



RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION



BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

► Session 2020 ◀

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Épreuve obligatoire



RÉGION ACADÉMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION



Baccalauréat général et technologique Session 2020

ÉPREUVE PONCTUELLE

Les candidats au baccalauréat général, ou technologique qui subissent l'examen terminal de l'épreuve obligatoire d'éducation physique et sportive, à la session 2020, doivent choisir un ensemble de deux épreuves représentant un couple indissociable, parmi la liste nationale ci-dessous :

- 3 X 500 mètres – Badminton en simple
- 3 X 500 mètres – Tennis de Table en simple
- Badminton en simple – Sauvetage
- Gymnastique au sol – Tennis de Table en simple
- Gymnastique au sol – Badminton en simple

Important

L'inscription à chacune des épreuves **exige une préparation adaptée**.

La participation à chacune des épreuves nécessite une tenue adaptée.

Pour l'épreuve de sauvetage, le port du bonnet de bain est obligatoire ; les shorts et bermudas sont interdits.

Pour l'épreuve de tennis de table et de badminton en simple, les candidats devront se munir d'une raquette et de balles ou de volants homologués.

Baccalauréat Général et Technologique

Ce dispositif s'applique aux candidats aux baccalauréats d'enseignement général et technologique qui ne bénéficient pas de contrôle en cours de formation.

Doivent bénéficier d'un examen terminal les candidats individuels, les candidats scolarisés dans les établissements d'enseignement privés hors contrat, les candidats scolarisés au Centre national d'enseignement à distance (CNED), les candidats, relevant de handicap ou présentant une inaptitude partielle, aptes à subir l'épreuve mais dont les conditions de scolarisation n'ont pu permettre la mise en œuvre du contrôle en cours de formation.

Peuvent bénéficier de l'examen terminal les candidats sportifs de haut niveau inscrits sur la liste nationale arrêtée par le ministre chargé des sports, les espoirs ou partenaires d'entraînement inscrits

sur les listes arrêtées par les préfets de région. La détermination du mode d'évaluation s'opère lors de l'inscription à l'examen.

Annexe

Le document qui suit présente les six activités physiques sportives et artistiques dans leurs définitions et modalités d'évaluation définies par la commission académique.

Les informations relatives à leur organisation ne sont mentionnées qu'à titre indicatif.



Région académique
HAUTS-DE-FRANCE



Éducation Physique et Sportive

Course de 1/2 fond

BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE

Session 2020

Dossier candidat

PAGE 2/7

COMPETENCE PROPRE A L'EPS :

Réaliser une performance mesurée à une échéance donnée.

COMPETENCES ATTENDUES DE 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.

SITUATION D'EVALUATION :

Le candidat réalise 3 courses (C1, C2, C3) de 500 m (récupération de 10mn maximum entre chaque 500mètres) 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.

L'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort comptent pour 10%.

Le respect et la régulation de la stratégie de course compte pour 20%

EPS – BACCALAUREAT EXAMEN TERMINAL PONCTUEL

Session 2020

POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE N4 NON ACQUISE DE 0 à 9 pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 10 à 20 pts					
		Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons
14 pts	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons-filles)	0.7	10.50	8.05	7.0	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						
4 pts	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 : Schéma choisi =  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 du temps annoncé pour C1 = 1Pt (Ecart < 3 sec = 1pt ; Ecart >3 sec = 0pt)	Aucune stratégie C1-C2 et C2-C3 n'est pas respectée 0 point	Une stratégie c1-C2 ou C2-C3 est respectée (avec une régulation) 1 point	Une stratégie c1-C2 ou C2-C3 est respectée (sans régulation) 2 points	La stratégie C1-C2-C3 est respectée (avec régulation) 2.5 points	La stratégie C1-C2-C3 est respectée (sans régulation) 3 points				
2 pts	Préparation et récupération	0 point Mise en train désordonnée (couses rapide ou marche). Mobilisations articulaires incomplètes. Activité irrégulière pendant les phases de récupération. Pas de préparation spécifique à un effort de 500m.			1 pt Mise en train progressive. Intègre dans son 1 ^{er} échauffement des allures de son 500m. Mobilisation des articulations et des groupes musculaires sollicités pour l'épreuve. Récupération active immédiate après l'effort (marche , étirements).			2 pts Mise en train progressive et continue. Vérification de l'allure sur plusieurs dizaines de m avant le 1er départ. Mobilisation des articulations des groupes musculaires prioritairement sollicités pour l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2 ^{ème} et 3 ^{ème} 500m.		

