

# **Les Options en EPS pour le baccalauréat**

## **Livret d'information à destination des candidats**

### OPTIONS FACULTATIVES OUVERTES À TOUS (page 2)

- JUDO (page 3)
- TENNIS (page 5)
- NATATION DE DISTANCE (page 7)
- BADMINTON (page 9)
- SOCCER (page 11)

### OPTION FACULTATIVE POUR LES SPORTIFS DE HAUT NIVEAU OU DE HAUT NIVEAU DU SPORT SCOLAIRE

- Sportifs de haut niveau (page 14)
- Sportifs de haut niveau scolaire (page 15)

**Session 2019**

## OPTIONS FACULTATIVES OUVERTES À TOUS

L'épreuve facultative d'EPS ouverte à tous est évaluée lors d'un examen ponctuel terminal.

Elle s'adresse à tous les candidats qui passent les épreuves de l'enseignement commun en contrôle en cours de formation (élèves de terminale) comme en contrôle ponctuel (candidats libres)

Les candidats inscrits à l'examen facultatif ponctuel choisissent une épreuve parmi :

- 3 épreuves de la liste nationale (Judo / Tennis / Natation de distance)
- 2 épreuves proposées pour le Canada (Badminton / Soccer)

L'exigence est celle du niveau 5 du référentiel national (BO N°25 du 21 juin 2018)

[http://cache.media.education.gouv.fr/file/25/59/9/ensel501\\_annexeV2\\_970599.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/25/59/9/ensel501_annexeV2_970599.pdf)

L'épreuve facultative s'adresse à des candidats qui ont un niveau de pratique nettement supérieur aux exigences de l'EPS obligatoire dans les activités concernées. Les informations contenues dans ce livret doivent leur permettre d'opérer leurs choix en toute connaissance de cause.

Les candidats dispensés sur les 3 activités physiques et sportives de l'épreuve obligatoire d'éducation physique et sportive ne peuvent s'inscrire à l'épreuve facultative.

### L'épreuve se compose de deux parties complémentaires :

- L'épreuve physique est notée sur 16 points, en référence au niveau 5 de compétences attendues fixé nationalement.
- L'entretien noté sur 4 points doit permettre d'attester les connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et la réflexion du candidat sur sa pratique.
- La note obtenue sur 20 points est transmise au président du jury pour attribution définitive et pour information à la commission académique.

### Candidats en situation de handicap :

Pour chacune des activités ouvertes au choix des candidats, les modalités et barèmes pourront être adaptés à la nature du handicap dans le respect des compétences attendues telles que définies par le programme en vigueur. **Une demande doit avoir été faite et justifiée au moment de l'inscription.**

# JUDO

## I/ DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE :

L'épreuve consiste en une prestation physique de trois à quatre combats évalués sur 16 points, et d'un entretien évalué sur 4 points.

## II/ COMPÉTENCE ATTENDUE :

- Le niveau 5 de compétence du référentiel Judo (BO N°25 du 21 juin 2018)
- Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori.
- **Il est difficile aux candidats qui n'ont pas au moins la ceinture verte de judo de révéler un niveau de compétence en adéquation avec les attendus de l'épreuve.**

## III/ DEROULEMENT DE L'ÉVALUATION

- Chaque candidat est observé et évalué par un membre du jury
- L'arbitrage est assuré par les candidats sous couvert d'un membre du jury.
- **1<sup>ère</sup> Phase** : Le candidat justifie son grade par la présentation d'une attestation officielle. A défaut, le jury vérifie sa capacité à passer l'épreuve physique dans le respect de sa sécurité et de celle de ses partenaires. Le jury est habilité à interdire l'épreuve pratique aux candidats chez lesquels cette capacité s'avèrerait insuffisante.
- **2<sup>ème</sup> Phase** : La surface de combat est au minimum de 8m x 8m. Echauffement libre. Les combattants sont répartis, après pesée, par groupes morphologiques.
- **3<sup>ème</sup> Phase** : Début de l'épreuve, trois à quatre combats d'une durée comprise entre deux et quatre minutes, le jury se réservant le droit d'arrêter le combat. Chaque combat est arbitré par un candidat selon le règlement fédéral en vigueur. Le temps de repos est géré par le jury en fonction des conditions de l'épreuve.
- **L'entretien individuel** sur l'activité est mené pendant 10 à 15 minutes maximum.

