



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

LIVRET CANDIDAT

EXAMEN PONCTUEL TERMINAL DES
BACCALAUREATS GÉNÉRAUX ET TECHNOLOGIQUES.

DEMI-FOND (800m)	P 3
DANSE INDIVIDUELLE	P 5
TENNIS DE TABLE	P 7
NATATION (50m) - EPREUVE ACADEMIQUE POUR PARIS	P 10

SESSION 2022

RECTORAT 4 RUE G. ENESCO 94010 CRETEIL CEDEX Tél : 01 57 02 68 46	RECTORAT 3 BD DE LESSEPS 78017 VERSAILLES Tél : 01 30 83 40 41	RECTORAT 12 BOULEVARD D'INDOCHINE 75019 PARIS Tél : 01 44 62 40 40
--	---	---

Cette brochure présente pour les Académies de Créteil, Paris et Versailles les activités physiques et sportives retenues pour la session 2022 des Examens des baccalauréats généraux et technologiques.

Les épreuves dont la définition et les modalités d'évaluation sont arrêtées ici pour l'examen ponctuel terminal s'organisent de la façon suivante :

« Les candidats qui relèvent de l'examen ponctuel choisissent deux épreuves relevant de deux champs d'apprentissages différents. Ces épreuves sont choisies parmi les activités proposées en annexe 2 de la circulaire n°2019-129 du 26-9-2019, et éventuellement parmi une des activités académiques fixées par le recteur d'académie pour l'examen ponctuel. »

- ☞ Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur deux épreuves.
- ☞ Les candidats choisiront dans la liste ci-dessous **un ensemble de deux épreuves** :

ACTIVITÉ 1 :	Demi-Fond (800m)
	Natation (pour Paris choix possible entre Demi-fond et natation)
ACTIVITÉ 2 :	Danse individuelle
ACTIVITÉ 3 :	Tennis de table

La participation à chacune de ces épreuves nécessite une tenue adaptée.

Le jury invite les candidats à se préparer à ces épreuves afin de garantir leur sécurité.

- ☞ Chacune des deux épreuves est notée sur 20. La note obtenue par chacun des candidats résulte de la moyenne de ces deux notes

ÉPREUVE : DEMI-FOND (800m)

I - CHAMP D'APPRENTISSAGE n°1

« Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée ».

II - DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

- L'épreuve consiste en la réalisation d'un **800m** chronométré par un enseignant à la seconde. Les élèves réalisent leur course sans montre ni chronomètre mais un temps de passage est donné par le jury à 400m

II - PRINCIPE DE PASSATION DE L'ÉPREUVE

- Un espace est dédié à l'échauffement pendant une durée de 15/20 minutes avant l'épreuve. Ce temps d'échauffement est observé et évalué par le jury.
- À l'appel, le candidat indique au jury un temps de référence, qui sert de base à la constitution des séries.
- À l'issue de sa course le candidat estime son temps.

III - CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

- L'épreuve se déroule sur piste.
- Le candidat doit se présenter avec une tenue de sport adéquate (chaussures de sport lacées et vêtements adaptés -short ou survêtement, T-shirt).
- L'épreuve de demi-fond est une épreuve intense. Le candidat devra s'y préparer à l'avance et prévoir le jour de l'épreuve une alimentation adaptée à ce type d'effort.

IV - DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION :

1^{ère} phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).
- Explication sur le déroulement de l'épreuve
- Le candidat indique son temps de référence au jury.

2^{ème} phase :

- Échauffement : 20 minutes maximum. **L'évaluation de la préparation débute dès cet instant.** Le candidat peut utiliser un chronomètre pendant l'échauffement.
- Cinq minutes avant le départ de chaque course, le jury prévient les candidats.
- Avant le départ de la course, le jury confirme le temps référence du candidat.

3^{ème} phase :

- Le candidat réalise l'épreuve. A l'issue de sa course, le candidat estime son temps.

IV - RÉGLEMENT :

- Aucune consigne concernant le déroulement réglementaire d'un 800m ne sera donnée par le jury. La piste sera aménagée selon les dispositions requises par l'épreuve. Si le candidat ne se rabat pas au bon moment, **une pénalité de 5 secondes** sera appliquée sur sa performance finale.

