

Éducation physique et sportive

Barème des épreuves du Baccalauréat 2010 pour le lycée d'enseignement général et technologique

- Course d'orientation
- Relais-vitesse
- Demi- fond
- Natation
- Volley-ball
- Badminton
- Tennis de table

COURSE D'ORIENTATION		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE								
COMPETENCES ATTENDUES										
<p>NIVEAU 1 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>NIVEAU 2 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>		<p>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. 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.</p> <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> reporter sur sa carte la position des postes en se référant aux définitions mises à sa disposition et aux points attribués, annoncer son contrat: 8 postes par lesquels il prévoit de passer (contrat à remettre par écrit). <p>A la 5^e 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.</p> <p>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.</p>								
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2		
12/20	Conduite d'un itinéraire et lecture de la carte. 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	Temps de course effectif (T) pour l'ensemble des postes trouvés T peut être égal à 35, 40 ou 45 minutes selon la difficulté du terrain et le périmètre choisi.									
		Temps + 4 minutes	Temps + 2 minutes	Respect du temps T			Temps – 5minutes	Temps – 8 minutes		
		0 Pt	1 Pt	2 Pts			3 Pts	4 Pts		
		Temps + 10 minutes = l'élève est disqualifié pour l'épreuve								
04/20	Contrat réalisé et prise de risque Respect du contrat Note Prise de risque : Valeur des postes du contrat Note	Contrat non réalisé 0 balise	Contrat non réalisé 1 à 2 balises	Contrat non réalisé 3 à 4 balises	Contrat non réalisé 5 à 7 balises	Contrat réalisé 8 balises				
		0 pt	0.5pt	1 pt	1.5 pt	2 pts				
		Moins de 8 pts	A partir de 12 pts	16 pts	24 pts	28 pts				
		0 pt	0.5pt	1 pt	1.5 pt	2 pts				

3x500 m

EVALUATION DIAGNOSTIQUE

	500 m A	500 m B	500 m C	TOTAL Temps cumulés
Temps réalisés pour chaque course →				
	250 m :	250 m :	250 m :	NOTE /14 =

OBJECTIF

Réaliser 3 courses de 500 m avec 10' maxi de récupération entre chaque course.

Il est interdit de :

Courir avec 1 chronomètre, 1 montre, 1 walkman. (Vous aurez un temps de passage au 250 m)

NOTE DE PERFORMANCE (Temps cumulés pour les trois 500 m)

CLASSES DE PREMIERES			CLASSES DE TERMINALES		
GARCONS	NOTE PERF	FILLES	GARCONS	NOTE PERF	FILLES
4'19 et moins	14	5'41 et moins	4'10 et moins	14	5'30 et moins
4'20 - 4'24	13,3	5'42 - 5'47	4'11 - 4'15	13,3	5'31 - 5'35
4'25 - 4'29	12,6	5'48 - 5'55	4'16 - 4'19	12,6	5'36 - 5'41
4'30 - 4'34	11,9	5'56 - 6'03	4'20 - 4'24	11,9	5'42 - 5'47
4'35 - 4'40	11,2	6'04 - 6'17	4'25 - 4'29	11,2	5'48 - 5'55
4'41 - 4'48	10,5	6'18 - 6'31	4'30 - 4'34	10,5	5'56 - 6'03
4'49 - 4'56	9,8	6'32 - 6'47	4'35 - 4'40	9,8	6'04 - 6'17
4'57 - 5'05	9,1	6'48 - 7'03	4'41 - 4'48	9,1	6'18 - 6'31
5'06 - 5'14	8,4	7'04 - 7'20	4'49 - 4'56	8,4	6'32 - 6'47
5'15 - 5'24	7,7	7'21 - 7'38	4'57 - 5'05	7,7	6'48 - 7'03
5'25 - 5'37	7	7'39 - 7'56	5'06 - 5'14	7	7'04 - 7'20
5'36 - 5'53	6,3	7'57 - 8'15	5'15 - 5'24	6,3	7'21 - 7'38
5'54 - 6'10	5,6	8'16 - 8'37	5'25 - 5'37	5,6	7'39 - 7'56
6'11 - 6'28	4,9	8'38 - 8'59	5'36 - 5'53	4,9	7'57 - 8'15
6'29 - 6'49	4,2	9' - 9'24	5'54 - 6'10	4,2	8'16 - 8'37
6'50 - 7'11	3,5	9'25 - 9'50	6'11 - 6'28	3,5	8'38 - 8'59
7'12 - 7'38	2,8	9'51 - 10'20	6'29 - 6'49	2,8	9' - 9'24
7'39 - 8'15	2,1	10'21 - 11'	6'50 - 7'11	2,1	9'25 - 9'50
8'16 - 8'45	1,4	11'01 - 11'45	7'12 - 7'38	1,4	9'51 - 10'20
8'46 et plus	0,7	11'46 et plus	7'39 et plus	0,7	10'21 et plus
Abandon	0	Abandon	Abandon	0	Abandon