## **Tenue réglementaire exigée**

## IV/ MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cf. Référentiel national N5 à la page suivante

L'entretien permet au jury d'apprécier les connaissances du candidat et ses qualités de réflexion en tant que « citoyen cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué » (finalité de l'EPS, BO spécial n°4 du 29 avril 2010). Il s'appuie sur des champs de questionnement variés qui dépassent le retour sur la prestation physique qui vient d'être réalisée et peuvent s'attacher selon les candidats à des problématiques telles que : se préparer, s'entraîner, se préserver, et plus largement sport et santé, sport et performance, performance et santé, sport et responsabilité, sport et spectacle, sport et société, sport et violence, sport et art, ...

## Judo

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p><b>NIVEAU 5 :</b> Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori</p>		<p>Chaque protagoniste réalise 3 randori de 4 minutes, entrecoupés de 8 à 12 minutes de repos. 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.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 0 à 9 points
8/20	<p><b>Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/dominé :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement.</li> <li>- technique d'attaque et de défense</li> </ul>	<p><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'<i>Uke</i>. 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 positions de fermeture, neutralise les retournements.</p>	<p><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 <i>Uke</i>. 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 d'attaque. Dans la liaison debout-sol, il est capable de neutraliser les actions de <i>Tori</i> ou de fuir de façon organisée pour reprendre rapidement le combat debout.</p>	<p><u>Attaque</u> : les saisies, déplacements et postures permettent à l'attaquant de provoquer et d'exploiter les réactions de <i>Uke</i> 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 <i>Uke</i>. <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 organise sa défense dans un premier temps pour reprendre l'initiative en vue d'un passage d'une attitude défensive à une attitude offensive.</p>
8/20	<p><b>Rapport d'opposition (6 points) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gestion des caractéristiques de l'adversaire.</li> </ul>	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.
	<p><b>Gain du combat (2 points)</b></p>	Gagne 0 ou 1 randori sur 3	Gagne 2 randori sur 3	Gagne les 3 randori
4/20	<p><b>Arbitrage</b></p>	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.

# TENNIS

## I/ DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE :

- Les candidats classés apporteront leur licence.
- Une tenue adaptée est exigée (chaussures de tennis réglementaires – short ou jupe de tennis).
- Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre des adversaires de niveaux proches.
- L'épreuve se déroule sur un terrain extérieur ou intérieur en terre battue ou dur.
- Chaque rencontre se joue en 1 set de 4 jeux avec jeu décisif à 3 jeux partout
- Les changements de côtés s'effectueront tous les 6 points.
- Chaque candidat devra arbitrer au moins un match.

## II/ COMPÉTENCE ATTENDUE :

- Le niveau 5 de compétence du référentiel tennis (BO N°5 du 19 juillet 2012).
- Le candidat devra être capable de : « Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, ...) face à chaque adversaire ».
- **Il est difficile aux candidats non classés ou n'ayant pas une pratique compétitive régulière de révéler un niveau de compétence en adéquation avec les attendus de l'épreuve.**

## III/ : DEROULEMENT DE L'ÉVALUATION

### Accueil + Échauffement + Évaluation des niveaux :

- Explication du déroulement et des attendus de l'épreuve.
- Échauffement général et spécifique 10 min (1 contre 1 sur demi-terrain).
- Pendant l'échauffement les membres du jury observent les candidats afin de les classer par niveaux.

### Prestation physique :

- Chaque candidat rencontre au moins 2 adversaires en 1 set de 4 jeux avec jeu décisif à 3 jeux partout

### Entretien :

L'entretien permet au jury d'apprécier les connaissances du candidat et ses qualités de réflexion en tant que « citoyen cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué » (finalité de l'EPS, BO spécial n°4 du 29 avril 2010). Il s'appuie sur des champs de questionnement variés qui dépassent le retour sur la prestation physique qui vient d'être réalisée et peuvent s'attacher selon les candidats à des problématiques telles que : se préparer, s'entraîner, se préserver, et plus largement sport et santé, sport et performance, performance et santé, sport et responsabilité, sport et spectacle, sport et société, sport et violence, sport et art, etc... Durée maximale 15 mn.