Tout candidat s'arrêtant au cours du 3^{ème} 500m se verra attribuer une note de 3 points (2 x 500m + départ du 3^{ème} 500m)



Région académique
HAUTS-DE-FRANCE



Éducation Physique et Sportive
BADMINTON EN SIMPLE

**BACCALAUREAT GENERAL
ET TECHNOLOGIQUE**

**Session 2020
Dossier candidat**

PAGE 4/7

Compétence Propre à l'EPS :

Conduire et maîtriser un affrontement individuel

COMPETENCES ATTENDUES :

Niveau 4 : Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

SITUATION D'EVALUATION :

Deux phases se succèdent :

- Une phase de repérage des niveaux de jeu sous forme d'une montante – descendante (tie-break) à l'issue de laquelle les candidats sont regroupés par poule de 3 ou 4 joueurs de niveau proche.
- Une phase de notation, au cours de laquelle le candidat rencontre des adversaires de niveau très proche. Les rencontres se jouent en 2 sets gagnants de 11 points (modalité tie-break). 2 points d'écart si égalité.
- L'efficacité des choix stratégiques et de l'engagement dans le duel du candidat se mesure avec l'évolution du score entre les 2 sets.

DIFFERENCIATION FILLES – GARCONS :

La différenciation filles – garçons se construit au niveau de la répartition des points dans les éléments suivants :

- Actions de frappes
- Déplacements, placements, replacements



Éducation Physique et Sportive
BADMINTON EN SIMPLE

EPS – BACCALAUREAT EXAMEN TERMINAL PONCTUEL

Session 2018

Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4					
			10 pts	16 pts	20 pts			
10/20	<p>Tactique : projet de gain de match.</p> <p>Qualité des techniques au service de la tactique.</p> <p>Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements.</p> <p>Variété, qualité et efficacité des actions de frappes.</p>	<p>0 pt à 4,5 pts</p> <p>Construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement.</p> <p>Produit des frappes de rupture (descendantes ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur) sur un volant haut en zone avant.</p> <p>Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement – frappe-replacement sont juxtaposées.</p> <p>Le replacement est souvent en retard ou parfois absent.</p> <p>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).</p> <p>La prise de raquette est inadaptée.</p> <p style="text-align: center;">Niveau A</p>	<p>5 pts à 7 pts (garçons) 5 pts à 8 pts (filles)</p> <p>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 ou avec un coup accéléré, déplace l'adversaire.</p> <p>Utilise un coup prioritaire efficace.</p> <p>Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture.</p> <p>Déplacements et placements sous le volant sont souvent efficaces dans les phases de moindre pression. Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre.</p> <p>Se replace sans attendre vers le centre du terrain.</p> <p>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.</p> <p>La prise de raquette est parfois adaptée (prise universelle)</p> <p style="text-align: center;">Niveau B</p>		<p>7,5 pts à 10 pts (garçons) 8,5 à 10 pts (filles)</p> <p>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 et plus précises (en hauteur, longueur, direction et vitesse) dans un espace de jeu élargi.</p> <p>Alterne les zones visées (frappes placées éloignées du centre), utilise des frappes descendantes ralenties ou accélérées.</p> <p>Le candidat peut privilégier aussi bien la dominante vitesse (trajectoires tendues descendantes ou plates) que l'exploitation du terrain (par le volume) pour gagner l'échange.</p> <p>Fixe, déborde, exploite le revers haut de fond de court adverse.</p> <p>Déplacements synchronisés et coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte : les actions de déplacement – frappe se superposent régulièrement et permettent de jouer en équilibre bien placé.</p> <p>Le replacement, quasi systématique, prend parfois en compte la trajectoire émise (replacement tactique).</p> <p>La prise de raquette universelle est systématisée. Adapte parfois sa prise en revers.</p> <p style="text-align: center;">Niveau C</p>			
			5/20	<p>Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel</p>	Évolution du score entre les 2 sets			Niveau A
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 pts inférieur ou égal à celui du 1 ^{er} set	3			4	4,75		
Cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1 ^{er}	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 pts 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		
Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de pts 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.								
5/20	Gain des matchs	Classement général par sexe: 3 pts	0 pt	1 pt	1.25 pt	2 pts	2.25 pts	3 pts
			Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons ET relevant du niveau A	Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons ET relevant du niveau B		Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons ET relevant du niveau C		
		Classement au sein de chaque poule : 2 pts	Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de pts en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif. 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 pts en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.								



