



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

**EXAMEN PONCTUEL TERMINAL DES BACCALAUREATS
GENERAUX et TECHNOLOGIQUE**

BINÔME N°5 : BADMINTON EN SIMPLE /SAUVETAGE

A partir de l'Année scolaire 2017-2018

**RECTORAT (service DEC3)
2 rue Philippe de Gueldres
54035 NANCY
Tél : 03 83 86 20 55**

En référence à l'**arrêté du 21 décembre 2011 paru au BON°7 du 16-02-2012, à la circulaire N°2015-066 du 16-4-2015 parue au BO N°17 du 23-4-2015 et de la circulaire N° 2017-073 du 19-4-2017 parue au BO du 27-4-2017**

Cette brochure présente pour l'académie de Nancy-Metz les activités physiques et sportives retenues pour cette session des examens des Baccalauréats Généraux et technologiques.

Les épreuves dont la définition et les modalités d'évaluation sont arrêtées ici pour l'examen ponctuel terminal s'organisent de la façon suivante :

« L'examen ponctuel terminal s'appuie, pour l'enseignement commun, sur des couples d'épreuves à réaliser en général au cours d'une seule journée pour un même candidat. La date est fixée au cours de l'année scolaire de l'examen par les recteurs. Plusieurs centres d'examen peuvent être organisés dans une académie, ils sont placés sous la responsabilité d'un enseignant nommé par le recteur. »

- ☞ Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur deux épreuves.
- ☞ Les candidats choisiront dans la liste ci-dessous **un ensemble de deux épreuves** :

ENSEMBLE N° 1 :	Gymnastique au sol - Tennis de table en simple
ENSEMBLE N° 2 :	Demi-Fond (3 x 500) - Badminton en simple
ENSEMBLE N° 3 :	Demi-Fond (3 x 500) - Tennis de table en simple
ENSEMBLE N° 4 :	Gymnastique au sol - Badminton en simple
ENSEMBLE N° 5 :	Badminton en simple - Sauvetage

- ☞ La participation à chacune de ces épreuves nécessite une tenue adaptée.
- ☞ Le jury invite le candidat à se préparer à cette épreuve afin de garantir sa sécurité.
- ☞ Chacune des deux épreuves est notée sur 20. La note obtenue par chacun des candidats résulte de la moyenne de ces deux notes.
- ☞ La non-participation à une des deux épreuves de l'ensemble choisi entraîne la note de zéro à cette épreuve. Toutefois, lorsque le candidat se blesse avant ou en cours d'épreuve il reviendra au jury d'apprécier la situation pour permettre une certification sur une seule épreuve du couple d'activités.

EPREUVE BADMINTON EN SIMPLE

I - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- ☞ L'épreuve se déroule en gymnase.
- ☞ Les horaires sont précisés dans la convocation.
- ☞ Le candidat se présentera 30 minutes avant le début de l'épreuve.
- ☞ Une tenue adaptée est exigée (chaussures de sport, short ou pantalon de survêtement)
- ☞ Le candidat devra apporter sa raquette.

Les évaluateurs prendront en compte les différences garçons-filles.

II- DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- ☞ Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points, avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement).

III - COMPETENCES ATTENDUES :

NIVEAU 4 : « Faire des choix tactiques pour gagner le point, en produisant des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur. »

IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION :

1er Temps:

- ☞ accueil, explication de l'épreuve, échauffement général, puis échauffement avec raquette.
- ☞ Les candidats sont alors observés par les jurys qui les placent dans un niveau de jeu sans mettre de note.

2ème Temps:

Un exemple d'organisation :

- ☞ Matchs en montante descendante, durant 30 minutes maximum.
- ☞ 2 élèves jouent (en tie-break). A l'issue du match : le gagnant monte d'un terrain et le perdant descend d'un terrain.
- ☞ A tout moment les membres du jury peuvent changer les candidats de terrain.

3ème temps :

- ☞ A l'issue de la phase montante descendante, les jurys placent alors les candidats par poules de 3 ou 4 selon les niveaux constatés.
- ☞ Chaque candidat fait alors au moins 2 rencontres avec des adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points.

