



## EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

### Livret Candidat

### BACCALAUREATS GÉNÉRAUX ET TECHNOLOGIQUES

ÉPREUVES PONCTUELLES OBLIGATOIRES

BINÔME : BADMINTON EN SIMPLE / SAUVETAGE

En référence à l'arrêté du 21 décembre 2011 (BO n° 7 du 16 février 2012), à la circulaire n°2012-093 du 8 juin 2012 (BO spécial n° 5 du 19 Juillet 2012), à la circulaire n°2015-066 du 16 avril 2015 (BO n°17 du 23 avril 2015) ainsi qu'à la circulaire n°2018-067 du 18 juin 2018 (BO n°25 du 21 juin 2018). Cette brochure présente, pour l'Académie de Clermont-Ferrand, les activités physiques, artistiques et sportives retenues pour la session 2019 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 - Badminton en simple
ENSEMBLE N° 3 :	Demi-Fond - 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 les candidats 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

## EPREUVE : BADMINTON

### I - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- ☞ Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène.
- ☞ Une rencontre se joue en deux sets de 11 points (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement).
- ☞ Un classement « filles » et un classement « garçons » sont effectués séparément.

### II - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- ☞ L'épreuve se déroule dans une halle universitaire avec de nombreux terrains réglementaires à disposition.

### III - COMPÉTENCES ATTENDUES :

#### NIVEAU 4 :

« Pour gagner le match, faire des choix tactiques et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur ».

### IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION :

- ☞ En arrivant, un **contrôle de l'identité** des candidats est organisé. La feuille d'émargement est alors signée.
- ☞ **Contrôle et mise à disposition du matériel** : le candidat est tenu de jouer avec un matériel homologué ; le jury vérifiera les raquettes des candidats et en mettra éventuellement à disposition. Les volants sont fournis par l'organisation.
- ☞ **L'échauffement** (d'une durée de 10 minutes) est suivi d'un « briefing » sur les modalités réglementaires propres à l'activité en insistant sur la conformité de la mise en jeu, sur les lignes et le comptage des points.
- ☞ **Une 1<sup>ère</sup> période de « montée / descente »** sous la forme de jeu au temps (1'30), sur des demi-terrains couloirs compris.
  - Le nombre de rotations est proportionnel au nombre de candidats présents.
  - A l'issue de cette période les candidats sont hiérarchisés par niveaux et par poule (de 3 ou de 4 joueurs).

#### ☞ **Dans un 2<sup>ème</sup> temps : Tournoi intra - poules sur terrain réglementaire de simple :**

Les candidats sont amenés à rencontrer 2 à 3 adversaires de leur poule. Les matchs se jouent en 2 sets de 11 points.

Service réglementaire au cours de cette phase d'évaluation.

Chaque joueur aura également à arbitrer au sein de sa poule.

En cas d'élèves de niveaux très proches (**entre le dernier d'une poule et le 1<sup>er</sup> de la poule inférieure**), un match supplémentaire peut être proposé pour une « régulation » de la note de performance.

### V - CONSEILS POUR LA PREPARATION DE L'EPREUVE - POINTS DE VIGILANCE :

- ☞ Venir avec une tenue adaptée à la pratique du badminton (T-shirt, jogging ou short, et baskets de salle)
- ☞ On conseille au candidat de jouer des matchs en opposition, en comptant lui-même les points afin de maîtriser les notions élémentaires d'arbitrage.

- ☞ Sans s'inscrire dans une démonstration, le candidat doit montrer au cours de ses matchs qu'il maîtrise différentes manières de mise en difficulté de l'adversaire pour conclure le point.

### Ponctualité

Les candidats doivent se présenter au jour et heure indiqués sur la convocation.

Il est rappelé qu'un appel nominatif des candidats convoqués aux épreuves ponctuelles obligatoires d'EPS est réalisé par le coordonnateur du jury avant le début des prestations physiques.