Région académique
HAUTS-DE-FRANCE



Éducation Physique et Sportive
TENNIS DE TABLE

BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE

Session 2020
Dossier candidat

PAGE 5/7

Compétence Propre à l'EPS :

Conduire et maîtriser un affrontement individuel

COMPETENCES ATTENDUES :

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)

SITUATION D'EVALUATION :

Deux phases se succèdent :

- Une phase de repérage des niveaux de jeu sous forme d'une montante – descendante (tie-break) à l'issue de laquelle les candidats sont regroupés par poule de 3 ou 4 joueurs de niveau proche.
- Une phase de notation, au cours de laquelle le candidat rencontre des adversaires de niveau très proche. Les rencontres se jouent en 2 sets gagnants de 11 points (modalité tie-break). 2 points d'écart si égalité.
- L'efficacité des choix stratégiques et de l'engagement dans le duel du candidat se mesure avec l'évolution du score entre les 2 sets.

DIFFERENCIATION FILLES – GARÇONS :

La différenciation filles – garçons se construit au niveau de la répartition des points dans les éléments suivants :

- Actions de frappes
- Déplacements, placements, replacements



Région académique
HAUTS-DE-FRANCE

Éducation Physique et Sportive

TENNIS DE TABLE

BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE

Session 2020

Dossier candidat

PAGE 5/7

Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis	Degrés d'acquisition du niveau 4																																				
			10 pts	16 pts	20 pts																																		
10/20	<p>Qualité des techniques au service de la tactique</p> <p>Variété, qualité et efficacité des frappes.</p> <p>Rapidité et équilibre des placements, déplacements et replacement.</p>	<p>0 pt à 4,5 pts</p> <p>Pour gagner l'échange, le candidat utilise prioritairement un type de stratégie : placement, accélération, jeu défensif.</p> <p>Le candidat utilise des coups, en coup droit ou en revers, en fonction de son placement par rapport à la balle.</p> <p>Le service, par ses variations de placement ou de vitesse met l'adversaire en difficulté.</p> <p style="text-align: center;">Niveau A</p>	<p>5 pts à 8 pts (filles) 5 à 7 pts (garçons)</p> <p>Pour gagner l'échange, le candidat met en place une stratégie de jeu qui peut prendre des formes différentes (jeu placé/accélééré ; coupé/lifté ; défense/attaque...).</p> <p>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 apparait : balles coupées (rotations arrières) ou liftées (rotation avant).</p> <p>Le candidat 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.</p> <p>Le candidat se déplace pour utiliser ses coups préférentiels.</p> <p style="text-align: center;">Niveau B</p>	<p>8,5 pts à 10 pts (filles) 7,5 à 10 pts (garçons)</p> <p>Pour gagner l'échange le candidat combine plusieurs stratégies pour faire basculer le rapport de force à son avantage.</p> <p>Deux types de jeu, valorisés de manière équitable, peuvent apparaître :</p> <ul style="list-style-type: none"> - soit les déplacements sont suffisamment équilibrés et efficaces pour prendre l'initiative (frappes ou accélérations placée) 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), ou contre attaquer (blocs actifs, top sur tops ou contre tops). <p>Les rotations de balle sont différenciées au service et pendant l'échange</p> <p style="text-align: center;">Niveau C</p>																																			