V - MODALITES D'EVALUATION :

- ☞ La prestation physique est notée sur 10 points
- ☞ Le gain des rencontres est noté sur 5 points.
- ☞ L'efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel est noté sur 5 points.

VI - ANNEXES :

- ☞ Règlement simplifié pour l'épreuve de badminton au baccalauréat page 4

Règlement simplifié pour l'épreuve de badminton :

Le matériel

- Tous les candidats jouent avec un volant de mêmes caractéristiques (volant plastique et bout liège conseillé)
- La raquette peut appartenir au candidat mais devra être réglementaire (68cm X 23cm maximum)
- La tenue doit être adaptée à l'exercice. Les chaussures **devront être lacées**. On conseillera des chaussures de salle (« indoor ») et un short.

Le service réglementaire

- Le volant est frappé sous la hanche (en coup droit ou revers), tête de raquette sous l'horizontale du poignet
- Les pieds ne bougent pas
- Le volant doit parvenir dans la zone diagonale adverse, au delà de la ligne située à 2 mètres (1.98m) du filet.
- Si le volant touche le filet, il reste en jeu, on continue à jouer.
- 1 seul service est autorisé.

Le placement au service

- Je sers lorsque j'ai remporté l'échange.
- Je me place à droite pour servir si mon score est pair (0, 2, 4, ...)
- Je me place à gauche pour servir si mon score est impair (1, 3, 5..)

Les lignes

- Les lignes font partie du terrain, un volant qui touche la ligne (par le bouchon) est en jeu.
- Le couloir du fond fait partie du terrain de simple, même au service.
- Les couloirs des côtés ne font pas partie du terrain de simple (sauf précisions des jurys en cas de montée/descente sur demi-terrain par exemple)

Le score

- Le tirage au sort donne le choix du service ou du terrain. Le joueur qui n'a pas servi en premier au premier set, sert en premier au second set.
- Jeu en tie-break. (« Tous les points comptent »)
- Le match est gagné lorsque 2 sets sont remportés.

Badminton (référentiel rénové 2017)

