



BADMINTON EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE						
COMPÉTENCE ATTENDUE		Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule. À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : <u>un classement 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 (vitesse des frappes, exploitation du volume et des espaces). 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 A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRES D'ACQUISITION DU NIVEAU 3				
		0 PT	9 PTS	10 PTS	16 PTS	20 PTS		
05 POINTS	GESTION DU RAPPORT DE FORCE ET CONSTRUCTION DES POINTS	DE 0 A 2.25 PTS		DE 2.5 A 3.75 PTS		DE 4 A 5 PTS		
		Même en situation de confort, le candidat subit le rapport de force . Les rencontres peuvent être remportées grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées. Il n'y a pas de choix tactique pour la construction du point. L'intention prioritaire du candidat est la défense de son ½ terrain - le renvoi simple dans le ½ terrain adverse. Il n'y a pas de réelle volonté de rupture.		Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement . Tente d'exploiter sans que cela ne soit systématique ou décisif, les volants favorables (hauts dans la 1ère moitié du court). Le remplacement est souvent en retard ou parfois absent.		Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur (déplace l'adversaire) ou avec un coup accéléré. Utilise souvent 1 coup prioritaire efficace. Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture Se replace régulièrement sans attendre vers le centre du terrain.		
10 POINTS	MISES EN ŒUVRE TACTIQUES ET INDICATEURS TECHNIQUES / 08 POINTS	/ 08 POINTS	DE 0 A 3.75 PTS		DE 4 A 6 PTS		DE 6.5 A 8 PTS	
		MISE EN ŒUVRE TACTIQUE / 03 POINTS	1. Le renvoi n'est pas stabilisé et les trajectoires sont aléatoires / nombre important de fautes directes y compris sans déplacement. 2. Renvoi stabilisé dans la 1ère moitié du court mais beaucoup de fautes directes après un déplacement. 0 A 1		Sur un volant haut en zone avant, produit des frappes de rupture descendantes (attaque au filet) ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur (contre amorti, lob, block, amorti) 1.25 A 2		Sur des volants hauts dans la 1ère moitié du court, produit des frappes de rupture descendantes (attaque au filet, smash) ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur (contre amorti, lob, block, amorti). Le smash à mi-court devient un atout dans le jeu. 2.25 A 3	
		INDICATEURS TECHNIQUES / 05 POINTS	Les trajectoires sont plutôt lentes, montantes hautes et peu profondes dans l'axe central le plus souvent. Frappes de face le plus souvent (pas ou peu de dissociations). Juxtaposition des actions de déplacement-frappe-replacement. Se déplace mais frappe en déséquilibre. La prise de raquette est inadaptée. 0 A 2.75		Les frappes sont peu précises sur l'ensemble des paramètres : hauteur, longueur, direction, vitesse. Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement – frappe- replacement sont juxtaposées. Le candidat joue de face le plus souvent (en frappe haute), il joue rarement bien placé (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute). La prise de raquette est inadaptée. 3 A 4		Déplacements vers le volant et placements sous le volant souvent coordonnés, synchronisés et adaptés dans les phases de moindre pression. Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. Le candidat sort du jeu de face : placement de profil en frappe haute à mi- court ou en fond de court et placement à l'amble en fente avant pour les frappes au filet. La prise de raquette est parfois adaptée (prise universelle) 4.25 A 5	
	ARBITRAGE / 02 POINTS	0,5 PTS Le candidat est passif et fait des erreurs sur l'évolution du score. Le candidat connaît partiellement les règles de l'activité.		DE 1 A 1.5 PTS Le candidat suit précisément le déroulement du match et du score. L'annonce du score n'est cependant pas systématique. Les règles du badminton sont connues mais pas toujours appliquées. Il laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place (volants litigieux...)		2 PTS Le candidat fait le tirage au sort, annonce le score à haute voix en donnant en premier le score du serveur. Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.		
05 POINTS	GAIN DES RENCONTRES	Classement général par sexe / 03 pts	DE 0 A 1 PT	DE 1.25 A 2 PTS		DE 2.25 A 3 PTS		
			Les élèves classés en bas du tableau	Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons		Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons		
		Classement au sein de la poule / 02 pts	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). Les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants, les rencontres peuvent être mixtes					
			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.					