## IV/ MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cf. Référentiel national N5 à la page suivante

## Référentiel pour le tennis

TENNIS		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Compétence attendue						
<b>Niveau 5</b> Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc.) face à chaque adversaire.		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. À chaque changement de côté, le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5				
		0 point	9 points	10 points	16 points	17 points
04/20	<b>Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force</b>	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	<b>Qualité des techniques au service de la tactique</b>  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 2ème 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.
02/20	<b>Le candidat gère son engagement et arbitre</b>	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.
04/20	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.				

# NATATION DE DISTANCE

## I/ DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE :

- Elle comporte une prestation physique notée sur 16 points et un entretien noté sur 4 points.
- La candidate ou le candidat réalise un 800 mètres **crawl** chronométré, dans le respect des contraintes réglementaires fixées par l'épreuve.

## II/ COMPÉTENCE ATTENDUE :

- Le niveau 5 de compétence du référentiel natation de distance. (BO N°25 du 21 juin 2018)
- 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.
- **Il est difficile aux candidats qui ne bénéficient pas d'un entraînement régulier de révéler un niveau de compétence en adéquation avec les attendus de l'épreuve (se référer au barème avant de s'inscrire)**

## III/ DEROULEMENT DE L'ÉVALUATION

- Le candidat doit se conformer au règlement intérieur de l'établissement
- Le jury a autorité pour interdire le départ à un candidat dont la tenue n'est pas conforme au règlement intérieur de l'établissement.
- L'épreuve de 800 mètres **crawl** implique une action alternée et un retour des bras vers l'avant, une action alternée des jambes de type battements, des phases d'immersion du visage plus longues que les phases d'émersion.
- Un signal sonore préviendra le candidat lors du passage aux 700m.

### 1<sup>ère</sup> phase :

Accueil des candidats (appel, vérification d'identité et signature sur liste des présences)

**Le candidat devra connaître son temps d'engagement (temps prévu au 800m) pour pouvoir le communiquer dès son arrivée au chef de centre, afin de permettre au jury de constituer les séries.**

Explications sur le déroulement de l'épreuve.

### 2<sup>ème</sup> phase :

Passage de l'épreuve pratique incluant la phase d'échauffement ; l'échauffement n'excèdera pas 30 minutes. Selon les effectifs, les candidats peuvent nager à deux simultanément dans la même ligne d'eau.

### 3<sup>ème</sup> phase :

Passage de l'entretien oral d'une durée maximale de 15 minutes. L'entretien permet au jury d'apprécier les connaissances du candidat et ses qualités de réflexion en tant que « citoyen cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué » (finalité de l'EPS, BO spécial n°4 du 29 avril 2010).

Il s'appuie sur des champs de questionnement variés qui dépassent le retour sur la prestation physique qui vient d'être réalisée et peuvent s'attacher selon les candidats à des problématiques telles que : se préparer, s'entraîner, se préserver, et plus largement sport et santé, sport et performance, performance et santé, sport et responsabilité, sport et spectacle, sport et société, sport et violence, sport et art ...

