

MINISTÈRE DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE ET SOLIDAIRE

*Inspection générale des affaires maritimes
Unité des concours et examens maritimes*

Nantes, lundi 25 mars 2019

Nos réf : 204/2019/UCEM

Affaire suivie par : Laurent GALY
Laurent.galy@developpement-durable.gouv.fr
Tel 09 70 00 04 45

Objet : organisation des épreuves facultatives EPS FI.

Destinataires in fine

Références :
note IGEM N° 076/2018/IGEM du 22 février 2018 -
Circulaire n° 2018-029 du 26-2-2018 MEN - DGESCO A2-3

Note précisant l'organisation des épreuves facultatives d'éducation physique et sportives des examens du baccalauréat professionnel du champ des métiers de la mer

Les épreuves facultatives ponctuelles d'EPS doivent se dérouler conformément à la note IGEM n° 076/2018/IGEM du 22 février 2018.

Cette note prévoit pour les élèves inscrits aux examens maritimes l'inscription à l'une des 3 épreuves facultatives (judo, natation de distance, tennis) issues de la liste nationale de l'Éducation Nationale à l'exclusion de toute autre épreuve.

Les épreuves doivent se dérouler sur des sites adaptés et les candidats doivent porter les équipements nécessaires à la pratique de leur sport en toute sécurité et conforme aux usages.

1. Sportif de haut niveau (SHN) ou sportif de haut niveau du sport scolaire (SHNS)

Ces candidats peuvent bénéficier de modalités adaptées. La partie d'épreuve réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points. La partie entretien est notée sur 4 points et atteste des connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique.

En cas d'absence à la partie entretien de l'évaluation de l'enseignement facultatif, le candidat sportif de haut niveau ou de haut niveau du sport scolaire se verra attribuer la note « zéro » à l'ensemble de l'épreuve, sauf cas de force majeure dûment constatée.

2. Autres candidats

Ces épreuves bien qu'ouvertes à tous les candidats s'adressent à des candidats qui, s'ils veulent obtenir des notes supérieures à la moyenne, doivent avoir une pratique régulière de l'activité en club et en compétition plutôt qu'en loisirs.

Les barèmes utilisés lors de ces épreuves correspondent au niveau 5 tel que défini par le BO EN n°9 du 1^{er} mars 2018.

L'organisation de ces épreuves est du ressort de la DIRM, DM ou du service des affaires maritimes concernés. Les conditions dans lesquelles ces épreuves doivent se dérouler sont définies par les fiches jointes en annexe.

3. Report des notes

Les notes devront être reportées sur l'application méridienne par le responsable du centre d'examen avant le 03 juin 2019.

Le responsable de l'évaluation devra faire parvenir à l'UCEM (sous format électronique) :

- l'attestation permettant de vérifier l'appartenance du candidat au public désigné (SHN ou SHNS) ;
- les grilles d'évaluation renseignées et signées correspondantes.

Les documents nécessaires à ces évaluations sont disponibles sur le site de l'UCEM (www.ucem-nantes.fr) et en annexe au présent document.

Le Professeur en chef de 1^{re} classe
de l'enseignement maritime
Laurent GALY
Unité des concours et examens maritimes



Destinataires : DIRM MEMN – DIRM NAMO – DIRM SA – DIRM MED – DM Guadeloupe – DM Martinique – DM SOI

Copies : IGEM – GM – Tous centres d'examens FI - Chrono

Annexe : voir pages suivantes.

Baccalauréats professionnels du champ des métiers de la mer

ÉPREUVE FACULTATIVE ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Épreuve spécifique « Sportifs de haut niveau » ou « Sportifs de haut niveau du sport scolaire »

Feuille de notation

Nom prénom	A : analyse de la pratique personnelle (/3)	B : analyse culturelle (/1)	Total 1 = A + B (/ 4)	Total = Total 1 + 16 (/ 20)

Établissement :

Formation :

Lieu :

Date :

Évaluateurs 1

Nom prénom

Signature

Option facultative ponctuelle EPS : épreuve spécifique « Sportifs de haut niveau » « sportifs de haut niveau du sport scolaire »

Le premier champ de questionnement (parcours sportif) permet au jury de choisir quels autres champs seront questionnés, les champs grisés sont incontournables et au moins 3 champs différents sont visités.

