeu défensif).	<u>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</u> Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe est structurée pour défendre loin et près du but.
04/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive :</b> <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque / défense</i>	<u>Joueur passif.</u> Joueur inactif et / ou en retard Défend essentiellement sur le ballon. <i>Commet des fautes et / ou violations.</i>	<u>Joueur intermittent.</u> Joueur impliqué quand le jeu se déplace à lui Ralentit la progression de la balle en gênant le porteur, se place entre son adversaire direct et la cible, gêne le tir au but. Tendance à se livrer.	<u>Joueur engagé et réactif.</u> Joueur capable de coordonner ses actions avec celles de ses partenaires. Joueur capable d'adapter rapidement ses actions pour gêner et récupérer la balle : presse le porteur, dissuade le non porteur et intercepte.	<u>Joueur ressource : organisateur et décisif.</u> Joueur capable d'anticiper (placement, orientation) sur l'attaque à venir pour enchaîner des actions décisives : gagne ses duels, interceptions aériennes, pressing haut, jaillissement et/ou recul – frein, tacle... Décroche pour aider un partenaire, gêner le tir et / ou arrêter le porteur de balle.
02/20	<b>Efficacité collective :</b> <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et/ ou du nombre de mise en danger de l'équipe adverse</i>	Seulement des matchs perdus. Effets : non repérables.	Matchs perdus avec peu d'écart. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse.	Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
				DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		NIVEAU 1 NON ATTEINT			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	De 0 à 4	De 5 à 9		
<p><b>NIVEAU 1 :</b> Rechercher le gain d'une rencontre de handball, par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (étagement et écartement) 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 handball 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 entre 6 et 12 mètres. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées.</p>		<p><b>PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Matches à 6 contre 6 (5Joueurs de champ et un gardien), sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.(1)</li> <li>• Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs projets collectifs.</li> <li>• Les règles essentielles sont celles du handball. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut être rapide.</li> </ul> <p>(1)Commentaires :  <u>Le principe d'équilibre</u> du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve.                  Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>			
04/20	<p><b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible :</b>                      Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes                      Degré d'organisation offensive de l'équipe</p>	<p><b>Subit le rapport de force, même favorable.</b>                      Pas d'organisation offensive décelable : discontinuité du jeu offensif, haché par les pertes de balle et sans intention de progression vers le but. Atteinte de la cible aléatoire.</p>	<p><b>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</b>                      Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : Utilisation privilégiée du couloir de jeu direct (recherche de surnombre simple par joueur démarqué ou 2 contre 1) Relations à deux joueurs privilégiées pour assurer la continuité du jeu (tentatives de tirs plus fréquents).</p>	<p><b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</b>                      Mise en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation rationnelle des espaces (jeu direct et indirect utilisé pour atteindre la cible, occupation des espaces clés proche de la cible : jeu avec pivot). Echanges qui créent le déséquilibre. Plus grande continuité de jeu par une alternance jeu rapide, jeu de transition et jeu placé.</p>	<p><b>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</b>                      Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par enclenchements d'actions de plusieurs joueurs pour atteindre la cible (jeu côté ballon et jeu côté opposé au ballon, inductions). Variations du rythme du jeu. Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par la mise en place d'un jeu de transition efficace et une distribution de rôle adaptée.</p>
06/20	<p><b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive :</b>                      Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle                      Réaction au changement de statut défense/attaque</p>	<p><b>Joueur passif.</b>                      Joueur à mauvaise distance (trop près ou trop loin).                      PB : progresse en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive.                      NPB : statique, apporte des solutions en se rapprochant du PB (s'oriente par rapport au porteur de balle futur déjà choisi).</p>	<p><b>Joueur intermittent.</b>                      Joueur impliqué si le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.                      PB : dribble ou passe en avant en situation de duel favorable, déclenche des tirs à l'arrêt. Tire sans intention manifeste de battre le gardien.                      NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (s'écarte de l'alignement porteur/défenseur mais difficulté d'appréciation de la distance de passe).</p>	<p><b>Joueur engagé et réactif.</b>                      Joueur capable de répondre à une situation rapidement.                      PB : sait évaluer le rapport de force inter-individuel, peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces (distances variées d'échange, s'engage dans un intervalle pour tirer ou mobiliser deux défenseurs et passer à un joueur disponible : décalage, renversement). Tirs opportuns.                      NPB : offre des solutions efficaces dans différents espaces de jeu (démarquage en appui, en soutien), assure la continuité du jeu par des enchaînements d'actions orientés(appel de balle), se déplace et occupe des zones favorables de tirs.</p>	<p><b>Joueur ressource : organisateur et décisif.</b>                      Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. Joueur vigilant, en mouvement en tant que PB ou NPB (changement de statut rapide et fréquent).                      PB : est l'instigateur des enclenchements pour favoriser une rupture en faveur de son équipe (gagne ses duels contre son défenseur et le gardien, auteur de passes décisives à un partenaire situé en zone favorable de tir...).                      NPB : se déplace dans les espaces et crée des opportunités dans l'organisation offensive (aide son partenaire côté ballon/côté opposé au ballon, libère le couloir de jeu favorable au duel, se démarque dans son couloir de jeu direct, permet le renversement du jeu).</p>
04/20	<p><b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle :</b>                      Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes                      Degré d'organisation défensive de l'équipe</p>	<p><b>Subit le rapport de force, même favorable.</b>                      Pas d'organisation défensive décelable : Progression adverse gênée par des interpositions individuelles ou une défense en nombre sur le porteur de balle.</p>	<p><b>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</b>                      Organisation défensive, repérable, sans adaptation à l'équipe adverse, visant la protection de la cible : les défenseurs se replient, en désordre, derrière la ligne de milieu de terrain, ralentissent la progression de balle adverse (défenseur capable de prendre en responsabilité un joueur adverse, capable d'aide ponctuelle).</p>	<p><b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</b>                      Mise en danger de l'adversaire par l'organisation, dès la perte de balle, d'une défense qui conteste la progression adverse (repli défensif collectif organisé pour récupérer la balle).                      Organisation défensive identifiable, à proximité de la cible, conteste l'accès aux espaces favorables de tirs. Aide à un partenaire battu.</p>	<p><b>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</b>                      Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense, valorisant la protection de la cible et / ou récupération de la balle).                      L'équipe est structurée pour défendre loin et/ou près de la cible en fonction de l'adversaire, se coordonne pour une entraide efficace.</p>
04/20	<p><b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive :</b>                      Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle                      Réaction au changement de statut attaque /défense</p>	<p><b>Joueur passif.</b>                      Joueur inactif, ou en retard. Défend essentiellement sur le PB et commet des fautes.</p>	<p><b>Joueur intermittent.</b>                      Joueur impliqué quand le ballon est proche de son espace de jeu. Ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.</p>	<p><b>Joueur engagé et réactif.</b>                      Joueur capable de coordonner ses actions avec ses partenaires. Choisit une action défensive adaptée et réglementaire (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence).</p>	<p><b>Joueur ressource : organisateur et décisif.</b>                      Joueur capable d'anticiper et enchaîner des actions décisives (gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir).                      Adapte et articule ses actions avec ses partenaires (harcèle, oriente le PB, dissuade, intercepte et aide).</p>
02/20	<p><b>Efficacité collective : Gain des rencontres</b>                      Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et/ ou du nombre de mise en danger de l'équipe adverse</p>	<p>Seulement des matchs perdus. Effets : non repérables.</p>	<p>Matchs perdus avec peu d'écart. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.</p>	<p>Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse.</p>	<p>Matchs gagnés. Effets :les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.</p>

## COMPETENCES ATTENDUES

**NIVEAU 1** : 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 (étalement et écartement) 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.