		DE 0 A 0.5 PTS		DE 1 A 1.5 PTS		2 PTS		
		4ème et 5ème de poule		2ème et 3ème de poule		1er de poule		

BASKET-BALL		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
COMPETENCE ATTENDUE		<p>- Match à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori (1).</p> <p>- Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse.</p> <p>- Les règles essentielles sont celles du basket, la 3ème faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30.</p> <p><u>(1) Commentaires :</u> 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. Dans certains cas 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>			
NIVEAU 3 CAP BEP		<p>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION DE 0 A 9 POINTS		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE	
				DE 10 A 14 POINTS	DE 15 A 20 POINTS
08 POINTS	EFFICACITE DE L'ORGANISATION COLLECTIVE	DEGRE D'ORGANISATION OFFENSIVE DE L'EQUIPE / 03 POINTS	<p>0 A 1</p> <p>Organisation offensive simple : l'accès à l'espace de marque est fondé essentiellement sur l'action individuelle du porteur de balle</p> <p>Début d'un jeu à deux partenaires dans le couloir central, pour accéder à l'espace de marque.</p> <p>Discontinuité du jeu.</p>	<p>1.5 A 2</p> <p>Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque. La contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers la cible dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires. Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur.</p>	<p>2.5 A 3</p> <p>Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant</p> <p>Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu organisé à un jeu de transition en fonction du repli adverse.</p>
		DEGRE D'ORGANISATION DEFENSIVE DE L'EQUIPE / 03 POINTS	<p>0 A 1</p> <p>Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct.</p> <p>Défense perméable loin du ballon.</p> <p>La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.</p>	<p>1.5 A 2</p> <p>Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. La défense gêne la montée de balle, impose des temps d'arrêts à la progression de balle adverse en contestant l'avancée du porteur de balle (prise en responsabilité efficace d'un adversaire direct, les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle). L'organisation adoptée favorise les interceptions.</p> <p>Début d'entraide.</p>	<p>2.5 A 3</p> <p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse</p> <p>Capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</p>
	GAIN DES RENCONTRES / 02 POINTS	<p>0 = Matches perdus avec beaucoup d'écart / 0.5 = Matches perdus avec peu d'écart / 1 = Matches perdus = matches gagnés</p> <p>1.5 = Matches gagnés avec peu d'écart / 2 = Matches gagnés avec beaucoup d'écart</p>			
12 POINTS	CONTRIBUTION DANS L'ORGANISATION COLLECTIVE	<p>JOUEUR PASSIF OU PEU VIGILANT</p> <p>Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi.</p> <p>Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.</p>	<p>JOUEUR IMPLIQUE ET LUCIDE</p> <p>Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition.</p> <p>Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse.</p> <p>Capable d'enchaînement d'actions simples.</p>	<p>JOUEUR ORGANISATEUR</p> <p>Utilise les règles comme intentions tactiques.</p> <p>Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...).</p>	
	EN ATTAQUE : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle / 06 POINTS	<p>0 à 2.5</p> <p>PB : peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. Regard centré sur le ballon.</p> <p>NPB : suit le jeu, s'oriente par rapport au PB et non par rapport à la cible, peu d'enchaînement d'actions.</p>	<p>3 à 4.5</p> <p>PB : sait prendre des informations, et gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle ; capable d'accélération. Repère situation favorable de tir.</p> <p>NPB : se rend disponible par rapport au partenaire (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythme).</p>	<p>5 à 6</p> <p>PB : capable de conserver la balle sous pression défensive, de créer le danger par des changements de rythme ou de direction. Pertinent dans ses tentatives de tirs.</p> <p>NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon, adaptées au rapport de force et aux qualités du porteur de balle.</p>	
	EN DEFENSE : Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle / 06 POINTS	<p>0 à 2.5</p> <p>DEFENSEUR : éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes et des violations.</p>	<p>3 à 4.5</p> <p>DEFENSEUR : gêne et ralentit la progression de balle. Capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire, en fonction de la proximité de la balle.</p>	<p>5 à 6</p> <p>DEFENSEUR : variété des placements et déplacements en fonction des intentions défensives de harcèlement / dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.</p>	