Cependant, le chef de centre peut, à titre **exceptionnel**, lorsque le retard est lié à un évènement indépendant de la volonté du candidat, autoriser ce dernier à composer **au plus tard une heure après le début de l'épreuve**.

## VI - MODALITES D'ÉVALUATION :

Cf. tableau du référentiel national d'épreuve page 5 et 6

La note finale est attribuée selon le barème suivant :

Tactique : projet de gain de match ; Qualité des techniques au service de la tactique ; Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements ; Variété, qualité et efficacité des actions de frappes	10 points
Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel	5 points
Gain des rencontres	5 points

## VII - ANNEXES :

Badminton en simple		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		<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 (<b>item 1</b> : Qualité des techniques au service de la tactique) est la <b>1<sup>re</sup> étape de l'évaluation</b>, déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (<b>item 2</b>) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match <sup>(1)</sup> 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 » (<b>item 3</b>) sera apprécié à l'issue de l'ensemble des matchs.</p> <p><sup>(1)</sup> À 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><sup>(2)</sup> Veiller à <b>valoriser de manière équitable</b> 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	Degrés d'acquisition du niveau 4		
		Niveau 4 non acquis	10	16
10/20	Tactique : projet de gain de match	0 point à 4,75 points	5 points à 7,75 points	8 points à 10 points
	Qualité des techniques au service de la tactique.	Construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement.	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.	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.
	Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements	Produit des frappes de rupture (descendantes ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur) sur un volant haut en zone avant.	Utilise un coup prioritaire efficace.	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.
	Variété, qualité et efficacité des actions de frappes	Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement/frappe/replacement sont juxtaposées. Le remplacement est souvent en retard ou parfois absent.	Reconnait et exploite un volant favorable afin de créer la rupture	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.
		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).	Déplacements et placements sous le volant sont souvent efficaces dans les phases de moindre pression.	Fixe, déborde, exploite le revers haut de fond de court adverse.
		Le candidat joue de face le plus souvent (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute).	Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre.	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 remplacement, quasi systématique, prend parfois en compte la trajectoire émise (replacement tactique).
		La prise de raquette est inadaptée.	Se replace sans attendre vers le centre du terrain.	La prise de raquette universelle est systématisée. Adapte parfois sa prise en revers.
		Niveau A	Niveau B	Niveau C

5/20	Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel		Évolution du score entre les 2 sets				Niveau A	Niveau B	Niveau C
			<b>cas 6 :</b>	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set.			3,5	4,5	5
			<b>cas 5 :</b>	Gagne les 2 sets avec dans le 2 <sup>ème</sup> set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1 <sup>er</sup> set.			3	4	4,75
			<b>cas 4 :</b>	Gagne le second set après avoir perdu le 1 <sup>er</sup> .			2,5	3,5	4,5
			<b>cas 3 :</b>	Perd le second set après avoir gagné le 1 <sup>er</sup> .			2	3	4,25
			<b>cas 2 :</b>	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.			1,5	2,5	4
			<b>cas 1 :</b>	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set.			1	2	3,5
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 la moyenne des notes ainsi obtenues.									
5/20	Gain des rencontres	Classement général par sexe : 3 points	0 point	1 point	1.25 point	2 points	2.25 points	3 points	
			Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons		Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons		Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons		
		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.							
		Classement au sein de chaque poule : 2 points	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.						

**I - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :**

- ☞ Épreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40m choisie par le candidat.
- ☞ Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant au moins 8 obstacles à franchir. Ces obstacles sont orientés horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout contact avec un obstacle est pénalisé.
- ☞ Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin choisi immergé à environ 2m 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; le candidat identifie celui choisi dans son projet.
- ☞ Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, nombre d'obstacles franchis, type de mannequin remorqué (enfant ou adulte).

