

Annexe 2
Référentiel des épreuves organisées en CCF
Compétences propres 1 - CP1

COURSE DE DEMI-FOND		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		En demi-fond, chaque candidat réalise 3 courses de 500 m (récupération 10 min maximum entre chaque course), chronométrées à la seconde près par un enseignant. Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m. Après l'échauffement et avant la première course, le candidat indique sur une fiche le temps visé sur le premier 500 m. Après la première course, il note sur sa fiche le temps visé pour le deuxième 500 m. Comme pour toutes les activités athlétiques, la performance indiquée sur le barème doit avoir été atteinte pour obtenir les points correspondants. Les équipes d'EPS ont libre choix pour établir des barèmes affichant des performances intermédiaires.											
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.	Niveau 4 non acquis						Degré d'acquisition du niveau 4					
		Note / 14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Note /14	Temps Filles	Temps Garçons	Temps Filles	Temps Garçons	
14/20	Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés	0.7	10.50	8.05	7	7.20	5.14	11.2	5.55	4.29			
		1.4	10.20	7.38	7.7	7.03	5.05	11.9	5.47	4.24			
		2.1	9.50	7.11	8.4	6.47	4.56	12.6	5.41	4.19			
		2.8	9.24	6.49	9.1	6.31	4.48	13.3	5.35	4.15			
		3.5	8.59	6.28	9.8	6.17	4.40	14.0	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									
		03/20	Écart au projet (en valeur absolue)	Note / 3	Écart en secondes Barème mixte		Note / 3	Écart en secondes Barème mixte		Note / 3	Écart en secondes Barème mixte		
03/20	Préparation et récupération	0.3	20		1.5	9		2.4	4				
		0.6	16		1.8	7		2.7	3				
		0.9	13		2.1	5		3	2				
		1.2	11										
		<p>Mise en train désordonnée. Mobilisations articulaires incomplètes. Activité irrégulière pendant les phases de récupération. de 0 à 1 point</p> <p>Mise en train progressive. Utilisation des allures de son 500 m. Mobilisations articulaires ciblées. Récupération active immédiatement après l'effort. de 1.25 à 2 points</p> <p>Mise en train progressive et continue. Mobilisations articulaires complètes et adaptées à l'épreuve. Récupération intégrant une mise en activité pour le 2ème et le 3ème 500 m. de 2.25 à 3 points</p>											

NATATION SAUVEPAGE		Principes d'élaboration de l'épreuve															
Compétence attendue		Épreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200 m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40 m choisie par le candidat. Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant 8 obstacles à franchir. La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité. Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin choisi et immergé à environ 2 m de profondeur et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller-retour en temps limité (1 minute maximum). Pour chaque passage, deux mannequins au moins sont immergés (enfant et adulte) ; le candidat identifie celui qu'il choisit dans son projet. Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours ; performance chronométrée, type de mannequin remorqué et la distance de remorquage.															
Points à affecter	Éléments à évaluer	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) 8'00 et + (F)	6'45 (G) 7'30 (F)	6'15 (G) 7'00 (F)	5'45 (G) 6'30 (F)	5'30 (G) 6'15 (F)	5'15 (G) 6'00 (F)	5'00 (G) 5'45 (F)	4'45 (G) 5'30 (F)	4'30 (G) 5'15 (F)	4'15 (G) 5'00 (F)	4'00 (G) 4'45 (F)	3'45 et - (G) 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.		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour.					
		Mannequin enfant : 10 m < dist < 15 m Mannequin adulte : 10 m		Mannequin enfant : 15 m < dist < 20 m Mannequin adulte : 10 m < dist < 15 m		Mannequin enfant : 20 m et + Mannequin adulte : 15 m		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 20 m		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 25 m		Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30 m					
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.	Le projet diffère totalement										Le projet diffère dans 2 critères 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		4 pts		5 pts		6 pts			

GYMNASTIQUE AGRES		Principes d'élaboration de l'épreuve																																			
Compétence attendue		Réalisation libre présentée sur une fiche type qui comporte son scénario : nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau de difficultés. Des exigences : respecter les groupes d'éléments spécifiques à l'agrès et deux niveaux de difficulté. Des contraintes de temps (pour le sol) : entre 30 secondes et 1 minute, et d'espace : l'enchaînement est réalisé sur un praticable (au moins deux longueurs dont une diagonale). La cotation des difficultés est référée au code UNSS en vigueur. Les gymnastes présentent leur réalisation devant un groupe de juges qui apprécie la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Un seul passage est autorisé.																																			
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.		<p align="center">Niveau 4 non acquis</p> <p align="center">De 0 à 9 points</p> <p align="center">Degrés d'acquisition du niveau 4</p> <p align="center">De 10 à 20 points</p>																																			
Difficulté 06/20		<p align="center">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</p> <p align="center">A = 0,4, B = 0,6, C = 0,8, D = 1 point</p> <table border="1"> <tr> <td>Note :</td> <td>0,5</td> <td>1</td> <td>1,5</td> <td>2</td> <td>2,5</td> <td>3</td> <td>3,5</td> <td>4</td> <td>4,5</td> <td>5</td> <td>5,5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Points :</td> <td>2,6</td> <td>2,8</td> <td>3</td> <td>3,2</td> <td>3,4</td> <td>3,8</td> <td>4</td> <td>4,4</td> <td>4,8</td> <td>5,2</td> <td>5,6</td> <td>5,8</td> </tr> </table>										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
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																									
Exécution 08/20		<p>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.</p>																																			
Composition 03/20		<p align="center">De 0 à 1 point</p> <p>Scénario présenté de façon sommaire. L'espace et le volume de l'enchaînement sont restreints. Proposition en inadéquation avec les ressources du candidat.</p>		<p align="center">De 1,5 à 2 points</p> <p>Scénario présenté avec clarté. Rythme uniforme. L'espace utilisé met en valeur des éléments ou des moments de la réalisation. Proposition réaliste.</p>				<p align="center">De 2,5 à 3 points</p> <p>Scénario présenté avec clarté. Rythme adapté aux temps forts de l'enchaînement. Proposition optimisée dans la gestion du rapport risque/originalité.</p>																													
		<p align="center">Non-respect des exigences de l'épreuve (nombre d'éléments, contraintes d'espace, de temps, chronologie) = -1pt</p>																																			
Juge 03/20		<p align="center">De 0 à 1 point</p> <p>Ne repère pas ou peu la difficulté des éléments exécutés. Identifie de façon approximative les fautes d'exécution.</p>		<p align="center">De 1,5 à 2 points</p> <p>Repère la plupart des éléments exécutés. Identifie globalement les fautes d'exécution.</p>				<p align="center">De 2,5 à 3 points</p> <p>Repère l'ensemble des éléments exécutés. Connait précisément les critères de notation.</p>																													
Positionnement d'un niveau de prestation																																					