COURSE DE DEMI-FOND		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE								
COMPÉTENCE ATTENDUE										
<p align="center">NIVEAU 3 CAP BEP</p> <p>Produire la meilleure performance sur une série de courses, se préparer et répartir son effort grâce à une gestion raisonnée de ses ressources</p>		<p>Le candidat réalise 3 courses (C1, C2, C3) de 500 m (récupération de 10 mn maximum entre chaque 500 m) chronométrées par un enseignant à la seconde. Le candidat annonce avant son départ sa stratégie de course parmi celles proposées ci-dessous. Il peut réguler sa stratégie soit entre C1 et C2, soit entre C2 et C3.</p> <p>Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m.</p> <p>Le temps cumulé compte pour 70 % de la note.</p> <p>L'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort comptent pour 15%.</p> <p>Le respect et la régulation de la stratégie de course comptent pour 15%.</p>								
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION DE 0 A 9 POINTS			COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE DE 10 A 20 POINTS					
14 POINTS	<p align="center">TEMPS CUMULE POUR LES TROIS 500 M REALISES</p> <p align="center">(barème différencié garçons - filles)</p>	NOTE / 14	TEMPS FILLES	TEMPS GARCONS	NOTE / 14	TEMPS FILLES	TEMPS GARCONS	NOTE / 14	TEMPS FILLES	TEMPS GARCONS
		0.5	12.20	9.20	7	8.15	6.10	11	6.42	5.13
		1	12.00	9.00	7.5	8.02	6.03	11.5	6.37	5.09
		1.5	11.40	8.40	8	7.50	5.55	12	6.31	5.05
		2	11.20	8.20	8.5	7.37	5.48	12.5	6.26	5.01
		2.5	11.00	8.00	9	7.25	5.40	13	6.21	4.56
		3	10.40	7.40	9.5	7.12	5.33	13.5	6.16	4.52
		3.5	10.20	7.20	10	7.00	5.25	14	6.11	4.48
		4	10.02	7.10	10.5	6.47	5.17			
		4.5	9.44	7.00						
		5	9.26	6.50						
		5.5	9.08	6.40						
		6	8.50	6.30						
		6.5	8.32	6.20						
03 POINTS	<p align="center">STRATEGIE DE COURSE</p> <p>Le candidat annonce avant son départ sa stratégie de course parmi celles proposées ci-après. Elle peut être régulée une fois à l'issue de la course 1 ou 2.</p>	<p>Les schémas représentent graphiquement les variations de vitesse d'une course à l'autre (plus vite, moins vite, vitesse égale). Ils correspondent aux différentes stratégies de course possibles.</p> <p>Exemple :</p>  <p>Schéma choisi =</p> <p>Stratégie de course = deuxième course moins rapide que la première, troisième course à la même vitesse que la deuxième</p>								
	<p align="center">STRATEGIES PROPOSEES.</p> <p>Elles ne sont pas hiérarchisées entre elles</p>									
	<p align="center">RESPECT ET REGULATION DE LA STRATEGIE DE COURSE ANNONCEE</p>	Aucune stratégie n'est respectée		Stratégie partiellement réalisée			La stratégie C1-C2-C3 est respectée avec régulation		La stratégie C1-C2-C3 est respectée sans régulation	
		0 PT	Un élément de stratégie C1-C2 ou C2-C3 (ou C1-C3 pour la stratégie n°1) est respectée avec une régulation			Un élément de stratégie C1-C2 ou C2-C3 (ou C1-C3 pour la stratégie n°1) est respectée sans régulation		2 PTS	3 PTS	
			1 PT	1.5 PTS						
03 POINTS	<p align="center">PREPARATION ET RECUPERATION</p>	<ul style="list-style-type: none"> Échauffement inadapté ou peu adapté au type d'effort qui va suivre. Aucune récupération après l'effort. 		<ul style="list-style-type: none"> Échauffement progressif et adapté. Récupération après l'effort (a minima marche active). 		<ul style="list-style-type: none"> Échauffement progressif avec repérage d'allures. Récupération active immédiatement après l'effort 				
		0 A 1 PT		1.25 A 2.25 PTS		2.5 A 3 PTS				

ESCALADE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE									
COMPETENCE ATTENDUE											
<p align="center">NIVEAU 3 CAP BEP</p> <p>Pour grimper en moulinette des voies de difficulté 4 à 5, se dominer et conduire son déplacement en s'adaptant à différentes formes de prises et de support. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.</p>		<p>Le dispositif comprend des voies d'une longueur minimale de 7 m en SAE ou en falaise de niveau 3c à 5c pour les filles et de 4a à 6a pour les garçons. Le candidat choisit son niveau de difficulté et grimpe en moulinette dans une voie plus ou moins connue tirée au sort. L'enseignant ajoute une courte boucle pincée par un élastique, placée 1 mètre au-dessus du baudrier.</p> <p>L'épreuve consiste à s'équiper, s'encorder puis grimper dans un temps maximum de 8 minutes. L'épreuve est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper d'un partenaire.</p> <p>A la première chute, le candidat peut reprendre sa progression. A la seconde chute, l'épreuve s'arrête.</p> <p>Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve, le candidat marque les points en fonction de la hauteur de voie gravie.</p> <p>Les points accordés à la cotation seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points possibles selon la cotation.</p> <p>Concernant l'assurage en moulinette en 5 temps, la modalité d'ascension doit permettre d'éviter tout retour au sol. Ce dispositif peut être un noeud de sécurité (corde nouée en double par un noeud simple appelé « queue de vache ») en dessous du système frein de l'assureur et à proximité de celui-ci, dès que les mains du grimpeur dépassent 4 mètres environ (soit la deuxième dégainé). Ce dispositif ou tout autre dispositif mis en place empêchant le retour au sol doit être contrôlé par l'enseignant.</p>									