5/20	<p>Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel</p>	<p>Evolution du score entre les 2 sets</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Cas</th> <th>Description</th> <th>Niveau A</th> <th>Niveau B</th> <th>Niveau C</th> </tr> </thead> <tbody> <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 pts 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 pts 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> </tbody> </table> <p>Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de pts 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.</p>			Cas	Description	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 pts 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 pts 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
Cas	Description	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 pts 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 pts 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	<p>Gain des matchs</p> <p>Classement général par sexe: 3 pts</p> <p>Classement au sein de chaque poule : 2 pts</p>	<p>0 pt</p> <p>Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons ET relevant du niveau A</p>	<p>1 pt</p> <p>Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons ET relevant du niveau B</p>	<p>2 pts</p> <p>Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons ET relevant du niveau C</p>	<p>2.25 pts</p> <p>Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons ET relevant du niveau C</p>	<p>3 pts</p> <p>Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons ET relevant du niveau C</p>																																	
<p>Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de pts en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif. Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants.</p> <p>Chaque candidat obtient entre 0 et 2 pts en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.</p>																																							

Compétence Propre à l'EPS :

Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains.

COMPETENCES ATTENDUES :

Niveau 4 : Conduire rapidement son déplacement sur une distance longue en choisissant son mode de nage, tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés régulièrement sur un parcours choisi, pour remorquer en surface un objet préalablement immergé, sur un aller-retour dont la distance est déterminée par le nageur.

SITUATION D'ÉVALUATION :

L'épreuve comporte 2 parties enchainées :

- Nager 200m** en franchissant **8 obstacles** placés par le jury. L'épreuve est chronométrée.

Les obstacles sont placés verticalement en profondeur, imposant une immersion d'environ 1m ou horizontalement, imposant un déplacement sous l'eau d'au moins 2m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité.

Le candidat est hors épreuve (= 0/20) si aucun franchissement n'est tenté.

Passer les obstacles sans les heurter est valorisé ainsi que nager à allure régulière.

- Rechercher un mannequin** choisi (enfant ou adulte), immergé à environ **2m de profondeur**, et le remorquer sur une distance choisie (de 10 à 40m), sous forme d'aller-retour en temps limité (moins d'1 minute). Il n'y a pas d'arrêt entre la première et la deuxième partie de l'épreuve.

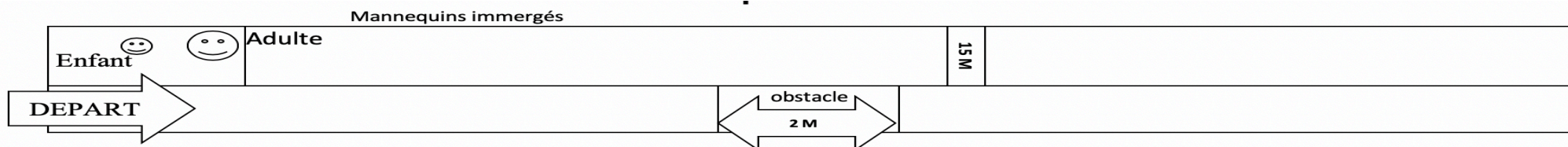
L'élève communique avant le départ, son projet : performance chronométrée, type de mannequin remorqué et distance de remorquage.

