

(Les candidats traiteront toutes les questions)

I- Évaluation des ressources (12 pts)

A- Évaluation des savoirs (6 pts)

1- Après avoir cité trois familles d'éléments gymniques, donne un exemple d'élément gymnique pour chaque famille citée. **(0,5x6) = 3 pts**

2- Cite quatre cas de nullité de jet au lancer du poids. **1 pt**

3- A quoi servent les appareils suivants en athlétisme ? **(0,5 x 4) = 2 pts**

- **Startings blocks**
- **Anémomètre**
- **Butoir**
- **Taquets**

B- Évaluation des savoir-faire (6 pts)



Image 1



Image 2



Image 3



Image 4



Image 5



Image 6



Image 7



Image 8

Ces images représentent certaines disciplines sportives.

1- Donne les noms exacts des disciplines sportives de ces images. **(0,25x8) = 2 pts**

2- Donne un point de différence et un point de similitude entre l'image 6 et l'image 7. **2 pts**

3- Donne deux points de différence entre l'image 3 et l'image 8. **2 pts**

II- Évaluation des compétences (8 pts)



Situation problème

Le deuxième tour d'une compétition internationale seniors de course de vitesse (100m) a eu lieu pour la qualification en demi finale. Huit concurrents étaient au départ.

Consigne 1

- 1- Par quelle méthode les concurrents ont-ils été placés dans les couloirs au premier tour ? **1pt**
- 2- Explique la position des concurrents dans les couloirs au deuxième tour. **3pts**
- 3- Quels officiels techniques ont été chargés du contrôle des athlètes à différentes séries, au bon port des dossards et au respect des couloirs par les athlètes. **1pt**

Consigne 2

Le concurrent du couloir N°1 a bougé et a quitté les startings blocks avant le signal de départ du starter.

- 1- Quelle a été la faute commise par l'athlète du couloir N°1 ? **1pt**
- 2- Quelle a été la sanction de l'athlète du couloir N°1 ? **1pt**
- 3- Quelle a été la couleur du carton brandit par le juge à cet athlète ? **1pt**

CORRIGÉ

I- Évaluation des ressources (12 pts)

A- Évaluation des savoirs (6 pts)

1. Trois familles d'éléments gymniques et un exemple pour chacune : **(0,5x6) = 3 pts**

Famille des équilibres → Exemple : l'équilibre sur les mains (appelé aussi "appui tendu renversé")

Famille des rotations → Exemple : la roulade avant

Famille des suspensions → Exemple : la suspension à la barre fixe

2. Quatre cas de nullité de jet au lancer du poids : **(1 pt)**

♦ **Sortir du cercle de lancer avant que le poids ne touche le sol.**

♦ **Lancer le poids en dehors du secteur autorisé.**

♦ **Poser le pied sur le dessus du butoir ou en dehors du cercle pendant le lancer.**

♦ **Ne pas lancer avec une seule main ou ne pas respecter la technique réglementaire (le poids doit être lancé depuis l'épaule, sans le balancer).**

3. Rôle des appareils en athlétisme : **(0,5 x 4) = 2 pts**

♦ **Starting blocks** : Permettent aux sprinteurs de prendre un départ efficace en course courte (100m, 110m haies, etc.).

♦ **Anémomètre** : Mesure la vitesse du vent pour vérifier si un record est homologué (vent favorable ≤ 2 m/s).

♦ **Butoir** : Plaque fixée devant le cercle de lancer pour arrêter le mouvement de l'athlète (poids, disque).

♦ **Taquets** : Pointes sous les chaussures d'athlétisme pour améliorer l'adhérence sur la piste.

B- Évaluation des savoir-faire (6 pts)

1. Noms des disciplines sportives représentées :

Image 1 : Athlétisme : Lancer de poids

Le lancer de poids est une discipline d'athlétisme où l'athlète projette une boule métallique avec puissance et technique depuis un cercle de lancement, en utilisant une poussée explosive pour maximiser la distance.

Image 2 : Athlétisme : lancer de disque

Le lancer de disque est une discipline d'athlétisme où l'athlète effectue une rotation rapide avant de propulser un disque en vol, combinant force, technique et précision pour atteindre la plus grande distance possible.

Image 3 : Athlétisme : Le Target Sprint

Le Target Sprint est une discipline combinant course à pied et tir à la carabine, où les athlètes alternent entre des sprints de 600 mètres et des tirs précis sur des cibles, exigeant vitesse, endurance et concentration.

Image 4 : Gymnastique artistique Féminine : barres asymétriques.

Les barres asymétriques sont une épreuve de gymnastique artistique féminine où l'athlète enchaîne des mouvements acrobatiques fluides entre deux barres de hauteurs différentes, alliant puissance, technique et élégance.

