

EVALUATION NATATION DE DISTANCE OPTION FACULTATIVE

Référence : Arrêté du 21 12 2011 BO spécial n°5 du 19 juillet 2012

COMPETENCE ATTENDUE :		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE									
<p>NIVEAU 5 Pour produire la meilleure performance, se préparer et nager longtemps en crawl, en s'économisant afin de pouvoir nager vite au terme de cet effort prolongé.</p>		<p>Le candidat nage effectue un parcours continu chronométré de 800 mètres en crawl. Les temps sont relevés par le jury par tranche de 100 mètres. La prestation est considérée comme réglementaire si la nage est effectuée comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements » ; - phases d'immersion du visage plus longues que les phases d'émersion 									
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5									
14/20	Temps réalisé sur l'intégralité du parcours	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons	Note /14	Filles	Garçons	
		1	18'20	16'20	6	16'08	14'30	9.5	14'50	13'26	
		1.5	18'55	16'08	6.5	15'56	14'20	10	14'40	13'18	
		2	17'50	15'56	7	15'44	14'10	10.5	14'30	13'10	
		2.5	17'35	15'44	7.5	15'32	14'00	11	14'20	13'02	
		3	17'20	15'32	8	15'20	13'50	11.5	14'10	12'54	
		3.5	17'08	15'20	8.5	15'10	13'42	12	14'00	12'46	
		4	16'56	15'10	9	15'00	13'34				
		4.5	16'44	15'00							
		5	16'32	14'50							
		5.5	16'20	14'40							
Bonus de 1pt pour performance réalisée dans un bassin de 50 mètres (dans la limite de 12 pts pour le temps réalisé).											
	Temps réalisé sur la dernière tranche de 100 mètres	Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est supérieur ou égal à celui d'au moins une des deuxième à septième tranches. 0 Point			Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est strictement inférieur à celui de chacune des deuxième à septième tranches. 2 Points						
06/20	Modes préparation à l'effort	La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté. Le candidat utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles de l'épreuve. 0,5 Point			La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté. Le candidat varie les modes de nage et utilise progressivement des allures qui se rapprochent progressivement de celles prévues pour l'épreuve. La préparation inclut une prise de repères techniques de 1 Point à 1,5 Point			La préparation est progressive. Sa durée est suffisante pour obtenir une activation cardio-respiratoire et circulatoire en relation avec l'effort projeté. Le candidat varie les modes de nage et utilise progressivement des allures qui se rapprochent de celles prévues pour l'épreuve. La préparation inclut des mobilisations articulaires spécifiques et une prise de repères techniques. de 1,5 Point à 2 Points			
	Gestion de l'effort : Ecart entre les temps extrêmes réalisés par tranche de 100 mètres à l'exception de la première et de la dernière	Inférieur ou égal à 10 s : 0,5 Point			Inférieur ou égal à 8 s : 1 Point Inférieur ou égal à 6 s : 1,5 Point			Inférieur ou égal à 4 s : 2 Points			
	Virages	Les virages ralentissent la progression : 0 pt Les virages sont efficaces. Ils sont effectués par redressement : 0,5 Point			Les virages sont efficaces. Les culbutes sont présentes en début de parcours. de 1 à 1,5 Point			Les virages sont efficaces. Les culbutes sont le plus souvent présentes. 2 Points			

EVALUATION TENNIS
OPTION FACULTATIVE

Référence : Arrêté du 21 12 2011 BO spécial n°5 du 19 juillet 2012

COMPETENCE ATTENDUE		Les matchs se jouent en un set de 4 jeux gagnants avec jeu décisif à 3 jeux partout. Les règles essentielles sont celles du tennis (terrain, filet, service, décompte des points, changement de côté). Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau proche et arbitre au moins une rencontre. A chaque changement de côté, le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.		
NIVEAU 5 : Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, ...) face à chaque adversaire.				
PTS A AFFECTE R	ELEMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5		
		0 point points	9	10 points 16 points
4/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.	Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.	L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités.
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique Variété qualité et efficacité des actions de frappe Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements	Utilisation principalement de l'espace latéral et profond. Vitesse d'exécution souvent uniforme. Replacement sans tenir compte des possibilités de renvoi. Variation des trajectoires (longues, hautes et croisées) quand le rapport de force est défavorable. Frappes souvent en déséquilibre, sans transfert du poids du corps vers l'avant. Déplacements souvent tardifs et approximatifs, ajustements rares. Au service : première balle explosive, 2 balles identiques, ou 2 ^e balle sécuritaire.	Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Variation de la vitesse d'exécution (quelques accélérations maîtrisées), et utilisation d'un même effet dans un schéma préférentiel (ex : chop en revers pour défendre). Le joueur se replace en fonction des renvois probables (anticipation), et fait varier ses trajectoires (vitesse, direction, longueur, hauteur, effet) pour se donner du temps. Placement anticipé en fond de court, mais les déplacements vers le filet restent approximatifs. Différenciation première et seconde balle avec des variations en direction et en vitesse.	Optimisation de la gestion du couple risque / sécurité : variations de rythme en fonction du rapport de force. Le joueur masque ses coups pour créer de l'incertitude. Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapports de forces différents. Mise en action rapide et engagement physique optimal. Variation des effets au service sur les 2 balles.
2/20	Le candidat gère son engagement et arbitre	Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir le rôle d'arbitre mais ne le remplit pas correctement.	Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir le rôle d'arbitre mais présente quelques hésitations dans la décision.	Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut assurer pleinement le rôle d'arbitre en montrant l'autorité nécessaire.
4/20	Gain des rencontres	Les points de gain des rencontres sont attribués à chaque joueur en fonction du niveau de jeu réel et du nombre de matchs gagnés, en tenant compte des écarts de scores.		