Niveau 2

Niveau 1

Niveau 1 non acquis

NOTE PAR RAPPORT AU PROJET

CLASSES DE PREMIERES		CLASSES DE TERMINALES	
NOTE ECART	ECART	NOTE ECART	ECART
6	4 '' et moins	6	2 '' et moins
5,4	5''-6''	5,4	3''
4,8	7''-8''	4,8	4''
4,2	9''- 10''	4,2	5''
3,6	11'' - 12''	3,6	6'' - 7''
3	13'' -14''	3	8'' - 9''
2,4	15''- 16''	2,4	10'' -11''
1,8	17'' - 18''	1,8	12'' - 13''
1,2	19''-20''	1,2	14''-15''- 16''
0,6	21'' - 22''	0,6	17'' - 20''

Barème adapté

EVALUATION DIAGNOSTIQUE

	250 m A	250 m B	250 m C	TOTAL Temps cumulés
Temps réalisés pour chaque course →				

NOTE /14 =

OBJECTIF

Réaliser 3 courses de 250 m avec 10' maxi de récupération entre chaque course.

Il est interdit de :

Courir avec 1chronomètre, 1 montre, 1 walkman.

NOTE DE PERFORMANCE (Temps cumulé pour les trois 250 m)

CLASSES DE PREMIERES			CLASSES DE TERMINALES		
GARCONS	NOTE PERF	FILLES	GARCONS	NOTE PERF	FILLES
2'10 et moins	14	2'50 et moins	4'10 et moins	14	2'45 et moins
2'10 - 2'12	13,3	2'51 - 2'53	2'05 - 2'07	13,3	2'46 - 2'47
2'13 - 2'14	12,6	2'54 - 2'57	2'08 - 2'10	12,6	2'48 - 2'50
2'15 - 2'17	11,9	2'58 - 3'02	2'13 - 2'14	11,9	2'51 - 2'53
2'18 - 2'20	11,2	3'03 - 3'08	2'15 - 2'17	11,2	2'54 - 2'57
2'21 - 2'24	10,5	3'09 - 3'15	2'18 - 2'20	10,5	2'58 - 3'02
2'25 - 2'28	9,8	3'16 - 3'23	2'21 - 2'24	9,8	3'03 - 3'08
2'29 - 2'32	9,1	3'24 - 3'32	2'25 - 2'28	9,1	3'09 - 3'15
2'33 - 2'37	8,4	3'33 - 3'40	2'29 - 2'32	8,4	3'16 - 3'23
2'38 - 2'42	7,7	3'41 - 3'47	2'33 - 2'37	7,7	3'24 - 3'32
2'43 - 2'47	7	3'48 - 3'52	2'38 - 2'42	7	3'33 - 3'40
2'48 - 2'53	6,3	3'54 - 4'07	2'43 - 2'47	6,3	3'41 - 3'47
2'54 - 3'01	5,6	4'08 - 4'18	2'48 - 2'53	5,6	3'48 - 3'52
3'02 - 3'10	4,9	4'19 - 4'33	2'54 - 3'01	4,9	3'54 - 4'07
3'11 - 3'20	4,2	4'34 - 4'44	3'02 - 3'10	4,2	4'08 - 4'18
3'21 - 3'32	3,5	4'45 - 4'55	3'11 - 3'20	3,5	4'19 - 4'33
3'33 - 3'43	2,8	4'56 - 5'10	3'21 - 3'32	2,8	4'34 - 4'44
3'44 - 4'07	2,1	5'11 - 5'30	3'33 - 3'43	2,1	4'45 - 4'55
4'08 - 4'24	1,4	5'31 - 5'40	3'44 - 4'07	1,4	4'56 - 5'10
4'26 et plus	0,7	5'41 et plus	4'08 et plus	0,7	5'11 et plus
Abandon	0	Abandon	Abandon	0	Abandon

