SUJET BLANC NON OFFICIEL

CAP (Métiers du football)

Arts appliqués et cultures artistiques

Édition 2026

Sujet d'entraînement rédigé par FormaV. Il n'a pas été donné à l'examen : ce n'est ni un sujet officiel ni une annale. Les entreprises et les données qu'il contient sont fictives.

Ce document a été mis en ligne par l'organisme FormaV®.

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour consulter tous nos sujets d'annales et corrigés du CAP Football, veuillez visiter : capfootball.fr/annales-sujets-et-corriges

CERTIFICAT D'APTITUDE PROFESSIONNELLE

MÉTIERS DU FOOTBALL

ÉDITION 2026

ÉPREUVE FACULTATIVE : ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES

Coefficient : 1, épreuve facultative Durée : 1 h 30

Aucun document ou matériel autorisé en dehors de ceux fournis avec le sujet. Le candidat peut utiliser un crayon, une gomme et des crayons de couleur.

Composition de l'épreuve	Support
PARTIE 1 : Observer et analyser des références visuelles (6 points)	Dossier Questionnement
PARTIE 2 : Sélectionner et organiser des éléments de création (5 points)	Dossier Questionnement
PARTIE 3 : Réaliser une proposition graphique et communiquer ses choix (9 points)	Dossier Questionnement
DOSSIER TECHNIQUE ET RESSOURCES (DT 1, DT 2, DT 3)	Fourni avec le sujet
DOCUMENTS RÉPONSES (DR 1, DR 2) : À RENDRE AVEC LA COPIE	Fin de sujet

L'usage de la calculatrice n'est pas autorisé.

Ce sujet comporte 9 pages numérotées de 1/9 à 9/9.
Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

LES DOCUMENTS RÉPONSES SITUÉS EN FIN DE DOSSIER SONT À COMPLÉTER ET À RENDRE OBLIGATOIREMENT AVEC LA COPIE.

FormaV - document d'entraînement non officiel

DOSSIER SUJET

MISE EN SITUATION PROFESSIONNELLE ET CAHIER DES CHARGES : ASSOCIATION FOOTBALL DES RIVES, NANTES

L'Association Football des Rives organise une journée de découverte du football destinée aux enfants et aux familles du quartier. Elle vous confie la création d'une identité visuelle simple, destinée à une affiche et à un écusson imprimé sur un chasuble.

Le nom de l'événement est **Passes en jeu**. Le visuel doit évoquer le mouvement, le jeu collectif et l'accueil de tous les publics. Il doit rester lisible à distance, fonctionner en impression en deux couleurs et pouvoir être reproduit sur une affiche au format A3 ainsi que sur un écusson carré de 12 cm de côté. Aucun logo de club existant ne doit être reproduit.

Les documents techniques DT 1 à DT 3 fournissent toutes les références nécessaires. Les réponses graphiques sont à réaliser sur les documents réponse DR 1 et DR 2. La qualité plastique, la lisibilité et la justification des choix sont prises en compte.

PARTIE 1 : Observer et analyser des références visuelles (6 points)

Analyse de la composition, des formes, des couleurs et des destinataires

À partir des références décrites dans le DT 1 et du cahier des charges, analysez les choix visuels qui peuvent être utiles à la création de l'identité de l'événement. Complétez le DR 1 et rédigez des réponses précises.

Références visuelles fournies

Référence	Composition et formes	Couleurs	Effet produit
A : affiche de rencontre sportive	Grand cercle central traversé par trois lignes courbes; titre placé en haut; silhouette de joueur en mouvement au premier plan	Bleu foncé, orange, fond crème	Énergie, mouvement, événement facilement repérable
B : signalétique d'un espace de jeu	Pictogrammes géométriques simples; ballon représenté par un cercle et des segments; éléments alignés sur une grille	Vert, blanc, noir	Repérage rapide, formes compréhensibles par un jeune public

Descriptions des deux visuels fictifs du DT 1.

1.1 (2 points) Pour la référence A, relevez deux choix de composition ou de forme et expliquez l'effet visuel produit par chacun.

1.2 (2 points) Comparez les palettes de couleurs des références A et B. Indiquez laquelle vous semble la plus adaptée à une journée familiale de découverte du football et justifiez votre choix en tenant compte des destinataires.

FormaV - document d'entraînement non officiel

1.3 (2 points) À partir du DT 1, du DT 2 et du cahier des charges, indiquez deux caractéristiques que devra respecter le signe graphique de « Passes en jeu » pour rester identifiable sur l'affiche et sur l'écusson.

