

	Groupe	Date	APSA	Evaluateurs	Rattrapage
T1	Tous les menus	Mardi 19 Novembre 2019 7h30 à 13h30	MUSCULATION (Gymnase)	M. MOREL M.GRENOUILLOUX	Vendredi 22 Novembre 2019 14h30
T2	Menu 2 Menu 4	Mardi 11 Février 2020 7h30 à 9h20	DEMI-FOND (Plateau Sportif)	M.MOREL M. GRENOUILLOUX	Vendredi 21 Février 2020 14h30
	Menu 1 Menu 3	Mardi 18 Février 2020 7h30 à 9h20	DANSE (Salle polyvalente)	M. MOREL M.GRENOUILLOUX	
T3	Menu 1 Menu 2	Mardi 12 Mai 2020 7h30 à 9h20	VOLLEY BALL (Plateau Sportif)	M. MOREL M.GRENOUILLOUX	Vendredi 22 Mai 2020 14h30
	Menu 3 Menu 4	Mardi 19 Mai 2020 7h30 à 9h20	TENNIS DE TABLE (Gymnase)	M. MOREL M.GRENOUILLOUX	
<u>Option facultative ponctuelle</u> : Lundi 25 Mardi 26 Mai 2020 – APSA retenues : Football, Tennis, Judo, Natation de durée					
Le niveau 5 est attendu. Cela correspond à une pratique de club. Un entraînement régulier et une préparation spécifique est nécessaire pour obtenir un résultat honorable. 16 points de pratique + 4 points d'entretien. Des livrets de préparation pour les candidats sont disponibles, veuillez les demander aux enseignants d'EPS.					
Commission établissement Bac EPS : Mardi 2/06/2020 7h30/9h30 (M. Morel et M. Grenouilloux)					

L'Education Physique et Sportive est une **discipline obligatoire** au lycée aboutissant à un examen national : le **Baccalauréat**. L'EPS est coefficient 2.

Le **protocole d'évaluation, ci-dessus** est fourni en début d'année scolaire à l'ensemble de la communauté. Il est également visible sur les panneaux d'information. Ils déterminent les dates d'examen et les activités.

Toute absence non justifiée d'un certificat médical sera sanctionnée par un 0.

En cas d'incapacité totale avec certificat médical à l'appui (médecin conseil de l'ambassade), l'élève sera dispensé.
En cas d'incapacité partielle avec certificat médical à l'appui (médecin conseil de l'ambassade) précisant quelles sont les activités ou les actions à proscrire, l'élève pourra bénéficier dans la mesure du possible d'activités adaptées et d'un protocole d'évaluation adapté.

En cas de blessure ou maladie ponctuelle avec certificat médical à l'appui (médecin conseil de l'ambassade), l'élève bénéficiera d'une session de rattrapage.

Seuls les certificats médicaux réalisés par le médecin conseil de l'Ambassade de France sont acceptés et validés.

Coordonnées du médecin référent : Docteur Ghislaine AMAT-PEÑA
Consultations sur rendez-vous – 809 383 1680

Les référentiels sont affichés sur le panneau EPS.

MENUS CHOISIS PAR LES ELEVES

MENU 1 - Volley ball / Danse / Musculation (17 élèves)

MENU 2 - Volley ball / Demi-fond / Musculation (3 élèves)

MENU 3 - Tennis de table / Danse / Musculation (5 élèves)

MENU 4 - Tennis de table / Demi-fond / Musculation (5 élèves)

EVALUATION

Vous trouverez ci-dessous les référentiels nationaux sur lesquels nous nous appuyons pour l'évaluation de l'EPS en vue de l'attribution de la note finale (note moyenne des trois trimestres) pour les élèves des classes de terminales.

Chaque fiche mentionne le niveau de compétence attendu, les modalités d'organisation des épreuves, les éléments à évaluer et les repères de notation. A partir de ces fiches, l'équipe EPS de l'établissement **élabore des outils spécifiques** pour réaliser la notation.

Toute épreuve, individuelle ou collective, donne lieu à une **notation individuelle**.