## IV/ MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cf. Référentiel national N5 à la page suivante

## Natation de distance

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve								
<p><b>Niveau 5 :</b> 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 effectue un parcours continu chronométré de 800 mètres en crawl à partir d'un départ plongé. Les temps sont relevés par le jury par tranche de 100 mètres.</p> <p>La prestation est considérée comme réglementaire si la nage est effectuée comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements » ;</li> <li>- phases d'immersion du visage plus longues que les phases d'émersion.</li> </ul>								
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition de niveau 5								
<b>14 points</b>	<p><b>Performance chronométrique</b></p> <p><u>Exemple :</u> Une fille réalise 15 mn 33. Sa note est de 7/14</p>	<b>N/14</b>	<b>Filles</b>	<b>Garçons</b>	<b>N/14</b>	<b>Filles</b>	<b>Garçons</b>	<b>N/14</b>	<b>Filles</b>	<b>Garçons</b>
		<b>1 point</b>	19.00	17.00	<b>5,5 points</b>	16.32	14.49	<b>10 points</b>	14.32	13.10
		<b>1,5 point</b>	18.40	16.41	<b>6 points</b>	16.16	14.36	<b>10,5 points</b>	14.20	13.00
		<b>2 points</b>	18.24	16.26	<b>6,5 points</b>	16.00	14.23	<b>11 points</b>	14.08	12.50
		<b>2,5 points</b>	18.08	16.11	<b>7 points</b>	15.44	14.10	<b>11,5 points</b>	13.56	12.40
		<b>3 points</b>	17.52	15.56	<b>7,5 points</b>	15.32	14.00	<b>12 points</b>	13.44	12.30
		<b>3,5 points</b>	17.36	15.41	<b>8 points</b>	15.20	13.50	<b>12,5 points</b>	13.32	12.20
		<b>4 points</b>	17.20	15.28	<b>8,5 points</b>	15.08	13.40	<b>13 points</b>	13.20	12.10
		<b>4,5 points</b>	17.04	15.15	<b>9 points</b>	14.56	13.30	<b>13,5 points</b>	13.08	11.55
		<b>5 points</b>	16.48	15.02	<b>9,5 points</b>	14.44	13.20	<b>14 points</b>	12.56	11.40
Bonus de 1 point si la performance est réalisée dans un bassin de 50 mètres (dans la limite de 14 points pour la performance chronométrique).										
<b>6 points</b>	<p><b>Gestion de l'effort :</b> Temps réalisé sur la dernière tranche de 100 mètres</p>	<p>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.</p> <p style="text-align: center;"><b>0 point</b></p>			<p>Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est strictement inférieur à celui de chacune des deuxième à septième tranches.</p> <p style="text-align: center;"><b>3 points</b></p>					
	<p>Écart entre les temps extrêmes réalisés par tranche de 100 mètres à l'exception de la première et de la dernière</p>	<p><b>Supérieur à 13 secondes : 0 point</b> <b>Entre 11 et 13 secondes : 0,5 point</b> <b>Entre 9 et 10 secondes : 1 point</b></p>			<p><b>Entre 7 et 8 secondes : 1,5 point</b> <b>Entre 5 et 6 secondes : 2 points</b></p>		<p><b>Entre 0 et 4 secondes : 3 points</b></p>			



# BADMINTON

## I / DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE :

- Elle comporte une prestation physique notée sur 16 points et un entretien noté sur 4 points.
- Le candidat devra disputer des matchs au cours desquels sera jugé son niveau technique, tactique, physique et psychologique.
- Le candidat arbitrera 1 ou plusieurs rencontres et sera jugé sur sa connaissance du jeu, des règles et du déroulement d'une partie
- Une analyse sera demandée au candidat (sur un match de son choix) : celle-ci portera sur la stratégie mise en place en fonction de son jeu et de celui de son adversaire.

## III/ COMPÉTENCE ATTENDUE :

- Le niveau 5 de compétence du référentiel badminton. (BO N°25 du 21 juin 2018)
- **Il est difficile aux candidats qui n'aurait pas eu une pratique compétitive en club de révéler un niveau de compétence en adéquation avec les attendus de l'épreuve.**

## IV/ DEROULEMENT DE L'ÉVALUATION

Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 21 points avec 2 points d'écart (pour un score maxi de 25 points). Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service, décompte des points).

### Accueil + Échauffement + Évaluation des niveaux :

- Explication du déroulement et des attendus de l'épreuve.
- Échauffement général et spécifique 10 min (1 contre 1).
- Pendant l'échauffement les membres du jury observent les candidats afin de les classer par niveaux.