EVALUATION JUDO
OPTION FACULTATIVE

Référence : Arrêté du 21 12 2011 BO spécial n°5 du 19 juillet 2012

JUDO		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 4 minutes, entrecoupés de 8 à 12 minutes de repos.		
NIVEAU 5 : Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori		Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages, les pénalités et fait respecter les règles de sécurité. Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel définis. Les combattants sont répartis par groupe morphologique et de niveau.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 0 à 9 points
8/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/ dominé : - préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement. - technique d'attaque et de défense	<u>Attaque</u> : les saisies déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans 2 directions différentes. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant, et actions répétées sont sans lien avec les actions d'Uke. La liaison debout-sol est réalisée, elle permet la continuité de contrôle dans le travail au sol. <u>Défense</u> : le combattant bloque et esquive efficacement sans pour autant contre-attaquer. Dans la liaison debout sol, il s'organise rapidement, adopte des	<u>Attaque</u> : les saisies, déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans plusieurs directions. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant et actions répétées sont choisies en fonction de la réaction de Uke. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant de varier les formes de contrôles, de retournements et d'immobilisations. <u>Défense</u> : le combattant propose une contre-attaque et peut reprendre l'initiative suite à un blocage ou une esquive	<u>Attaque</u> : les saisies, déplacements et postures permettent à l'attaquant de provoquer et d'exploiter les réactions de Uke afin de le projeter dans plusieurs directions. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant d'immobiliser et de faire évoluer ses techniques en fonction des réactions de Uke. <u>Défense</u> : le combattant propose presque toujours une contre-attaque et reprend rapidement l'initiative après blocage ou esquive. Dans la liaison debout-sol, il
8/20	Rapport d'opposition (6 points) : gestion des caractéristiques de l'adversaire	Le combattant élabore une stratégie reposant sur quelques caractéristiques morphologiques simples de son adversaire.	Le combattant élabore une stratégie à partir de ses propres points forts et d'une analyse simple de son adversaire (saisie, posture déplacement). Il met en œuvre ce plan d'action.	Le combattant régule son plan d'action en cours de randori en fonction de l'évolution de la situation. Il s'appuie sur l'analyse de la saisie, du déplacement et de la posture pour cette régulation.
	Gain du combat (2 points)	Gagne 0 ou 1 randori sur 3	Gagne 2 randori sur 3	Gagne les 3 randori
4/20	Arbitrage	L'arbitre gère le combat. Il annonce les pénalités pour les situations dangereuses. Il est entendu de tous et maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et se place efficacement. Il annonce les pénalités pour les situations de défense excessive et de fausses attaques. Il maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et anticipe tous ses placements. Il est capable d'attribuer une décision conforme à l'évolution du combat, lorsqu'aucun avantage n'est marqué.

EVALUATION DANSE EPS OPTION FACULTATIVE

Référence : Arrêté du 21 12 2011 BO spécial n°5 du 19 juillet 2012

DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE : Attention : Ne pas confondre cette option avec l'option ART danse.