La note finale d'EPS résulte de la moyenne des 3 épreuves. Cette note ne sera arrondie au point entier le plus proche qu'après harmonisation par la commission académique. Les candidats doivent connaître l'existence d'une phase d'harmonisation des notes d'EPS aux examens. Nous rappelons que ces notes certificatives ne correspondent pas à celles portées sur le bulletin trimestriel des élèves, qui prennent en compte d'autres éléments relatifs aux compétences développées en EPS.

Vincent Grenouilloux, Coordonnateur des examens EPS

A Saint-Domingue, le 30 septembre 2020

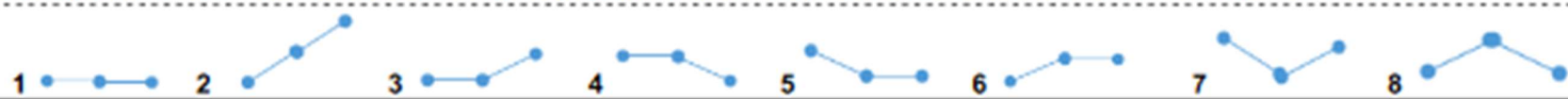
DANSE (CHOREGRAPHIE COLLECTIVE) CP3		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE		Présenter une chorégraphie collective de 3 à 6 élèves. Durée (2' à 3'), espace scénique et emplacement des spectateurs définis par l'enseignant. Le monde sonore est choisi par le groupe (musique, bruitage, silence...). Donner un titre et un argument (écrit ou oral). Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés. Lors de la présentation, le jour de l'épreuve, les élèves spectateurs doivent apprécier les principes de composition et d'interprétation des danseurs grâce à la fiche proposée par l'enseignant.		
NIVEAU 4 : Composer et présenter une chorégraphie collective à partir d'une démarche et de procédés de composition définis avec l'enseignant. Enrichir la production par l'organisation de l'espace scénique et les relations entre danseurs. La motricité allie différents paramètres du mouvement au service d'un projet expressif. Repérer les éléments de composition et en apprécier la pertinence au regard du propos chorégraphique.		NIVEAU 4 non acquis	Degrés d'acquisition du NIVEAU 4	
POINTS	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	De 0 à 9 points	De 10 à 15 points	De 16 à 20 points
COMPOSITION NOTE COLLECTIVE 8/20	▪ Procédé(s) de composition choisi(s) pour créer l'ossature générale de la chorégraphie ▪ Organisation entre les danseurs ▪ Construction de l'espace scénique (direction et trajets) ▪ Choix et exploitation des éléments scénographiques : (monde sonore, costumes et maquillage, accessoire et/ou décor)	0 à 3,5 pts Projet esquissé, inachevé : ▪ Procédés ébauchés, brouillon, maladroit. L'intention est présente, la réalisation reste imprécise et l'effet recherché peu convaincant. Choix inadapté ou pauvre des procédés. ▪ Relations incertaines. L'organisation spatio-temporelle est imprécise. L'intention de relation n'est pas claire, peu en lien avec l'effet recherché ou les relations sont peu variées (l'unisson prédomine ou une même organisation persiste du début à la fin). ▪ Orientation frontale et trajets vers l'avant. Les changements de direction se font principalement en aller-retour. ▪ Éléments scénographiques utilisés de façon élémentaire, ou redondante par rapport à l'intention et/ou au thème.	