Niveau 2

Niveau 1

Niveau 1 non acquis

NOTE PAR RAPPORT AU PROJET

CLASSES DE PREMIERES		CLASSES DE TERMINALES	
NOTE ECART	ECART	NOTE ECART	ECART
6	4 '' et moins	6	2 '' et moins
5,4	5"-6"	5,4	3"
4,8	7"-8"	4,8	4"
4,2	9"- 10"	4,2	5"
3,6	11" - 12"	3,6	6" - 7"
3	13" -14"	3	8" - 9"
2,4	15" - 16"	2,4	10" -11"
1,8	17" - 18"	1,8	12" - 13"
1,2	19"-20"	1,2	14"-15"- 16"
0,6	21" - 22"	0,6	17" - 20"

COURSE DE DEMI-FOND		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
COMPÉTENCES ATTENDUES		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. Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m. Après l'échauffement et avant la première course, le candidat indique sur une fiche le temps visé sur le premier 500 m. Après la première course, il note sur sa fiche le temps visé pour le deuxième 500 m. Le temps cumulé (somme des 3 temps réalisés) compte pour 70 % de la note de l'épreuve. L'écart au projet temps (somme des 2 écarts temps visés / temps réalisés) compte pour 30%.								
NIVEAU 1 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.										
NIVEAU 2 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.										
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	

RELAIS-VITESSE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE														
COMPETENCES ATTENDUES		<p>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 <u>dans la zone de transmission annoncée</u> est déclarée comme non valide.</p> <p>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.</p> <p>*Dans le cas d'une impossibilité de trinôme, le binôme est accepté.</p>														
<p>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 .</p> <p>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.</p>																
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT					DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1					DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2				
12/20	<ul style="list-style-type: none"> • Meilleur des 2 essais sur 40 plat : 4 Pts • Meilleur des 2 essais sur le relais en tant que donneur : 4 Pts • Meilleur des 2 essais sur le relais en tant que receveur : 4 Pts 	Note	40mF	2x40F	40mG	2x40G	Notes	40m F	2x40F	40mG	2x40G	Notes	40mF	2x40F	40mG	2x40G
		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"> • 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) La formule : $(TRD - TA + TRR - TA) / 2$ Attention : 2 barèmes différents en fonction de TA 	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"> • 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. 	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												

BADMINTON EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPÉTENCES ATTENDUES		<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>Gestion du rapport de Force : 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>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques : 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>Gain des rencontres : 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>		
<p>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.</p> <p>NIVEAU 1 : 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>NIVEAU 2 : En utilisant la précision et la puissance des frappes, ainsi que les variations de rythme et la désinformation dans la production des trajectoires.</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 utilise une situation favorable créée fortuitement. Il utilise une modalité unique de rupture de l'échange (frapper fort ou jouer gauche/droite). 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 Le candidat crée et utilise une situation favorable. Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange. 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 Le candidat réussit à neutraliser des situations défavorables pour rééquilibrer le rapport de force. Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange adaptées aux caractéristiques de l'adversaire. 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	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.		
		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.

BADMINTON

MISE EN ŒUVRE TACTIQUES ET INDICATEURS TECHNIQUES / 9 points

	NIVEAU 1 non atteint		NIVEAU 1 atteint		NIVEAU 2
	Le candidat utilise une situation favorable créée fortuitement. Il utilise une modalité unique de rupture de l'échange (frapper fort ou jouer gauche/droite).		Le candidat crée et utilise une situation favorable. Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange.		Le candidat réussit à neutraliser des situations défavorables pour rééquilibrer le rapport de force. Il utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange adaptées aux caractéristiques de l'adversaire.
	Note de 0 à 2 points	Note de 0 à 4 points	Note de 4.5 à 6 points	Note de 6 à 7 points	Note de 7.5 à 9 points
Cible visée ou utilisée	Zone centrale	Utilise occasionnellement une zone périphérique	La surface augmente vers la périphérie	La surface augmente vers la périphérie	Le terrain adverse est utilisé dans sa quasi-totalité
Variété des frappes	Le candidat joue de face avec une prise inadaptée (index sur le manche).	Le candidat joue essentiellement de face avec une prise inadaptée (index sur le manche).	Dispose d'une prise de raquette qui autorise différentes frappes : produit des trajectoires variées : trajectoires rectilignes et descendantes. Les amortis et les contre A. sont rarement utilisés.	prépare régulièrement ses frappes coude haut et utilise la rotation du corps quand la pression lui en laisse le temps. Les amortis et contre amortis sont tentés.	La prise est toujours adaptée. Les préparations peuvent permettre de masquer les frappes voire feinter. Les amortis et contre amortis font partie intégrante du jeu.
déplacements	Les déplacements sont quasi inexistantes	Les déplacements et placements sont tardifs et souvent courus.	Les déplacements sont équilibrés dès que le candidat a du temps.		Les déplacements sont équilibrés, rapides et anticipés.
Caractéristiques du jeu	Gagne des points grâce aux fautes de l'adversaire	Jeu réflexe ; les actions produites sont identiques aux actions reçues,	le facteur volume est déterminant pour le gain de l'échange	le facteur volume est déterminant pour le gain de l'échange, la fréquence de l'échange est variée	Le facteur vitesse est déterminant pour le gain de l'échange. La fréquence de l'échange est rapide mais aussi variée.