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve																																		
<p>Niveau 4 Faire des choix tactiques pour gagner le point, en produisant des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur</p>		<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1^{ère} étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match (1) avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat(e) (ou de la poule), les points étant répartis selon les 6 cas de figure répertoriés. « Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue de l'ensemble des matchs. Là aussi, l'échelle de points à attribuer est déterminée par le niveau de jeu identifié du candidat(e).</p> <p>(1) A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les Compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons).</p> <p>(2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse de frappes, exploitation du volume et des espaces)</p> <p>Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.</p>																																		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 en cours d'acquisition		Degrés d'acquisition du niveau 4																																
		0 pt	9 pts	10 pts	16 pts	20 pts																														
10 /20	<p>Tactique : projet de gain de match</p> <p>Qualité des techniques au service de la tactique</p> <p>Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements</p> <p>Variété, qualité et efficacité des actions de frappes</p>	<p>0 pt à 4,75 pts</p> <p>Construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement. Produit des frappes de rupture (descendantes ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur) sur un volant haut en zone avant. Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement - frappe-replacement sont juxtaposées. Le replacement est souvent en retard ou parfois absent. Le candidat joue de face le plus souvent (en frappe haute), il joue rarement bien placé (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute). La prise de raquette est inadaptée</p> <p>Niveau A</p>	<p>5 pts à 7,75 pts</p> <p>Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur ou avec un coup accéléré, déplace l'adversaire. Utilise un coup prioritaire efficace. Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture. Déplacements et placements sous le volant sont souvent efficaces dans les phases de moindre pression. Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. Se replace sans attendre vers le centre du terrain. Le candidat sort du jeu de face : placement de profil en frappe haute haute à mi-court ou en fond de court et placement à l'amble en fente avant pour les frappes au filet. La prise de raquette est parfois adaptée (prise universelle) Niveau B</p>	<p>8 pts à 10 pts</p> <p>Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées et plus précises (en hauteur, longueur, direction et vitesse) dans un espace de jeu élargi : alterne les zones visées (frappes placées éloignées du centre), utilise des frappes descendantes ralenties ou accélérées. Le candidat peut privilégier aussi bien la dominante vitesse (trajectoires tendues descendantes ou plates) que l'exploitation du terrain (par le volume) pour gagner l'échange. Fixe, déborde, exploite le revers haut de fond de court adverse. Déplacements synchronisés et coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte : les actions de déplacement - frappe se superposent régulièrement et permettent de jouer en équilibre bien placé. Le replacement, quasi systématique, prend parfois en compte la trajectoire émise (replacement tactique). La prise de raquette universelle est systématisée. Adapte parfois sa prise en revers. Niveau C</p>																																
		<p>5 /20</p> <p>Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Évolution du score entre les 2 sets</th> <th>Niveau A</th> <th>Niveau B</th> <th>Niveau C</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cas 6 :</td> <td>Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set</td> <td>3,5</td> <td>4,5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Cas 5 :</td> <td>Gagne les 2 sets avec dans le 2^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>4,75</td> </tr> <tr> <td>Cas 4 :</td> <td>Gagne le second set après avoir perdu le 1er</td> <td>2,5</td> <td>3,5</td> <td>4,5</td> </tr> <tr> <td>Cas 3 :</td> <td>Perd le second set après avoir gagné le 1^{er}</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4,25</td> </tr> <tr> <td>Cas 2 :</td> <td>Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.</td> <td>1,5</td> <td>2,5</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Cas 1 :</td> <td>Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3,5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de points obtenus en fonction du niveau de jeu du candidat (A, B ou C). La note globale sur 5 résulte de notes ainsi obtenues.</p>	Évolution du score entre les 2 sets		Niveau A	Niveau B	Niveau C	Cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set	3,5	4,5	5	Cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set	3	4	4,75	Cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1er	2,5	3,5	4,5	Cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}	2	3	4,25	Cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.	1,5	2,5	4	Cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set	1
Évolution du score entre les 2 sets		Niveau A	Niveau B	Niveau C																																
Cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set	3,5	4,5	5																																
Cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set	3	4	4,75																																
Cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1er	2,5	3,5	4,5																																
Cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}	2	3	4,25																																
Cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.	1,5	2,5	4																																
Cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set	1	2	3,5																																
5 /20	Gain des rencontres	<p>Classement général par sexe: 3 pts</p>	<p>0 pt</p> <p>Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons</p>	<p>1 pt</p> <p>Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons</p>	<p>2 pts</p> <p>Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons</p>	<p>2.25 pts</p> <p>Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons</p>	<p>3 pts</p> <p>Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons</p>																													
		<p>Classement au sein de chaque poule: 2pts</p>	<p>Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants.</p> <p>Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.</p>																																	

EPREUVE SAUVETAGE EN PISCINE :

I - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- L'épreuve se déroule en bassin de 25m ou de 50 m.
- Le port du bonnet de bain est obligatoire, le short et le bermuda ne sont pas autorisés.
- Le port du maillot de bain une pièce pour les filles est vivement conseillé.
- Seules les lunettes de natation sont autorisées.

II - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

Le candidat réalise un parcours de franchissement d'obstacles, chronométré, sur une distance nagée de 200mètres. Dès l'arrivée au mur et sans interruption, il remonte un mannequin immergé à 2 mètres de profondeur puis le remorque sur un aller-retour d'une distance de 10 à plus de 30 mètres au choix du candidat, mais en une minute maximum.

Avant le début de l'épreuve, après avoir pris connaissance de la disposition des obstacles, le candidat communique son **projet personnel de parcours** : performance chronométrée, type de mannequin remorqué (enfant ou adulte) et distance de remorquage.

III - COMPETENCES ATTENDUES :

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.

IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION :

1^{ère} phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité)
- Explications sur le déroulement de l'épreuve

2^{ème} phase :

- Échauffement 15 minutes
- Passage de l'épreuve dans les différentes lignes d'eau

IV - MODALITES D'EVALUATION :

Cf. Référentiel national P.9

Points affectés		Éléments évalués
12 points	6 points	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles
	6 points	Distance de remorquage aller-retour et nature l'objet remorqué dans le respect du temps imparti
5 points	- 4 à + 2 pts	Franchissement des obstacles
	2 points	Qualité du remorquage
3 points	3 points	Conformité au projet annoncé

Barème de performance sur 12 POINTS

1) 200m chronométré : 6 POINTS

FILLES	GARCONS	POINTS AFFECTES
AU DELA DE 8.00	AU DELA DE 7'15	0 point
DE 8'00 A 7'31	DE 7'15 A 6'46	0.5 point
DE 7'30 A 7'01	DE 6'45 A 6'16	1 point
DE 7' A 6'31	DE 6'15 A 5'46	1.5 points
DE 6'30 A 6'16	DE 5'45 A 5'31	2 points
DE 6'15 A 6'01	DE 5'30 A 5'16	2.5 points
DE 6'A 5'46	DE 5'15 A 5'01	3 points
DE 5'45 A 5'31	DE 5'A 4'46	3.5 points
DE 5'30 A 5'16	DE 4'45 A 4'31	4 points
DE 5'15 A 5'01	DE 4'30 A 4'16	4.5 points
DE 5' A 4'46	DE 4'15 A 4'01	5 points
DE 4'45 A 4'31	DE 4' A 3'46	5.5 points
4.30 et moins	3'45 et moins	6 points

Précisions sur la réalisation du parcours :

- Les modes de déplacement nagés sont au choix du candidat
- Pour chaque virage, le candidat devra toucher le mur avec n'importe quelle partie du corps.
- En dehors des virages, si le candidat reprend plus de 3 appuis (sur un mur, une ligne d'eau...) le jury considérera qu'il s'agit d'un abandon.
- Les obstacles sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins deux mètres.
- Les obstacles franchis avec contact feront l'objet d'une pénalité.
- Le chronomètre est arrêté à l'issue des 200 m lorsque le candidat touche le mur.
- L'abandon lors de cette première partie (200m) entraîne la note de 0/20.

2) Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti : 6 POINTS

	Barème mannequin enfant	Barème mannequin adulte
Déplacement du temps (+5")	0 PT	0 PT
Distance inférieure à 10 m	0 PT	0 PT
Distance = 10m	0 PT	1 PT
10m < distance < 15m	1 PT	2 PTS
15m < distance < 20m	2 PTS	3 PTS
20m < distance < 25m	3 PTS	4 PTS
25m < distance < 30m		5 PTS
Distance > 30m		6 PTS

- A l'arrivée du 200m, un deuxième chronomètre démarre instantanément pour l'épreuve du mannequin. Le candidat dispose de 30 secondes maximum.
- Le candidat va chercher le mannequin choisi (enfant ou adulte) immergé à 2 m.
- Le mannequin est remorqué en un **aller-retour**, en moins d'une minute sur une distance située entre 10 et + de 30 m (voir le barème de l'épreuve, plus grande sera la distance meilleure sera la note).

- 5 distances seront proposées au candidat : 10 m ; 15m ; 20m ; 25m ; 30m
- Il n'est pas autorisé de toucher les murs de la piscine ni les lignes d'eau durant le remorquage.
- Un coup de sifflet au bout d'une minute indique la fin de l'épreuve.

Barème relatif aux obstacles franchis et à la nature de l'objet sur 5 POINTS

1) Franchissement des obstacles(de -4 pts à + 2pts)

- + 0,25 pt par obstacle franchi.
- 0,5 pt par obstacle saisi ou non franchi.

2) Qualité du remorquage : 3 points

Mannequin avec les voies respiratoires (bouche et nez) immergés	0 PT
Mannequin avec les voies respiratoires (bouche et nez) rarement émergés	0.5 à 1 PT
Mannequin avec les voies respiratoires (bouche et nez) le plus souvent hors de l'eau.	1,5 à 2,5 PTS
Mannequin avec les voies respiratoires (bouche et nez) constamment hors de l'eau.	3 PTS

Conformité au projet annoncé /3 POINTS

Le projet diffère totalement	0 pt
2 critères sur 3 différents	1 pt
1 critère sur 3 diffère	2 pts
Le projet est conforme	3 pts

NATATION SAUVETAGE		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		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. 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. 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. 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.											
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
		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				