Les impératifs pour se présenter à cette épreuve :

- Avoir une formation spécialisée en danse en tant que chorégraphe, danseur/interprète et spectateur. Une pratique régulière est nécessaire ainsi qu'une fréquentation de spectacles vivants.
- L'épreuve implique une réelle préparation durant l'année, et une réflexion sur sa pratique personnelle.
- Chaque candidat doit se présenter muni d'une fiche dûment remplie intitulée : La fiche de présentation de la chorégraphie

Compétences attendues de niveau 5: Créer, représenter et interpréter une chorégraphie individuelle singulière, qui engage le danseur chorégraphe dans un projet artistique. Construire en s'appuyant sur une démarche de composition pour interpréter sa propre chorégraphie.				
	CONTRAINTES DE L'ÉPREUVE	A EVITER	EVALUATION	NOTATION
Composition chorégraphique	<p>Temps d'échauffement : 30 minutes</p> <p>Durée de la prestation : 1 minute 30 à 2 minutes. Un seul passage par candidat(e).</p> <p>SOLO uniquement Si le candidat a choisi d'utiliser des accessoires et / ou des décors, il devra les installer et les débarrasser rapidement.</p> <p>Montage musical: CD-R grave non réenregistrable, MP3, clef USB avec uniquement le morceau destiné à l'épreuve</p> <p>Dimension de la scène: 8M (large) sur 10</p>	<p>Absence de THEME</p> <p>Tous les styles et techniques sont acceptés dans la mesure où la composition répond à un développement thématique qui doit s'expliquer et se justifier.</p> <p>Excès d'accessoires, de maquillage, de costume Dépassement ou non respect du temps.</p>	<p>Le danseur Chorégraphe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Traitement du propos - Vocabulaire gestuel pertinent - Originalité des formes et prise de risque. - Traitement de l'espace <p>Le danseur Interprète:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Richesse et maîtrise de la motricité - Engagement dans son rôle - Présence et ancrage sur scène 	<p>Composition : 8 points</p> <p>Interprétation : 8 points</p>
	Entretien individuel	<p>Durée : 15 minutes.</p> <p>Jury : Deux enseignants d'EPS ayant des connaissances et des compétences en danse .</p> <p>Présenter la fiche de présentation de la chorégraphie</p>	<p>Sortie des limites</p> <p>Le montage sonore doit être calé sur la durée du solo. Ne pas multiplier les thèmes musicaux.</p>	<p>Aspect méthodologique: Argumenter, justifier, son projet chorégraphique, sa démarche de composition.</p> <p>Aspect pratique: Vécu dans l'activité, réflexion sur sa pratique personnelle.</p> <p>Aspect culturel: Connaissances des chorégraphes contemporains et des différents styles de danse.</p>