### Prestation physique :

- Chaque candidat rencontre au moins 2 adversaires en en deux sets gagnants de 21 points avec 2 points d'écart (pour un score maxi de 25 points)

### Entretien :

L'entretien permet au jury d'apprécier les connaissances du candidat et ses qualités de réflexion en tant que « citoyen cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué » (finalité de l'EPS, BO spécial n°4 du 29 avril 2010). Il s'appuie sur des champs de questionnement variés qui dépassent le retour sur la prestation physique qui vient d'être réalisée et peuvent s'attacher selon les candidats à des problématiques telles que : se préparer, s'entraîner, se préserver, et plus largement sport et santé, sport et performance, performance et santé, sport et responsabilité, sport et spectacle, sport et société, sport et violence, sport et art, etc.... Durée maximale 15 mn.

## V/ MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cf. Référentiel national N5 à la page suivante

## Badminton en simple

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve					
<p><b>Niveau 5 :</b> Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc.) face à un adversaire identifié.</p>		<p>Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 21 points avec 2 points d'écart (pour un score maxi de 25 points). Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service, décompte des points). Une pause d'une durée de 1 minute est effectuée à 11 points.</p> <p>Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau très proche<sup>(1)</sup>.</p> <p>À l'issue d'une phase de jeu (11 points ou 1<sup>er</sup> set) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien)</p> <p>À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).</p> <p><sup>(1)</sup> <b>Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force :</b> les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles 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. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.</p>					
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5					
		0 point	9 points	10 points	16 points	17 points	20 points
04/20	<b>Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force</b>	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. Le projet évolue de manière efficace au fur et à mesure de la rencontre.	
10/20	<b>Qualité des techniques au service de la tactique</b>  Variété qualité et efficacité des actions de frappe.  Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements.	Le candidat cherche à « déséquilibrer » l'adversaire en utilisant les trois paramètres (vite, haut, long) au cours du même échange mais des erreurs tactiques apparaissent régulièrement. Les actions de frappes puissantes sont souvent efficaces les amortis ou contre amortis le sont peu ou pas. Il y a peu de changements de prises.  Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de faible pression. Le remplacement prend peu en compte l'évolution du jeu.		Les volants sont pris tôt (la raquette est bien placée dans les moments d'attente). Le candidat frappe le volant de profil avec une prise adaptée.  Les actions de frappes utilisées pour « déséquilibrer » l'adversaire sont variées et souvent efficaces tout en restant souvent « lisibles » L'adversaire doit sortir nettement et très régulièrement du centre du jeu pour assurer la continuité de l'échange.  Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Les replacements tactiques au centre du jeu apparaissent.		le facteur vitesse, le jeu au filet et la désinformation (dissociations segmentaires spécifiques efficaces) sont déterminants pour le gain de l'échange.  La prise est toujours adaptée.  Le terrain est utilisé dans sa quasi-totalité (déplacements et trajectoires), les déplacements et les replacements (au centre du jeu) sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression), ils sont facilités par des options tactiques pertinentes.	

2/20	<b>Le candidat gère son engagement et organise la pratique</b>	Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement.  Il accepte de tenir des rôles dans l'organisation mais ne les remplit pas correctement.	Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité.  Il peut tenir la plupart des rôles utiles à l'organisation mais peut se retrouver en difficulté dans des situations inhabituelles.	Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération.  Il peut tenir tous les rôles utiles au bon déroulement d'une compétition (niveau jeune officiel départemental UNSS).	
4/20	<b>Gain des rencontres</b>	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 2 points	<b>0 point</b> Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau <u>et</u> relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	<b>1 point</b> Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau <u>et</u> relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	<b>1,5 points</b> Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau <u>et</u> relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
		Classement au sein de chaque poule : 2 points	Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.		

# SOCCER

## I/ DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE :

- Elle comporte une prestation physique notée sur 16 points et un entretien noté sur 4 points.
- Matches à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré.  
Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres 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 les deux rencontres opposant les mêmes équipes, 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 football à 7. L'engagement est réalisé au pied et ballon au sol par le gardien depuis sa surface.