4 à 5,5 pts Projet cohérent avec le titre et/ou l'argument et mené à terme : ▪ Procédés repérables, pertinents. Un propos se dégage et la réalisation commence à être assimilée. ▪ Relations organisées. Utilisation pertinente d'une ou deux modalités de relations entre danseurs (ex espace, temps). ▪ Trajets précis et organisés avec changements de direction. ▪ Éléments scénographiques utilisés de façon pertinente pour servir l'intention et/ou le thème.	6 à 8 pts Projet développé, affirmation d'une intention ; lecture polysémique : ▪ Procédés choisis et assimilés. Le propos est traité de façon riche et aboutie (diversité, originalité ou développement des procédés choisis). ▪ Relations construites, combinées, mises en scène. Utilisation pertinente de modalités variées ou particulièrement développées de relations entre danseurs (ex : espace, temps, contact, regard, gestualité). ▪ Trajets et directions choisis et réfléchis en relation avec le propos. ▪ Éléments scénographiques utilisés de façon nuancée, créative ou originale.
INTERPRETATION NOTE INDIVIDUELLE 9/20	▪ Engagement moteur ▪ Engagement émotionnel	0 à 4,5 pts ▪ Coordination maîtrisée de gestes simples, mais appuis instables, gestes étriqués ou timides. Regard au sol ou fixé sur un partenaire. ▪ Elève peu assuré, troubles visibles (trous de mémoire, hésitations, etc.) ou élève qui récite sa danse.	5 à 7,5 pts ▪ Coordination et dissociation maîtrisée de gestes plus complexes (buste engagé), variation d'énergie. Appuis précis et stables. Regard fixe et/ou informatif (ex : sur le départ d'un mouvement). Élève convaincant, engagé dans son rôle, mais de façon intermittente.	8 à 9 pts ▪ Gestes complexes maîtrisés jouant sur les différents registres du mouvement dansé : appuis variés et maîtrisés, utilisation du déséquilibre, gestes amples, va au bout de sa gestuelle. Regard vivant. ▪ Elève convaincant et engagé dans son rôle en permanence.
APPRECIATION NOTE INDIVIDUELLE 3/20	Analyse des éléments chorégraphiques de construction (composition et interprétation) qui ont permis de réaliser le projet expressif	0 à 1 pt Regard descriptif et global Décrit la chorégraphie présentée. Reste sur une vision globale de la production.	1 à 2 pts Regard plus précis et explicatif Explique la construction de la chorégraphie présentée et certains temps forts.	2 à 3 pts Véritable analyse complète Repère tous les choix et les relie au projet expressif pour analyser la chorégraphie.