PARTIE 2 : Sélectionner et organiser des éléments de création (5 points)

Recherche de références et traduction du cahier des charges en intentions graphiques

Vous préparez la proposition graphique destinée à l'association. Utilisez les contraintes et ressources des DT 2 et DT 3 pour définir une intention cohérente avant de réaliser votre création.

Contraintes et ressources de création

Élément	Donnée à prendre en compte
Nom de l'événement	Passes en jeu
Destinataires	Enfants, familles et bénévoles du quartier
Supports	Affiche A3 portrait et écusson carré de 12 cm de côté
Impression	Deux couleurs au maximum, plus la couleur du support
Ressources graphiques	Ballon, trajectoire de passe, cercle, lignes de terrain, silhouettes simplifiées
Intention	Évoquer le mouvement et le jeu collectif, sans utiliser de logo existant

Données de l'association et ressources disponibles, DT 2 et DT 3.

2.1 (2 points) Dans le DR 1, proposez deux associations de couleurs adaptées au cahier des charges. Pour chacune, indiquez l'effet recherché et précisez comment vous assurerez la lisibilité du nom de l'événement.

2.2 (3 points) Dans le DR 1, définissez votre intention graphique : choisissez au moins deux ressources du DT 2, précisez leur organisation dans la composition et expliquez comment votre proposition évoquera le jeu collectif plutôt qu'une performance individuelle.

PARTIE 3 : Réaliser une proposition graphique et communiquer ses choix (9 points)

Création graphique, adaptation à un support et argumentation

Réalisez sur le DR 2 une proposition d'affiche pour l'événement « Passes en jeu ». La composition doit intégrer le nom de l'événement, une représentation graphique originale liée au football et une information d'accueil destinée aux familles. Vous pouvez utiliser la phrase « Découverte du football pour toutes et tous ».

Utilisez au maximum deux couleurs en plus de la couleur du support. Organisez les éléments pour que le nom de l'événement soit immédiatement repérable. Dans la zone réservée à l'écusson, indiquez ou esquissez l'adaptation simplifiée de votre signe graphique. Ajoutez des annotations courtes pour rendre vos choix compréhensibles.

