



ÉPREUVES D'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Examen ponctuel terminal du baccalauréat professionnel

SESSION 2023

RECTORAT DE BORDEAUX
5, rue Joseph de Carayon Latour CS 81499 33060 BORDEAUX Cedex
Tel : 05 57 57 38 19 Fax : 05 57 57 39 77

Les épreuves dont la définition et les modalités d'évaluation sont arrêtées ici pour l'examen ponctuel terminal concernent :

« 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 des centres d'apprentis non habilités, les candidats sportifs de haut niveau ne pouvant pas passer les épreuves de CCF, les candidats relevant de handicap ou présentant une inaptitude partielle, aptes à subir l'épreuve mais dont les conditions de scolarisation n'ont pu permettre la mise en œuvre du contrôle en cours de formation.

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. »

**EPS - Examen terminal -
Baccalauréat Professionnel**

☞ Les candidats choisissent **deux** activités parmi :
(Bulletin officiel n° 4 du 28-1-2021)

Liste des activités proposées pour l'examen ponctuel terminal

APSA N° 1 :	DEMI-FOND
APSA N° 2 :	DANSE
APSA N° 3 :	TENNIS DE TABLE

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

☞ CANDIDATS DECLARES INAPTES PARTIELS OU HANDICAPES PHYSIQUES :

☞ Les candidats reconnus inaptes partiels ou handicapés physiques et classés dans un groupe de handicap par l'autorité médicale scolaire sont évalués sur une épreuve adaptée.

☞ Ces candidats choisiront **une épreuve** parmi celles proposées ci-dessus, dès lors que leur degré d'inaptitude ou de handicap le permet.

DESCRIPTIF DES ÉPREUVES

Demi-fond

Danse

Tennis de Table

**DEMI-FOND
(CHAMP D'APPRENTISSAGE N°1)**

PRINCIPES DE PASSATION DE L'ÉPREUVE :

- ☞ Le candidat réalise un 800 m chronométré à la seconde par un enseignant. La course se réalise en peloton.
- ☞ Un espace est dédié à l'échauffement pendant une durée de quinze à vingt minutes avant l'épreuve. Ce temps d'échauffement est évalué par le jury.
- ☞ À l'appel le candidat indique au jury un temps de référence pour constituer les séries.
- ☞ À l'issue de sa course, le candidat estime son temps à la seconde.
- ☞ La course se réalise sans montre ni chronomètre, mais un temps de passage est donné par le jury à 400m.

ÉLÉMENTS ÉVALUÉS :

- AFLP 1 : Produire et répartir lucidement ses efforts en mobilisant de façon optimale ses ressources pour gagner ou battre un record.
- AFLP 2 : Connaître et mobiliser les techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible.
- AFLP 5 : Assurer la prise en charge de sa préparation, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible.
- AFLP 6 : Connaître son niveau pour établir un projet de performance située culturellement.

Règlement : 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.

Le tableau ci-après récapitule l'ensemble des modalités :

AFLP évalués	Pts	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
AFLP 1 Produire et répartir incidemment ses efforts en mobilisant de façon optimale ses ressources pour gagner ou battre un record.	8	0,25	4'39	3'48	2	4'18	3'29	4	3'54	3'03	6	3'30	2'48
		0,5	4'36	3'45	2,25	4'15	3'26	4,25	3'51	3'02	6,25	3'27	2'46
		0,75	4'33	3'44	2,5	4'12	3'23	4,5	3'48	3'00	6,5	3'25	2'44
		1	4'30	3'41	2,75	4'09	3'20	4,75	3'45	2'58	7	3'21	2'40
		1,25	4'27	3'38	3	4'06	3'17	5	3'42	2'56	7,25	3'19	2'38
		1,5	4'24	3'35	3,25	4'03	3'14	5,25	3'39	2'54	7,5	3'17	2'36
		1,75	4'21	3'32	3,5	4'00	3'11	5,5	3'36	2'52	7,75	3'15	2'33
		2	4'18	3'29	3,75	3'57	3'08	5,75	3'33	2'50	8	3'13	2'30
AFLP 2 Connaître et mobiliser les techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible.	6	Motricité inappropriée -Appuis frustes -Foules heurtées. -Manque de tonicité générale. -Action des bras inexistante ou qui parasite la foulée -Gestion énergétique inadaptée à la distance 0 point ————— 1 point			Motricité peu efficace -Appuis avec écrasement visible -Foulée sans amplitude. -Manque de gainage, buste penché vers l'avant. -Action des bras mal contrôlée. -Gestion énergétique très irrégulière (accélérations inopportunes) 1,5 point ————— 2,5 points			Motricité efficace -Appuis tonics, genoux hauts -Foules recherchant le cycle avant. -Gainage, buste droit -Action des bras dans le sens du déplacement, épaules hautes souvent contractées -Gestion énergétique basée sur une répartition homogène 3 points ————— 4,5 points			Motricité efficiente -Appuis dynamiques sans dégradation -Foules en cycle avant. -Ceintures gainées, solidaires et relâchement du haut du corps -Action des bras qui aide l'allègement puis le renforcement de l'appui -Gestion énergétique tenant compte des adversaires et d'une course en peloton (accélérations opportunes) 5 points ————— 6 points		
AFLP 5 Assurer la prise en charge de sa préparation, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible.	3	Le candidat assure difficilement sa préparation qui reste incomplets. 0 point ————— 0,5 point			Le candidat assure sa préparation à l'effort, mais de façon approximative. 1 point			Le candidat organise sa préparation en différentes étapes suffisamment longues et efficaces. 2 points			Le candidat construit et mène un échauffement, complet, progressif et adapté pour être performant. 3 points		
AFLP 6 Connaître son niveau pour établir un projet de performance situé culturellement.	3	Estimation à + ou - 8'' 0 point ————— 0,5 point			Estimation à + ou - 6'' 1 point			Estimation à + ou -4'' 2 points			Estimation à + ou - 2'' 3 points		

DANSE (CHAMP D'APPRENTISSAGE N°3)

PRINCIPES DE PASSATION DE L'ÉPREUVE :

- ☞ Le candidat présente une chorégraphie d'une durée de 1'30 à 2'30 dans un espace scénique dont les dimensions auront été communiquées au préalable par le jury.
- ☞ Il dispose d'un temps de préparation de 15 à 20 minutes. Ce temps d'échauffement et de préparation est observé par le jury. Il fait partie de l'épreuve.
- ☞ Le candidat fournit le support sonore, s'il existe, sous forme numérique (CD ou clé USB) et dont la durée de montage ne dépassera pas le temps imparti.

ÉLÉMENTS ÉVALUÉS :

- AFLP 1 : Accomplir une prestation animée d'une intention dans la perspective d'être jugé et/ou apprécié.
- 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.
- 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.
- AFLP 5 : Se préparer et s'engager pour présenter une prestation optimale et sécurisée à une échéance donnée.

Le tableau ci-après récapitule l'ensemble des modalités :

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 points3 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 points3,5 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 (CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4)

PRINCIPES DE PASSATION 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.
- ☞ Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins quinze 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.
- ☞ Pour les AFLP « Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point » et « 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. », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

ÉLÉMENTS ÉVALUÉS :

- AFLP 1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- 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.
- 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.
- AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

Le tableau ci-après récapitule l'ensemble des modalités :

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 pts	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