GAIN DES RENCONTRES / 6 points de niveau de jeu + 1 point de scores = 7 points

0 → 1 point	1,5 → 2,5 points	3 → 4.5 points	5 → 6 points
L'échange est rompu grâce aux fautes de l'adversaire	Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange	Duel durant lequel le joueur cherche à rompre l'échange- principes tactiques élémentaires	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point- adaptation du projet tactique

⇒ ANALYSE DES RENCONTRES /4

NOM DU JOUEUR: _____

QUI EST L'ADVERSAIRE : _____

<p><u>ANALYSE DE LA RENCONTRE PASSEE:</u> <u>SCORES:</u> VOUS = _____ ADVERSAIRE: _____</p>	<p><u>STRATEGIE ENVISAGEE POUR LA RENCONTRE SUIVANTE:</u></p>
---	---

NOTE D'ANALYSE DES RENCONTRES /4

NOTE DE 0 à 2	NOTE DE 2 à 3	NOTE DE 3 à 4
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	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.	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.

Natation de course

LYCEE N.D. DU GRANDCHAMP – VERSAILLES -

EVALUATION DIAGNOSTIQUE

	Temps réalisés pour chaque course	Modes de nages utilisés
50 m A		Nage 1 : P D B C autre Nage 2 : P D B C autre
50 m B		Nage 1 : P D B C autre Nage 2 : P D B C autre
50 m C		Nage 1 : P D B C autre Nage 2 : P D B C autre
Temps moyen des 3 50 mètres		→ NOTE /13 =

OBJECTIF
Réaliser 3 séries de 50 m chronométrés entrecoupées d'environ 10mn de récupération active dans l'eau.
 Un premier 50m « 2 nages » choisies 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^{er} 50m.
 Un troisième 50m « nage libre ».

NOTE DE PERFORMANCE (Temps moyen pour les trois 50 m) /13points

CLASSES DE PREMIERES			CLASSES DE TERMINALES		
GARCONS	NOTE PERF	FILLES	GARCONS	NOTE PERF	FILLES
41'' et moins	13	49''	40'' et moins	13	48'' et moins
42''	12	50'' - 51''	41''	12	49''
43'	11	52''-53''	42''	11	50'' - 51''
44''- 45''	10	54''-55''	43'	10	52''-53''
46'- 47''	9	56''-57''	44''- 45''	9	54''-55''
48''-49''	8	58''-59''	46'- 47''	8	56''-57''
50''-51''	7	60''- 62''	48''-49''	7	58''-59''
52''-53''	6	63'' - 65''	50''-51''	6	60''- 62''
54''-55''	5	66''-68''	52''-53''	5	63'' - 65''
56''-57''	4	69''-71''	54''-55''	4	66''-68''
58''-59''	3	72''-74''	56''-57''	3	69''-71''
60'' -62''	2	75'' - 78''	58''-59''	2	72''-74''
63'' et plus	1	79'' et plus	60'' et plus	1	75'' et plus
Abandon	0	Abandon	Abandon	0	Abandon

Niv 2
Niveau 1
Niveau 1 non acquis

NOTE D'ESTIMATION DU TEMPS REALISE /3points

CLASSES DE TERMINALES
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
Un point par temps réalisé compris dans la fourchette de temps estimé à chaque arrivée
CLASSES DE PREMIERE
L'estimation du temps réalisé n'est pas notée.
3 points seront attribués à la qualité technique des modes de nages.

En TERMINALE : Une pénalité **d'un point** pour chaque manquement au cadre réglementaire est appliquée sur la note de performance.