## II/ COMPÉTENCE ATTENDUE :

- Le niveau 5 de compétence du référentiel football. (BO N°25 du 21 juin 2018)
- **Il est difficile aux candidats qui n'aurait pas eu une pratique compétitive en club de révéler un niveau de compétence en adéquation avec les attendus de l'épreuve.**

## III/ DEROULEMENT DE L'ÉVALUATION :

1 / Accueil, inscription, émargement des candidat(e)s. Présentation de l'épreuve par le président du jury

2/ Échauffement libre des candidats (20 à 30 minutes)

3/ Constitution et répartition des équipes (Sur la base des observations effectuées pendant l'échauffement et du niveau annoncé par les candidats lors de l'émargement)

5/ Répartition des candidats auprès des différents jurys pour l'entretien.

L'entretien permet au jury d'apprécier les connaissances du candidat et ses qualités de réflexion en tant que « citoyen cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué » (finalité de l'EPS, BO spécial n°4 du 29 avril 2010).

Il s'appuie sur des champs de questionnement variés qui dépassent le retour sur la prestation physique qui vient d'être réalisée et peuvent s'attacher selon les candidats à des problématiques telles que : se préparer, s'entraîner, se préserver, et plus largement sport et santé, sport et performance, performance et santé, sport et responsabilité, sport et spectacle, sport et société, sport et violence, sport et art, ...

## V/ MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cf. Référentiel national N5 à la page suivante

## Football

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p><b>Niveau 5 :</b> Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaque (jeu aérien, alternance jeu court/jeu long, renversement, changement de rythme), face à une défense regroupée.</p>		<p>Matches à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres 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 les deux rencontres opposant les mêmes équipes, 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 football à 7. L'engagement est réalisé au pied et ballon au sol par le gardien depuis sa surface.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
10/20	<p><b>Pertinence de l'organisation collective</b> <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i></p> <p><b>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</b></p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque</i></p> <p style="text-align: right;"><b>(4 points)</b></p> <p style="text-align: right;"><i>En défense</i></p> <p style="text-align: right;"><b>(4 points)</b></p>	<p><b>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré</b> <b>De 0 à 3,5 points</b> Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>	<p><b>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable</b> <b>De 4 à 6 points</b> 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 des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement des équipiers. La durée des séquences de possession s'allonge.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace et partage des repères communs pour déclencher la récupération collective du ballon.</p>	<p><b>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable malgré des contraintes spatiales et temporelles fortes</b> <b>De 6,5 à 8 points</b> Utilisation pertinente de l'alternance jeu court/jeu long. Exploitation du jeu dans les intervalles. Optimisation des phases de fixation, décalage et renversement de jeu. Variations volontaires et maîtrisées du rythme de jeu en différenciant phases de préparation, de déséquilibre et de finition. Des occasions franches de but viennent ponctuer les temps forts offensifs.</p> <p>Mise en place d'un bloc compact, articulé et mobile (à l'intérieur des lignes et entre les lignes) dès la perte du ballon pour freiner la progression et/ou reconquérir le ballon au plus tôt. Positionnement du bloc différencié (bas, médian ou haut) en fonction du contexte de jeu et du score.</p>
	<p><b>Efficacité collective (2 points)</b> <b>Gain des rencontres</b> <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</i></p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. <b>0 point</b></p>	<p>Matches perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. <b>1 point</b></p>	<p>Matches gagnés. Effets : les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe. <b>2 points</b></p>
<p><b>Remarque :</b> La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut-être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. <b>Exemple :</b> un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>				

