

Compétences propres 2 - CP2

ESCALADE		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue											
<p>Niveau 4 Conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction, pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 6. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.</p>		<p>Le dispositif comprend des voies de niveau 3c à 6a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont en place. Le candidat choisit son niveau de difficulté pour grimper en tête 1 voie plus ou moins connue tirée au sort parmi deux voies possibles de même cotation. L'épreuve consiste à se préparer, s'équiper puis grimper dans un temps maximum de 8 minutes. L'épreuve est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper du partenaire. À la première chute, le candidat peut reprendre sa progression à l'endroit de la chute. À la seconde chute, l'épreuve s'arrête. L'épreuve s'arrête également si le candidat effectue une erreur de mousquetonnage non corrigée immédiatement (mousquetonnage à l'envers ou yo-yo) ou ne mousquetonne pas tous les points. Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve (dépassement du temps, chutes, erreur de mousquetonnage non corrigée), pour la partie « cotation de l'itinéraire », le candidat marque des points en fonction de la hauteur de voie gravie et les points accordés seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus pour le niveau de difficulté tenté.</p>									
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis		Degrés d'acquisition du niveau 4							
10/20	Cotation de l'itinéraire choisi.	Points attribués en fonction de la cotation de la voie									
		Cotation		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a
		Garçons	En tête	3,5	4,5	5,5	6	7	8	9	10
		Filles	En tête	4	5,5	6	7	8	9	10	
04/20	Évolution du grimpeur dans sa voie	Progression sans relâchement avec un centre de gravité qui reste entre les appuis.		Progression d'intensité variée avec un centre de gravité majoritairement à la verticale de l'appui.			Progression fluide avec un centre de gravité qui peut dépasser la verticale des appuis. Les lignes d'action (dissociation main/pied) sont privilégiées.				
		0 point		2 points			3 points			4 points	
03/20	Coordination de l'action grimper/s'assurer.	Erreur de mousquetonnage (yo-yo).	Erreur de mousquetonnage corrigée immédiatement et/ou redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité.		Mousquetonnage hésitant mais correct et/ou redescente en acceptant d'éloigner le buste de la paroi.			Mousquetonnage intégré dans la progression (rapidité, économie) et redescente régulière et fluide (espace arrière construit).			
		0 point	1 point		2 points			3 points			
03/20	Coordination des actions assureur/grimpeur.	Assure mais donne et reprend le mou avec retard.			Assure en contrôlant la tension de la corde. Assure sans décalage avec la progression du grimpeur.			Donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur.			
		0 point			1 point		2 points			3 points	

ESCALADE		Principes d'élaboration de l'épreuve										
Compétence attendue		Le dispositif comprend des voies de niveau 4c à 7a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont à poser par le grimpeur. Le candidat réalise un enchaînement de deux voies différentes (en 45' maximum) plus ou moins connues et tirées au sort dans le(s) niveau(x) de cotation choisi(s). 10 minutes de récupération sont autorisées entre les 2 ascensions. La note finale résulte de la moyenne des notes obtenues sur les deux voies. Avant le départ, sur une portion de voie désignée par l'enseignant (entre deux points d'assurage), le candidat décrit la succession de pas qu'il pense effectuer pour franchir cette zone. En cas de 1ère chute ou de repos artificiel, le candidat peut reprendre sa progression à la dernière dégaine posée. À la seconde chute, l'épreuve s'arrête. L'épreuve s'arrête également si le candidat effectue une erreur de mousquetonnage non corrigée immédiatement ou ne mousquetonne pas tous les points. Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve, pour la partie « cotation de l'itinéraire », le candidat marque les points en fonction de la hauteur de voie gravie et les points accordés seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus pour le niveau de difficulté tenté. Sur au moins une voie, le candidat effectuera la pose d'une moulinette (manœuvre de maillon rapide) ou la descente en rappel (rappel auto-assuré).										
Niveau 5 Prévoir et conduire son déplacement de manière fluide et lucide selon des itinéraires variés en direction et en volume pour grimper en tête des voies de difficulté proche de 6 ou plus... Assurer avec anticipation sa sécurité et celle d'autrui.												
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5										
11/20	Cotation de l'itinéraire choisi	Points attribués en fonction de la cotation de la voie-										
		Cotation		4c	5a	5b	5c	6a	6b	6c	7a	
		Garçons	En tête	0,5	1	2	3	5	7	9	11	
		Filles	En tête	1	2	3	5	7	9	11		
03/20	Coordination de l'action grimper/s'assurer	Erreur de mousquetonnage	Pose hésitante des dégaines ou de la moulinette. Mousquetonnage sans erreur.	Pose des dégaines sans erreur. Mousquetonnage intégré dans la progression. Vachage et pose d'une moulinette sans erreur.				Manipulations assurées. Pose d'un rappel auto-assuré.				
		0 point	1 point	2 points				3 points				
02/20	Coordonnations des actions assureur/grimpeur.	Assurage sécuritaire			Assurage fluide. Communication claire. Début d'anticipation et d'amorti de la chute du grimpeur.			Cohésion du binôme. Amorti assuré de la chute				
		0,5 point			1 point			2 points				
04/20	Lecture anticipée de la voie	Non-réalisation du pas prévu ou tentatives multiples. Rythme séquentiel et « haché ».			Hésitations mais réalisation des pas prévus dans le passage annoncé. Rythme inadapté.			Les pas sont réalisés comme prévu dans un rythme approprié et avec aisance.				
		0 point			1 point			2 points		3 points		4 points