RECUPERATION ET PREPARATION /4points

1 point	2 points	3 points	4 points
Récupération inadaptée	Les modes de déplacement nagés sont économiques distance nagée < 100m	Les modes de déplacement nagés sont économiques distance nagée >100m	La récupération est adaptée au projet de nage du candidat la distance nagée >150 m

Natation "adapté"

LYCEE N.D. DU GRANDCHAMP – VERSAILLES -

EVALUATION DIAGNOSTIQUE

	Temps réalisés pour chaque course	Modes de nages utilisés
25 m A		P D B C autre
25 m B		P D B C autre
25 m C		P D B C autre
Temps moyen des 3 25 mètres		→ NOTE /13 =

OBJECTIF
Réaliser 3 séries de 25 m chronométrés avec 3 modes de nage différents entrecoupés d'environ 10mn de récupération active dans l'eau.
Les nages sont choisies parmi le crawl, la brasse, le dos, le papillon ou la nage libre.

NOTE DE PERFORMANCE (Temps moyen pour les trois 25 m) /13points

CLASSES DE PREMIERES			CLASSES DE TERMINALES		
GARCONS	NOTE PERF	FILLES	GARCONS	NOTE PERF	FILLES
18'' et moins	13	24'' et moins	17'' et moins	13	23'' et moins
19''	12	25''	18''	12	24''
21''	11	26''	19''	11	25''
22''	10	27''	21''	10	26''
23''	9	28''	22''	9	27''
24''	8	29''	23''	8	28''
25''	7	30''	24''	7	29''
26''	6	31''	25''	6	30''
27''	5	32''-33''	26''	5	31''
28''	4	34''-35''	27''	4	32''-33''
29''	3	36''-37''	28''	3	34''-35''
30''	2	38''-39''	29''	2	36''-37''
31'' et plus	1	40'' et plus	30'' et plus	1	38'' et plus
Abandon	0	Abandon	Abandon	0	Abandon

Niv 2
Niveau 1
Niveau 1 non acquis

NOTE D'ESTIMATION DU TEMPS REALISE /3points

CLASSES DE TERMINALES
A l'arrivée de chaque 25m chronométré, le candidat annonce le temps qu'il estime avoir réalisé en indiquant un intervalle de temps de 2 secondes
Un point par temps réalisé compris dans la fourchette de temps estimé à chaque arrivée
CLASSES DE PREMIERE
L'estimation du temps réalisé n'est pas notée.
3 points seront attribués à la qualité technique des modes de nages.

RECUPERATION ET PREPARATION /4points

1 point	2 points	3 points	4 points
Récupération inadaptée	Les modes de déplacement nagés sont économiques distance nagée < 50m	Les modes de déplacement nagés sont économiques distance nagée et comprise entre 50m et 100m	La récupération est adaptée au projet de nage du candidat la distance nagée >100 m

En TERMINALE : Une pénalité **d'un point** pour chaque manquement au cadre réglementaire est appliquée sur la note de performance.

NATATION DE COURSE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE								
COMPETENCES ATTENDUES		<p>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 » choisies 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^{er} 50m. Un troisième 50m « nage libre ».</p> <p>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.</p> <p>Pour le premier et le second 50m, la prestation est considérée comme réglementaire si les nages choisies sont effectuées 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 ». 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		
13/20	Temps moyen enregistré sur les trois 50m	Fillles	Points	Garçons	Fillles	Points	Garçons	Fillles	Points	Garçons
		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

VOLLEY BALL

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

COMPETENCES ATTENDUES

NIVEAU 1 : 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

NIVEAU 2 : 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

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.