CP4

Tennis de table		Principes d'élaboration de l'épreuve																																						
NIVEAU 4 Pour gagner le match, faire des choix tactiques. Construire le point en adaptant particulièrement son déplacement afin de produire des frappes variées (balles placées, accélérées et présentant un début de rotation).		Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes (1). Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1ère étape de l'évaluation , déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match réalisé au sein de la poule, avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat préalablement identifié. Les points sont répartis selon les 6 cas de figure répertoriés. La note finale sur 5 obtenue pour cet item résulte de la moyenne des notes obtenues à chaque match. « Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue des matchs. Deux classements différents sont effectués : un classement général, <u>filles et garçons séparés</u> , et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non). Remarques : (1) A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (tout comme les candidats garçons). (2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (attaque/défense ; placement/accélération ; coupé/lifté...). Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.																																						
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4																																					
			10 pts	16 pts	20 pts																																			
10 /20	Qualité des techniques au service de la tactique Variété, qualité et efficacité des frappes Rapidité et équilibre des placements, déplacements et remplacements	0 pt à 4,75 pts Pour gagner l'échange le candidat(e) utilise prioritairement un type de stratégie : placement, accélération, jeu défensif Le candidat utilise des coups, en coup droit et en revers, en fonction de son placement par rapport à la balle. Le service, par ses variations de placement ou de vitesse met l'adversaire en difficulté. Niveau A	5 pts à 7,75 pts Pour gagner l'échange, le candidat(e) met en place une stratégie de jeu qui peut prendre des formes différentes (jeu placé/accéléré ; coupé/lifté ; défense/attaque ...) Dans les moments d'équilibre du rapport de force : Le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement le placement de la balle ou son accélération, un début de rotation apparaît : balles coupées (rotation arrière) ou liftées (rotation avant). Le candidat(e) varie le placement, la vitesse et/ou l'effet du service. Il prend l'avantage dans le jeu dès le service ou sur le retour du service. Le candidat(e) se déplace pour utiliser ses coups préférentiels- Niveau B	8 pts à 10 pts Pour gagner l'échange le candidat(e) combine plusieurs stratégies pour faire basculer le rapport de force à son avantage. Deux types de jeu, valorisés de manière équitable, peuvent apparaître : - soit les déplacements sont suffisamment équilibrés et efficaces pour prendre l'initiative (frappes ou accélérations placées) ou jouer contre l'initiative adverse (blocs, balles coupées). - soit les déplacements sont suffisamment rapides pour jouer proche ou loin de la table afin de défendre, d'attaquer (smash, top spin), <u>ou</u> contre attaquer (blocs actifs, top sur tops ou contre tops). Les rotations de balle sont différenciées au service et pendant l'échange Niveau C																																				
5/20	Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel	<table><tr><th colspan="2">Évolution du score entre les 2 sets</th><th>Niveau A</th><th>Niveau B</th><th>Niveau C</th></tr><tr><td>cas 6 :</td><td>Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set</td><td>3,5</td><td>4,5</td><td>5</td></tr><tr><td>cas 5 :</td><td>Gagne les 2 sets avec dans le 2^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set</td><td>3</td><td>4</td><td>4,75</td></tr><tr><td>cas 4 :</td><td>Gagne le second set après avoir perdu le 1er</td><td>2,5</td><td>3,5</td><td>4,5</td></tr><tr><td>cas 3 :</td><td>Perd le second set après avoir gagné le 1^{er}</td><td>2</td><td>3</td><td>4,25</td></tr><tr><td>cas 2 :</td><td>Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.</td><td>1,5</td><td>2,5</td><td>4</td></tr><tr><td>cas 1 :</td><td>Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set</td><td>1</td><td>2</td><td>3,5</td></tr></table> Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de points obtenus en fonction du niveau de jeu du candidat (A, B ou C). La note globale sur 5 résulte de la moyenne des notes ainsi obtenues.				Évolution du score entre les 2 sets		Niveau A	Niveau B	Niveau C	cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set	3,5	4,5	5	cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set	3	4	4,75	cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1er	2,5	3,5	4,5	cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}	2	3	4,25	cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.	1,5	2,5	4	cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set	1	2	3,5
Évolution du score entre les 2 sets		Niveau A	Niveau B	Niveau C																																				
cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set	3,5	4,5	5																																				
cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set	3	4	4,75																																				
cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1er	2,5	3,5	4,5																																				
cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}	2	3	4,25																																				
cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.	1,5	2,5	4																																				
cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set	1	2	3,5																																				
5/20	Gain des rencontres	0pt à 1 pt Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons.	1.25 pt à 2 pts Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons	2.25 pts à 3 pts Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons.																																				
		Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants,																																						
		Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.																																						