1. Analyse par le candidat de sa pratique		
	Domaine de l'engagement associatif scolaire (jeunes officiels niveau national UNSS - UGSEL)	Domaine de la pratique sportive (podium UNSS - UGSEL, SHN, partenaires, centre de formation)
Le parcours sportif	<ul style="list-style-type: none"> • Quel niveau de pratique actuel ? • Quels cursus et quelles structures de formation ? • Pourquoi ce parcours ? Quelles motivations ? 	
La préparation physique du candidat et ses échéances sportives		<ul style="list-style-type: none"> • Connaissances des qualités physiques essentielles dans l'activité du candidat. • Comment développer ces qualités. • Quels tests physiques en rapport avec l'évaluation des différentes qualités physiques. • Connaissance des différents muscles sollicités et des méthodes de musculation en lien avec l'activité. • Les filières énergétiques utilisées dans l'activité.
La préparation mentale	<ul style="list-style-type: none"> • La concentration, la gestion du stress, la pression de l'évènement ? • Analyse de l'échec et de la réussite à l'entraînement, en compétition, en qualité de juge et/ou d'arbitre ? 	
La gestion de sa santé	<ul style="list-style-type: none"> • Principes et gestion de l'échauffement. • Hygiène de vie et performance. • Les dérives possibles liées à une pratique de haut niveau ? (dopage, triche, corruption, violence...) 	
L'investissement personnel du candidat	<ul style="list-style-type: none"> • Réflexion sur la reconversion • L'investissement du candidat hors de sa pratique habituelle ? (initiateur, entraîneur ou juge et arbitre) 	
2. Connaissance culturelle de l'activité		
Les connaissances institutionnelles	<ul style="list-style-type: none"> • Quels sont les objectifs de l'AS et de l'UNSS ? • Comment fonctionne une AS ? L'UNSS ? • Quelles différences existe-t-il entre un jeune officiel UNSS et un officiel fédéral ? (formation et suivi de formation ?) 	<ul style="list-style-type: none"> • Regard historique sur son activité et son évolution (règlement, matériel) • Fonctionnement d'un club, d'une fédération ?
Les connaissances culturelles	<ul style="list-style-type: none"> • Élargissement à des thèmes plus vastes sur le sport en général : sport et médiatisation, sport professionnel, sport amateur... 	

Grille d'évaluation

Analyse de sa pratique personnelle /3pt	1 pt	Quelques connaissances théoriques mais juxtaposées et superficielles. Les mises en relation sont peu nombreuses. Le candidat est « passif » lors de son entretien.
	2 pt	De bonnes connaissances théoriques. Des mises en relation intéressantes entre les différents champs de questionnement.
	3 pt	De bonnes connaissances théoriques. Une bonne argumentation et une mise en relation de plusieurs champs de réflexion. Fait preuve d'engagement et d'ouverture d'esprit. Paraît autonome dans la gestion de sa pratique.
Analyse culturelle /1pt	0 pt	Pas de connaissances culturelles. Pas de réflexion sur son action et la place de sa pratique.
	1 pt	Des connaissances élargies et une bonne réflexion sur son action et la place de sa pratique.

Baccalauréats professionnels du champ des métiers de la mer

ÉPREUVE FACULTATIVE ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

GRILLE D'ÉVALUATION « JUDO »

Nom prénom	Efficacité (/6)	Rapport d'opposition (/4)	Gain du combats (/3)	Arbitrage (/3)	Entretien (/4)	Total (/ 20)

Deux évaluateurs minimum.

Établissement :

Formation :

Lieu :

Date :