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION DE 0 A 9 POINTS				DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 DE 10 A 20 POINTS					
12 POINTS	COTATION DE L'ITINÉRAIRE CHOISI.	POINTS ATTRIBUES EN FONCTION DE LA COTATION DE LA VOIE.									
		COTATION		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a
		Garçons	Moulinette	5	6	7	8	9	10	11	12
	Filles	Moulinette	5.5	7	8	9	10	11	12		
4 POINTS	ACTIONS DU GRIMPEUR	<p align="center">0 A 1.5</p> <p>Réalisation de la voie avec disparition de la boucle pincée et/ou au-delà des 8 minutes. Ascension corde tendue. Redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité</p>				<p align="center">2 A 4</p> <p>Réalisation de la voie sans faire sauter la boucle pincée Fluidité du parcours Redescente en acceptant d'éloigner le buste de la paroi Redescente régulière et fluide (espace arrière construit)</p>					
4 POINTS	COORDINATIONS DES ACTIONS ASSUREUR/GRIMPEUR.	<p align="center">0 A 1.5</p> <p>En moulinette, assurage en 5 temps avec une tension irrégulière (trop de mou ou la boucle pincée saute)</p>				<p align="center">2 A 4</p> <p>Assurage en contrôlant la tension de la corde (la boucle pincée ne saute pas) Assurage sans décalage avec la progression du grimpeur Communication efficace.</p>					

MUSCULATION		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
COMPÉTENCE ATTENDUE					
<p>NIVEAU 3 CAP BEP Mobiliser des segments corporels en référence à une charge personnalisée pour identifier des effets attendus, dans le respect de son intégrité physique.</p>		<p>Le candidat doit réaliser une séance d'entraînement, dans le respect de son intégrité physique, en relation avec des effets attendus. Il oriente son activité à partir d'un des trois thèmes d'entraînement : Thèmes d'entraînement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - gain en <i>puissance et/ou en explosivité</i> musculaire. - gain en <i>tonification</i>, en <i>endurance de force</i>, en <i>renforcement musculaire</i> - gain en <i>volume</i> musculaire. <p>Le candidat présente son projet de séance dont la charge de travail est établie en référence à ses ressources (durée, nombre de séries, répétitions, type de récupération) et en cohérence avec le thème d'entraînement. La charge de travail comprend au moins 4 exercices et concerne au minimum 3 <i>groupes musculaires</i>. La séance s'établit sur une durée de 45 mn à 60 minutes et comprend plusieurs séquences dont un échauffement, une organisation en plusieurs postes de travail, la récupération.</p>			
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION DE 0 A 9 POINTS	DEGRES D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 DE 10 A 20 POINTS		
03 POINTS	CONCEVOIR une séance en lien avec un thème d'entraînement	Des aberrations dans la construction de la séance. Méconnaissance des groupes musculaires sollicités.	Construction cohérente de la séance au regard du thème d'entraînement. Connaissances des groupes musculaires et de leur fonction.	Bonne répartition de la charge de travail au regard du temps de séance prévu Des connaissances générales maîtrisées (sécurité, échauffement, anatomie et physiologie)	
		0 A 1	1,25 A 2	2,25 A 3	
14 POINTS	<p>PRODUIRE des efforts adaptés à ses ressources et à son thème d'entraînement</p> <p>Critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les postures sécuritaires - Les trajets - La respiration - La charge de travail - La vitesse d'exécution - L'engagement 	ECHAUFFEMENT / 02 POINTS	Échauffement inexistant ou inopérant	Echauffement standard.	Echauffement adapté au thème d'entraînement
		0 A 1	1.25 A 1.5	1.75 A 2	
		PARAMETRES DE L'ENTRAINEMENT / 05 POINTS	Dégradation importante du mouvement au cours de la série avec compensation rapide d'autres groupes musculaires ou arrêt prématuré de l'activité.	Paramètres de l'entraînement (trajets, respiration, charges, vitesse d'exécution), globalement adaptés aux ressources du candidat ou à son thème d'entraînement.	Paramètres contrôlés d'un bout à l'autre de la séance
		0 A 2.5	2.75 A 4	4.25 A 5	
ENGAGEMENT /02 POINTS	Engagement insuffisant ou mal dosé.	Engagement visible du candidat (perte de vitesse, début de tremblements, crispations ou rougeur du visage, respiration modifiée en fin de série).	Indicateurs d'engagement (décrits ci-contre) marqués et amplifiés en fin d'exercice.		