Image 5 : La Gymnastique Artistique Masculine : Cheval d'arçons

Le cheval d'arçons est une épreuve de gymnastique artistique masculine qui exige force, coordination et maîtrise pour réaliser des mouvements circulaires et des appuis dynamiques uniquement avec les bras, sans interruption.

Image 6 : Athlétisme : Le saut à la perche

Le saut à la perche est une discipline d'athlétisme où l'athlète utilise une perche flexible pour s'élever et franchir une barre placée en hauteur grâce à une impulsion puissante et une technique maîtrisée.

Image 7 : Athlétisme : Le Saut en hauteur

Le saut en hauteur est une discipline d'athlétisme où l'athlète franchit une barre placée en hauteur grâce à une impulsion dynamique et une technique optimisée, comme le Fosbury-flop.

Image 8 : Athlétisme : sprint sur piste

Un départ au virage avec starting-block est typique des courses de sprint sur piste où les athlètes doivent gérer la courbure dès le début. Voici les courses qui utilisent cette configuration :

◆ **200 mètres** – Chaque coureur part dans son couloir sur un virage avant d'aborder la ligne droite finale. Cela demande une bonne gestion de la courbe pour ne pas perdre de vitesse.

◆ **400 mètres** – Le départ se fait en virage, avec un placement en couloir décalé pour équilibrer la distance parcourue par chaque coureur avant d'entrer dans la dernière ligne droite.

◆ **Relais 4x100 m et 4x400 m** – Certains relayeurs doivent démarrer en virage avec blocs, notamment dans les premières sections, ce qui nécessite une transition fluide du sprint à la réception du témoin.

2. Point de différence et un point de similitude entre l'image 6 et l'image 7. 2 pts

◆ **Point de différence** : Le saut à la perche utilise une perche flexible pour aider l'athlète à franchir la barre, tandis que le saut en hauteur repose uniquement sur l'impulsion et la technique corporelle sans équipement.

◆ **Point de similitude** : Les deux disciplines ont pour objectif de franchir une barre en hauteur, nécessitant une excellente coordination, puissance et technique.

3. Voici un point de différence et un point de similitude entre le Target Sprint et le sprint sur piste :

Différence :

Le Target Sprint combine la course à pied avec des tirs à la carabine à air comprimé, alors que le sprint sur piste est uniquement une course de vitesse sans tir.

Similitude :

Les deux disciplines exigent une grande explosivité et une bonne condition physique, car elles se déroulent sur une courte distance avec un effort intense.

II- Évaluation des compétences (8 pts)

Consigne 1

1. Méthode par laquelle les concurrents ont été placés dans les couloirs au premier tour (**1 pt**)

Les concurrents ont été placés par tirage au sort au premier tour. Cette méthode permet une répartition équitable et aléatoire dans les différents couloirs.

2. Position des concurrents dans les couloirs au deuxième tour (**3 points**)

Au deuxième tour (ou tours suivants), les athlètes sont placés selon un classement basé sur leurs performances du premier tour :

Couloirs centraux (4 et 5) : Attribués aux meilleurs temps du premier tour pour leur offrir une position avantageuse (visibilité et stabilité).

Couloirs 3 et 6 : Donnés aux athlètes avec les deuxièmes meilleurs temps.

Couloirs 2 et 7 : Pour les temps intermédiaires.

Couloirs 1 et 8 : Réservés aux moins bons temps (conditions moins favorables en virage pour le 200m, mais moins impactant sur le 100m).

Justification : Cette méthode vise à équilibrer les chances en compensant les désavantages des couloirs extérieurs (1 et 8) par une attribution aux athlètes moins bien classés.

3. Officiels techniques chargés du contrôle **(1 point)**

Les officiels techniques chargés de ces contrôles sont :

♦ **Le chef de chambre d'appel (et ses assistants)** : vérifie l'identité, les dossards et l'équipement des athlètes avant la course.

♦ **Les juges de couloirs** : s'assurent que chaque athlète reste dans son couloir tout au long de la course.

♦ **Le juge-arbitre** : supervise l'ensemble du déroulement pour garantir le respect du règlement.

Consigne 2

1. Faute commise par l'athlète du couloir N°1 **(1 point)**

L'athlète a commis un faux départ (départ anticipé), car il a quitté ses starting-blocks avant le coup de pistolet (ou signal sonore) du starter.

2. Sanction appliquée à l'athlète **(1 point)**

La sanction est une disqualification immédiate de la course. En compétition senior, tout faux départ entraîne l'élimination de l'athlète responsable (règle en vigueur depuis 2010).

3. Couleur du carton brandi par le juge **(1 point)**

Le juge a brandi un carton rouge, symbolisant la disqualification pour faux départ.

- [EPS probatoire](#)