V - MODALITÉS DE L'ÉVALUATION :

Cf. fiche épreuve ci-dessous

DEMI-FOND :

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
			Note	Temps Filles	Temps Garçons	Note	Temps Filles	Temps Garçons	Note	Temps Filles	Temps Garçons	Note	Temps Filles	Temps Garçons
S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision	14	Performance maximale	0,5	4"35	3"45	4	4"13	3"23	7,5	3"52	3"02	11	3"31	2"42
			1	4"31	3"41	4,5	4"10	3"20	8	3"49	2"59	11,5	3"28	2"40
			1,5	4"28	3"38	5	4"07	3"17	8,5	3"46	2"56	12	3"25	2"38
			2	4"25	3"35	5,5	4"04	3"14	9	3"43	2"53	12,5	3"22	2"36
			2,5	4"22	3"32	6	4"01	3"11	9,5	3"40	2"50	13	3"19	2"34
			3	4"19	3"29	6,5	3"58	3"08	10	3"37	2"47	13,5	3"16	2"32
			3,5	4"16	3"26	7	3"55	3"05	10,5	3"34	2"44	14	3"13	2"30
S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance	6	Echauffement	Préparation aléatoire et incomplète			Préparation stéréotypée			Préparation adaptée à l'effort			Préparation adaptée à l'effort et progressive		
		Estimation de sa performance	Estimation à + ou - 8"			Estimation à + ou - 6"			Estimation à + ou - 4"			Estimation à + ou - 2"		
			0 - 1,5 pts			2 - 3 pts			3,4 - 4,5 pts			5 - 6 pts		

EPREUVE : DANSE INDIVIDUELLE

I - CHAMP D'APPRENTISSAGE n°3

« Réaliser une prestation corporelle destinée à être vue et appréciée ».

II - DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

- L'épreuve est composée de deux parties : la présentation d'une composition chorégraphique individuelle et la présentation d'une séquence transformée à partir d'un inducteur

III - PRINCIPE DE PASSATION DE L'ÉPREUVE

- Juste avant l'épreuve, le candidat tire au sort deux inducteurs de deux catégories différentes (contraintes d'espace, de temps, d'énergie, de corps, d'un contexte imaginaire, objets). Le candidat dispose alors d'un temps de 30 minutes. Ce temps constitue à la fois un temps d'échauffement et de préparation, durant lequel le candidat choisit un extrait de sa chorégraphie (durée de l'extrait entre 20 secondes et 40 secondes) qu'il transforme à l'aide de l'inducteur choisi. Le candidat est observé et évalué lors de ce temps d'échauffement et de préparation. Le candidat indique à la fin de cette phase de préparation l'inducteur choisi.
- À l'issue de ces 30 minutes, le candidat présente sa composition chorégraphique. Après un temps de 1 minute, il présente, sans support musical, l'extrait support de la transformation, puis après un bref temps de repos la séquence transformée.
- La durée de la composition chorégraphique individuelle est comprise entre 1 min 30 et 2 min 30. La durée de la séquence transformée, sans support musical, est comprise entre 20 secondes et 1 minute

IV - CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

- Les candidats proposeront leur musique exclusivement sur un support numérique équipé d'une prise mini-jack ou permettant une connexion Bluetooth (lecteur mp3 ou téléphone). **Pas d'ordinateur, ni de clé usb, ni de CD.** La musique doit être téléchargée sur le support. S'il s'agit d'un téléphone, celui-ci devra être en mode avion et sans code d'accès.
- La prestation se déroule dans un espace de 8m x 10m (salle de danse ou gymnase). Le public est exclusivement constitué du jury et des autres candidats.
- Si le(s) candidat a (ont) choisi d'utiliser des accessoires et / ou des décors, il(s) devra(ont) les fournir personnellement et les installer rapidement.