**NIVEAU 2** : 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'action élaborées.

## PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

- Matches à 4 contre 4, sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.(1)
- Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs projets collectifs.
- Les règles essentielles sont celles du basket-ball. La troisième faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30".

**(1)Commentaires :**

*Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve.*

*Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.*

POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		0 à 4	5 à 9		
04/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible :</b> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation offensive de l'équipe</i>	<b>Subit le rapport de force, même favorable.</b> Pas d'organisation offensive décelable : les progressions individuelles prédominent. Discontinuité du jeu offensif. Atteinte de la cible aléatoire.	<b>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</b> Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : <b>Utilisation dominante du couloir de jeu direct</b> Jeu à 2 en relais rapide assurant une certaine continuité (plus de tirs)	<b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</b> Mise en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l' <b>utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Proche de la cible, occupation des espaces clés pour produire des tirs opportuns.</b> Echanges qui créent le déséquilibre. Plus grande continuité de jeu par une alternance jeu rapide et jeu placé.	<b>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</b> Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. <b>Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations balle et joueurs coordonnés, variation collective du rythme de jeu).</b> Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement constant des équipiers
06/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive :</b> <i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i> <i>Réaction au changement de statut défense/attaque</i>	<b>Joueur passif.</b> Joueur à distance ou en retard. <b>PB : progresse en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive.</b> NPB : statique, apporte des solutions en se rapprochant du PB (s'oriente par rapport au porteur de balle).	<b>Joueur intermittent.</b> Joueur impliqué si le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.  <b>PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable</b> <b>NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe)</b>	<b>Joueur engagé et réactif.</b> Joueur capable de répondre à une situation rapidement.  <b>PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve sous pression</b> NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarrage pour conserver efficacement : appels orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir	<b>Joueur ressource : organisateur et décisif.</b> capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives.  <b>PB : crée un danger systématique pour favoriser une rupture (gagne ses duels, efficacité des tirs à l'extérieur et à l'intérieur, passe décisive à un partenaire placé favorablement)</b> NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (création d'écran pour tir ou pénétration du porteur, aide côté ballon et démarqué à l'opposé du ballon, rebond offensif)
04/20	<b>Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle :</b> <i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i> <i>Degré d'organisation défensive de l'équipe</i>	<b>Subit le rapport de force, même favorable.</b> Pas d'organisation défensive décelable : Progression adverse gênée par des interpositions individuelles ou une défense en nombre sur le porteur de balle.	<b>Maintient le rapport de force quand il est favorable.</b> Organisation défensive désordonnée, individuelle, sans adaptation à l'équipe adverse : <b>on défend selon son envie (les uns en repli, d'autres en récupération)</b> <b>La pression directe au porteur fait parfois perdre la balle à l'attaque</b>	<b>Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.</b> Défense organisée et étagée pour perturber la progression (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli) <b>Recul progressif en coupant l'accès au panier, et en ralentissant le plus possible (aide au partenaire dépassé)</b>	<b>Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.</b> Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense,  <b>L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son panier, se supplée collectivement pour une entraide efficace.</b>
04/20	<b>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive :</b> <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> <i>Réaction au changement de statut attaque/défense</i>	<b>Joueur passif.</b> Joueur inactif, ou en retard. <b>Défend essentiellement sur le PB et commet des fautes.</b>	<b>Joueur intermittent.</b> Joueur impliqué quand le ballon rentre dans son espace de jeu. <b>Ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.</b>	<b>Joueur engagé et réactif.</b> Joueur capable de coordonner ses actions avec ses partenaires. <b>Choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, va au rebond défensif).</b>	<b>Joueur ressource : organisateur et décisif.</b> Joueur capable d'anticiper et enchaîner des actions décisives (gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir). <b>Adapte et articule ses actions avec ses partenaires (harçèle, oriente et conteste le PB, dissuade, intercepte et aide).</b>
02/20	<b>Efficacité collective :</b> <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score</i>	Seulement des matchs perdus. Effets : non repérables.	Matchs perdus avec peu d'écart. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse.	Matchs gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.

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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Présenter une chorégraphie collective.</li> <li>Durée (1'30 à 2'30), espace scénique et emplacement des spectateurs définis.</li> <li>Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence...).</li> <li>Les élèves spectateurs doivent apprécier les principes de composition et d'interprétation des danseurs grâce à une fiche construite par l'enseignant.</li> <li>Produire une fiche synthétique présentant les différents choix de construction opérés par le groupe.</li> </ul>		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	<p><b>Ensemble des règles chorégraphiques qui permettent de construire le projet :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Procédé(s) de composition choisi(s) pour créer l'ossature générale de la chorégraphie (par exemple : Canon – cascade – répétition – accumulation- leitmotiv – écrit/désécrit – l'unisson...)</li> <li>Organisation entre les danseurs (comment les partenaires s'organisent pour danser à plusieurs. Quand et pourquoi ils choisissent ou non de se rencontrer)</li> <li>Construction de l'espace scénique <ul style="list-style-type: none"> <li>directions</li> <li>trajets</li> </ul> </li> <li>Choix des éléments scénographiques : <ul style="list-style-type: none"> <li>monde sonore</li> <li>costumes et maquillage</li> <li>accessoire et/ou décor</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Projet esquissé, inachevé :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Procédé ébauché – brouillon – maladroit.</li> <li>(l'intention est présente, la réalisation reste imprécise et l'effet recherché peu convaincant).</li> <li>Relations incertaines, timides, confuses, floues.</li> <li>Relations peu variées et peu en lien avec l'effet recherché.</li> <li>Orientation frontale et trajets vers l'avant (les changements de direction se font principalement en aller – retour).</li> <li>Éléments scénographiques utilisés de façon élémentaire, simpliste ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème.</li> </ul>	<p><b>Projet cohérent avec le titre et/ou l'argument et mené à terme :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Procédé repérable – récit correctement (l'intention est comprise et la réalisation commence à être assimilée).</li> <li>Relations préparées, arrangées, organisées.</li> <li>Utilisation pertinente d'une ou deux modalités de relations entre danseurs (ex espace, temps).</li> <li>Trajets précis et organisés avec changements de direction.</li> <li>Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème.</li> </ul>	<p><b>Projet précis, affirmation d'une intention ; lecture polysémique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Procédé affirmé – structuré – intégré - assimilé.</li> <li>Le groupe sait l'effet produit par son choix (adéquation entre intention et réalisation).</li> <li>Relations construites, combinées, mises en scène.</li> <li>Utilisation pertinente de modalités variées de relations entre danseurs (ex : espace, temps, contact, regard, gestualité).</li> <li>Trajets et directions variés, choisis, déterminés et réfléchis.</li> <li>Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.</li> </ul>
08/20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réalisation motrice</li> <li>Engagement moteur et émotionnel: choix moteurs opérés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Appuis instables.</li> <li>Gestes étriqués et timides.</li> <li>Regard au sol ou fixé sur un partenaire.</li> <li>Coordination maîtrisée de gestes simples.</li> <li>Subit les choix corporels du groupe: Elève peu assuré, troubles visibles (trous de mémoire, hésitations, etc.) ou élève qui « récite » sa danse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Appuis précis et stables.</li> <li>Gestes précis et convaincants.</li> <li>Regard fixe et/ou informatif (ex : sur le départ d'un mouvement ...).</li> <li>Coordination et dissociation maîtrisée de gestes plus complexes ( bras jambes tête), variation d'énergie.</li> <li>Installe les choix corporels du groupe: Elève convaincant, engagé dans « son rôle » mais de façon intermittente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Appuis maîtrisés et affirmés.</li> <li>Gestes amples et nets.</li> <li>Regard animé, ouvert, présent.</li> <li>Gestes complexes maîtrisés jouant sur les différents registres du mouvement dansé.</li> <li>Utilisation des déséquilibres.</li> <li>S'engage dans les choix corporels du groupe : Elève convaincant et engagé dans « son rôle » en permanence.</li> </ul>
02/20	<p><b>APPRECIATION</b> Note individuelle spectateur</p> <p>Identifier les éléments de construction (composition et d'interprétation) qui ont permis de réaliser le projet.</p>	<p>Décrit la chorégraphie présentée. Reste sur une vision globale de la production.</p>	<p>Explique la construction de la chorégraphie présentée et de certains temps forts.</p>	<p>Analyse les moyens mis en œuvre par le groupe pour produire les effets observés.</p>