<p>10/20</p>	<p><b>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</b></p> <p><i>En attaque: (5 points)</i></p> <p><i>Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.</i></p> <p><i>En défense (5 points)</i></p> <p><i>Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque /défense.</i></p>	<p><b>Joueur engagé et réactif de 0 à 4,5 points</b> Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. <b>PB</b> : conserve le ballon sous pression modérée et donne une finalité à son dribble : cherche le duel, la fixation, le one-deux. Utilise des passes précises dans le jeu court et est capable de jouer long, centre et tire de manière opportune. <b>NPB</b> : par son déplacement se sort du marquage adverse et offre des solutions de passe pertinentes dans différents espaces de jeu (appels, appui, soutien, orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p> <p><b>Défenseur</b> : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.)</p>	<p><b>Joueur ressource : organisateur et décisif de 5 à 7,5 points</b> Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. <b>PB</b> : crée le danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés, etc.). <b>NPB</b> : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense, etc.).</p> <p><b>Défenseur</b> : gagne ses duels. Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement et recul, gêne le tir, etc.). Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.</p>	<p><b>Joueur ressource : complet, décisif et garant de l'organisation collective de 8 à 10 points</b> <b>PB</b> : est capable de créer le danger dans les différentes phases de jeu, dans des espaces restreints et sous forte pression temporelle. Crée de l'incertitude par la richesse de son répertoire technique et l'utilisation de feintes. <b>NPB</b> : se démarque avec efficacité dans des espaces et intervalles réduits : se présente dans le bon timing à l'intérieur du bloc adverse et/ou exploite la profondeur dans le dos de la défense. Ouvre des angles de passe permettant d'initier et/ou de poursuivre du jeu combiné.</p> <p><b>Défenseur</b> : maîtrise son rôle au sein de sa ligne défensive et compense lors des situations de déséquilibre du bloc (décrochage, dédoublement, etc.). Initie la récupération collective du ballon. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.</p>
--------------	--	---	--	---

## **OPTION FACULTATIVE POUR LES SPORTIFS DE HAUT NIVEAU OU DE HAUT NIVEAU DU SPORT SCOLAIRE**

Voir le BO spécial N°5 du 19 juillet 2012 :

[http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin\\_officiel.html?cid\\_bo=60471](http://www.education.gouv.fr/pid285/bulletin_officiel.html?cid_bo=60471)

### **I / « Sportifs de haut niveau » SHN**

#### **Public concerné (BO N°7 du 16 février 2012 / BO N°23 du 5 juin 2014)**

- Les élèves sportifs de haut niveau, les espoirs ou partenaires d'entraînement inscrits sur les listes arrêtées par le ministre chargé des sports\*.
- Les sportifs inscrits sur la liste des sportifs de haut-niveau (Elite, Senior, Jeune) arrêtée par le ministère chargé des sports\* ;
- Les sportifs inscrits sur la liste des « Espoirs » arrêtée par le ministère chargé des sports\*
- Les sportifs inscrits sur la liste des partenaires d'entraînement arrêtée par le ministère chargé des sports.
- Les sportifs ne figurant pas sur les listes ministérielles et appartenant à des structures d'entraînement labellisées par le ministère chargé des sports\* (Pôle France, Pôle France Jeunes, Pôle Espoir) ;
- Les sportifs appartenant à un centre de formation d'un club professionnel et bénéficiant d'une convention de formation prévue à l'article L. 211-5 du code du sport ;
- Les juges et arbitres inscrits sur la liste de haut niveau établie par le ministère chargé des sports\*.

\* Ministère Français des sports : <http://www.sports.gouv.fr>

**Se rapprocher du service des examens de l'établissement pour savoir si vous remplissez ou non les conditions d'inscription**

#### **Présentation de l'épreuve et notation**

- 16 points obtenus automatiquement pour la performance (ne passe pas la pratique)
- 0 à 4 points pour l'entretien. Atteste des connaissances scientifiques, techniques, règlementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique
- L'absence à la partie entretien de l'évaluation de l'enseignement facultatif, attribuera la note de « zéro » à l'ensemble de l'épreuve, sauf cas de force majeure dûment constatée.

## II / « Sportifs Haut Niveau du Sport Scolaire » SHNSS

### Public concerné

Les candidats jeunes sportifs ayant réalisé des podiums **aux championnats de France scolaires** peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau. La période de référence : de la 2<sup>nd</sup>e à l'année qui précède la session d'examen (classe terminale exclue).

**Se rapprocher du service des examens de l'établissement pour savoir si vous remplissez ou non les conditions d'inscription**

### Présentation de l'épreuve et notation

- 16 points obtenus automatiquement pour la performance (ne passe pas la pratique)
- 0 à 4 points pour l'entretien. Atteste des connaissances scientifiques, techniques, règlementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique
- L'absence à la partie entretien de l'évaluation de l'enseignement facultatif, attribuera la note de « zéro » à l'ensemble de l'épreuve, sauf cas de force majeure dûment constatée.