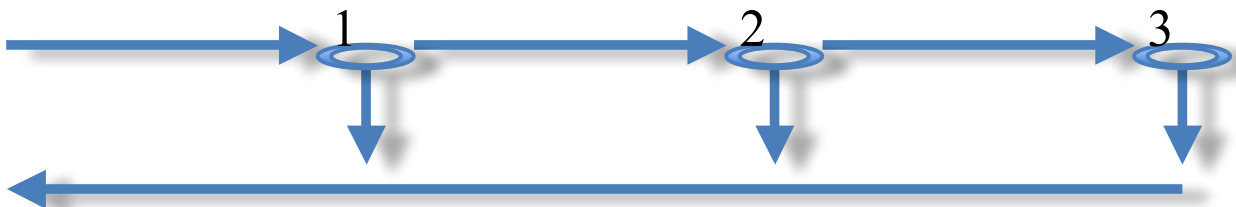


ACADEMIE DE POLYNESIE FRANÇAISE CAP et BEP / RANDONNEE SPORTIVE
EPREUVE ACADEMIQUE

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve				
<p>Niveau 3 : Réaliser et terminer une randonnée en terrain varié par groupe de 2 minimum ou 3 maximum, pour un effort compris entre 1h et 2h. Gérer son déplacement en fonction de ses possibilités. Respecter les règles de sécurité et l'environnement.</p>		<p>Le coureur doit réaliser, par équipe de 2 minimum ou 3 maximum, un parcours de randonnée en terrain varié, balisé et référencé, connu par l'enseignant et les élèves, d'une durée comprise entre 1h et 2h (aller + retour) selon le niveau des élèves. Tout élève ne disposant pas, au départ, du matériel obligatoire permettant la réalisation de la randonnée dans des conditions optimales de sécurité ne peut pas prendre le départ à savoir : des chaussures adaptées, un sac à dos (au moins un par groupe) avec de l'eau et des aliments énergétiques et un vini (un par groupe) Le groupe ne doit pas se séparer durant la totalité de l'épreuve.. Un briefing doit être assuré pour donner les règles de sécurité et de respect du site. A l'aller, 3 postes de contrôle sont mis en place. Un temps de passage est fixé pour chacun d'eux et conditionne la poursuite de l'épreuve ou le demi-tour anticipé. Avant le départ, chaque groupe constitué annonce son projet. Remarque : Un élève excessivement lent sera pris en charge par un accompagnateur afin de ne pas pénaliser un groupe.</p> <div align="center">  </div>				
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 pts	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 pts			
02/20	Sécurité	Groupe non soudé : 0pts	Groupe étiré : 1pt	Groupe uni : 2pts		
03/20	Parcours effectués dans les délais imposés	<u>Parcours 1</u> Le groupe arrive au poste de contrôle 1 dans les délais Garçons : 0 pt Filles : 1 pt	<u>Parcours 2</u> Le groupe arrive au poste de contrôle 2 dans les délais Garçons : 1 pt Filles : 2 pts	<u>Parcours 3</u> Le groupe réalise le parcours complet 3 pts		
10/20	Pour un même parcours, vitesse de déplacement en rapport avec le temps du groupe arrivé en premier. <i>Exemple : Sur le parcours 1, le premier groupe réalise 1h15' = 3 pts Le groupe qui réalise 1h22' (écart de 7') = 2 pts Le groupe qui réalise 1h50 (écart de 35') = 0,5 pts</i>	<u>Le groupe franchit la ligne d'arrivée</u> 1er groupe arrivé = 3 pts Ecart avec 1 ^{er} groupe < 5' : 2,5 pts 5' < écart < 10' : 2 pts 10' < écart < 20' : 1,5 pts 20' < écart < 30' : 1 pt 30' < écart < 40' : 0,5 pts 40 < écart < 2h : 0 pt	<u>Le groupe franchit la ligne d'arrivée</u> 1er groupe arrivé = 7 pts Ecart avec 1 ^{er} groupe < 5' : 6,5 pts 5' < écart < 10' : 6 pts 10' < écart < 20' : 5,5 pts 20' < écart < 30' : 5 pts 30' < écart < 40' : 4,5 pts 40 < écart < 2h : 2 pts	<u>Le groupe franchit la ligne d'arrivée</u> 1er groupe arrivé = 10 pts Ecart avec 1 ^{er} groupe < 5' : 9,5 pts 5' < écart < 10' : 9 pts 10' < écart < 20' : 8,5 pts 20' < écart < 30' : 8 pts 30' < écart < 40' : 7,5 pts 40 < écart < 2h : 3pts		
05/20	Ecart entre le projet du groupe (temps prévu) et le temps réalisé (en minutes)	1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
		Ecart supérieur à 20'	12' < écart < 20'	8' < écart < 12'	5' < écart < 8'	Moins de 5 minutes d'écart