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p><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.</p> <p><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 <u>des personnages déploient différentes formes de virtuosité.</u></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>A travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les candidats par groupe de 3 à 5 présentent un numéro collectif en explorant individuellement, successivement ou conjointement les jeux de funambule/équilibriste, acrobate et jongleur (au moins un coup de projecteur pour chaque candidat).</li> <li>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.</li> <li>Le numéro dure entre 3 et 6 minutes.</li> <li>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.</li> <li>La troupe et le spectacle ont un nom : ils sont annoncés. La troupe et le spectacle ont une affiche, un programme.</li> </ul>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	<p><b>Interprétation : la prise de risque et l'engagement moteur</b></p> <p>05/10</p>	<p>La prise de risque est minimale ou excessive : le candidat 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.</p>	<p>La prise de risque est calculée, pas toujours maîtrisée. Le candidat 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.</p>	<p>La prise de risque est à la fois physique, technique et affective et l'émotion naît de cette articulation. Le candidat a délibérément construit son interprétation à partir d'une ou plusieurs dimensions circassiennes (spécialisation, virtuosité, passages, combinaison de spécialités, innovation, détournements d'objets...)</p> <p>Le regard est posé, intentionnel. La présence et la relation avec le spectateur sont palpables, continues.</p>
	<p><b>Interprétation : la prise de risque et l'engagement affectif</b></p> <p>05/10</p>	<p>Le propos est récité, exécuté sommairement. Il est imprécis et laisse place à l'improvisation (trous de mémoire, répétitions...).</p> <p>Le regard est bas, fuyant, posé sur les partenaires. La réalisation s'effectue dans l'urgence : tics, précipitation. La présence est subie.</p>	<p>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. Le candidat est présent, convaincant, « dedans », même s'il peut parfois « décrocher » .</p> <p>Le regard est devant, dans le public, sur les autres. Le candidat prend son temps, place sa respiration.</p>	
06/20	<p><b>Composition : création collective et mise en scène</b></p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (dimensions spatiales, monde sonore, accessoires, costumes, objets...).</p> <p>L'espace d'évolution intègre trois dimensions. La piste peut être circulaire. Des silences ou instants privilégiés font passer l'émotion.</p>
04/20	<p><b>La démarche, le projet</b></p>	<p>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</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b></p> <p>Concevoir, construire, réaliser devant un public et juger un enchaînement gymnique composé d'au moins 6 éléments, qui intègre les dimensions acrobatiques et esthétiques dans le respect du code de référence.</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p> <p>Concevoir, construire, réaliser devant un public élargi et juger un enchaînement gymnique, composé d'au moins 6 éléments différents et difficiles, qui intègre les dimensions acrobatiques et esthétiques du code de référence.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Un projet d'enchaînement libre présenté sur une fiche type qui comporte son scénario (figurines, texte et niveau des difficultés).</li> <li>Des contraintes techniques clairement définies : nombre d'éléments, niveau de difficulté, variété des familles, changements de direction.</li> <li>Des contraintes de temps (avec leur tolérance) et d'espace.</li> <li>Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges.</li> <li>Selon le nombre de candidats 2 essais peuvent être accordés.</li> <li>20 minutes au moins les séparent. Seul le meilleur compte.</li> <li>La cotation des difficultés est référée au code Gymnastique UNSS 1998.</li> </ul>		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
14/20	Difficulté et réalisation du projet	<p><b>Difficultés : 6 points, A = 0,40, B = 0,60, C = 0,80, D = 1</b></p> <p>Des éléments peuvent être conçus ou importés d'autres codes par les candidats, il convient alors de leur donner une valeur en fonction de leur difficulté estimée (A,B,C,D).</p> <p>6 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.</p> <p>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></p> <p>Fautes de tenue et de technique : petite faute = 0,2, faute moyenne = 0,4, grosse faute = 0,6</p> <p>Manque de rythme : de 0,2 à 0,6</p> <p>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</p> <p>Fautes spécifiques à l'agrès : voir les fautes spécifiques à chaque agrès.</p> <p>En dessous de 6 éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points.</p>		
03/20	Projet	Projet présenté de façon sommaire. Projet minimal, en inadéquation avec les ressources du candidat: 1 point	Projet présenté avec clarté. Projet réaliste en adéquation avec les ressources du candidat (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
03/20	Rôle de juge	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.