0 A 1	1.25 A 1.5	1.75 A 2			
MISE EN ŒUVRE DES PRINCIPES D'UNE PRATIQUE EN SECURITE POUR SOI ET POUR LES AUTRES. / 05 POINTS	INTEGRITE PHYSIQUE FRAGILISEE Placement, trajets moteurs, vitesse d'exécution ou rythme pouvant mettre en péril l'intégrité physique de l'exécutant. Modalités de parade méconnues. Pareur peu concerné par son rôle	INTEGRITE PHYSIQUE PRESERVEE Connaissance et application des règles d'un placement sécuritaire en autonomie. Efficacité des rôles d'aide et de pareur	INTEGRITE PHYSIQUE CONSTRuite Sécurité de soi et des autres assurées. Mise à disposition spontanée du candidat pour assister ses partenaires		
0 A 2.5	2.75 A 4	4.25 A 5			
03 POINTS	ANALYSER : réaliser un bilan	Bilan sommaire Absence de liens avec les ressentis	Bilan global Efforts de lien avec les ressentis	Bilan complet. Des liens clairs et multiples avec les ressentis.	
		0 A 1	1,25 À 2	2,25 À 3	

TENNIS DE TABLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE							
COMPÉTENCE ATTENDUE		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. Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule. À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : <u>un classement au sein de la classe filles et garçons séparés</u> et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non). Remarques : (1) À 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 (idem pour 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, etc.). 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.							
NIVEAU 3 CAP BEP Utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point et chercher à gagner.		NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		DEGRES D'ACQUISITION DU NIVEAU 3					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	0 PT	9 PTS	10 PTS	16 PTS	20 PTS			
05 POINTS	GESTION DU RAPPORT DE FORCE ET CONSTRUCTION DES POINTS	DE 0 A 2.25 PTS		DE 2.5 A 3.75 PTS		DE 4 A 5 PTS			
		Le candidat subit le rapport de force. Les rencontres peuvent être remportées grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées. Il n'y a pas de choix tactique pour la construction du point. L'intention prioritaire de ce candidat est la défense de sa demi-table. Il n'y a pas de réelle volonté de rupture.		Le candidat essaie parfois de construire le point en variant les directions pour obtenir une balle favorable. Celle-ci n'est pas toujours exploitée, ou fait l'objet de nombreuses fautes (des frappes explosives et non appropriées apparaissent parfois). Le candidat remporte des points grâce aux fautes adverses et par l'exploitation de balles favorables occasionnellement provoquées ou grâce à un service qui commence à devenir offensif.		Le candidat s'organise pour réaliser des actions efficaces (services, remises, prises d'initiatives). Il tente d'imposer son jeu sans nécessairement tenir compte de l'adversaire. Deux types de jeu peuvent alors apparaître : 1) Pour certains, le gain des points s'obtient par l'enchaînement de renvois réguliers caractérisés par des trajectoires variées en direction (rupture spatiale). La stratégie de ce candidat est donc de provoquer les fautes de l'adversaire. 2) Pour d'autres, le gain des points s'obtient grâce à l'exploitation de balles favorables, le plus souvent provoquées.			