Responsable évaluation

Nom prénom

Signature

Évaluateurs 2

Nom prénom

Signature

Judo		PRINCIPE D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
Compétences attendues NIVEAU 5 Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori		Chaque protagoniste réalise au minimum 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.		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5		
6/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/ dominé : <ul style="list-style-type: none"> préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement. technique d'attaque et de défense 	De 0 à 2 points Attaque : 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'Uke. La liaison debout-sol est réalisée, elle permet la continuité de contrôle dans le travail au sol. Défense : 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.	De 2,5 à 4 points Attaque : 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 choisis en fonction de la réaction de Uke. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant de varier les formes de contrôles, de retournements et d'immobilisations. Défense : 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 Tori ou de fuir de façon organisée pour reprendre rapidement le combat debout.	De 4,5 à 6 points Attaque : les saisies, déplacements et postures permettent à l'attaquant de provoquer et d'exploiter les réactions de Uke 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 Uke. Défense : 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.
		7/20	Rapport d'opposition (4 points) Le combattant gère les caractéristiques de l'adversaire	De 0 à 1 point : utilise Le combattant élabore une stratégie reposant sur quelques caractéristiques morphologiques simples de son adversaire
	Gain du combat 3 points	Pas de victoire = 0 - 1 victoire = 1 point - 2 victoires = 2 points - 3 victoires = 3 points		
3/20	Arbitrage	De 0 à 1 point : sécuritaire L'arbitre gère le combat. Il annonce les pénalités pour les situations dangereuses. Il est entendu de tous et maîtrise la gestuelle.	De 1,5 à 2 points : Compétent 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.	De 2,5 à 3 points : expert 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.
Entretien sur 4 points : Analyse pratique sur 1 point - Connaissances scientifiques sur 1 point - Connaissances techniques sur 1 point - Connaissances réglementaires sur 1 point				

Baccalauréats professionnels du champ des métiers de la mer

ÉPREUVE FACULTATIVE ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

GRILLE D'ÉVALUATION «NATATION»

Nom prénom	A : temps (/14)	B : gestion de l'effort (/3)	C : écart entre les temps extrêmes (/3)	D = $0.8 * (A+B+C)$ (/16)	E : entretien (/4)	Total = D + E (/ 20)

Deux évaluateurs minimum.

Établissement :

Formation :

Lieu :

Date :

Responsable évaluation

Nom prénom

Signature

Évaluateurs 2

Nom prénom

Signature

NATATION DE DISTANCE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE								
Compétence attendue		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. La prestation est considérée comme réglementaire si la nage est effectuée comme suit :								
Niveau 5 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.		<ul style="list-style-type: none"> • action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements » ; • phases d'immersion du visage plus longues que les phases d'émersion. 								
Pts à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5								
14/20	Temps réalisé sur l'intégralité du parcours.	Note	Filles	Garçons	Note	Filles	Garçons	Note	Filles	Garçons
		1	19'00	17'00	5.5	16'32	14'49	10	14'32	13'10
		1.5	18'40	16'41	6	16'16	14'36	10.5	14'20	13'00
		2	18'24	16'26	6.5	16'00	14'23	11	14'08	12'50
		2.5	18'08	16'11	7	15'44	14'10	11.5	13'56	12'40
		3	17'52	15'56	7.5	15'32	14'00	12	13'44	12'30
		3.5	17'36	15'41	8	15'20	13'50	12.5	13'32	12'20
		4	17'20	15'28	8.5	15'08	13'40	13	13'30	12'10
		4.5	17'04	15'15	9	14'56	13'30	13.5	13'08	11'50
5	16'48	15'02	9.5	14'44	13'20	14	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)										
06/20	Gestion de l'effort Temps réalisé sur la dernière tranche de 100 m	Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est supérieur ou égal à celui d'au moins une des deuxièmes à septièmes tranches			Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est strictement inférieur à celui de chacune des deuxièmes à septièmes tranches					
	Écart entre les temps extrêmes réalisés par tranche de 100 m à l'exception de la première et de la dernière	Supérieur à 13 secondes : 0 point De 11 à 13 secondes : 0,5 point De 9 à 10 secondes : 1 point			De 7 à 8 secondes : 1,5 point De 5 à 6 secondes : 2 points			De 0 à 4 secondes : 3 points		
La note de la prestation physique est ramenée sur 16 points. L'entretien est noté sur 4 points. Les deux notes cumulées permettent d'obtenir une note sur 20										
4/20	Entretien	Analyse incohérente de sa course. Réponses évasives ou discours narratif. Un des quatre champs est sans réponse.			Analyse le résultat de sa prestation. Description technique des nages mais sans mise en relation avec des principes d'efficacité.			Analyse pertinente de sa course permettant des propositions d'amélioration dans les différents champs abordés.		

Baccalauréats professionnels du champ des métiers de la mer

ÉPREUVE FACULTATIVE
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
Feuille de notation

GRILLE D'ÉVALUATION « TENNIS »

Nom prénom	Arbitrage	Échauffement	NC à 30/3	30/2 à 30/1	30 à 15/3	15/2 à 15	5/6 et plus	Service	Vitesse et changement de rythme	Variété frappe, effets	Espace de jeu utilisé	Déplacement et replacement	Entretien analyse de jeu	Connaissance des 3 champs	Note finale / 20

Deux évaluateurs minimum.