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p><b>NIVEAU 1</b> Composer, réaliser collectivement un spectacle gymnique constitué de figures dynamiques et statiques à partir de formations différentes et avec un support musical approprié, qui articule les dimensions acrobatique et esthétique dans le respect d'un code de référence. Apprécier la prestation à partir de critères identifiés</p> <p><b>NIVEAU 2</b> composer, réaliser collectivement un spectacle gymnique constitué de figures statiques et dynamiques à partir de formations différentes et avec un support musical approprié qui vise un impact sur le spectateur en intégrant les dimensions acrobatique et artistique (esthétique et expressive). Apprécier, juger une prestation</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Un projet d'enchaînement collectif</b> qui doit être présenté par le groupe sur une fiche qui comporte le scénario : les différentes figures dans l'ordre d'apparition, leur cotation, la valeur globale des difficultés, la répartition des rôles, les inducteurs chorégraphiques (synchronisations, temps forts faibles, thème...).</li> <li>• <b>Des exigences clairement définies :</b></li> <li>• <b>Pour chaque candidat :</b> chaque candidat devra participer au moins à 5 figures dont une au moins sera dynamique au niveau 1 et 2 au niveau 2 – il devra assurer les rôles de voltigeur et porteur – l'exigence de niveau 2 impose une position renversée du voltigeur</li> <li>• <b>Et le groupe :</b> un début identifiable – des duos réalisés en miroir – au moins une figure dynamique – une figure collective (chaîne ou pyramide qui implique tous les candidats du groupe) – un élément acrobatique ou une série gymnique synchronisé avec au moins un partenaire – une figure libre – une fin identifiable.</li> <li>• <b>Des contraintes chorégraphiques :</b> un espace scénique – passage devant un public – une durée supérieure à 1'30 - au moins 3 types de formations (duos trios quatuor...) - un support musical – la recherche d'effets sur le spectateur combinant l'acrobatique (plus haut, plus renversé, plus dynamique..) et l'artistique (effets visuels en jouant sur les facteurs : espace, temps et énergie, sur la définition d'un thème...).</li> <li>• <b>Chaque candidat assure le rôle de juge.</b></li> <li>• <b>Un code de référence explicite</b> permet de situer la difficulté des éléments, les exigences de l'enchaînement sur le plan de l'exécution et de la composition.</li> </ul>		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
05/20 <b>DIFFICULTE</b>	Évalué pour chaque candidat sur 5 éléments au regard du code de référence.	Difficultés de niveau A et B. Nombre de figures impliquant le candidat < à 5 et ne comprenant pas de figure dynamique.	Difficultés de niveau B et C 5 figures appartenant à 3 types de formation dont la réalisation d'une figure dynamique.	Difficultés de niveau C et D 5 figures appartenant à 3 types de formation dont la réalisation de 2 figures dynamiques.
10/20 <b>EXECUTION</b> (se référer au code pour construire l'évaluation des prestations)	<b>Collective :</b> pyramides. Montage- démontage des figures. Tenue – stabilité des figures. Amplitude rythme figures dynamiques.	Précipité et peu équilibré. Tenue de la figure < 3''. Pas d'envol – lent et étriqué.	Mouvements précis, conduits et contrôlés. Tenue des figures 3''. Energie et amplitude.	Montage démontage ordonnés et rythmés. Tenue des figures 3''. Amplitude et rythme – envol.
	<b>Individuelle :</b> Précision des appuis (sécurité) Qualité des postures. Présence – concentration. Assure rôle de voltigeur et de porteur.	Manque de tonicité - appuis peu précis - fautes de maintien ou déséquilibres. Concentration intermittente. Non mémorisation enchaînement. N'assure pas un des rôles.	Appuis précis- dos bassin tête placés. Alignements segmentaires respectés. Fautes souvent liées au manque d'amplitude ou de synchronisation. Concentration sur toute la prestation	Tonicité – précision gestuelle – amplitude - synchronisation avec la musique – rythme - voltigeur en position renversée. Candidat « acteur » qui tient son rôle.
	<b>Enchaînement :</b> Placement et déplacement. Fluidité des liaisons. Synchronisation des partenaires.	Déplacements marchés uniformes. Temps morts entre figures. Synchronisation non recherchée.	Déplacements variés, intégrant rotations et renversements. Juxtaposition figure- déplacement. Synchronisation entre partenaires.	Déplacements variés et aériens, signifiants, synchronisés avec la musique et entre partenaires. Fluidité des enchaînements
03/20 <b>PROJET COLLECTIF</b>	<b>Composition :</b> occupation de l'espace scénique- support musical. originalité – prise de risque - virtuosité expressivité.	La construction ne prend pas en compte espace spectateur. Prise de risque minimale.	Construction orientée - espace scénique exploité- support musical peu exploité – effets visuels recherchés	Espace scénique et support musical exploités. Risque – Originalité - Virtuosité Expressivité
	<b>Fiche projet</b>	Sommaire, incomplète.	Lisible et complète.	Lisible, complète, synopsis.
02/20 <b>ROLE DE JUGE</b>	<b>Positionnement d'un niveau de prestation</b>	Evalue la prestation d'un élève d'un groupe déterminé à partir de la fiche.	Peut identifier aussi certains éléments de la prestation du groupe.	Capable de situer la prestation du groupe dans un niveau.
	<b>Attitude</b> lors du passage des groupes	Manque de respect	Attentif.	Concentré

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPE 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></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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).</li> </ul>					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2	
12/20	<b>Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles</b>	Moins de 7.15 (G), 8.00 (F) 0,5 pt		Moins de 5.30 (G), 6.15 (F) 2,5 pts		Moins de 4.30 (G), 5.15 (F) 4,5 pts	
	<b>Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti</b>	6.45 (G), 7.30 (F) 1 pt		5.15 (G), 6.00 (F) 3 pts		4.15 (G), 5.00 (F) 5 pts	
		6.15 (G), 7.00 (F) 1,5 pt		5.00 (G), 5.45 (F) 3,5 pts		4.00 (G), 4.45 (F) 5,5 pts	
		5.45 (G), 6.30 (F) 2 pts		4.45 (G), 5.30 (F) 4 pts		3.45 (G), 4.30 (F) 6 pts	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour : 0 pt</li> <li>Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 10m : 1 pt</li> <li>Et distance supérieure à 15 m : 2 pts</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 20 m : 3 pts</li> <li>Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 25 m : 4pts</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 30 m : 5pts</li> <li>Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m : 6pts</li> </ul>	
05/20	<b>Nombre d'obstacles franchis</b> Les contacts avec les obstacles sont autorisés mais pénalisés chacun d'un demi point.	2 : 0,5 pt		5 : 2 pts		7 : 3 pts	
	<b>Nature de l'objet remorqué</b>	3 : 1 pt		6 : 2,5 pts		8 : 3,5 pts	
		4 : 1,5 pts					
		Mannequin enfant, dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 0,5 pt		Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées : 1pt		Mannequin adulte dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées : 1,5 pts	
03/20	<b>Conformité au projet annoncé</b>	Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans le nombre d'obstacles franchis.		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		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé et pour la performance chronométrée (écart toléré de plus ou moins 10") : 3 pts	
		Plus d'1 obstacle de différence. : 0 pt					
		1 obstacle de différence : 1 pt					

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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Le dispositif pour réaliser l'épreuve comprend des voies homogènes de niveau 3c à 6b d'une longueur d'au moins 7 m en mur et de 12m en falaise. L'élève choisit dans un niveau de difficulté donné une voie plus ou moins connue.</li> <li>L'épreuve consiste à se préparer et s'équiper en tant que grimpeur et assureur, pour grimper en tête et descendre en moulinette dans un temps maximum de 8 minutes. Elle est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper du partenaire.</li> <li>Avant l'épreuve, l'élève précise 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>En cas de chute, l'escalade continue à partir de la dernière dégaine atteinte. Si une deuxième chute se produit, l'épreuve s'arrête définitivement.</li> </ul>		
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT de 0 à 9	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1 de 10 à 15	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2 de 16 à 20
10/20	Difficulté de la voie.	Garçons : Voie 5a à 5b Filles : Voie 4b à 4c Rectiligne	Garçons : Voie 5b à 5c Filles : Voie 5a à 5b Directions variées	Garçons : Voie 6a à 6b Filles : Voie 5b à 6a Directions et volumes variés
04/20	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.
03/20	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.
03/20	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 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.