COURSE D'ORIENTATION		Principes d'élaboration de l'épreuve														
Compétence attendue		Le candidat doit réaliser un parcours de son choix, composé de 8 postes minimum pour les garçons et 7 pour les filles, dans un temps limité de 30 ou 35 minutes, selon la difficulté du terrain : prévoir une superficie du réseau d'environ 1 km ² , pour un circuit d'environ 2,5 km. 16 à 24 postes (balises ou piquets permanents avec pinces) sont placés sur des éléments caractéristiques et dans un milieu boisé ou semi-boisé partiellement connu. De 10 à 14 balises sont de niveau 2 et de 6 à 10 balises de niveau 3. La validation d'un poste de niveau 2 rapporte 2 points, celle de niveau 3 rapporte 3 points dans le barème ci-dessous. Le jour de l'épreuve, l'emplacement des postes et, si possible, la zone d'évolution sont différents de ceux utilisés pendant la période de formation. Le code d'identification de la balise ou du piquet est identique à celui du poste précisé sur la carte mère (les balises de niveau 2 et 3 sont clairement identifiées sur la carte mère). Pendant 5 minutes le candidat devra choisir son contrat de 7 (F) ou 8 (G) postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre. À l'issue de ces 5 minutes, l'enseignant valide le choix du coureur. Lors de sa course, le candidat pourra poinçonner des postes supplémentaires en dehors de ceux choisis au départ. Au retour, toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes poinçonnés. Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre. Pour un dépassement de temps au-delà de 10 minutes, la note d'efficacité du déplacement sera obligatoirement inférieure à la moitié des points correspondant au nombre de balises trouvées.														
Niveau 4 Prévoir son itinéraire, conduire et adapter son déplacement en milieu boisé et partiellement connu, en utilisant des lignes de niveau 1 et 2 (sentier, fossé, ...) en gérant ses ressources pour réaliser la meilleure performance, dans le respect des règles de sécurité.																
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis						Degrés d'acquisition du niveau 4								
10/20	Efficacité du déplacement (nombre de balises de niv. 2 à 2 pts) + (nombre de balise de niv. 3 à 3 pts)	Garçons	0	2 à 4	5 à 7	8 à 11	12 à 15	16, 17	18, 19	20, 21	22, 23	24, 25	26,27 28	29,30 31	32,33 34	35 ou +
		Filles	0	2	3 à 5	6 à 8	9 à 13	14	15, 16	17, 18	19, 20	21, 22	23, 24	25, 26	27, 28	29 ou +
		Points	0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts	6,5 pts	7 pts	7,5 pts	8 pts	9pts	10 pts
04/20	Gestion du temps	Retard de 4 à 10'	Retard de 3' à 3'59''		Retard de 2' à 2'59''		Retard de 0 à 1'59''		Retour dans le temps imparti (avec au moins une balise trouvée)							
		0 pt	1 pt		1,5 pt		2 pts		4 pts							
06/20	Anticipation du parcours et prise de risque	Nombre de postes validés sur les 8 prévus (contrat)							Le contrat est validé (8 postes). Nombre de postes de niveau 3 dans le contrat							
		G	1	2	3	4	5	6	7	8 dont 0	8 dont 1	8 dont 2	8 dont 3	8 dont 4	8 dont 5 et +	
			0 pt	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	5 pts	
		F	0	1	2	3	4	5	6	7 dont 0	7 dont 1	7 dont 2	7 dont 3	7 dont 4	7 dont 5 et +	

