



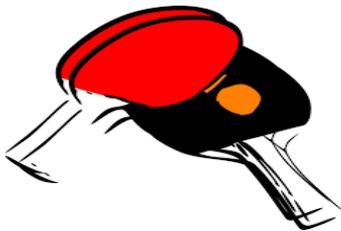
**ACADÉMIE
DE NICE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Education physique et sportive

**EXAMEN PONCTUEL TERMINAL DES
BACCALAUREATS PROFESSIONNELS**

Livret candidat



Ce livret présente les activités physiques, sportives et artistiques aux examens du baccalauréat professionnel et du brevet des métiers d'art.

Textes officiels en vigueur :

- Arrêté du 17 juin 2020 paru au BO n°165 du 5 juillet 2020
- Circulaire du 20 septembre 2024 parue au BOEN n°39 du 17 octobre 2024

Candidats concernés par cette épreuve :

Art 3 : « Les candidats individuels, les candidats scolarisés dans les établissements d'enseignement privés hors contrat, les candidats scolarisés au Centre national d'enseignement à distance (CNED), les candidats scolarisés dans les centres de formation d'apprentis non habilités ».

Peuvent bénéficier d'un examen ponctuel terminal, les candidats sportifs de haut niveau, inscrits sur la liste nationale arrêtée par le ministre chargé des sports, les espoirs ou partenaires d'entraînement, inscrits sur les listes arrêtées par les préfets de région (note de service n°2014-071 du 30-04-2014).

Modalités d'organisation et d'évaluation.

*• Le contrôle s'effectue **sur deux épreuves**, au cours d'une seule journée.
• Le candidat choisit, **au moment de son inscription, 2 activités** dans la liste ci-dessous.
A la clôture des inscriptions une confirmation est retournée au candidat. Il est nécessaire de vérifier toutes les informations et signaler au service des examens le cas d'erreur.*

3 activités proposées :

Demi-Fond (800 M)
Danse - Chorégraphie individuelle
Tennis de Table en simple

- ✓ **Une absence** à cet examen terminal sans justification valable entraîne la non délivrance du diplôme en référence à l'article D 337-81 du code de l'éducation
- ✓ A son inscription, le candidat est réputé apte aux deux épreuves auxquelles il s'inscrit.
- ✓ Le candidat **ne peut pas être dispensé** d'une des deux épreuves.
- ✓ En cas d'inaptitude totale pour l'une des deux épreuves avant la session d'examen, le candidat sera considéré comme dispensé pour la totalité de l'épreuve. Un justificatif, (certificat médical est à transmettre à la DEC).
- ✓ **Chacune des deux épreuves est notée sur 20** selon les référentiels présentés ci-dessous.
- ✓ La note finale obtenue résulte de la moyenne de ces deux notes, arrondie au point entier le plus proche.
En cas d'absence à l'une des activités, la note finale correspond à la note obtenue à l'autre activité effectuée, divisée par deux.
- ✓ Le jury invite les candidats à se préparer à ces épreuves afin de connaître et maîtriser les critères d'évaluation et garantir leur sécurité.
- ✓ Le candidat devra se présenter le jour de l'épreuve muni de :
 - Sa convocation et d'une pièce d'identité : Carte Nationale d'Identité ou passeport (carte de bus ou carte vitale ne sont pas recevables).
 - Une tenue adaptée pour chaque épreuve.

DEMI - FOND

800 mètres



EPREUVE : DEMI-FOND (800 mètres)

« Réaliser sa performance motrice maximale, mesurable à une échéance donnée »

ATTENDUS DE FIN DE LYCEE PROFESSIONNEL

- Produire et répartir lucidement ses efforts en mobilisant de façon optimale ses ressources pour gagner ou battre un record.
- Connaître et mobiliser les techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible. La gestion de l'allure doit permettre de maintenir une vitesse de course élevée sur toute la distance du 800m. Un candidat qui marche ou s'arrête ne peut se voir attribuer de points sur le critère « gestion de l'allure de course »
- Assurer la prise en charge de sa préparation, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible.
- Connaître son niveau pour établir un projet de performance située culturellement.

DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Le candidat réalise une course de 800 mètres chronométrée à la seconde par un jury.

Les candidats réalisent leur course sans montre ni chronomètre mais un temps de passage est donné par le jury à 400m.

1^{ère} phase :

Accueil des candidats (explication sur le déroulement et les modalités de l'épreuve).

A l'appel, le candidat indique au jury un temps de référence qui sert de base à la constitution des séries

2^{ème} phase : Première partie de l'évaluation.

Echauffement libre. Ce temps d'échauffement d'une durée de 15 à 20 minutes est observé et évalué par le jury.

3^{ème} phase : Deuxième partie de l'évaluation.

Course de 800m.

Pendant la course, le candidat gère son allure pour essayer de courir la seconde moitié de sa course au moins aussi vite que la première moitié.

A l'issue de la course, le candidat donne au jury une estimation de son temps à la seconde et celle-ci sera prise en compte dans la notation.

MODALITES DE L'EPREUVE

L'épreuve se déroule sur une piste de 250 ou de 400 mètres, des repères (plots) sont positionnés au sol pour étalonner la piste.

Un temps de passage est communiqué aux candidats aux 400 mètres

Le candidat effectue cette épreuve sans montre, sans chronomètre et sans téléphone portable.

Une tenue adaptée est exigée. (Chaussures de sport lacées et vêtements adaptés).

Règlement : 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 1 point sera appliquée sur la note finale.**

REPARTITION DES POINTS POUR L'ÉVALUATION

- ❖ Le temps de la performance de la course est noté sur 8 points (cf. barème ci-dessous).
- ❖ La gestion de l'allure de course est notée sur 6 points
- ❖ L'échauffement est noté sur 3 points.
- ❖ L'estimation de son temps de course est notée sur 3 points.



Bulletin officiel n° 39 du 17 octobre 2024

AFLP 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			
Produire et répartir lucidement ses efforts en mobilisant de façon optimale ses ressources pour gagner ou battre un record.	8	Performance maximale	0,25	4'50"	3'50"	2	4'22"	3'29"	4	3'54"	3'05"	6	3'38"	2'49"			
						2,25	4'18	3'26	4,25	3'52	3'03	6,25	3'36	2'47			
						0,5	4'46	3'47	2,5	4'14	3'23	4,5	3'50	3'01	6,75	3'32	2'43
						0,75	4'42	3'44	2,75	4'10	3'20	4,75	3'48	2'59	7	3'30	2'41
						1	4'38	3'41	3	4'06	3'17	5	3'46	2'57	7,25	3'28	2'39
						1,25	4'34	3'38	3,25	4'03'	3'14	5,25	3'44	2'55	7,5	3'26	2'37
						1,50	4'30	3'35	3,5	4'00	3'11	5,5	3,42	2'53	7,75	3'24	2'35
						1,75	4'26"	3'32"	3,75	3'57"	3'08"	5,75	3'40	2'51	8	3'23"	2'32"
Connaître et mobiliser les techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible.	6	Gestion de l'allure de course	Le temps de la deuxième moitié de course par rapport à la première est :														
			Supérieur à 15" d'écart = 0 pt	Supérieur et compris entre 13 à 15" d'écart = 1 pt	Supérieur et compris entre 10 à 12" d'écart = 1,5 point	Supérieur et compris entre 8 à 9" d'écart = 2,5 points	Supérieur et compris entre 5 à 7" d'écart = 3 points	Supérieur et compris entre 2 à 4" d'écart = 4 points	Identique ou supérieur de 1" = 5 points	Inférieur = 6 points							
Assurer la prise en charge de sa préparation, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible.	3	Échauffement	Le candidat assure difficilement sa préparation qui reste incomplète. 0 à 0,75 pt			Le candidat assure sa préparation à l'effort, mais de façon approximative. 1 à 1,5 pt			Le candidat organise sa préparation en différentes étapes suffisamment longues et efficaces. 1,75 à 2,25 pts			Le candidat construit et mène un échauffement, complet, progressif et adapté pour être performant. 2,5 à 3 pts					
Connaître son niveau pour établir un projet de performance située culturellement.	3	Estimation de sa performance	Estimation comprise entre 12 et 14". 0 à 0,75 pt			Estimation comprise entre 9 et 11". 1 à 1,5 pt			Estimation comprise entre 6 et 8". 1,75 à 2,25 pts			Estimation à 5" ou moins. 2,5 à 3 pts					

