

## BADMINTON PREMIERES

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>Niveau 3 :</b> Pour gagner le match, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les élèves sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène.</li> <li>• Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement).</li> <li>• L'enseignant prendra en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des volants et des déplacements.</li> </ul>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPETENCE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 pts.	
13 Points	<p style="text-align: center;"><b>ELABORATION DE L'ÉCHANGE</b> (rapport à l'espace et au temps)</p> <p style="text-align: center;"><b>/ 6.5pts</b></p>	<p>Opt-----2.5pts Le joueur commence à éloigner son adversaire du centre du terrain, mais les trajectoires restent relativement hautes, peu variées. Les volants sont rarement accélérés.</p>	<p>3pts-----4.5pts Lorsqu'il est en situation favorable, souvent non provoquée, le joueur tente de conclure l'échange en utilisant l'un de ces trois principes : jouer loin de l'adversaire ou lui imposer une direction de déplacement difficile, le faire reculer par exemple, ou jouer sur son revers. Recherche des espaces libres, zones de jeux variées.</p>	<p>5pts-----6.5pts Le joueur parvient à construire le gain de l'échange en utilisant plus systématiquement plusieurs des modalités précédentes. La rupture peut alors se produire par une nette accélération du volant.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT</b></p> <p style="text-align: center;"><b>/6.5pts</b></p>	<p>Opt-----2.5pts Le joueur assure régulièrement le renvoi du volant lorsque le déplacement imposé par l'adversaire est très limité dans l'espace (1 pas ou deux au maximum) et lui offre un temps de préparation et de déplacement assez long (volants lents).</p>	<p>3pts-----4.5pts Le joueur, en situation défavorable, effectue des déplacements latéraux ou en profondeur qui lui permettent parfois de tenir l'échange sur une ou deux frappes de défense.</p>	<p>5pts-----6.5pts Le joueur, en situation défavorable, effectue des déplacements qui lui permettent souvent de « tenir » l'échange sur plusieurs frappes de défense. Le déplacement est rapide.</p>
7 Points	<p style="text-align: center;"><b>GAIN DES RENCONTRES</b></p>	<p>A l'issue de l'évaluation, les joueurs sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores.</p>		
		<p>Opt-----3pts La rencontre est remportée grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées .</p>	<p>3.5pts-----5pts La rencontre est remportée grâce à des occasions de rupture non provoquées mais souvent exploitées.</p>	<p>5.5pts-----7pts La rupture est assez régulièrement recherchée et exploitée tout au long de la rencontre.</p>

## BADMINTON BAC

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>Niveau 4</b> : 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.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène.</li> <li>Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement).</li> <li>Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires</li> </ul> <p><u>Gestion du rapport de force</u> : A l'issue du premier set le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante</p> <p><u>Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques</u> : les évaluateurs prendront en compte les différences garçons et filles pour apprécier la puissance des frappes, les vitesses et longueurs de trajectoires ainsi que la vitesse des déplacements.</p> <p><u>Gain des rencontres</u> : A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores. Des rencontres inter poules peuvent être envisagées pour affiner ce classement. Il appartient aux co-évaluateurs d'apprécier le niveau général du groupe pour attribuer ou pas l'ensemble des points pour cet élément à évaluer. L'attribution des points est corrélée avec les autres indicateurs</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPETENCE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 à 20 pts.	
4 Points	<b>GESTION DU RAPPORT DE FORCE</b>	0 pt-----2 pts Le candidat subit le rapport de force sans tentative cohérente de modification. Analyse très vague, peu lucide., impossible à mettre en œuvre. Propositions ou tentatives incohérentes avec l'analyse de jeu.	2pts -----3pts Le candidat est suffisamment lucide pour identifier les coups d'attaque efficaces. Il tente de les mettre en œuvre régulièrement. Analyse qui correspond à la réalité observée. Analyse incomplète mais juste. Solutions standards	3pts -----4pts Le candidat modifie la mise en œuvre de ses attaques et de ses défenses si celles-ci s'avèrent inefficaces après plusieurs tentatives. Analyse opérationnelle et réaliste : utilisation judicieuse des points faibles adverses et de ses propres points forts. Propositions cohérentes avec l'analyse. Vocabulaire adapté.
9 Points	<b>MISES EN ŒUVRE TACTIQUES ET INDICATEURS TECHNIQUES</b>	0pt -----4pts Le candidat utilise une situation favorable créée fortuitement. Le candidat cherche régulièrement à éloigner son adversaire du centre du terrain. Il utilise une modalité unique de rupture de l'échange (jouer fort ou jouer gauche/droite). Le candidat peut défendre au mieux sur une seule attaque adverse. Les changements de direction sont facteurs de déséquilibres même dans des phases de jeu sans grande pression. Les déplacements et placements sont tardifs et souvent courus. Le candidat joue souvent de face avec une prise inadaptée.	4.5pts -----7pts Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque. Les trajectoires, courtes et longues, se tendent et obligent l'adversaire à se déplacer rapidement. Plusieurs modalités de rupture sont utilisées (ex : jouer loin de l'adversaire, jouer fort, jouer vers le bas). Jeu en périphérie. Les placements sous le volant et déplacements vers le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression.(déplacements équilibrés dès que le candidat a du temps) Prise de raquette qui autorise différentes frappes, le joueur prépare régulièrement ses frappes coude haut et utilise la rotation du corps quand il a le temps.	7.5pts-----9pts Même en situation défavorable, le candidat recherche la création d'une situation favorable (ex : défense courte croisée). Le candidat neutralise des situations défavorables pour rééquilibrer le rapport de force. Le joueur utilise plusieurs modalités de rupture de l'échange adaptées aux caractéristiques du jeu adverse. Le terrain adverse est utilisé dans sa quasi-totalité, le jeu est rapide. Le candidat modifie sa prise en l'adaptant au type de frappe. Les préparations peuvent permettre de masquer les frappes voire feinter. Les volants sont pris tôt (joués haut) Les déplacements spécifiques sont acquis quelque soit leur direction dans les moments d'équilibre du rapport de force. Les déplacements sont équilibrés, précoces et rapides même sous pression. Des changements de rythme apparaissent.
7 points	<b>GAIN DES RENCONTRES</b>	0pt -----3pts Le gain du point s'obtient le plus souvent par une erreur grossière adverse ou une première attaque smashée. Le candidat joue au « coup par cou ».	3.5pts-----5pts Le gain du point s'obtient après une construction sur plusieurs coups. Le candidat s'appuie sur des principes tactiques élémentaires.	5.5pts-----7pts Le gain de la rencontre s'obtient à la suite de renversements possibles du rapport de force (neutralisation puis reprise d'initiative). Le projet tactique est adapté, le volume et la vitesse de jeu sont élevés.