V - MODALITÉS DE L'ÉVALUATION :

Cf. fiche épreuve ci-dessous

DANSE INDIVIDUELLE :

AFL évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie individuelle, selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition	6	Engagement moteur (commun à la composition et à la transformation)	Motricité simple ; réalisations brouillonnes. 0 - 1,5 pt	Motricité globale : réalisations précises 2 - 3 pts	Motricité variée, complexe mais pas toujours maîtrisée : réalisations animées 3,5 - 4,5 pts	Motricité complexe et maîtrisée : réalisations expressives 5 - 6 pts
	4	Présence de l'interprète (commun à la composition et à la transformation)	Présence et concentration faibles 0 - 1 pt	Présence intermittente 1 - 2 pts	Présence impliquée 2 - 3 pts	Présence engagée 3 - 4 pts
	4	Projet artistique Liabilité du propos, écriture chorégraphique (exclusivement sur la composition)	Projet absent ou confus Sans fil conducteur Procédés pauvres et/ou maladroits Eléments scénographiques décoratifs. Espace sans choix 0 - 1 pt	Projet inégal Fil conducteur intermittent Procédés ébauchés, repérables. Eléments scénographiques redondants. Espace organisé 1 - 2 pts	Projet lisible et organisé. Fil conducteur permanent. Procédés pertinents. Eléments scénographiques sélectionnés. Espace construit 2 - 3 pts	Projet épuré et structuré. Fil conducteur structurant. Procédés affirmés singuliers. Eléments scénographique créatifs Espace choisi, singulier 3 - 4 pts
	6	Engagement dans la phase d'échauffement et de préparation. Traitement de l'inducteur (exclusivement sur la transformation)	Préparation inadaptée. Engagement intermittent ou absent. Traitement hors sujet, éléments nouveaux peu repérables. Transformation inopérante. 0 - 1,5 pts	Préparation partiellement adaptée. Engagement modéré. Traitement allusif et/ou occasionnel. Transformation opérante. 2 - 3 pts	Préparation adaptée. Engagement impliqué. Traitement continu qui sert la composition. 3,5 - 4,5 pts	Préparation optimisée. Engagement soutenu. Traitement distancié, évocateur (poétique, originalité) qui enrichit la composition. 5 - 6 pts

EPREUVE : TENNIS DE TABLE

I - CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

II - DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

- Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.

III - PRINCIPE DE PASSATION DE L'ÉPREUVE

- Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.
- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.
- Gymnase couvert mettant à disposition du matériel spécifique permettant l'évaluation.

IV - CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

- Le candidat doit se présenter avec une tenue de sport adéquate (chaussures de sport lacées et vêtements adaptés).
- Le candidat pourra jouer avec sa raquette personnelle sous réserve qu'elle soit réglementaire (une plaque rouge et une noire)

1^{ère} phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).
- Explication sur le déroulement de l'épreuve.
- Rappels du règlement Tennis de table.

2^{ème} phase :

- Échauffement 15 minutes

3^{ème} phase :

- Classement en groupe de niveau (première phase d'évaluation)

4^{ème} phase :

- Matchs par poules (deuxième phase de l'évaluation)

V - MODALITÉS DE L'ÉVALUATION :

Cf. fiche épreuve ci-dessous

TENNIS DE TABLE :

AFL évalués	Points	Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	8	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.	De nombreuses fautes en coup droit et en revers, pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. Peu voire pas de déplacements. 0-2 pts	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Le service neutralise l'attaque adverse. Déplacements réactifs et en retard. 2,5-4 pts	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, effets liftés, services rapides) ou de défense (bloc, effet coupé, défense haute). Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou effets). Déplacements adaptés à la trajectoire de balle reçue. 4,5-6 pts	Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et lifté). Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Déplacements variés et replacements. 6,5-8 pts
	6	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force.	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire. 0-1,5 pts	Le candidat adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire. 2-3 pts	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire. 3,5-4,5 pts	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. 5-6 pts
Se préparer et s'entraîner. Assumer des rôles.	6	Échauffement. Arbitrage.	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux. Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score. 0-1,5 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son adversaire. Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple). 2-3 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire. Il arbitre sans erreur et sans hésitation. 3,5-4 pts	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés). Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles). 5-6 pts

VI - ANNEXES :

- Règlement simplifié.

Tirage au sort et décompte des points :

- tirage au sort pour le choix du serveur et du camp,
- une manche se déroule en 11 points avec 2 points d'écart minimum,
- 2 services chacun sauf à 10-10 où il y a un service chacun.