FormaV - document d'entraînement non officiel

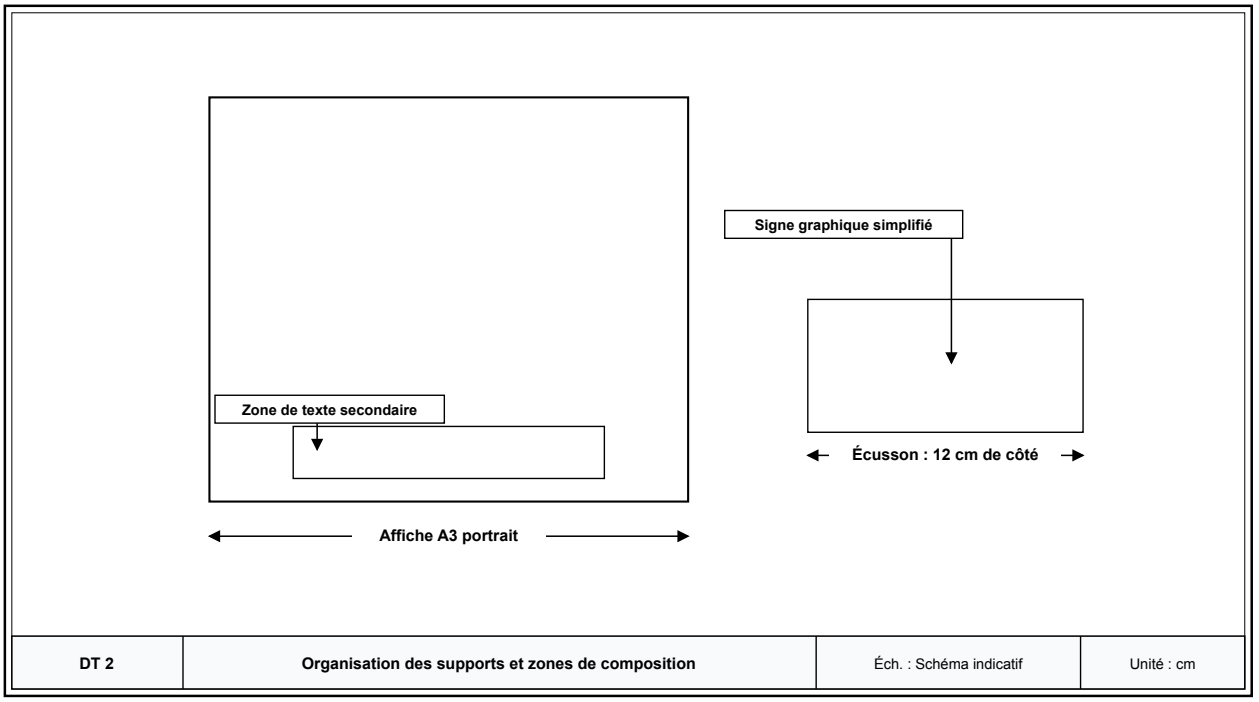


Schéma indicatif des proportions et des zones; les coordonnées ne constituent pas une échelle de dessin.

3.1 (6 points) Réalisez une affiche lisible et équilibrée sur le DR 2. La création doit comporter le titre « Passes en jeu », une image ou un signe graphique original évoquant le football collectif, une hiérarchie visuelle identifiable et une information destinée aux familles. Respectez la limite de deux couleurs et annotez au moins deux choix de composition, de forme ou de couleur.

3.2 (3 points) Dans l'espace prévu sur le DR 2, adaptez votre signe graphique à l'écusson carré de 12 cm. Simplifiez les formes si nécessaire, puis expliquez en deux phrases comment cette adaptation conserve l'identité de l'affiche et reste lisible sur un petit support.

FormaV - document d'entraînement non officiel

DOSSIER TECHNIQUE ET RESSOURCES

Documents ressources nécessaires à la résolution du sujet

DT 1 : RÉFÉRENCES VISUELLES : COMPOSITION ET PERCEPTION

Les références A et B sont des descriptions conçues pour ce sujet. Elles ne reproduisent aucune œuvre ni aucun logo existant. La référence A met en avant le mouvement grâce à une grande forme circulaire, des lignes courbes et une silhouette en action. La référence B privilégie des signes géométriques simples et une organisation régulière afin de faciliter le repérage.

Pour analyser une image, observez la place des éléments, les contrastes, les formes dominantes, les couleurs et les destinataires. Une composition lisible fait ressortir les informations selon un ordre perceptible.

Grille d'observation des références

Critère	Question d'observation
Composition	Quel élément attire le regard en premier? Comment les éléments sont-ils organisés?
Formes et lignes	Les formes sont-elles géométriques, courbes, figuratives ou simplifiées?
Couleurs	Quels contrastes distinguent le titre, le fond et l'image?
Destinataires	Les signes sont-ils rapidement compréhensibles par des enfants et des adultes?

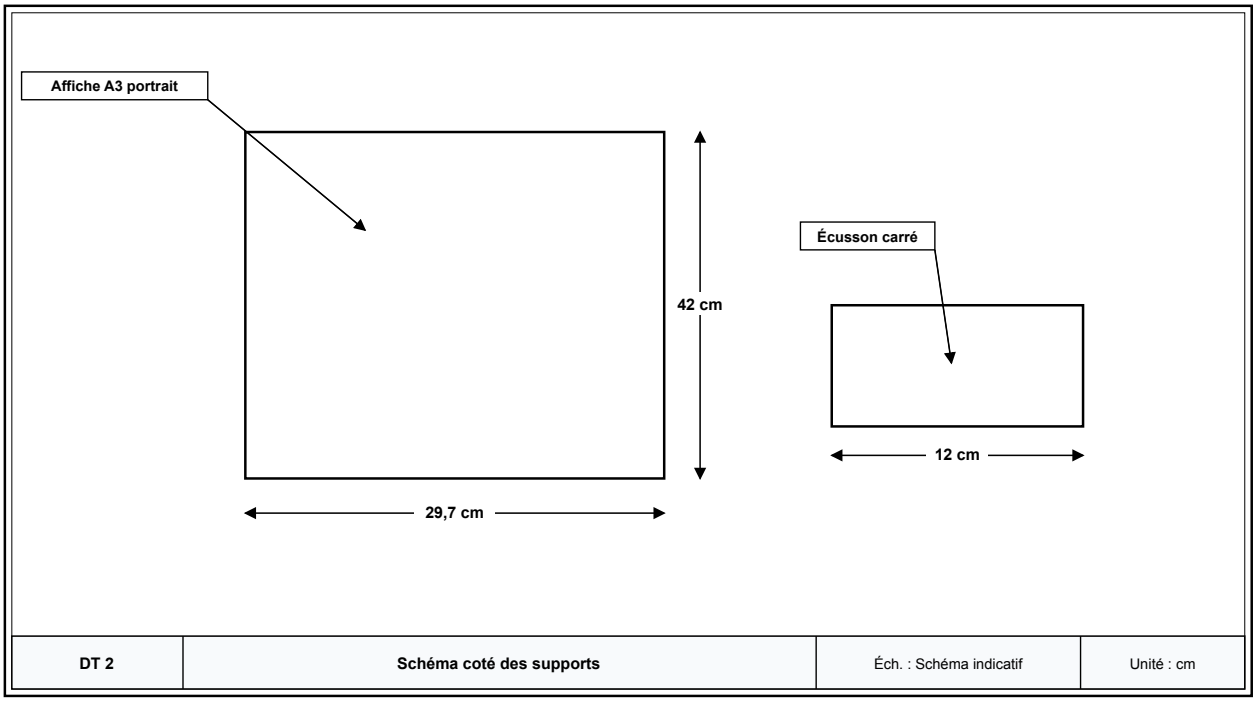
Repères d'analyse à mobiliser dans les réponses.