BADMINTON EN SIMPLE		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		<p>Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service et décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). A 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>A l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'un 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>(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : 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	Niveau 4 non acquis		
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 16 points	Degrés d'acquisition du niveau 4
05/20	<p>Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force</p>	<p>L'analyse du temps de jeu précédent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui seront peu ou pas mises en œuvre. L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires.</p>	<p>Le candidat a identifié certains de ses points forts, il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît. L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu du candidat.</p>	<p>Le candidat identifie quelques points faibles et quelques points forts de son adversaire. Il adapte son jeu. La stratégie du joueur s'adapte efficacement à l'évolution du score.</p>
10/20	<p>Qualité des techniques au service de la tactique.</p> <p>Variété, qualité et efficacité des actions de frappes.</p> <p>Rapidité et équilibre des déplacements, placements et remplacements.</p>	<p>Un coup prioritaire est utilisé pour tenter de rompre l'échange mais l'adversaire sort rarement du centre du jeu. La prise de raquette, unique, est efficace pour ce coup. Les déplacements sont fortement perturbés dès que l'adversaire varie ses trajectoires en longueur et direction. Le candidat sort progressivement du jeu de face et à l'ambie. Le remplacement est tardif, il s'effectue souvent après un temps d'observation du résultat de la frappe.</p>	<p>Le candidat utilise plusieurs coups de manière complémentaire et produit des trajectoires rasantées et courtes ; hautes et longues ; variées en direction pour amener la rupture de l'échange. Des trajectoires rapides et descendantes peuvent apparaître. Ces frappes obligent l'adversaire à sortir souvent du centre du jeu. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression. Le candidat frappe le volant de profil avec une prise efficace et se replace régulièrement mais souvent après un temps de réajustement.</p>	<p>Le candidat utilise des coups variés et pertinents pour construire la rupture sans toutefois réussir à les masquer ; les volants sont pris tôt (hauts) et différents paramètres (direction, haut, long) au cours du même échange, en fonction du retour de l'adversaire, sont utilisés. La vitesse des volants peut devenir un atout. Les trajectoires obligent l'adversaire à sortir nettement du centre du jeu. 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. Le remplacement, quasi systématique, prend parfois en compte les possibilités de retour adverse.</p>
05 /20	<p>Gain des rencontres</p>	<p>0 point</p> <p>Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).</p>	<p>1 point</p> <p>Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).</p>	<p>2 points</p> <p>Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).</p>
	<p>Classement au sein de chaque poule : 2 points</p>	<p>Les élèves se voient attribuer de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.</p>		

TENNIS DE TABLE		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		Les matchs se jouent en deux manches gagnantes de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table (table, service, décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). À l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'une manche) 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). 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 non). (1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : 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 non, 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. Par ailleurs, un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		De 0 point à 9 points	De 10 points à 16 points	De 17 points à 20 points
05/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui ne seront pas forcément mises en œuvre (le candidat continue comme dans le temps de jeu précédent).	Le candidat a identifié certains de ses points forts, il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît.	Le candidat identifie quelques points faibles et quelques points forts de son adversaire. Il adapte son jeu.
		L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires.	L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu du candidat.	La stratégie du joueur s'adapte efficacement à l'évolution du score.
10 /20	Qualité des techniques au service de la tactique	Le candidat utilise prioritairement une arme d'attaque pour rompre l'échange : smash ou alternance rapide de placements de balle. Le service, par ses variations, est perçu comme une entrée dans le duel.	Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse et le placement de la balle, un début de rotation apparaît.	Les rotations de balle sont différenciées au service puis pendant l'échange.
		Variété, qualité et efficacité des frappes.	Le candidat systématise un placement efficace (mise à distance) sur des balles excentrées dans les phases de jeu de moindre pression.	Les déplacements sont suffisamment rapides et équilibrés pour défendre en bloc ou loin de la table.
05/20	Rapidité et équilibre des placements, déplacements et replacements.	Le remplacement est inexistant, tardif ou très déséquilibré.	Le remplacement devient régulier mais il reste assez tardif.	Le remplacement est systématique et équilibré.
		Gain des rencontres	0 pt Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	1 pt Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).
Classement général par sexe au sein du groupe/classe : 3 pts		Classement au sein de chaque poule : 2 pts		
Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.				