DANSE

Chorégraphie individuelle



EPREUVE : DANSE-Chorégraphie individuelle

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

ATTENDUS DE FIN DE LYCEE PROFESSIONNEL

- Accomplir une prestation animée d'une intention dans la perspective d'être jugé et/ou apprécié.
- Mobiliser des techniques de plus en plus complexes pour rendre plus fluide la prestation et pour l'enrichir de formes corporelles variées et maîtrisées.
- Composer et organiser dans le temps et l'espace le déroulement des moments forts et faibles de sa prestation pour se produire devant des spectateurs/juges.
- Se préparer et s'engager pour présenter une prestation optimale et sécurisée à une échéance donnée.

DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Le candidat présente une chorégraphie d'une durée de 1 minute 30 à 2 minutes 30.

1^{ère} phase :

Accueil des candidats (explication sur le déroulement et les modalités de l'épreuve).

2^{ème} phase : L'évaluation débute dès cet instant

Le candidat dispose d'un temps de préparation de 15 à 20 minutes.

Ce temps de préparation est observé par le jury, il fait partie de l'épreuve.

3^{ème} phase : La composition.

Le candidat présente sa composition chorégraphique comprise entre 1min 30 et 2min 30.

Un seul passage par candidat.

Le candidat fournit le support sonore, s'il en a un, de sa composition chorégraphique sous un format numérique MP3 ou sur clef USB, uniquement.

MODALITES DE L'EPREUVE

- L'épreuve se déroule dans un espace de 8m (en profondeur) x 10m (en largeur) matérialisé aux 4 coins (salle de danse ou gymnase).
- Le public est exclusivement constitué du jury et des autres candidats, le public extérieur n'est pas autorisé.
- La mise en place ou le retrait d'éléments de décor ou de scénographie apportés par le candidat ne doivent pas excéder 1 minute. Tout élément qui pourrait souiller ou endommager l'espace n'est pas autorisé.
- Le montage sonore prévu pour la composition doit être calé du début à la fin de la composition (durée entre 1'30 et 2'30 précisément), la durée du montage ne dépassera pas le temps imparti.
- Le silence est autorisé et sera utilisé si le montage sonore ne fonctionne pas.
- La clef USB doit contenir uniquement le morceau destiné à l'épreuve (une seule piste).
- Le téléphone portable comme support musical est strictement interdit

CONSIGNES ET REMARQUES IMPORTANTES

- Prendre le temps de lire attentivement la grille d'évaluation ci-dessous.
- Eviter l'absence de thème. Il est préconisé de préparer par écrit un document présentant le titre pour la chorégraphie et quelques mots sur ce que l'on souhaite exprimer.
- Une tenue en lien avec son thème est souhaitable, un costume qui puisse appuyer la chorégraphie.
- Pour le support sonore, éviter les musiques trop porteuses impliquant le mime des paroles.
- Eviter les reprises de clips vidéo.
- Si vous utilisez le silence, prévenir le jury avant la présentation de la composition.
- Une sauvegarde peut être effectuée sur un appareil personnel (type MP3), mais elle ne devra en aucun cas être le support principal. Le candidat devra de plus, se munir de son câble avec port USB ou prise jack.
- Si le candidat s'arrête dans sa chorégraphie, suite à un trou de mémoire, le jury encouragera ce dernier à poursuivre, un deuxième passage n'est pas autorisé (sauf cas exceptionnel estimé par le président de jury).