DT 2 : CAHIER DES CHARGES GRAPHIQUE DE L'ÉVÉNEMENT

Le commanditaire souhaite une identité visuelle chaleureuse, dynamique et accessible. Le nom « Passes en jeu » doit être conservé à l'identique. Le projet comprend une affiche A3 portrait et un écusson carré de 12 cm de côté à imprimer sur un chasuble. La production est prévue en deux couleurs au maximum, en plus de la couleur du support.

Le signe graphique peut associer un ballon, une trajectoire de passe, des lignes de terrain, des formes circulaires ou des silhouettes simplifiées. Il doit être original, facilement reconnaissable et sans logo préexistant. Les informations doivent conserver un contraste suffisant avec leur fond. L'écusson est une version simplifiée de l'identité, et non une copie miniature de tous les détails de l'affiche.

FormaV - document d'entraînement non officiel



Dimensions du cahier des charges; schéma non destiné à être mesuré à l'écran.

DT 3 : RESSOURCES GRAPHIQUES ET CONTRAINTES DE REPRODUCTION

Les éléments ci-dessous sont des ressources proposées par le commanditaire, et non des modèles à recopier. Le candidat peut les transformer, les combiner ou choisir d'autres signes cohérents avec le cahier des charges. Aucun calcul de dimensionnement ni aucune norme de fabrication ne sont demandés.

Pour préparer une reproduction en deux couleurs, distinguez les masses principales, évitez les détails trop fins et vérifiez que le titre reste lisible sur le fond choisi. Une annotation peut préciser l'intention, l'ordre de lecture ou le rôle d'une couleur.

Ressources visuelles et usages possibles

Ressource	Usage possible	Point de vigilance
Ballon simplifié	Identifier immédiatement la pratique du football	Éviter les petits détails qui disparaissent sur l'écusson
Trajectoire de passe	Suggérer le mouvement et la circulation du ballon	La ligne ne doit pas gêner la lecture du titre
Formes circulaires	Évoquer le collectif, la rencontre ou un espace de jeu	Maintenir une hiérarchie entre le cercle et le texte
Lignes de terrain	Situer l'activité sportive	Sélectionner peu de lignes pour ne pas surcharger l'image
Silhouettes simplifiées	Montrer plusieurs personnes en action	Éviter qu'une seule silhouette domine le message de partage

Ressources de création proposées par l'association.

FormaV - document d'entraînement non officiel

NE RIEN ÉCRIRE DANS CETTE PARTIE

DR 1 : Document réponse à rendre avec la copie : Questions 1.2, 1.3, 2.1 et 2.2 | **À RENDRE AVEC LA COPIE**

Complétez les cases avec des mots-clés ou des phrases courtes. Pour les choix graphiques, indiquez l'effet recherché et reliez-le au cahier des charges.

Analyse et intention graphique

Question	Réponse du candidat
1.2 : palette retenue et justification	.....
1.3 : caractéristique du signe graphique 1	.....
1.3 : caractéristique du signe graphique 2	.....
2.1 : association de couleurs 1 et effet recherché	.....
2.1 : association de couleurs 2 et effet recherché	.....
2.2 : ressources choisies et organisation prévue	.....
2.2 : évocation du jeu collectif	.....

Compléter les cases signalées par « ... ».