COMPETENCE ATTENDUE : Niveau 5 Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur en alternant opportunément jeu pénétrant, jeu déployé et jeu au pied. La défense se structure en un ou deux rideaux et est capable de se réorganiser sur plusieurs temps de jeu.		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE : Match 7 contre 7 sur un terrain de 50mx40m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 14 minutes (2x7) .Entre les rencontres et aux mi-temps les temps de repos sont mis à profit pour réajuster l'organisation collective en fonction du jeu adverse et du score. Les règles essentielles sont celles du rugby à 7 scolaire (mêlée à 3 simulée, touche à 2 sans aide au sauteur, jeu au pied sur tout le terrain).Le placage se fait avec les deux bras, il est interdit au-dessus des abdominaux, tout comme un placage retournant le porteur de balle à l'envers. Lors de chaque rencontre, l'équipe peut bénéficier d'un « temps mort » (1 minute) pour adapter son organisation en fonction du contexte du jeu et du score.		
P O I N T S	ELEMENTS A EVALUER	DEGRES D'ACQUISITION DU NIVEAU 5		
	Pertinence et efficacité de l'organisation collective.	De 0 à 6 points	De 7 à 12 points	De 13 à 16 points.
		L'équipe. exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur en gérant collectivement les temps forts et les temps faibles.
/ 8 Points	Degré d'organisation collective de l'équipe. Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes En Attaque (3 points). En Défense (3 points).	De 0 à 3.5 points Organisation collective offensive liée à des successions d'actions pour conserver la défense et la contourner, ou étirer pour traverser. Alternance de Jeu Pénétrant/Jeu Déployé. déséquilibrant et libérant des espaces. Le choix de la forme de jeu pénétrant ou déployé permet à l'équipe d'avancer dans un rapport de force favorable ou équilibré. Ligne défensive disposée en largeur pour bloquer la progression. Contestation au point de blocage (regroupement) et sur les bords mais tendance parfois à trop s'engager en nombre dans le regroupement. Réorganisation défensive incomplète après plusieurs regroupements offensifs qui ne permet pas d'inverser le rapport de force.	De 4 à 6 points Organisation collective réactive par enchaînements d'actions (mixage des 3 formes de jeu, pénétrant, déployé jeu au pied. Déplacements coordonnés des joueurs, variation du rythme de jeu. Continuité du jeu plus assurée malgré une distribution de rôles pas toujours adaptée. Placement constant des équipiers mais remplacement encore inégal selon la durée de la séquence de jeu. Ligne défensive coulissant ou pressant haut après plusieurs temps de jeu en fonction du rapport de force apparition d'une couverture en arrière du 1er rideau. Fait basculer l'attaque provoque des récupérations dans la ligne d'affrontement.	De 6.5 à 8 points Organisation collective offensive réactive, créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (Mixage des 3 formes de jeu, circulation coordonnée du ballon, et des joueurs, variation collective du rythme de jeu. Capacité à tenir des rôles stratégiques dans l'organisation collective. Distribution et redistribution des rôles adaptées. Placement et remplacement constant des équipiers. 1ere ligne défensive pressant haut, coulissant selon le contexte en reconstruction permanente avec mise en place d'une couverture en arrière du 1 ^{er} rideau.
	Efficacité collective (2 points) En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus	Matchs souvent perdus Possession non significative, peu de marque 0 point	Matchs perdus = matchs gagnés Temps de possession croissant, marques ponctuelles 1 point	Matchs gagnés Possessions longues conclues plus régulièrement 2 points
/ 8 Points	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective. En Attaque (4 points). Prise de décisions dans la relation porteur de balle/non porteur de balle	De 0 à 2.5 points. Joueur engagé et réactif. Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner certaines actions avec ses partenaires. PB : avance, provoque et conserve au contact passe avec précision. NPB : soutient au contact pour avancer, enjambe et protège le porteur au sol, ne se replace pas assez vite en largeur et profondeur pour assurer la circulation de balle.	De 3 à 6 points Joueur ressource, organisateur et décisif. Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées avec ses partenaires au moment « juste » en fonction du rapport de force. PB : crée un danger pour favoriser une rupture (conserve le ballon par la passe, fixe et décale joue et gagne le duel 1c1, s'engage dans l'intervalle et traverse la défense, joue au pied derrière la défense). NPB : Change son déplacement pour répondre au choix du porteur, précision de l'aide par la réactivité (soutient dans l'axe) et le geste technique juste sait être utile loin du ballon.	De 6.5 à 8 points Joueur ressource, organisateur et décisif garant de l'organisation collective. Joueur capable d'anticiper de renforcer la cohésion de l'équipe de transformer les choix tactiques PB : agit en fonction du rapport de force : Favorable : joue le duel (main ou pied) Capable de feinter avance et exploite les espaces libres. Maitrise les formes de passes - Equilibré : joue le duel, conserve le ballon par la passe- Défavorable : éloigne le ballon, par la passe pour le conserver (dans l'axe). NPB : dernier passeur Décroche dans l'axe pour assurer la continuité, conserver la balle, réoriente le jeu. Soutien proche : Crée de l'incertitude plan profond (jeu à hauteur) et latéral (se démarque avant d'avoir le ballon) Se propose comme leurre. Aide à la conservation si blocage. Soutien éloigné : Se réorganise pour occuper l'espace (axe latéral ou profond).
	En défense (4 points). Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle.	Plaque et/ou bloque. Si proche du regroupement, lutte pour contester et récupérer loin du regroupement, se replace sur une ligne de façon irrégulière pour protéger les côtés.	Adapte sa conduite à la situation.(presse haut, freine, pilote le coulissage de la ligne).Plaque l'adversaire et tente de récupérer le ballon ,supplée un partenaire dépassé. Joueur capable de proposer des solutions lors du temps de concertation.	Assure le cadrage défensif, compte ses adversaires et partenaires, s'engage en défense sur l'homme si défié ou sur l'homme et la balle, pour renverser le rapport de force (contester et récupérer la balle). Se déplace dans le 2eme rideau en fonction du ballon. Joueur capable de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.

/4 Points	Entretien Oral	De 0 à 1 point	De 1.5 à 2.5 points	De 3 à 4 points
	<p>Analyse sur sa propre pratique</p> <p>Connaissance sur l'activité (en lien avec la dimension culturelle, scientifique, technique, tactique, réglementaire du rugby)</p>	<p>Ecart important entre l'analyse du jury et celle du candidat</p> <p>Connaissance globale du fonctionnement rugby à 7 scolaire (Vécu, investissement, jeune officiel).</p>	<p>Ecart d'analyse réduit</p> <p>Analyse formelle en liens avec quelques connaissances sur l'APSA et sa dimension culturelle (Connaissances des principes offensifs et défensifs du rugby à 7 scolaire -Connaissances règlementaires liées à l'organisation en touche et en mêlée).</p>	<p>Le candidat est capable de développer à partir de chaque question du jury et prend la parole de manière pertinente et sur chacun des champs de questionnement.</p> <p>Faible écart entre l'analyse du jury et celle du candidat</p> <p>Analyse complète et rigoureuse qui souligne une bonne connaissance de l'APSA (Connaissances règlementaires liées au coup d'envoi, hors-jeu/en jeu, zone plaqueur plaqué, maul, ruck)</p>

Référence : Arrêté du 21-12-2011 BO spécial n°5 du 19 juillet 2012