10 POINTS	MISES EN ŒUVRE TACTIQUES ET INDICATEURS TECHNIQUES / 08 POINTS	/ 08 POINTS	DE 0 A 3.75 PTS		DE 4 A 6 PTS		DE 6.5 A 8 PTS		
		MISE EN ŒUVRE TACTIQUE / 03 POINTS	Les placements de balle ne sont pas intentionnels et la zone centrale est privilégiée.		Le candidat continue à utiliser un coup préférentiel dans les phases de moindre pression ou sur les balles favorables, mais est capable d'utiliser un autre coup lorsque la pression temporelle augmente. Les placements de balles commencent à être intentionnels et les zones latérales sont partiellement utilisées. Le candidat n'atteint pas toute la largeur de la table. Le candidat utilise un type de rupture (spatiale ou temporelle) : balle excentrée principalement et accélérée parfois.		Dans les moments où le rapport de force est équilibré, le candidat recherche presque systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse ou le placement de la balle, et/ou un début de rotation dans l'échange : balles coupées (rotation arrière) et liftés (rotation avant). Les filles et les garçons peuvent adopter des stratégies différentes, plus ou moins abouties, mais avec une intention perceptible de rupture.		
	/ 08 POINTS	INDICATEURS TECHNIQUES / 05 POINTS		0 A 1		1.25 A 2		2.25 A 3	
	Le candidat est souvent proche de la table et ne privilégie qu'un seul coup (le coup droit ou le revers). Le service n'est pas toujours réglementaire, c'est une simple mise en jeu. Les placements de balle ne sont pas intentionnels et la zone centrale est privilégiée. Les trajectoires de balle sont lentes et arrondies. Les déplacements du candidat sont inexistantes ou tardifs et donc peu efficaces pour produire des renvois variés		Le service, par ses variations de placement ou de vitesse est perçu comme une entrée dans le duel Le candidat est capable d'avoir une mise à distance correcte dans des phases de moindre pression mais son déplacement reste parfois tardif lorsque la pression temporelle augmente.		Le candidat recherche un placement efficace (mise à distance) et est capable de se replacer dans les phases de jeu de moindre pression (position favorable pour prendre l'initiative).				
ARBITRAGE / 02 POINTS		0,5 PTS		DE 1 A 1.5 PTS		2 PTS			
Le candidat est passif et fait des erreurs sur l'évolution du score. Le candidat connaît partiellement les règles de l'activité.		Le candidat suit précisément le déroulement du match et du score. L'annonce du score n'est cependant pas systématique. Les règles du tennis de table sont connues mais pas toujours appliquées. Il laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place (balles litigieuses, etc.)		Le candidat fait le tirage au sort, annonce le score à haute voix en donnant en premier le score du serveur. Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.					
05 POINTS	GAIN DES RENCONTRES	Classement général par sexe / 03 pts	DE 0 A 1 PT		DE 1.25 A 2 PTS		DE 2.25 A 3 PTS		
			Les élèves classés en bas du tableau		Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons		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). Les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants, les rencontres peuvent être mixtes							
		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.							
		Classement au sein de la poule / 02 pts		DE 0 A 0.5 PTS		DE 1 A 1.5 PTS		2 PTS	
4ème et 5ème de poule		2ème et 3ème de poule		1er de poule					

FICHE DE NOTATION PMF VIC EN BIGORRE											TENNIS DE TABLE NIVEAU 3 CAP BEP									
GESTION DU RAPPORT DE FORCE ET CONSTRUCTION DES POINTS / 05 POINTS																				
0	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.5	1.75	2	2.25	2.5	2.75	3	3.25	3.5	3.75	4	4.25	4.5	4.75	5
Le candidat subit le rapport de force. Les rencontres peuvent être remportées grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées. Il n'y a pas de choix tactique pour la construction du point. L'intention prioritaire de ce candidat est la défense de sa demi-table. Il n'y a pas de réelle volonté de rupture.											Le candidat continue à utiliser un coup préférentiel dans les phases de moindre pression ou sur les balles favorables, mais est capable d'utiliser un autre coup lorsque la pression temporelle augmente. Les placements de balles commencent à être intentionnels et les zones latérales sont partiellement utilisées. Le candidat n'atteint pas toute la largeur de la table. Le candidat utilise un type de rupture (spatiale ou temporelle) : balle excentrée principalement et accélérée parfois.					Le candidat s'organise pour réaliser des actions efficaces (services, remises, prises d'initiatives). Il tente d'imposer son jeu sans nécessairement tenir compte de l'adversaire. Deux types de jeu peuvent alors apparaître : 1) Pour certains, le gain des points s'obtient par l'enchaînement de renvois réguliers caractérisés par des trajectoires variées en direction (rupture spatiale). La stratégie de ce candidat est donc de provoquer les fautes de l'adversaire. 2) Pour d'autres, le gain des points s'obtient grâce à l'exploitation de balles favorables, le plus souvent provoquées.				