Musculature		Principes d'élaboration de l'épreuve <i>(Les termes en italique soulignés sont définis dans la fiche explicative.)</i>		
Niveau 4 Pour produire et identifier sur soi des effets différés liés à un mobile personnel, prévoir et réaliser des séquences de musculature, en utilisant différents paramètres (durée, intensité, temps de récupération, répétition).		Le candidat doit choisir un thème d'entraînement parmi les trois qui lui sont proposés. Il justifie son choix par l'expression d'un <u>mobile personnel</u> et doit démontrer qu'il sait s'entraîner pour atteindre les effets qu'il souhaite obtenir sur son organisme : Thèmes d'entraînement : - Rechercher un gain de <u>puissance et/ou d'explosivité</u> musculaire. - Rechercher un gain de <u>tonification</u> , de renforcement musculaire, <u>d'endurance de force</u> - Rechercher un gain de <u>volume musculaire</u> . Lors de l'épreuve certificative, à partir des éléments de son carnet d'entraînement, le candidat présente de façon détaillée le plan écrit d'une séance de 45 à 60 minutes maximum. Cette séance comprend plusieurs séquences dont l'échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, la récupération et les justifications des propositions. Le travail concerne au minimum 3 groupes musculaires (à minima 2 groupes choisis par le candidat + 1 groupe musculaire imposé en cohérence avec le projet de l'élève, ou identifié dans le carnet d'entraînement). Pour chacun d'eux, 2 à 3 exercices sont présentés. L'élève relève le travail effectivement réalisé par écrit, justifie les régulations éventuellement apportées, identifie les sensations perçues, propose un bilan ainsi qu'une mise en perspective pour une séance d'entraînement future. Recommandations : Dans le cadre de la co-évaluation, les évaluateurs apprécient conjointement la qualité de l'engagement de l'élève au cours de la séance.		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 en cours d'acquisition (de 0 à 9 pts)	Degrés d'acquisition du niveau 4 (de 10 à 20 pts)	
3/20	Concevoir et mettre en œuvre une séquence d'entraînement cohérente, comportant des choix pertinents	- Mobile non exprimé ou incohérent avec le choix du thème d'entraînement - Contenu de séance incompatible avec le temps imparti ou comportant des incohérences au regard du thème choisi. - Connaissance très approximative voire méconnaissance des groupes musculaires. 0 à 1 pt	- Choix du thème d'entraînement justifié par un mobile cohérent mais souvent standard. - Quantitativement et qualitativement le contenu de la séance tient compte du bilan des séances précédentes. - Groupes musculaires connus : localisation, fonction. 1,5 à 2 pts	- Choix argumenté par un mobile personnalisé. - Séance intégrée à un programme de musculature structuré et planifié de façon cohérente. Planification optimale de la charge de travail au regard du temps imparti. - Connaissance des groupes musculaires, choisis de façon cohérence et pertinente avec le thème d'entraînement. 2,5 à 3 pts
14/20	Produire une séance démontrant le savoir s'entraîner en lien avec un thème d'entraînement choisi. Mise en œuvre des principes d'une pratique en sécurité pour soi et pour les autres	- Intégrité physique fragilisée - Échauffement inexistant ou inopérant - Postures pouvant nuire à l'intégrité physique. - Adaptation partielle des paramètres d'entraînement (trajets, respiration, charges, vitesse d'exécution, nombre de répétitions) aux ressources du candidat ou à son thème d'entraînement. - Vitesse d'exécution maintenue sur toute la durée du travail, sans diminution. Si fatigue, arrêt de l'activité plutôt que régulations de la charge de travail. - Engagement visiblement insuffisant (ou feint) pour envisager une réelle transformation. - Étirements incohérents ou absents - Pareur partiellement concerné et faiblement actif auprès de son partenaire exécutant. 0 à 7 pts	- Intégrité physique préservée - Échauffement standard. - Engagement du candidat en sécurité. - Maîtrise continue des paramètres de l'entraînement sur toute la durée de la séance. - Pour les thèmes 1 et 3 Diminution de la vitesse de réalisation, apparition éventuelle de tremblements dans les dernières répétitions - Séance continue. Respiration contrôlée et intégrée dans les principes d'exécution. - Engagement réel et visible dans une zone d'effort proche de l'optimale - Étirements présents mais perfectibles - Rôles d'aide et de pareur assurés efficacement sur demande. 7,5 à 10 pts	- Intégrité physique construite - Échauffement adapté au thème d'entraînement choisi et aux ressources personnelles - Rythme de séance envisagée comme un élément de la charge de travail. Fatigue (générale et/ou musculaire) visible en fin de séance quel que soit le thème d'entraînement choisi. Alternance judicieuse des exercices. - Engagement optimal au regard des ressources et du temps - Étirements systématiques, précis et adaptés au travail effectué. - Rôles d'aide et de pareur spontanés et efficaces 10,5 à 14 pts
3/20	Analyser Bilan de sa séance Mise en perspective du travail réalisé	- Justification absente ou évasive des exercices réalisés - Bilan vague sans réelle perspective et modification des exercices sans justification. 0 à 1 pt	- Séance justifiée par des connaissances générales de l'entraînement abordées en cours. - Analyse des écarts entre le « prévu » et le « réalisé », en lien avec les ressentis et des connaissances générales de l'entraînement abordées en cours - Régulation prévue en lien avec ses sensations et les paramètres utilisés. 1,5 à 2 pts	- Justifications pouvant se référer à des connaissances acquises en dehors du cours. - Bilan lucide et explicite de la séance en cohérence avec les séances précédentes et des connaissances acquises pendant ou en dehors du cours. - Anticipation précise de la ou des séances prochaines éventuelles sur la base du bilan de cette séance. 2,5 à 3 pts