Exemples de calcul:

L'élève A (garçon) rentre à l'heure et valide 2 balises de niveau 3 et 4 balises de niveau 2. Ces balises font partie de son contrat. Il obtient : 4pts+4pts+2.5 pts= 10.5/20.

L'élève B (garçon) rentre 2' en retard et poinçonne les 8 balises prévues dont 3 de niveau 3, plus 2 supplémentaires. Au total, il valide 6 balises de niveau 2 et 4 balises de niveau 3. Il obtient : 7pts+1.5pt+5pts=13,5/20

Commentaires :

Des adaptations de temps de course à hauteur de 10 % peuvent s'appliquer lors de mauvaises conditions météo (terrain gras, pluie, froid, vent fort, etc.)

Les balises de niveau 1 se situent sur des éléments caractéristiques le long de lignes directrices (chemin, sentier, clôture, limite de végétation précise).

Les balises de niveau 2 nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 1 (route, chemin, sentier, grillage, etc.) pour leur recherche mais restent proches de ces lignes.

Les balises de niveau 3 sont éloignées des lignes directrices ou de lignes d'arrêt possibles et nécessitent une lecture fine de la carte.

Les contraintes de sécurité nécessitent de choisir des dispositifs particuliers notamment dans les domaines suivants : conception du dispositif (départ et arrivée le plus au centre, favoriser les passages proches de la zone centrale, limiter l'espace d'évolution, avoir des lignes d'arrêt visibles par les élèves, etc.).

COURSE D'ORIENTATION		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		<p>Le candidat doit réaliser seul un parcours de son choix, composé de 8 postes minimum pour les garçons et 7 pour les filles, dans un temps limité de 30 ou 35 minutes, selon la difficulté du terrain : prévoir une superficie du réseau d'environ 1 km², pour un circuit d'environ 2,5 km. 24 postes (balises ou piquets permanents avec pinces) sont placés sur des éléments caractéristiques et dans un milieu boisé ou semi boisé partiellement connu. 14 balises sont de niveau 2 et 10 balises de niveau 3. La validation d'un poste de niveau 2 rapporte 2 points, celle de niveau 3 rapporte 3 points dans le barème ci-dessous. Le jour de l'épreuve, l'emplacement des postes et si possible la zone d'évolution, sont différents de ceux utilisés pendant la période de formation.</p> <p>Le code d'identification, de la balise ou du piquet, est identique à celui du poste précisé sur la carte mère (les balises de niveau 2 et niveau 3 sont clairement identifiées sur la carte mère).</p> <p>Pendant 5 minutes le candidat devra choisir ses 7 (F) ou 8 (G) postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre. A l'issue de ces 5 minutes, l'enseignant valide son choix. Lors de sa course, le candidat pourra poinçonner des postes supplémentaires en dehors de ceux choisis au départ. Au retour, toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes poinçonnés.</p> <p>Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p> <p>Pour un dépassement de temps au-delà de 10 minutes, la note d'efficacité du déplacement sera obligatoirement inférieure à la moitié des points correspondant au nombre de balises trouvées.</p>											
Niveau 5 Construire une stratégie de course pour conduire son déplacement en utilisant des lignes de tout niveau (limite de végétation, courbe de niveau,...) afin de réaliser avec efficacité la meilleure performance en milieu forestier partiellement connu, dans le respect des règles de sécurité.													
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5											
12/20	Efficacité du déplacement (nombre de balises de niv. 2 à 2 pts) + (nombre de balises de niv. 3 à 3 pts)	G	0	2 à 4	5 à 9	10 à 14	15 à 19	20 à 22	23 à 26	27 à 30	31 à 34	35 à 38	39 et +
		F	0	2	3 à 7	8 à 12	13 à 16	17 à 19	20 à 22	23 à 26	27 à 30	31 à 34	35 et +
		P	0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	6 pts	7 pts	8 pts	9 pts	10 pts	12 pts
04/20	Gestion du temps (pénalité en cas de retard)	Retard de 4 à 10'	Retard de 3' à 4'	Retard de 2' à 3'	Retard de 0 à 2'	Retour dans le temps imparti (avec au moins 2 balises trouvées)							
		- 2 pts	- 1,5 pts	- 1 pt	- 0,5 pt	4 pts							
04/20	Anticipation du parcours et prise de risque	Nombre de postes validés niveau 2 et niveau 3 sur le nombre prévus (contrat)											
		G	5 et moins	6	7	8	8 dont 1 (niv3)	8 dont 2 (niv3)	8 dont 3 (niv3)	8 dont 4 (niv3)	8 dont 5 (niv3)	8 dont 6 (niv3) et plus	
		Pt	0 pt	0,5 pt	1 pt	1,25 pt	1,5pt	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	
	F	4 et moins	5	6	7	7 dont 1 (niv3)	7 dont 2 (niv3)	7 dont 3 (niv3)	7 dont 4 (niv3)	7 dont 5 (niv3)	7 dont 6 (niv3) et plus		