MISE EN ŒUVRE TACTIQUE / 03 POINTS																				
0	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.5	1.75	2	2.25	2.5	2.75	3								
Les placements de balle ne sont pas intentionnels et la zone centrale est privilégiée.					Le candidat continue à utiliser un coup préférentiel dans les phases de moindre pression ou sur les balles favorables, mais est capable d'utiliser un autre coup lorsque la pression temporelle augmente. Les placements de balles commencent à être intentionnels et les zones latérales sont partiellement utilisées. Le candidat n'atteint pas toute la largeur de la table. Le candidat utilise un type de rupture (spatiale ou temporelle) : balle excentrée principalement et accélérée parfois.					Dans les moments où le rapport de force est équilibré, le candidat recherche presque systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse ou le placement de la balle, et/ou un début de rotation dans l'échange : balles coupées (rotation arrière) et liftés (rotation avant). Les filles et les garçons peuvent adopter des stratégies différentes, plus ou moins abouties, mais avec une intention perceptible de rupture.										
INDICATEURS TECHNIQUES / 05 POINTS																				
0	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.5	1.75	2	2.25	2.5	2.75	3	3.25	3.5	3.75	4	4.25	4.5	4.75	5
Le candidat est souvent proche de la table et ne privilégie qu'un seul coup (le coup droit ou le revers). Le service n'est pas toujours réglementaire, c'est une simple mise en jeu. Les placements de balle ne sont pas intentionnels et la zone centrale est privilégiée. Les trajectoires de balle sont lentes et arrondies. Les déplacements du candidat sont inexistantes ou tardifs et donc peu efficaces pour produire des renvois variés											Le service, par ses variations de placement ou de vitesse est perçu comme une entrée dans le duel Le candidat est capable d'avoir une mise à distance correcte dans des phases de moindre pression mais son déplacement reste parfois tardif lorsque la pression temporelle augmente.					Le candidat recherche un placement efficace (mise à distance) et est capable de se replacer dans les phases de jeu de moindre pression (position favorable pour prendre l'initiative).				
ARBITRAGE / 02 POINTS																				
0	0.25	0.5	1	1.25	1.5	1.75	2													
Le candidat est passif et fait des erreurs sur l'évolution du score. Le candidat connaît partiellement les règles de l'activité.			Le candidat suit précisément le déroulement du match et du score. L'annonce du score n'est cependant pas systématique. Les règles du tennis de table sont connues mais pas toujours appliquées. Il laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place (balles litigieuses, etc.)				Le candidat fait le tirage au sort, annonce le score à haute voix en donnant en premier le score du serveur. Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.													
CLASSEMENT GENERAL PAR SEXE / 03 PTS																				
0	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.5	1.75	2	2.25	2.5	2.75	3								
Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons				Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons				Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons												
CLASSEMENT AU SEIN DE CHAQUE POULE / 02 POINTS (poules de 4 ou 5 joueurs en fonction du classement général)																				
Nombre joueurs	0	0.5	1	1.5	2															
Si 5 joueurs	5ème	4ème	3ème	2ème	1er															
Si 4 joueurs	4ème (0 ou 0.5 en fonction du niveau de la poule)		3ème	2ème	1er															
RELEVÉS DE NOTATION SUR TERRAIN N°																				
N° ET NOMS	GESTION DU RAPPORT DE FORCE ET CONSTRUCTION DES POINTS / 05 POINTS				MISE EN ŒUVRE TACTIQUE / 03 POINTS				INDICATEURS TECHNIQUES / 05 POINTS				ARBITRAGE / 02 POINTS		CLASSEMENT GENERAL PAR SEXE / 03 POINTS		CLASSEMENT AU SEIN DE CHAQUE POULE / 02 POINTS		NOTE FINALE / 20 POINTS	
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				