DIFFÉRENCIATION FILLES – GARÇONS :

La différenciation filles – garçons se construit au niveau de la répartition des points dans les éléments suivants :

- Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles

Mise en place matérielle :



Éducation Physique et Sportive
SAUVETAGE

POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 non acquis				Degrés d'acquisition du NIVEAU 4							
		Le candidat est hors épreuve (=0/20) si aucun passage subaquatique n'est tenté pour le franchissement des obstacles.											
12/20	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles.	7'15 et + (G)	6'45 (G)	6'15 (G)	5'45 (G)	5'30 (G)	5'15 (G)	5'00 (G)	4'45 (G)	4'30 (G)	4'15 (G)	4'00 (G)	3'45 et - (G)
		8'00 et + (F)	7'30 (F)	7'00 (F)	6'30 (F)	6'15 (F)	6'00 (F)	5'45 (F)	5'30 (F)	5'15 (F)	5'00 (F)	4'45 (F)	4'30 et - (F)
	0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	4,5 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts	
	Distance de remorquage aller-retour et nature de l'objet remorqué dans le respect du temps imparti.	Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour Dist<10m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 10m<dist<15m Mannequin adulte : 10m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour Mannequin enfant : 15m<dist<20m Mannequin adulte : 10m<dist<15m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 20m et + Mannequin adulte : 15m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 20m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 25m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30m					
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts					
05/20	Franchissement des obstacles.	+0,25 pt par obstacle franchi Pénalité de 0,5 pt par obstacle saisi ou non franchi											
		- 4 pts				à				+2 pts			
	Qualité du remorquage	Mannequin dont les voies respiratoires demeurent rarement émergées.				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées.			
		0,5 à 1 pt				1,5 à 2,5 pts				3 pts			
03/20	Conformité au projet annoncé. -performance chronométrée (tolérance de + ou - 10") -type de mannequin choisi -distance de remorquage	Le projet diffère totalement		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans 1 critère sur 3		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans 2 critères sur 3				Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 3 critères.			
		0 pt		1 pt		2 pts				3 pts			



Éducation Physique et Sportive
GYMNASTIQUE AU SOL

COMPETENCE PROPRE A L'EPS :

Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique

COMPETENCES ATTENDUES DE NIVEAU 4 :

Composer et présenter un enchaînement de six éléments minimum issus de quatre familles gymniques distinctes et de deux niveaux de difficulté avec maîtrise et fluidité.

Juger consiste à identifier le niveau de difficulté des éléments présentés, et à apprécier la correction de leur réalisation.

La fiche examen est indispensable le jour de l'épreuve

Préparation de l'épreuve de sol :

1. Composer un enchaînement de 6 éléments minimum. Les 4 familles gymniques de la grille ci-dessous doivent être représentées.
2. Apporter cette fiche complétée ; tous les éléments doivent être surlignés et numérotés dans l'ordre de réalisation. L'évaluation se fera à partir de cette fiche.
3. Juger un enchaînement en repérant tous les éléments, en appréciant la fluidité de chaque séquence et en repérant les fautes d'exécution.

ATTENTION : Vous devez respecter les trois exigences suivantes :




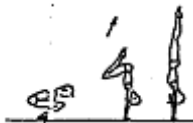









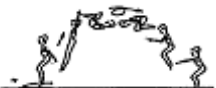




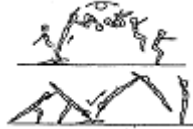





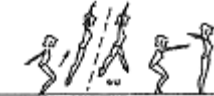
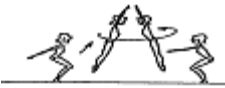


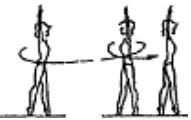



1. Les éléments proviennent de 4 familles avec au moins deux niveaux de difficulté.
2. L'enchaînement doit faire entre 30 secondes et une minute et doit être réalisé au minimum sur deux longueurs dont une diagonale.
3. La tenue doit être adéquate (collant ou corsaire pour les filles et short pour les garçons)