Cadre réservé aux justifications, calculs complémentaires ou schémas du candidat :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

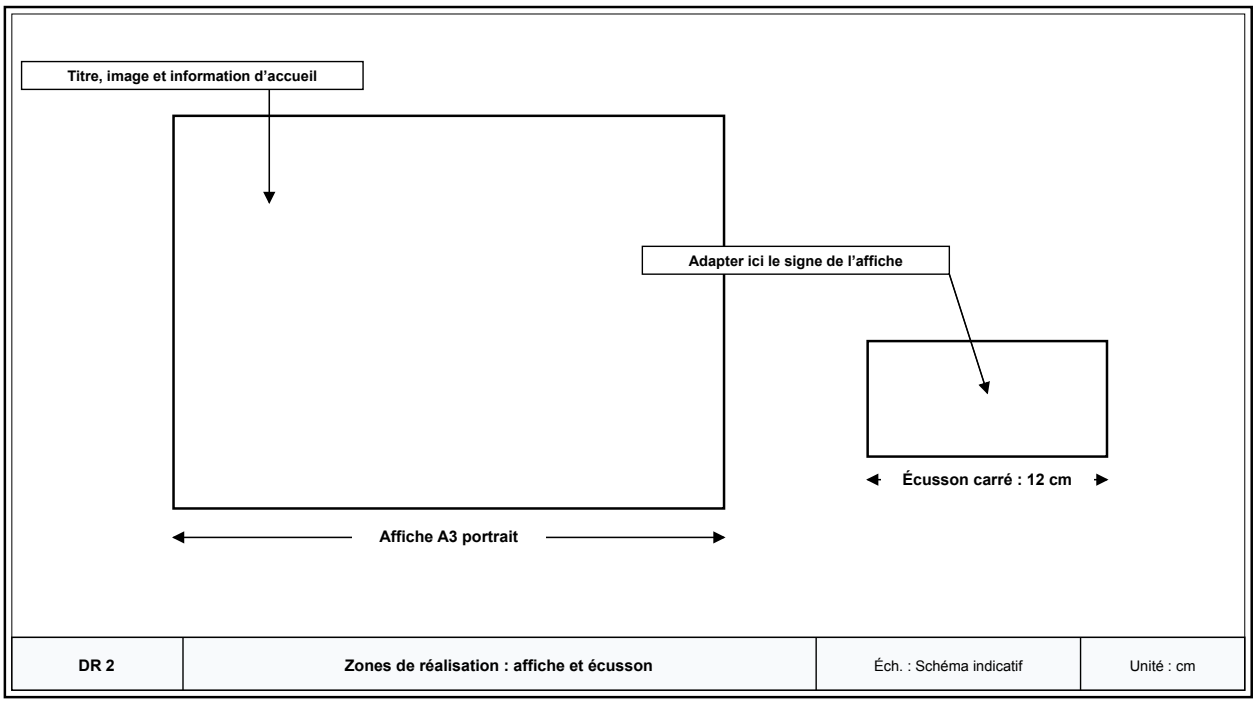
FormaV - document d'entraînement non officiel

NE RIEN ÉCRIRE DANS CETTE PARTIE

DR 2 : Document réponse à rendre avec la copie : Questions 3.1 et 3.2

À RENDRE AVEC LA COPIE

Réalisez votre proposition dans les zones prévues. Vous pouvez dessiner et annoter au crayon, puis mettre en couleur. Respectez le format portrait de l'affiche, la limite de deux couleurs et les dimensions indiquées. Aucun rendu photoréaliste n'est attendu : la composition, la lisibilité et la cohérence de l'intention sont évaluées.



Cadres de travail indicatifs; respecter les formats et les éléments demandés.

Annotations de la proposition

Élément à expliquer	Réponse du candidat
Choix de composition ou de forme	.....
Choix de couleur et effet recherché	.....
Adaptation du signe à l'écusson	.....

Compléter après la réalisation graphique.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Cadre réservé aux justifications, calculs complémentaires ou schémas du candidat :

FormaV - document d'entraînement non officiel

Continue à t'entraîner

Retrouve tous les sujets et corrigés du CAP Football, classés par épreuve et par année :
capfootball.fr/annales-sujets-et-corriges

Pour réviser tout le programme avant l'examen, les Fiches de Révision du CAP Football reprennent l'essentiel de chaque épreuve :
capfootball.fr/fiches-de-revision

Copyright © 2027 FormaV®. Tous droits réservés.

FormaV® est une marque déposée auprès de l'INPI sous le numéro 5227897.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.