

**Référentiel d'évaluation
CA1 adapté – Boccia
Académie de DIJON
Baccalauréat général et technologique**

Principes de passation de l'épreuve

L'épreuve est une épreuve d'adresse individuelle.

L'échauffement dure 5 minutes.

L'espace de pratique est celui de la Boccia (6 mX12,5). La zone de lancement est centrale
La zone cible est quadrillée en 12 zones de même taille. (voir schéma).

Le candidat réalise 2 séries de 12 lancers de balles chacune.

A chaque série, le but de l'élève est d'atteindre le meilleur score (addition des points des 12 lancers) et de prouver qu'il atteint des zones visées (AFL2). Quand la balle lancée s'arrête, on relève la zone d'arrêt et on la retire pour ne pas gêner le lancer suivant.

Avant le début de l'épreuve, le candidat indique le score moyen qu'il pense atteindre et qui correspond à la moyenne des scores des 2 séries.

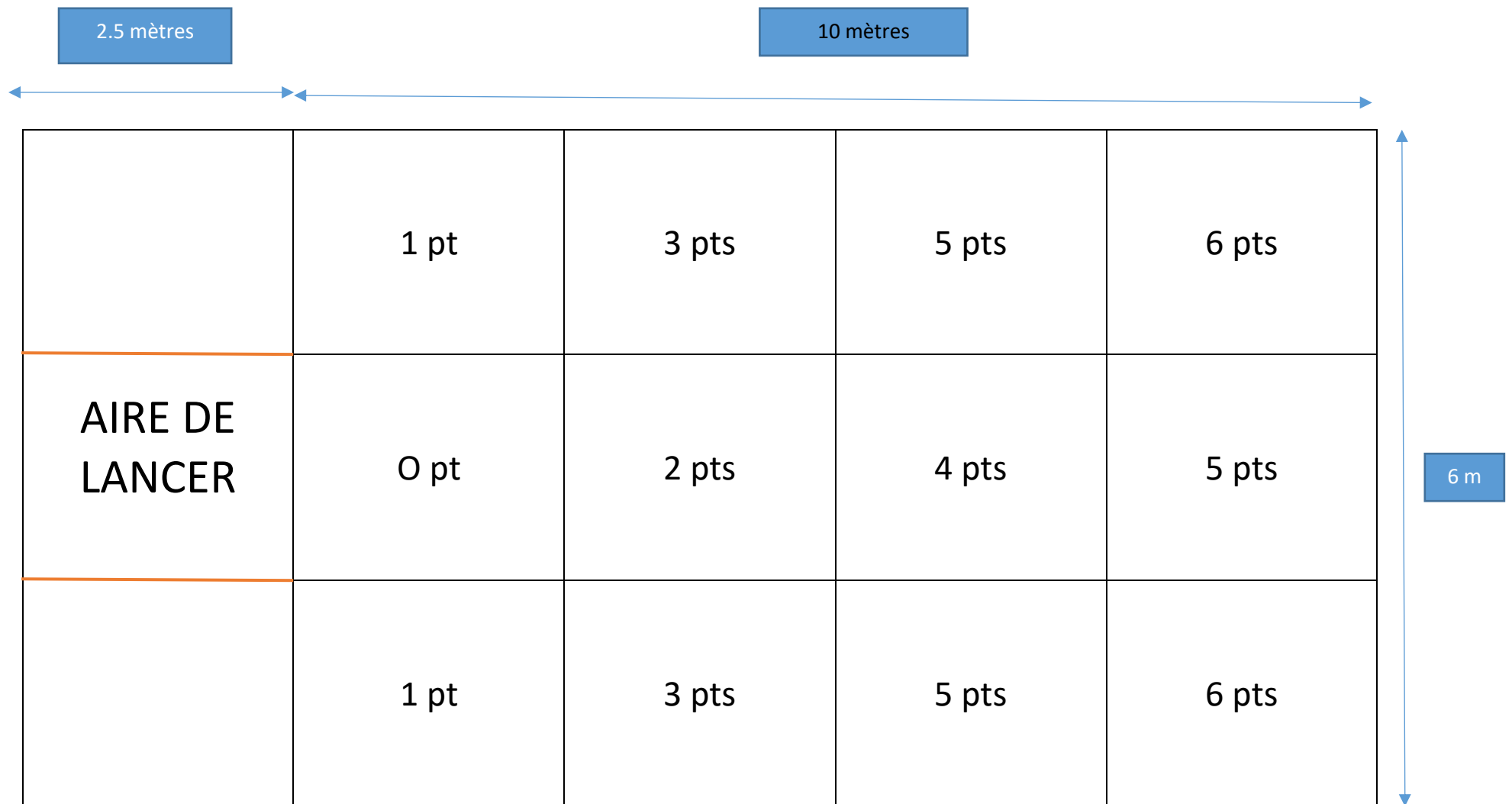
Puis, avant chaque lancer, le candidat indique la zone visée. A l'issue de chaque lancer, il marque le nombre de points de la zone dans laquelle la balle s'arrête ; si la balle s'arrête en dehors du terrain le score est de 0 point. Tous les lancers qui correspondent à l'annonce du candidat sont comptabilisés.

Éléments évalués

- S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces. . **La Moyenne de score des deux séries est prise en compte (score série + score série deux divisé par deux)**

- S'entraîner individuellement pour réaliser une performance. **Le score de la meilleure série est retenu (soit série 1, soit série 2).**

AFL évalués	Points	Eléments à évaluer	Degré 1 0 à 3.5	Degré 2 4 à 5.5	Degré 3 6 à 7.5	Degré 4 8 à 10
S'engager pour produire une performance maximale à l'aide de techniques efficaces	14	Moyenne des scores de deux séries	Score 0 à 4 pts : 0.5 pt Score 4 à 9 pts : 1 pt Score 10 à 14 pts : 2 pts Score 15 à 19 pts : 3 pts	20 à 24 : 4 pts 25 à 29 : 5 pts 30 à 34 : 6 pts 35 à 39 : 7 pts	40 à 42 : 8 pts 43 à 46 : 9 pts 47 à 50 : 10 pts 51 à 55 : 11 pts	56 à 58 : 12 pts 59 à 64 : 13 pts 65 et + : 14 pts
S'entraîner, pour réaliser une performance.	6	Nombre d'annonces réussies (meilleur score : série 1 ou série 2)	2 ou moins 1 pt	3 à 5 2.5 pts	6 à 8 4 pts	9 à 12 6 pts



Une case mesure 2.5 mètres sur 2 mètres. L'aire de lancer est centrale.