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE								
<p><b>NIVEAU 1</b> Concevoir et conduire son déplacement en suivant des lignes directrices à l'intérieur de parcelles pour réaliser la meilleure performance lors d'une épreuve de course d'orientation individuelle 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 en milieu forestier plus ou moins connu.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Le candidat doit réaliser un parcours de son choix, dans un temps compris entre 35 et 45 minutes, en cherchant à réaliser le score le plus important.</li> <li>Le dispositif construit dans un périmètre adapté, comprend entre 16 et 24 postes classés en 4 niveaux de difficulté (difficulté : 1,2, 3, 4 points) et distribués en 4 postes au minimum par niveau. La difficulté des postes s'établit en fonction de l'éloignement du poste par rapport aux lignes directrices, à la distance de course qu'il impose, aux caractéristiques du point poste à trouver.</li> <li>Les postes sont répartis de manière homogène dans l'espace délimité et par rapport à un point central si possible. Ils sont positionnés de façon à ce qu'il soit très difficile 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 candidat dispose d'un maximum de 5 minutes pour : <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 son contrat: 8 postes par lesquels il prévoit de passer (contrat à remettre par écrit).</li> </ul> </li> <li>A la 5<sup>e</sup> minute, le signal de départ est donné. Le candidat peut encore prendre du temps pour construire son itinéraire, mais celui-ci est pris sur le temps de course. Ensuite celui-ci doit conduire un itinéraire passant par le plus grand nombre de postes dont les 8 choisis dans le temps imparti.</li> <li>Le total des points obtenus par chaque candidat est égal à la somme des points correspondant aux postes trouvés (contrat plus les autres). Toutes ces données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes à poinçonner. Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide de sa montre personnelle ou d'un chronomètre.</li> </ul>								
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
12/20	<b>Conduite d'un itinéraire et lecture de la carte.</b>  Nombre de points obtenus en fonction de la valeur des postes trouvés.	Nombre de points FILLES	Note	Nombre de points GARCONS	Nombre de points FILLES	Note	Nombre de points GARCONS	Nombre de points FILLES	Note	Nombre de points GARCONS
		Moins de 3	1.0	Moins de 3	14	5.5	16	22	9.0	23
		4	1.5	5	15	6.0	17	23	9.5	24
		6	2.0	7	16	6.5	18	25	10.0	26
		8	2.5	9	17	7.0	19	27	10.5	28
		9	3.0	11	18	7.5	20	29	11.0	30
		10	3.5	12	19	8.0	21	30	11.5	32
		11	4.0	13	20	8.5	22	Plus de 32	12.0	Plus de 34
		12	4.5	14						
13	5.0	15								
04/20	<b>Temps de course effectif (T) pour l'ensemble des postes trouvés</b>  T peut être égal à 35, 40 ou 45 minutes selon la difficulté du terrain et le périmètre choisi.									
		<b>Temps + 4 minutes</b>		<b>Temps + 2 minutes</b>		<b>Respect du temps T</b>		<b>Temps – 5minutes</b>		<b>Temps – 8 minutes</b>
		0 Pt		1 Pt		2 Pts		3 Pts		4 Pts
Temps + 10 minutes = l'élève est disqualifié pour l'épreuve										
04/20	<b>Contrat réalisé et prise de risque</b>  Respect du contrat Note  Prise de risque : Valeur des postes du contrat Note	<b>Contrat non réalisé 0 balise</b>		<b>Contrat non réalisé 1 à 2 balises</b>		<b>Contrat non réalisé 3 à 4 balises</b>		<b>Contrat non réalisé 5 à 7 balises</b>		<b>Contrat réalisé 8 balises</b>
		0 pt		0.5pt		1 pt		1.5 pt		2 pts
		<b>Moins de 8 pts</b>		<b>A partir de 12 pts</b>		<b>16 pts</b>		<b>24 pts</b>		<b>28 pts</b>
		0 pt		0.5pt		1 pt		1.5 pt		2 pts

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE								
<p><b>NIVEAU 1</b> : nager vite une série de parcours imposant des changements de nage. Nager à l'issue de chacun de ces parcours pour récupérer de l'effort produit.</p> <p><b>NIVEAU 2</b> : nager vite une série de parcours en respectant les contraintes réglementaires de plusieurs nages codifiées. Nager à l'issue de chacun de ces parcours pour récupérer de l'effort produit et se préparer au parcours suivant.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Le candidat nage une série de trois 50m chronométrés, entrecoupés d'environ 10mn de récupération active devant s'effectuer obligatoirement dans l'eau. Un premier 50m « 2 nages » choisis parmi le crawl, la brasse, le dos, ou le papillon. Un second 50m « 2 nages » dont au moins une est différente des deux retenues pour le 1<sup>er</sup> 50m. Un troisième 50m « nage libre ».</li> <li>A l'arrivée de chaque 50m chronométré, le candidat annonce le temps qu'il estime avoir réalisé en indiquant un intervalle de temps de 3 secondes. Exemple : entre 50 et 53 secondes.</li> <li>Pour le premier et le second 50m, la prestation est considérée comme réglementaire si les nages choisis sont effectués comme suit, par fraction de 25m.  <u>Crawl</u> : action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements ».  <u>Brasse</u> : action simultanée et retour aquatique des bras vers l'avant, action simultanée des jambes de type « ciseaux ».  <u>Dos</u> : action des bras et des jambes en position dorsale.  <u>Papillon</u> : action simultanée et retour aérien des bras vers l'avant, action simultanée des jambes de type « battements dauphin ».</li> </ul> <p>Pour le troisième 50m, réalisé en « nage libre », le candidat est néanmoins contraint de se déplacer en surface, à l'exception des phases de coulée, consécutives au départ et au virage.</p>								
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
		Filles	Points	Garçons	Filles	Points	Garçons	Filles	Points	Garçons
13/20	Temps moyen enregistré sur les trois 50m	75"	1 Pt	60"	58"	7 Pts	48"	50"	11 Pts	42"
		72"	2 Pts	58"	56"	8 Pts	46"	49"	12 Pts	41"
		69"	3 Pts	56"	54"	9 Pts	44"	48"	13 Pts	40"
		66"	4 Pts	54"	52"	10 Pts	43"			
		63"	5 Pts	52"						
		60"	6 Pts	50"						
	Caractère réglementaire de la prestation	Une pénalité d'un point pour chaque manquement au cadre réglementaire. Dans ce cas, le candidat est informé de la raison de chaque pénalité, à l'issue du parcours chronométré								
04/20	Modes de récupération et de préparation	Récupération formelle, inadaptée. Les modes de déplacement nagés ne sont pas économiques. La distance de récupération est réduite (50m ou moins)			Les modes de déplacement nagés sont économiques. Les techniques utilisées se différencient nettement de celles mobilisées pour nager vite. La distance nagée est supérieure ou égale à 100m			Le candidat intègre une séquence préparatoire, destinée à retrouver les repères techniques propres aux nages utilisées pour nager vite lors du prochain parcours		
		De 0 Pt à 1 Pt			De 1Pt à 3 Pts			De 3 Pts à 4 Pts		
03/20	Estimation de la performance chronométrique réalisée	1 pt par temps réalisé compris dans la fourchette de temps estimé à chaque arrivée.								