REPARTITION DES POINTS POUR L'ÉVALUATION

- ❖ L'engagement moteur au service d'une intention est noté sur 7 points.
- ❖ L'utilisation de techniques de plus en plus complexes pour enrichir sa motricité est notée sur 5 points.
- ❖ La composition, l'utilisation d'éléments scénographiques ainsi que l'organisation dans le temps et l'espace sont notées sur 5 points.
- ❖ La préparation et l'échauffement sont notés sur 3 points.

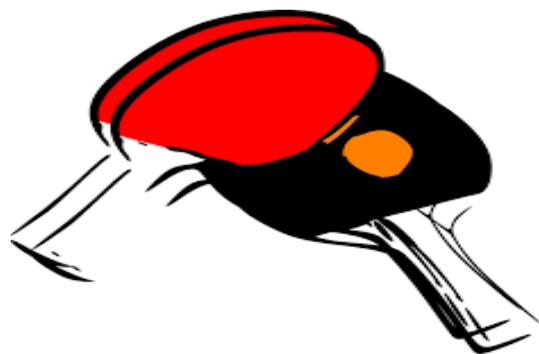


Bulletin officiel n° 39 du 17 octobre 2024

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 Accomplir une prestation animée d'une intention dans la perspective d'être jugé et/ou apprécié.	7	- La présence et la concentration sont faibles. - L'intention n'est pas lisible. 0 point 1 point	- La présence est intermittente. - L'intention est souvent exprimée de façon caricaturale (utilisation du mime ou de clichés). 1,5 points 3 points	- La présence est impliquée, la concentration visible. - L'intention se manifeste par un début de distanciation du réel. 3,5 points 5 points	- La présence est engagée. - L'intention se perçoit par l'utilisation de différents moyens d'évocation et de symbolisation. 5,5 points 7 points
AFLP 2 Mobiliser des techniques de plus en plus complexes pour rendre plus fluide la prestation et pour l'enrichir de formes corporelles variées et maîtrisées.	5	- Les formes corporelles produites sont simples. - La prestation est brouillonne. 0 point 0,5 point	- Les formes corporelles produites sont globales et souvent quotidiennes ou stéréotypées. - La prestation est organisée, mais parfois hésitante 1 point 2 points	- Les formes corporelles produites sont différenciées, mais pas toujours maîtrisées. - La prestation est fluide, mémorisée, en lien régulier avec le propos. 2,5 points 3,5 points	- Les formes corporelles sont complexes et maîtrisées. - La prestation est fluide et riche. Elle s'appuie sur une motricité expressive soutenant continuellement le propos. 4 points 5 points
AFLP 3 Composer et organiser dans le temps et l'espace le déroulement des moments forts et faibles de sa prestation pour se produire devant des spectateurs/juges.	5	- Les procédés mobilisés sont pauvres et/ou maladroits. - Les éléments scénographiques restent décoratifs. - L'espace n'est pas réfléchi au service de la prestation. 0 point 0,5 point	- Les procédés mobilisés sont ébauchés et repérables. - Les éléments scénographiques sont redondants, mais ne servent pas une intention claire. - L'espace est organisé. 1 point 2 points	- Les procédés mobilisés sont pertinents. - Les éléments scénographiques sont sélectionnés en fonction d'une intention lisible. - L'espace est construit au service de la prestation. 2,5 points 3,5 points	- Les procédés mobilisés sont affirmés et singuliers. - Les éléments scénographiques apparaissent créatifs. - L'espace est choisi et singulier. 4 points 5 points
AFLP 5 Se préparer et s'engager pour présenter une prestation optimale et sécurisée à une échéance donnée.	3	- Le candidat ne s'échauffe pas, ne repère pas l'espace scénique. 0 point 0,5 point	- Le candidat fait un échauffement général. Il n'ose pas répéter sa chorégraphie. 1 point	- Le candidat fait un échauffement général et spécifique. Il répète une fois sa chorégraphie dans l'espace scénique. 2 points	- Le candidat fait un échauffement général et spécifique. Il prend les repères spatiaux nécessaires. Il répète et s'attarde sur les moments clés de sa chorégraphie. 3 points

TENNIS DE TABLE

EN SIMPLE



EPREUVE : TENNIS DE TABLE EN SIMPLE

« Conduire un affrontement interindividuel pour gagner »

ATTENDUS DE FIN DE LYCEE PROFESSIONNEL

- Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.
- Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

DESCRIPTION DE L'EPREUVE

Les candidats sont regroupés en poule mixte ou par sexe, de 3 à 4 joueurs de niveau homogène.