**II - CONDITIONS DE L'EPREUVE :**

- \* Le candidat se munira d'une pièce d'identité (avec photo), de sa convocation et de sa tenue.
- \* L'épreuve se déroule en bassin de 25 mètres.
- \* L'usage de matériels propulsifs (palmes, plaquettes, etc.) est interdit.
- \* Le port de lunettes de natation est autorisé (verre interdit).

**III - COMPÉTENCES 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:**

*1ère phase :*

- \* Accueil des candidats
- \* Rappel de l'épreuve et de son déroulement
- \* Appel, vérification d'identité, émargement, réception des projets, attribution du jury

*2ème phase :*

- \* Echauffement et essais des mannequins
- \* Passage de l'épreuve : le 200m sera nagé, puis le candidat devra enchaîner le parcours de remorquage.

**A) PARCOURS D'OBSTACLES DANS UN TEMPS IMPARTI**

Le chronomètre est déclenché au départ du candidat.

- \* Les modes de déplacements aquatiques sont au choix du candidat.
  - \* Pour chaque virage, le candidat devra toucher le mur avec au moins une partie du corps.
  - \* Les obstacles proposés au franchissement sont horizontaux (tapis) placés en surface d'une longueur de 2 m.
  - \* Le candidat devra essayer de franchir ces obstacles sans aucun contact.
- \* Le chronomètre est arrêté à l'issue des 200 m lorsque le candidat touche le mur.
- \* Si le candidat ne termine pas l'épreuve du 200 mètres, il lui est impossible d'effectuer l'épreuve de remorquage.

## B) RECHERCHE DU MANNEQUIN

- \* A l'arrivée du 200m, le candidat devra enchaîner l'épreuve de remorquage sans aucun arrêt, 3 coups de sifflets seront donnés à l'issue du 200m. Le candidat est éliminé s'il n'est pas parti avant le 3ème coup de sifflet
- \* Le candidat devra remonter en surface le mannequin choisi (adulte ou enfant) immergé à 2 m de profondeur environ, et le remorquer sur un parcours organisé sous la forme d'un aller-retour en un temps limité (1minute maximum).
- \* Le transport du mannequin avec les voies respiratoires émergées est valorisé.
- \* Il n'est pas autorisé de toucher les murs de la piscine ni les lignes d'eau lors de cette recherche et du transport.

## V - CONSEILS POUR LA PREPARATION DE L'EPREUVE - POINTS DE VIGILANCE :

Prévoir une tenue adaptée au règlement intérieur de la piscine (pas de short). Lunettes de natation conseillées. Le port du bonnet est obligatoire, de préférence en silicone. N'est pas autorisé le bermuda pour les garçons. Le port du maillot de bain une pièce est vivement conseillé pour les filles.

Il nous paraît indispensable d'avoir déjà réalisé cette épreuve en prévision de cet examen au regard de sa difficulté (200m avec immersion et recherche et remorquage mannequin).

Au cours de l'échauffement, le jury alertera tout candidat dont l'intégrité physique peut être remise en cause par l'épreuve. Il appartient alors au candidat, à partir de ce choix éclairé, d'envisager ou non la poursuite de cette épreuve. La fiche en annexe peut vous permettre de vous auto-évaluer pour préciser votre projet le jour de l'épreuve.

### Ponctualité

Les candidats doivent se présenter au jour et heure indiqués sur la convocation.

Il est rappelé qu'un appel nominatif des candidats convoqués aux épreuves ponctuelles obligatoires d'EPS est réalisé par le coordonnateur du jury avant le début des prestations physiques.

Cependant, le chef de centre peut, **à titre exceptionnel**, lorsque le retard est lié à un évènement indépendant de la volonté du candidat, autoriser ce dernier à composer **au plus tard une heure après le début de l'épreuve**.