**Candidat Garçon :**

Il réalise 44" sur son premier 50m et estime son temps entre 45" et 48"	0 Pt
Il réalise 45" sur son second 50m et estime son temps entre 45" et 48"	1 Pt
Il réalise 47" sur son troisième 50m et estime son temps entre 49" et 52"	0 Pt
En performance il obtient $(44 + 45 + 47) / 3 = 45.2$	8.0 / 13 Pts
Mode de récupération	2.0 / 4 Pts
Estimation de la performance $(0 + 1 + 0)$	

**NOTE 11.00 / 20****Candidate Filles :**

Elle réalise 54" sur son premier 50m et estime son temps entre 52" et 55"	1 Pt
Elle réalise 55" sur son second 50m et estime son temps entre 51" et 54"	0 Pt
Elle réalise 55" sur son troisième 50m et estime son temps entre 52" et 55"	1 Pt
En performance il obtient $(54 + 55 + 55) / 3 = 54.66$	8.0 / 13 Pts
Mode de récupération	2.0 / 4 Pts
Estimation de la performance $(1 + 1 + 0)$	

**NOTE 12.00 / 20**

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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Le pentabond est un enchaînement de 5 bonds après une course d'élan. Le premier bond est obligatoirement un cloche-pied. Chaque candidat(e) réalise 6 essais au maximum.</li> <li>Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais.</li> <li>Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur saut.</li> <li>Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs sauts.</li> <li>Pour 20% sur la justesse de sa prévision.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Cas de nullité : lorsque le 1<sup>er</sup> bond n'est pas un cloche-pied. Quand le sauteur prend son premier appel au-delà de la limite d'appel et/ou quand il ne retombe pas dans le sable à l'intérieur la zone de réception (qui commence un mètre au delà du bord du sautoir ou début du sable).</li> </ul>								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
		Note /8	Distances Filles	Distances Garçons	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons	Note /8	Distances Filles	Distances Garçons
08/20	La meilleure performance	0.4	6.87	8.00	4.0	10.14	12.53	6.4	12.22	15.28
		0.8	7.00	8.50	4.4	10.49	13.00	6.8	12.54	15.73
		1.2	7.42	9.05	4.8	10.86	13.47	7.2	12.87	16.15
		1.6	7.83	9.55	5.2	11.20	13.93	7.6	13.17	16.58
		2.0	8.22	10.07	5.6	11.55	14.39	8.0	13.50	17.00
		2.4	8.62	10.57	6.0	11.88	14.85			
		2.8	9.00	11.06						
		3.2	9.39	11.56						
		3.6	9.76	12.05						
08/20	Moyenne des 3 meilleures performances	0.4	6.30	7.50	4.0	9.39	11.56	6.4	11.55	14.39
		0.8	6.50	7.75	4.4	9.76	12.05	6.8	11.88	14.85
		1.2	6.87	8.00	4.8	10.14	12.53	7.2	12.22	15.28
		1.6	7.00	8.50	5.2	10.49	13.00	7.6	12.54	15.73
		2.0	7.42	9.05	5.6	10.86	13.47	8.0	12.87	16.15
		2.4	7.83	9.55	6.0	11.20	13.93			
		2.8	8.22	10.07						
		3.2	8.62	10.57						
		3.6	9.00	11.06						
04/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs sauts et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs sauts	Sup. ou égal à 0.60m = 0 Pt Inf. à 0.60m et Sup. ou égal à 0.50m = 0.50 Pt Inf. à 0.50 m et Sup. ou égal à 0.40m = 1 Pt			Inf. à 0.40m et Sup. ou égal à 0.30m = 2 Pts			Inf. à 0.30m et Sup. ou égal à 0.20m = 3 Pts Inf. à 0.20m = 4 Pts		

**EXEMPLES :****Candidat Garçon :**

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (13.30m).

Tentatives : 13.80m, essai, 13.75m, 13.50m, 12.90m et essai.

En performance il obtient avec les 13.80m.

En performance moyenne il obtient  $13.80 + 13.75 + 13.50 = 13.68$ .

En prédiction il avait annoncé 13.30 et il réalise 13.68, écart 0.38m.

**4.8 / 8 Pts****5.6 / 8 Pts****2.0 / 4 Pts****NOTE 12.40 / 20****Candidate Fille :**

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (10.75m).

Tentatives : 11.25m, 11.15m, essai, 10.75m, 9.50m et 10.90m.

En performance elle obtient avec les 11.25m.

En performance moyenne elle obtient  $11.25 + 11.15 + 10.90 = 11.10$ .

En prédiction elle avait annoncé 10.75 et il réalise 11.10, écart 0.35m.

**5.2 / 8 Pts****5.6 / 8 Pts****2.0 / 4 Pts****NOTE 12.80 / 20**

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
<p><b>NIVEAU 1</b> 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> 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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Le candidat dispose de 8 essais maximum. L'appel 1 pied est obligatoire. Le nombre d'essais à la même hauteur n'est pas limité. En cas de réussite, obligation de tenter une hauteur supérieure à l'essai suivant (la barre monte obligatoirement selon les hauteurs définies dans le barème). Si un élastique est utilisé, aucun contact n'est toléré au moment du franchissement.</li> <li>Chaque candidat choisit la répartition de ses 8 sauts.</li> <li>Il est noté pour 40% sur la hauteur effectivement réalisée (performance).</li> <li>Il est noté pour 40% sur la somme des 3 meilleures barres.</li> <li>Il est noté sur 20% sur la gestion du concours.</li> </ul>								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
08/20	La meilleure performance	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons
		0.4	86	109	4.0	112	137	6.4	130	161
		0.8	89	112	4.4	115	141	6.8	134	165
		1.2	92	115	4.8	118	145	7.2	137	169
		1.6	95	118	5.2	121	149	7.6	141	172
		2.0	97	121	5.6	124	153	8.0	147	176
		2.4	100	124	6.0	127	157			
		2.8	103	127						
		3.2	106	130						
3.6	109	134								
08/20	Le cumul des 3 meilleures performances	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons	Note /8	Hauteurs Filles	Hauteurs Garçons
		0.4	240	309	4.0	318	390	6.4	372	459
		0.8	249	318	4.4	327	402	6.8	381	471
		1.2	258	327	4.8	336	411	7.2	390	483
		1.6	267	336	5.2	345	423	7.6	402	495
		2.0	276	345	5.6	354	435	8.0	411	507
		2.4	285	354	6.0	363	447			
		2.8	291	363						
		3.2	300	372						
3.6	309	381								
04/20	Gestion du concours	0 barre franchie = 0 Pt 1 barre franchie = 1 Pt			2 barres franchies = 2 Pts 3 barres franchies = 3 Pts			4 barres franchies = 4 Pts		

## EXEMPLES :

**Candidat Garçon :**

Il réalise 1.26m (0), 1.33m (0), 1.41m (0), 1.45m (X0), 1.49m (XXX)

Sa performance : 1.45m

Il obtient donc :

**4.8 / 8 Pts**

La somme de ses 3 meilleures barres (1.45m + 1.41m + 1.33m = 4.19)

Il obtient

**4.8 / 8 Pts**

Il franchi 4 barres :

**4.0 / 4 pts****NOTE 13.60****Candidate Filles :**

Elle réalise 1.12m (0), 1.15m (0), 1.18m (X0), 1.21m (XXXX)

Sa performance : 1.18m

Elle obtient donc :

**4.8 / 8 Pts**

La somme de ses 3 meilleures barres (1.12m + 1.15m + 1.18m = 3.45m)

Elle obtient :

**5.2 / 8 Pts**

Elle franchi 3 barres :