Éducation Physique et Sportive
GYMNASTIQUE AU SOL

POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 4 Non acquis						Degrés d'acquisition du NIVEAU 4							
		De 0 à 9 Pts						De 10 à 20 Pts							
DIFFICULTE 06/20	Equivalence entre les points de difficulté et la note	Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois. Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur et, le cas échéant, la suppression de l'exigence correspondante A= 0.4, B= 0.6, C= 0.8, D= 1 point													
		NOTE :	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	
		POINTS :	2.6	2,8	3	3,2	3,4	3,8	4	4,4	4,8	5,2	5,6	5.8	
EXECUTION 08/20	EXECUTION	La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une parfaite exécution. Fautes (de tenue et de technique, mouvements pour maintenir l'équilibre, fautes particulières, fautes spécifiques à l'agrès) : petite faute – 0,2 pts, grosse faute : - 0,5 pts, chute : - 1 pt (se reporter au code UNSS). (les différentes fautes d'exécution sur un même élément s'additionnent). En dessous de 6 éléments, tout élément manquant est pénalisé de 2 points. L'absence de début ou de fin est pénalisée de 0,2 pts													
COMPOSITION 03/20	Présentation du scénario Respect des exigences et des contraintes	De 0 à 1 pt				De 1,5 à 2 pts				De 2,5 à 3 pts					
		Scénario présenté de façon sommaire. L'espace et le volume de l'enchaînement sont restreints. Proposition en inadéquation avec les ressources du candidat.				Scénario présenté avec clarté. Rythme uniforme. L'espace utilisé met en valeur des éléments ou des moments de la réalisation. Proposition réaliste.				Scénario présenté avec clarté. Rythme adapté aux temps forts de l'enchaînement. Proposition optimisée dans la gestion du rapport risque/originalité.					
		Non respect des exigences spécifiques à l'agrès = -1pt Non respect des exigences de l'épreuve (nombre d'éléments, contraintes d'espace, de temps, chronologie) = -1pt													
JUGE 03/20	Positionnement d'un niveau de prestation	De 0 à 1 pt				De 1,5 à 2 pts				De 2,5 à 3 pts					
		Ne repère pas ou peu la difficulté des éléments exécutés. Identifie de façon approximative les fautes d'exécution.				Repère la plupart des éléments exécutés. Identifie globalement les fautes d'exécution.				Repère l'ensemble des éléments exécutés. Connait précisément les critères de notation.					

La fiche d'examen est indispensable le jour de l'épreuve, « sa présentation est libre ». Celle-ci doit être nominative, présenter les éléments gymniques réalisés par ordre d'apparition, la valeur de chaque élément et présenter un schéma de l'enchaînement. Ci-joint un modèle de présentation.

Familles	A = 0.40	B = 0.60	C = 0.80	D = 1.00
RV (ATR Roue)				
				 ou 2 roues enchaînées
Rotation arrière				
				
Rotation avant				
				
Élément gymnique				
				
				

Epreuve de Gymnastique au Sol

Nom du candidat:.....

Famille de l'élément choisi		Elément Choisi (à coller ou à dessiner)	Valeur de l'élément choisi
1			
2			
3			
4			
5			
6			
		Total des points de mon enchaînement	

Familles	A = 0.40	B = 0.60	C = 0.80	D = 1.00	Nom du juge :
RV (ATR Roue)					Nom de l'élève observé :
				 ou 2 roues enchaînées	Parmi les éléments surlignés :
Rotation arrière					- Entourer les éléments reconnus
					- Barrer les éléments non réalisés ou déclassés
Rotation avant					TOTAL : / 1,20 points (0,20 par élément)
Élément gymnique					Repérer les fautes d'exécution :
					Petites (- 0,20)
					Grosses (- 0,50)
					Chutes (- 1,00)
TOTAL					TOTAL : / 1,80 points
				/ 3 points

SOL FILLES GARCONS

FICHE JUGE ELEVE

BCG BTN 2020