Dans chaque poule, le candidat dispute au moins deux matchs contre des adversaires différents de niveau proche.

Une rencontre se joue en 2 sets de 11 points arbitrés par un joueur de la poule.

Les règles essentielles sont celles du tennis de table.

1^{ère} phase :

Accueil des candidats (explication sur le déroulement, les modalités de l'épreuve, rappel sur le règlement du tennis de table).

2^{ème} phase : Echauffement, ce temps est observé et évalué par le jury

Echauffement libre.

Poursuite de l'échauffement sous forme de « montées-descentes » dont l'organisation est laissée à la liberté des présidents de l'activité. Elle a pour but de classer les candidats par niveau de jeu. A tout moment, les membres du jury peuvent intervenir et changer les candidats de terrain.

3^{ème} phase : Matches

A l'issue de la phase montante, descendante, les jurys placent les candidats par poules de 3 ou 4 selon les niveaux constatés.

Chaque candidat réalise alors 2 rencontres avec deux adversaires différents de niveau proche.

Entre chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Dans le cas de poules mixtes, les évaluateurs prendront en compte les différences garçons/filles pour apprécier la vitesse des balles et les déplacements.

MODALITES DE L'EPREUVE

L'épreuve se déroule dans un gymnase.

Une tenue adaptée est exigée. (Chaussures de sport lacées et vêtements adaptés).

Le candidat peut apporter sa raquette personnelle réglementaire.

REPARTITION DES POINTS POUR L'ÉVALUATION

- ❖ Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point est noté sur 7 points.
- ❖ Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force est noté sur 5 points.
- ❖ Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu est noté sur 5 points.
- ❖ Se préparer physiquement est noté sur 3 points.



Bulletin officiel n° 39 du 17 octobre 2024

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	7	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire. 0 – 1 point	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. 1,5 – 3 points	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 – 5 points	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux ou trois éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. 5,5 – 7 points
AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	5	Le candidat n'a pas de coup préférentiel efficace. De nombreuses fautes en coup droit et en revers sont réalisées. Son service est une simple mise en jeu. Il n'y a peu voire pas de déplacements. 0 – 0,5 point	Le candidat utilise efficacement un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Son service perturbe l'attaque adverse. Ses déplacements sont réactifs et en retard. 1 – 2 points	Le candidat utilise efficacement plusieurs coups préférentiels d'attaque ou de défense. Ses services sont variés (différents placements, vitesses ou effets). Ses déplacements sont adaptés à la trajectoire de balle reçue. 2,5 – 3,5 points	Le candidat démontre une efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et liftés). Son service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) Ses déplacements sont variés. Il se replace. 4 – 5 points
AFLP 4 Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	5	Le candidat présente de fréquents mouvements d'humeur au cours de la rencontre. Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score. 0 – 0,5 point	Le candidat présente quelques mouvements d'humeur au cours de la rencontre. Il arbitre avec sérieux, mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple). 1 – 2 points	Le candidat est respectueux de son adversaire, de lui-même, du matériel, de l'arbitre... Tout au long de la rencontre. Il arbitre sans erreur et sans hésitation. 2,5 – 3,5 points	Le candidat s'engage de manière optimale tout au long de la rencontre, quels que soient le score et les situations. Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant, au besoin, les règles). 4 – 5 points
AFLP 5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	3	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux. 0 – 0,5 point	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète. 1 point	Le candidat s'échauffe avec sérieux. 2 points	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés). 3 points

© Ministère de l'Éducation nationale - education.gouv.fr