**3.0 / 3 Pts****NOTE 13.00**

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 javelot 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 javelot sur la trajectoire.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (5 appuis minimum)</li> <li>Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais</li> <li>Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur lancer</li> <li>Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs lancers.</li> <li>Pour 20% sur la justesse de sa prévision</li> </ul> <p><b>Poids des engins : 600 g pour les filles, 700 g pour les garçons.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cas d'essai nul : règlement officiel.</li> </ul>								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
8/20	La meilleure performance réalisée	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons
		0.4	7.00	11.00	4.0	13.89	20.46	6.4	20.22	29.76
		0.8	7.50	11.50	4.4	14.90	21.95	6.8	21.32	31.36
		1.2	7.75	11.75	4.8	15.95	23.46	7.2	22.43	33.07
		1.6	8.00	12.00	5.2	17.00	24.95	7.6	23.55	34.77
		2.0	8.85	13.35	5.6	18.06	26.56	8.0	24.69	36.48
		2.4	9.92	14.73	6.0	19.15	28.55			
		2.8	10.90	16.15						
08/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons
		0.4	6.00	10.00	4.0	11.88	17.55	6.4	18.06	26.56
		0.8	6.50	10.50	4.4	12.85	19.00	6.8	19.15	28.55
		1.2	7.00	11.00	4.8	13.89	20.46	7.2	20.22	29.76
		1.6	7.50	11.50	5.2	14.90	21.95	7.6	21.32	31.36
		2.0	7.75	11.75	5.6	15.95	23.46	8.0	22.43	33.07
		2.4	8.00	12.00	6.0	17.00	24.95			
		2.8	8.85	13.35						
04/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée dans les 3 meilleurs lancers.	Sup. à 5m = 0 Pt Inf. à 5m et Sup. ou égal à 4.5m = 0.5 Pt Inf. à 4.5 et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt			Inf. à 4m et Sup0. ou égal à 3.5m = 1.5 Pt Inf. à 3.5 et Sup. ou égal à 3m = 2 Pts Inf. à 3m et Sup. ou égal 2.5 m = 2.5 Pts			Inf. à 2.5 et Sup. ou égal à 2m = 3 Pts Inf. à 2m et Sup. ou égal à 1.50m = 3.5 Pts Inf. ou égal à 1.50m = 4 Pts		

## EXEMPLES :

**Candidat Garçon :**

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (23.00m)

Tentatives : 24.50m, essai, 23.50m, 24.90m, 26.65m et essai

En performance il obtient avec les 26.65m

En performance moyenne il obtient  $26.65 + 24.90 + 24.50 = 25.35$ 

En prédiction il avait annoncé 23.00 et il réalise 25.35, écart 2.35m

**5.6 / 8 Pts****6.0 / 8 Pts****3.0 / 4 Pts****NOTE 14.60 / 20****Candidate Fille :**

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (14.30m)

Tentatives : Essai, 14.80m, 20.95m, 12.50m, 13.25 et 13.05m

En performance elle obtient avec les 20.95m

En performance moyenne elle obtient  $20.95m + 14.80m + 13.25 = 16.33m$ 

En prédiction elle avait annoncé 14.30 et elle réalise 16.33 écart 2.03m

**6.4 / 8 Pts****5.6 / 8 Pts****3.0 / 4 Pts****NOTE 15.00 / 20**

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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Chaque candidat dispose de 6 essais au maximum avec élan (déplacement des appuis et rotation)</li> <li>Après son échauffement et avant le début du concours le candidat indique aux évaluateurs sa prévision concernant la moyenne de ses 3 meilleurs essais</li> <li>Il est noté pour 40% la performance réalisée par son meilleur lancer.</li> <li>Pour 40% sur la performance moyenne des 3 meilleurs lancers.</li> <li>Pour 20% sur la justesse de sa prévision.</li> <li>Poids des engins : 1 kg pour les filles, 1.500 kg pour les garçons.</li> <li>Cas d'essai nul : règlement officiel.</li> </ul>								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
08/20	La meilleure performance réalisée	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons
		0.4	9.50	11.20	4.0	15.20	20.00	6.4	22.00	28.00
		0.8	10.00	12.20	4.4	16.30	21.50	6.8	23.00	29.50
		1.2	10.50	12.80	4.8	17.40	23.00	7.2	24.00	31.00
		1.6	11.10	13.40	5.2	18.50	24.50	7.6	25.00	32.50
		2.0	11.70	14.00	5.6	19.60	25.00	8.0	26.00	34.00
		2.4	12.30	15.20	6.0	20.80	26.50			
		2.8	12.90	16.40						
		3.2	13.50	17.60						
3.6	14.10	18.80								
08/20	Moyenne des 3 meilleures performances	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons	Note /8	Distances filles	Distances Garçons
		0.4	8.20	9.00	4.0	13.50	17.60	6.4	19.60	25.00
		0.8	8.90	10.00	4.4	14.10	18.80	6.8	20.80	26.50
		1.2	9.50	11.00	4.8	15.20	20.00	7.2	22.00	28.00
		1.6	10.00	12.20	5.2	16.30	21.50	7.6	23.00	29.50
		2.0	10.50	12.80	5.6	17.40	23.00	8.0	24.00	31.00
		2.4	11.10	13.40	6.0	18.50	24.50			
		2.8	11.70	14.00						
		3.2	12.30	15.20						
3.6	12.90	16.40								
04/20	L'écart entre la prévision de la moyenne des 3 meilleurs lancers et la moyenne réalisée des 3 meilleurs lancers.	Sup. ou égal à 5m = 0 Pt Inf. à 5m et Sup. ou égal à 4.5m = 0.5 Pt Inf. à 4.5m et Sup. ou égal à 4m = 1 Pt			Inf. à 4m et Sup. ou égal à 3.50m = 1.5 Pt Inf. à 3.50m et Sup. ou égal à 3m = 2 Pts Inf. à 3m et Sup. ou égal à 2.5m = 2.5 Pts			Inf. à 2.5m et Sup. ou égal à 2m = 3 Pts Inf. à 2m et Sup. ou égal à 1.5 m = 3.5 Pts Inf. ou égal à 1.5m = 4 Pts		

## EXEMPLES :

Candidat Garçon :

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (23.00m).

Tentatives : 24.50m, essai, 23.50m, 24.90m, 22.50m et 26.65m.

En performance il obtient avec les 26.65m.

**6.0 / 8 Pts**En performance moyenne il obtient  $26.65 + 24.90 + 24.50 = 25.35$ .

En prédiction il avait annoncé 23.00 et il réalise 25.35, écart 2.35m.

**6.4 / 8 Pts****3.0 / 4 Pts****NOTE 15.40 / 20**Candidate Fille :

Prédiction (après échauffement) indiquée à l'enseignant avant le concours (16.80m).

Tentatives : Essai, 14.80m, 15.95m et 12.50m, essai et 18.95m.

En performance elle obtient avec les 18.95m.

En performance moyenne elle obtient  $18.95m + 15.95m + 14.80 = 16.57 m$ .

En prédiction elle avait annoncé 16.80 et elle réalise 16.57 écart 0.23m.

**5.2 / 8 Pts****5.2 / 8 Pts****4.0 / 4 Pts****NOTE 14.40 / 20 Pts**

## COMPETENCES ATTENDUES

## NIVEAU 1

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 .

## NIVEAU 2

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.

## PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

## 2 séries de 2 RELAIS 2 x 40 m par équipe de 3.

L'épreuve consiste à réaliser pour chaque candidat : 2 fois 40 m plat. Le temps retenu est le meilleur des 2 essais. Puis réaliser, par équipe de 3\*, 2 séries de 2 fois 40 m dans le sens A-B, B-C, C-A , chaque candidat 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.
- Le départ peut s'effectuer à l'aide de starting-blocks.
- La zone de transmission (ZT) est définie en fonction du choix de la doublette avant chaque course ; 3 protocoles sont proposés :  
P1 = ZT comprise entre les 30 m et les 50 m, avec la possibilité d'utiliser une pré-zone de 10 m (une transmission réussie = 1 point).  
P2 = ZT comprise entre les 35 m et les 50 m, avec la possibilité d'utiliser une pré-zone de 15 m (une transmission réussie = 2 points).  
P3 = ZT comprise entre les 40 m et les 50 m, avec la possibilité d'utiliser une pré-zone de 20 m (une transmission réussie = 3 points).
- Toute transmission qui ne s'effectue pas dans la zone de transmission annoncée est déclarée comme non valide.

Une attention toute particulière est accordée à la qualité du chronométrage.

TA= temps additionné des 2 temps individuels ; TR= temps réalisé au cours du relais.

\*Dans le cas d'une impossibilité de trinôme, le binôme est accepté.

POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT				DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1					DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2					
		Note	40mF	2x40F	40mG	2x40G	Notes	40m F	2x40F	40mG	2x40G	Notes	40mF	2x40F	40mG	2x40G
12/20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meilleur des 2 essais sur 40 plat : 4 Pts</li> <li>Meilleur des 2 essais sur le relais en tant que donneur : 4 Pts</li> <li>Meilleur des 2 essais sur le relais en tant que receveur : 4 Pts</li> </ul>	0,2	8,55	17,40	6,70	12,65	2,0	7.40	14,00	5,85	11,00	3.2	6,90	13,00	5,52	10,40
		0,4	8,30	15,70	6,40	12,25	2,2	7.26	13,80	5,81	10,90	3.4	6,79	12,70	5,46	10,30
		0,6	8,05	15,10	6,22	11,85	2,4	7.16	13,60	5,78	10,80	3.6	6,67	12,40	5,40	10,20
		0,8	7,85	14,90	6,13	11,50	2,6	7.10	13,50	5,74	10,70	3.8	6,53	12,10	5,33	10,10
		1,0	7,75	14,70	6,08	11,40	2,8	7.04	13,40	5,66	10,60	4.0	6,30	11,80	5,24	10,00
		1,2	7,67	14,50	6,02	11,35	3,0	6.97	13,20	5,60	10,50					
		1,4	7,60	14,40	5,96	11,25										
		1,6	7,55	14,30	5,92	11,20										
		1,8	7,47	14,20	5,89	11,10										
05/20	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'efficacité de la transmission liée à la différence 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> </ul> <p>La formule :  <math>(TRD - TA + TRR - TA) / 2</math>  <b>Attention : 2 barèmes différents en fonction de TA</b></p>	Note	si TA > 11,6	si TA ≤ 11,6	Note	si TA > 11,6	si TA ≤ 11,6	Note	si TA ≤ 11,6	si TA > 11,6						
		0,25	-0,05	-0,05	2,5	-0,62	-0,45	4,00	-0,75	-0,90						
		0,50	-0,15	-0,10	2,75	-0,66	-0,50	4,25	-0,80	-1,00						
		0,75	-0,25	-0,15	3,00	-0,70	-0,55	4,50	-0,85	-1,10						
		1,00	-0,35	-0,20	3,25	-0,75	-0,60	4,75	-0,90	-1,20						
		1,25	-0,40	-0,24	3,50	-0,80	-0,65	5,00	-0,95	-1,30						
		1,50	-0,45	-0,28	3,75	-0,85	-0,70									
		1,75	-0,50	-0,32												
		2,00	-0,54	-0,36												
2,25	-0,58	-0,40														
03/20	<ul style="list-style-type: none"> <li>La somme des points obtenus en fonction des réussites par rapport aux choix de zone de transmission (plus ou moins contraignante) en prenant en compte les 4 courses réalisées.</li> </ul>	1 point	0,25	6 points	1,5	10 points	2,5									
		2 points	0,50	7 points	1,75	11 points	2,75									
		3 points	0,75	8 points	2	12 points	3									
		4 points	1	9 points	2,25											
		5 points	1,25													

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
<p><b>NIVEAU 1</b> 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> 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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>En demi-fond, chaque candidat réalise 3 courses de 500 m (récupération 10 mn maximum entre chaque course), chronométrées par un enseignant à la seconde.</li> <li>Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m.</li> <li>Après l'échauffement et avant la première course, le candidat indique sur une fiche le temps visé sur le premier 500 m.</li> <li>Après la première course, il note sur sa fiche le temps visé pour le deuxième 500 m.</li> <li>Le temps cumulé (somme des 3 temps réalisés) compte pour 70 % de la note de l'épreuve.</li> <li>L'écart au projet temps (somme des 2 écarts temps visés / temps réalisés) compte pour 30%.</li> </ul>								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
14/20	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons-filles)	Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons
		0.7	10.50	8.05	7	7.20	5.14	11.2	6.55	4.29
		1.4	10.20	7.38	7.7	7.03	5.05	11.9	5.47	4.24
		2.1	9.50	7.11	8.4	6.47	4.56	12.6	5.41	4.19
		2.8	9.24	6.49	9.1	6.31	4.48	13.3	5.35	4.15
		3.5	8.59	6.28	9.8	6.17	4.40	14.0	5.30	4.10
		4.2	8.37	6.10	10.5	6.03	4.34			
		4.9	8.15	5.53						
		5.6	7.56	5.37						
		6.3	7.38	5.24						
06/20	Écart au projet (barème mixte)	Note / 6	Écart en secondes Barème mixte		Note / 6	Écart en secondes Barème mixte		Note / 6	Écart en secondes Barème mixte	
		0.6	20		3.0	9		4.8	4	
		1.2	16		3.6	7		5.4	3	
		1.8	13		4.2	5		6.0	2	
		2.4	11							

## EXEMPLES :

Candidat Garçon :

Le temps prédit avant la première course 1'43". Temps réalisé 1'44" **Ecart : 1"**

Le temps prédit avant la deuxième course 1'49". Temps réalisé 1'52" **Ecart : 3"**

Temps réalisé lors de la troisième course 1'45"

Notation :

- Temps cumulé :  $1'44'' + 1'52'' + 1'45'' = 5'21''$  **6.3 Pts / 14**
- Ecart prédiction / réalisation  $1'' + 3'' = 4''$  **4.8 Pts / 6**

**NOTE 11.10 / 20**

Candidate fille :

Le temps prédit avant la première course 2'15". Temps réalisé 2'18" **Ecart : 3"**

Le temps prédit avant la deuxième course 2'18". Temps réalisé 2'15" **Ecart : 3"**

Temps réalisé lors de la troisième course 2'12"

Notation :

- Temps cumulé :  $2'18'' + 2'15'' + 2'12'' = 6'45''$  **8.4 Pts / 14**
- Ecart prédiction / réalisation  $3'' + 3'' = 6''$  **3.6 Pts / 6**

**NOTE 12.00 / 20**