Course de demi-fond Bac Général et technologique 2020

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve								
Niveau 4 : Pour produire la meilleure performance, se préparer et récupérer efficacement de l'effort sur une série de courses dont l'allure est anticipée.		Le candidat réalise 3 courses (C1, C2, C3) de 500m (récupération de 10mn maximum entre chaque 500 mètres) chronométrées par un enseignant à la seconde. Le candidat annonce avant son départ le temps estimé de C1 et sa stratégie de course parmi celles proposées ci-dessous. Il peut réguler sa stratégie uniquement après C1. Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m (pour C1 et C2). Le temps cumulé compte pour 70 % de la note. Le respect et la régulation de la stratégie de course comptent pour 20%. L'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort comptent pour 10 %.								
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis			Degré d'acquisition du niveau 4					
14 Points	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés	Note/ 14	Temps Filles	Temps Gars	Note/14	Temps Filles	Temps Gars	Note/14	Temps Filles	Temps Gars
		0,7	10'50	8'05	7	7'20	5'14	11,2	5'55	4'29
		1,4	10'20	7'38	7,7	7'03	5'05	11,9	5'47	4'24
		2,1	9'50	7'11	8,4	6'47	4'56	12,6	5'41	4'19
		2,8	9'24	6'49	9,1	6'31	4'48	13,3	5'35	4'15
		3,5	8'59	6'28	9,8	6'17	4'40	14	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						
4 Points	Stratégie de course Le candidat annonce avant son départ le temps estimé de C1 et sa stratégie de course parmi celles proposées ci-après. Elle peut être régulée exclusivement à l'issue de la course 1	Les schémas représentent graphiquement les variations de vitesse d'une course à l'autre (plus vite, moins vite, vitesse égale). Ils correspondent à une stratégie de course. Exemple de schéma choisi = 5 Stratégie de course = deuxième course moins rapide que la première, troisième course à la même vitesse que la deuxième								
	Stratégies proposées Elles ne sont pas hiérarchisées entre elles									
	Respect et régulation de la stratégie de course annoncée En cas d'annonce de deux courses successives de même vitesse, un écart de 3 secondes est toléré	Respect du temps annoncé pour C1 = 1 point								
		La stratégie n'est pas respectée 0 pt	Stratégie partiellement respectée		La stratégie C1-C2-C3 est respectée avec régulation 2 pts		La stratégie C1-C2-C3 est respectée sans régulation 3 pts			
Un élément de stratégie C1-C2 ou C2-C3 (ou C1-C3 pour la stratégie n°1) est respecté avec une régulation 1 pt	Un élément de stratégie C1-C2 ou C2-C3 (ou C1-C3 pour la stratégie n°1) est respecté sans régulation 1,5 pts									
2 Points	Préparation et récupération	Mise en train désordonnée. Mobilisations articulaires incomplètes. Activité irrégulière pendant les phases de récupération. 0 pt			Mise en train progressive. Utilise des allures de son 500m. Mobilisations articulaires ciblées. Récupération active immédiatement après l'effort. 1 pt		Mise en train progressive et continue. Mobilisations articulaires complètes et adaptées à l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2e et le 3e 500 m. 2 pts			

VOLLEY BALL		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE				
NIVEAU 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.		Matches à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute au moins deux rencontres en 25 points au tie-break contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00 m à 2,30m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Non acquis	Degrés d'acquisition du NIVEAU 4	
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	Pertinence et efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i> <i>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</i> <i>En attaque (4 points)</i> <i>En défense (4 points)</i>	<u>L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable</u> de 0 à 3,5 points La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Les actions offensives ne s'adaptent pas à l'équipe adverse. Organisation identifiable au début de chaque point (en réception) mais qui ne s'adapte pas en cours de jeu. Les actions défensives assurent la sauvegarde du ballon.	<u>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</u> de 4 à 6 points Mises en danger de l'adversaire par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant. Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant. Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.	<u>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable</u> de 6,5 à 8 points Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements de plusieurs joueurs coordonnés. Variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement remplacement des équipiers. Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score. Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.
	Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</i>	Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. 0 point	Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. 1 point	Matches gagnés. Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation, font basculer le score en faveur de l'équipe. 2 points
10/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <i>En attaque : (6 points)</i> <i>Prise de décisions en tant que joueur porteur de balle et joueur non porteur de balle</i> <i>Prise de décisions dans la relation PB/NPB</i> <i>En défense : (4 points)</i> <i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i>	<u>Joueur intermittent</u> de 0 à 4,5 points Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. 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.	<u>Joueur engagé et réactif</u> de 5 à 7,5 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. Change de statut de défenseur à attaquant dans la même action de jeu. PB : met l'attaquant en situation favorable et peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix pertinents (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée...). 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.	<u>Joueur ressource : organisateur et décisif</u> de 8 à 10 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Anticipe le changement de statut attaque/défense pour jouer soit la passe, soit l'attaque. Joueur mobile prêt à intervenir dans l'urgence. PB : passes décisives qui prennent en compte les compétences de ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse. Le service met l'équipe en danger. NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (appel de balle qui attire un joueur adverse). Défenseur : réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.