Le service :

- Le serveur doit se placer derrière la table,
 - Au service, la balle doit être placée derrière la ligne de fond de la table.
 - La balle est présentée dans la paume main ouverte.
 - La balle doit être lancée verticalement avant d'être frappée,
 - L'échange est engagé dès que la balle est lancée,
 - La balle doit toucher son camp puis le camp adverse,
 - Une balle qui touche le filet au service et tombe dans le camp adverse est annoncée « balle à remettre ».
- Le joueur doit resservir autant de fois que cela se produit.

Le déroulement de la partie

Je perds le point si :

- Je ne renvoie pas la balle sur la 1/2 table adverse,
- La balle de mon adversaire fait 2 rebonds sur ma 1/2 table,
- Je reprends la balle de volée au-dessus de ma 1/2 table,
- Je pose la main libre sur la table pendant le jeu.

L'échange se poursuit si :

- La balle touche le filet et/ou son montant, avant de rebondir sur la 1/2 table adverse.
- La balle touche la 1/2 table adverse sans passer les montants du filet,
- La balle touche un bord de table.

EPREUVE : NATATION (50m Nage Libre)
Activité uniquement proposée pour les candidats de
l'académie de Paris
Au choix avec le demi-fond.

I - CHAMP D'APPRENTISSAGE n°1

« Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée ».

II - DESCRIPTION DE L'EPREUVE

- L'épreuve consiste en la réalisation d'un **50m Nage Libre** chronométré par un enseignant au dixième de seconde.

II - PRINCIPE DE PASSATION DE L'ÉPREUVE

- Un espace est dédié à l'échauffement pendant une durée de 15/20 minutes avant l'épreuve. Ce temps d'échauffement est observé et évalué par le jury.
- À l'appel, le candidat indique au jury un temps de référence, qui sert de base à la constitution des séries.
- À l'issue de sa course le candidat estime son temps.

III - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- L'épreuve se déroule dans un bassin de 25 mètres.
- Le candidat doit se présenter avec une tenue de natation adéquate (Maillot de bain, bonnet de bain, les lunettes de natation sont autorisées).

IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION :

1^{ère} phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).
- Explication sur le déroulement de l'épreuve
- Le candidat indique son temps de référence au jury.

2^{ème} phase :

- Échauffement : 20 minutes maximum. L'évaluation de la préparation débute dès cet instant. Le candidat peut utiliser un chronomètre pendant l'échauffement.
- Cinq minutes avant le départ de chaque course, le jury prévient les candidats.
- Avant le départ de la course, le jury confirme le temps de référence du candidat.

3^{ème} phase :

- Le candidat réalise l'épreuve. A l'issue de sa course, le candidat estime son temps.

IV - RÈGLEMENT :

- Aux ordres du starter, le départ se fait obligatoirement du plot.
- Le chronomètre est arrêté lorsqu'une partie du corps du candidat touche le mur.

V - MODALITÉS DE L'ÉVALUATION :

Cf. fiche épreuve ci-dessous

NATATION, 50m Nage Libre :

AFL évalués	Pts	Éléments à évaluer	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
			Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons
S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces, en gérant les efforts musculaires et respiratoires nécessaires et en faisant le meilleur compromis entre l'accroissement de vitesse d'exécution et de précision.	14	Performance maximale	0,5	1'00"8	49"8	4	56"6	45"6	7,5	52"	39"	11	47"6	36"6
			1	1'00"2	49"2	4,5	56"	45"	8	51"2	38"2	11,5	47"	36"
			1,5	59"6	48"6	5	55"4	44"4	8,5	50"6	37"6	12	46"4	35"4
			2	59"	48"	5,5	54"8	43"8	9	50"	37"	12,5	45"8	34"8
			2,5	58"4	47"4	6	54"2	43"2	9,5	49"4	36"4	13	45"2	34"2
			3	57"8	46"8	6,5	53"6	42"6	10	48"8	35"8	13,5	44"6	33"6
			3,5	57"2	46"2	7	53"	42"	10,5	48"2	35"2	14	44"	33"
S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance.	6	Échauffement	Préparation aléatoire et incomplète 0,5 point			Préparation stéréotypée 1 point			Préparation adaptée à l'effort 1,5 point			Préparation adaptée à l'effort et progressive 2 points		
		Estimation de sa performance	Estimation à + ou - 4 ". 1 point			Estimation à + ou - 3". 2 points			Estimation à + ou - 2 ". 3 points			Estimation à + ou - 1 ". 4 points		