## VI - MODALITES D'EVALUATION:

Cf. tableau du référentiel national d'épreuve page 9



**Natation sauvetage**

Compétence attendue		Principe d'élaboration de l'épreuve												
<b>Niveau 4 :</b> 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.		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 point	1 point	1,5 point	2 points	2,5 points	3 points	3,5 points	4 points	4,5 points	5 points	5,5 points	6 points	
12/20	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 point	1 point	2 points	3 points	4 points	5 points	6 points						
05/20	Franchissement des obstacles.	+0,25 point par obstacle franchi Pénalité de 0,5 point par obstacle saisi ou non franchi												
		- 4 points										à		+2 points

**VII - ANNEXES**



**BAC GENERAL ET TECHNOLOGIQUE SAUVETAGE SPORTIF**

<b>NOM:</b>		<b>Prénom:</b>				<b>Etablissement:</b>								
Temps au 200 mètres : .....mn.....sec								Nombre d'obstacles à franchir : .....				<b>TOTAL</b>		
<b>PARCOURS</b>	<b>Pts</b>	<b>0.5</b>	<b>1</b>	<b>1.5</b>	<b>2</b>	<b>2.5</b>	<b>3</b>	<b>3.5</b>	<b>4</b>	<b>4.5</b>	<b>5</b>	<b>5.5</b>	<b>6</b>	<b>/6</b>
	<b>F</b>	8'	7'30	7'	6'30	6'15	6'	5'45	5'30	5'15	5'	4'45	4'30	
	<b>G</b>	7'15	6'45	6'15	5'45	5'30	5'15	5'00	4'45	4'30	4'15	4'	3'45	
	OBSTACLES FRANCHIS (1) <input type="checkbox"/> 0,25Pt (2) <input type="checkbox"/> 0,5Pt (3) <input type="checkbox"/> 0,75Pts (4) <input type="checkbox"/> 1Pts (5) <input type="checkbox"/> 1,25Pts (6) <input type="checkbox"/> 1,5Pts (7) <input type="checkbox"/> 1,75Pts (8) <input type="checkbox"/> 2Pts													
OBSTACLES TOUCHES OU NON FRANCHIS:.....X 0.5														<b>- /4</b>
<b>REMORQUAGE</b>	<b>QUALITE</b>	Rarement émergées <input type="checkbox"/> 0.5Pt <input type="checkbox"/> 1Pt				Le plus souvent émergées <input type="checkbox"/> 1,5Pt <input type="checkbox"/> 2Pt <input type="checkbox"/> 2,5Pt				Constamment émergées <input type="checkbox"/> 3Pt				<b>/3</b>
	<b>TYPE MANNEQUIN</b>	Arrêt ou + de 1min05				Mannequin enfant				Mannequin adulte				<b>/6</b>
	<b>DISTANCE</b>	<input type="checkbox"/> 0Pt	<input type="checkbox"/> 1Pts	<input type="checkbox"/> 2Pts	<input type="checkbox"/> 3Pts	<input type="checkbox"/> 3Pts	<input type="checkbox"/> 4Pts	<input type="checkbox"/> 5Pts	<input type="checkbox"/> 6Pts	<input type="checkbox"/> 3Pts	<input type="checkbox"/> 4Pts	<input type="checkbox"/> 5Pts	<input type="checkbox"/> 6Pts	
<b>PROJET</b>	<b>CONFORMITE AU PROJET ANNONCE</b>	Totalemnt différent <input type="checkbox"/> 0Pt			Diffère dans 2 critères sur 3 <input type="checkbox"/> 1Pts			Conforme dans 2 critères sur 3 <input type="checkbox"/> 2Pts			Conforme dans 3 critères sur 3 <input type="checkbox"/> 3Pts			<b>/3</b>
	<b>NOTE FINALE</b>													<b>/20</b>

**PROJET** Remplir avant l'épreuve au fluo ce que le candidat prévoit de réaliser sur le parcours et le mannequin



**ORGANISATION MATERIELLE**

**Bassin de 25m : 2 lignes au bord du bassin**