NATATION SAUVETAGE		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>											
<p>Niveau 4 Conduire rapidement son déplacement sur une distance longue en choisissant son mode de nage, tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés régulièrement sur un parcours choisi, pour remorquer en surface un objet préalablement immergé, sur un aller-retour dont la distance est déterminée par le nageur.</p>													
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 Dist<10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 10 m<dist<15 m Mannequin adulte : 10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour Mannequin enfant : 15 m<dist<20 m Mannequin adulte : 10 m <dist<15 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. 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					
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts					
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. - performance chronométrée (tolérance de + ou - 10") - type de mannequin choisi - distance de remorquage	Le projet diffère totalement				Le parcours réalisé diffère du projet annoncé 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			

NATATION SAUVETAGE		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		<p>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.</p> <p>Le parcours de 200 m est constitué par le jury en disposant 16 obstacles à franchir (deux par 25 m ou possibilité d'une série de 4 enchaînés). 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 et 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.</p> <p>Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin adulte immergé à environ 2 m de profondeur, et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller retour en temps limité (50" maximum).</p> <p>Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, nombre d'obstacles franchis, et la distance de remorquage.</p>											
Niveau 5 Conduire rapidement son déplacement en crawl sur une longue distance, tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés dont la disposition est aléatoire, puis remorquer en surface un mannequin préalablement immergé, sur un aller-retour dont la distance est déterminée par le nageur.													
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5											
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.	6'30 et + (G) 7'30 et + (F)	6'00 (G) 7'00 (F)	5'40 (G) 6'40 (F)	5'20 (G) 6'20 (F)	5'00 (G) 6'00 (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)	3'40 (G) 4'25 (F)	3'20 (G) 4'05(F)	3' et - (G) 3'45 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 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, et distance supérieure à 10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour et distance supérieure à 15 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 20 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 25 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 30 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour, et distance supérieure à 35 m					
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts					
06/20	Franchissement des obstacles.	+ 0,25 pt par obstacle franchi - Pénalité de 0,25 pt par obstacle saisi ou non franchi											
	Qualité du remorquage.	Mannequin dont les voies respiratoires sont rarement émergées				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées			Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées				
		0,5 pt				1 pt			2 pts				
02/20	Conformité au projet annoncé. -performance chronométrée (tolérance de + ou - 10") -distance de remorquage	Le projet diffère totalement		Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 1 critère sur 2			Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 2 critères						
		0 pt		1 pt			2 pts						