Établissement :
Formation :
Lieu :
Date :

Responsable évaluation
Nom prénom
Signature

Évaluateurs 2
Nom prénom
Signature

TENNIS		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE							
Compétences attendues NIVEAU 5 Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups...) face à un adversaire identifié.		Les candidats jouent 2 matchs dans leur fourchette de classement et peuvent avoir à jouer un mini match supplémentaire, sur demande du jury, afin d'affiner la note. Si un joueur se blesse avant la fin de l'épreuve, le nombre de points obtenus sur 4 points pour « gain des rencontres » sera au prorata du nombre de matchs joués. Match en 1 manche de 4 jeux gagnants, avec jeu décisif de 5 points secs à 3 jeux partout, avec application de la règle du « no ad »							
Pts à Affecter	Éléments à évaluer	Degré d'acquisition du niveau 5							
2/20	Arbitrage	0 point Insuffisant Hésitation sur règlement		0,5 point Partiel Règlement connu mais manque d'autorité /clarté		1 point Bon Bonne maîtrise du match			
	Échauffement	0 point Insuffisant Trop court ou trop général		0,5 point Partiel Manque certains aspects spécifiques au tennis (service, volée, coup droit, revers)		1 point Bon Échauffement type pré-match			
Gain des rencontres 4/20	NC à 30/3	0 point pour 0 gagné		0,5 point pour 1 match gagné		1 point pour 2 matchs gagnés			
	30/2 à 30/1	1 point pour 0 gagné		1,5 point pour 1 gagné		2 points pour 2 gagnés			
	30 à 15/3	2 points pour 0 gagné		2,5 points pour 1 gagné		3 points pour 2 gagnés			
	15/2 à 15	2,5 points pour 0 gagné		3 points pour 1 gagné		3,5 points pour 2 gagnés			
	5/6 et plus	3,5 points pour 0 gagné		3,75 points pour 1 gagné		4 points pour 2 gagnés			
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique	0.5 point		1 point		1.5 point		2 points	
	Service 2 points	1 ^{re} et 2 ^e balle explosive ou mise en jeu favorable au receveur		1 ^{re} balle explosive et 2 ^e balle sécurisée		Différenciation 1 ^{re} et 2 ^e balle avec variation vitesse ou direction		Variation des effets au service (1 ^{re} et 2 ^e balle)	
	Vitesse et changement de rythme 2 points	Prise de balle tardive avec déséquilibre arrière sur la frappe. Subit le rythme adverse		Jeu uniforme : Peu de capacité à changer de rythme		Capable de changer de rythme sur balle favorable		Accélération du jeu de façon maîtrisée, grâce à prise de balle tôt et accélération tête de raquette	
	Variété frappe, effets 2 points	Un seul effet utilisé de façon occasionnelle		Un effet préférentiel maîtrisé et efficace		Deux effets maîtrisés dont un mieux exploité pour gagner l'échange		Tous les effets maîtrisés et efficaces dans la gestion du rapport de force	
	Espace de jeu utilisé 2 points	Jeu axial avec manque de longueur de balle		Jeu dans toute la largeur avec surtout des balles longues		Jeu dans toute la largeur avec début de variation profondeur		Totalité du ½ terrain adverse exploité	
	Déplacements et repositions 2 points	Lents ou en réaction		Pas suffisamment anticipés ou rapides. D'où retard sur prise d'initiative adverse		Anticipés, mais surtout efficaces sur un axe préférentiel (avant/arrière ou latéral)		Anticipés, rapides et efficaces toutes directions	
4/20	Entretien analyse de jeu	Quelques vagues éléments d'observations sur les deux protagonistes		Identifie clairement les points forts/faibles d'un des deux protagonistes		Bonne analyse de jeu des deux protagonistes mais projet tactique inadapté ou Projet de jeu basique mais efficace, centré essentiellement sur les forces/faiblesses d'un seul des deux joueurs.		Met en relation ses observations (pts forts/faibles) avec un projet de jeu cohérent au vu du rapport de force établi	
	Connaissances trois champs Réglementaires Techniques Scientifiques	Connaissances réglementaires non maîtrisées ou vagues Connaissances trop floues		Un des trois champs de connaissance bien maîtrisés (celui du règlement)		Deux des trois champs de connaissance bien maîtrisés		Trois des trois champs de connaissance bien maîtrisés	