(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	Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible : <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> Degré d'organisation offensive de l'équipe	Subit le rapport de force, même quand il est favorable Pas d'organisation offensive décelable. Cible non définie Réponses individuelles Accès à la marque fortuit Rapport possessions /accès marque faible.	Maintient le rapport de force quand il est favorable La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. 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.	Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. 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.
06/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive Prise de décisions en jeu en tant que joueur porteur de balle, joueur non porteur de balle. <i>Prise de décisions dans la relation PB/NPB</i>	Joueur passif Evite ou intervient tardivement Frappe explosive Mise en jeu aléatoire	Joueur intermittent Devient 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	Joueur engagé réactif 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	Joueur ressource : organisateur décisif 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).
04/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle <i>Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes</i> Degré d'organisation défensive de l'équipe	Subit le rapport de force, même favorable. Pas d'organisation défensive décelable. Réponses individuelles Sauvegarde du terrain dans l'urgence	Maintient le rapport de force quand il est favorable. Organisation identifiable au début de chaque point (en réception), sans adaptation à l'équipe adverse. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon.	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré. <i>Replacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire. Organisation défensive identifiable en situation de jeu.</i>	Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. <i>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</i> <i>Le placement défensif fait commettre des fautes à l'adversaire.</i>
04/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive Efficacité individuelle pour protéger la cible <i>Efficacité individuelle pour récupérer la balle</i>	Joueur passif Statique. Toujours surpris ou en retard.	Joueur intermittent Met du temps à changer de statut Att/def. Ralentit les balles faciles	Joueur organisateur <i>Se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle chez l'adversaire. Récupère les balles faciles.</i> <i>Intervient sur les balles dans son espace proche.</i> <i>Peut s'opposer à l'attaquant adverse soit près du filet (début de contre) ou en retrait du filet.</i>	Joueur ressource <i>Réception et défend des balles accélérées et/ou éloignées.</i> <i>Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.</i>
02/20	Efficacité collective <i>Gain des rencontres</i> <i>Effets des organisations choisies sur l'évolution du score</i>	<i>Seulement des matches perdus</i> Effets non repérables	<i>Matches perdus avec peu d'écart</i> Effets : augmentation des mises en danger, réduction d'écart	<i>Matches perdus = matchs gagnés</i> <i>Effets : les organisations choisies équilibrent les scores</i>	<i>Matches gagnés</i> <i>Les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.</i>

Volley

Compétence attendue

NIVEAU 1 : 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

NIVEAU 2 : 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

ATTAQUE : Organisation offensive ↓

DEFENSE : Organisation défensive ↓

EFFICACITE COLLECTIVE pour faire progresser le ballon et atteindre la cible	
Pas d'organisation offensive décelable - Cible non définie - Réponses individuelles - Point marqué par hasard -	1
La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Relais occasionnels entre les joueurs de l'équipe.	2
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.	3
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. Réelle organisation collective.	4

EFFICACITE COLLECTIVE pour gêner la progression adverse et récupérer la balle	
Pas d'organisation offensive décelable - Réponses individuelles Sauvegarde du terrain dans l'urgence- Le renvoi direct domine.	1
Organisation identifiable en réception - pas d'adaptation à l'équipe adverse. Le ballon est sauvé.	2
Equipe organisée en réception et en défense.	3
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.	4

EFFICACITE INDIVIDUELLE DU JOUEUR (porteur de balle ou non porteur de balle) DANS L'ORGANISATION COLLECTIVE OFFENSIVE /6			
	SERVICE	PASSE /attaque	SOUTIEN
Joueur passif Evite ou intervient tardivement /1	aléatoire	Frappe explosive , passes pas toujours exploitables par ses partenaires	Réagit que dans son espace proche
Joueur intermittent /2	assuré mais sans difficulté pour les adversaires	Donne du temps à ses partenaires grâce à des passes hautes et centrées - Devient attaquant si la balle est facile	Réagit pour aider quand il n'a pas la balle
Joueur engagé réactif : Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu /3 à 4	Services placés	Produit des passes, hautes, orientées Fait des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi / attaquant : balle placée ou balle accélérée...)	Action efficace dans son secteur d'intervention pour permettre le relais vers l'avant ou l'attaque
Joueur ressource : organisateur décisif Anticipe /5 à 6	Qui met l'équipe adverse en danger	passes décisives : prend en compte la position et les compétences de ses partenaires - Attaques variées en direction et en vitesse	Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence - Anticipe -Feinte

EFFICACITE INDIVIDUELLE DU JOUEUR pour protéger la cible DANS L'ORGANISATION COLLECTIVE DEFENSIVE /4		
Joueur passif	Statique. Toujours surpris ou en retard.	1
Joueur intermittent	Met du temps à changer de statut Att/def. Ralentit les balles faciles d'attaque adverses	2
Joueur organisateur	Mobile, Se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle chez l'adversaire. Récupère les balles faciles dans son secteur Peut s'opposer à l'attaquant adverse soit près du filet (début de contre) ou en retrait du filet	3
Joueur ressource	Réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.	4

TENNIS DE TABLE EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
COMPETENCES ATTENDUES		<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>Gestion du rapport de Force : 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>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques : 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>Gain des rencontres : 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 ^{ème} 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	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.			
		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.	