

BADMINTON en simple		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE					
<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>		<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Le positionnement du niveau de jeu du candidat (<b>item1</b> : qualité des techniques au service de la tactique) <b>est la 1<sup>ère</sup> étape de l'évaluation</b>, déterminante pour la suite et l'attribution des pts. " La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force" (<b>item2</b>) sera apprécié au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match (1) avec une échelle de pts déterminée par le niveau de jeu du candidat€ (ou de la poule), les pts étant répartis selon les 6 cas de figures répertoriés. "Le gain des matchs"(<b>items3</b>) sera apprécié à l'issue de l'ensemble des matchs. L'échelle de pts à attribuer est déterminé par le niveau de jeu identifié du candidat.</p> <p>(1) <u>Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force</u> : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule mais ils doivent être comparés aux élèves de leur genre.</p> <p>(2) <u>Valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu</u> qui peuvent être différents (vitesse de frappe ou exploitation du volume ou des espaces)</p>					
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 NON ACQUIS 0 à 9 pts		DEGRES D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 10 à 15 16 à 20			
10/20	Tactique : projet de gain de match	<b>Qualité des techniques au service de la tactique /3.5</b>	Jeu axe central, <b>attend la faute de l'adversaire 0.5 à 1.75</b>	Trajectoires variées en profondeur et en largeur : <b>déplace l'adversaire 2 à 2.75</b>	<b>.Alterne les zones visées, met en crise de temps son adversaire 3 à 3.5</b>		
		Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements /3	Déplacements limités et désorganisés 0.5 à 1.25	Déplacements en pas chassés <b>Se replace au centre 1.5 à 2.25</b>	<b>Déplacements équilibrés, replacement. Frappes et déplacements se superposent 2.5 à 3</b>		
		<b>Variété, qualité</b> et efficacité des actions de <b>frappes /3.5</b>	<b>Frappes lentes</b> , trajectoires hautes. Joue de face <b>0.5 à 1.75</b>	<b>Coup accéléré</b> , placement de profil, utilise <b>un coup prioritaire efficace 2 à 2.75</b>	<b>Frappes descendantes, accélérées ou ralentis. Fixe, déborde 3 à 3.5</b>		
		<b>Niveau de Jeu</b>	<b>Niveau A</b>	<b>Niveau B</b>	<b>Niveau C</b>		
5/20	Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel	<b>Evolution du score entre les 2 sets</b>			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 ds le 2 <sup>ème</sup> set un écart de pts 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 1er		2.5	3.5	4.5
		<b>Cas 3 :</b>	Perd le second set après avoir gagné le premier		2	3	4.25
		<b>Cas 2 :</b>	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 pts 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 pts obtenus en fonction du nvde jeu du candidat (A, B, ou C). La note globale sur 5 résulte de la moyenne des notes ainsi obtenues.							
05/20	Gain des rencontres	Classement général par sexe /3	Les élèves classés en bas du tableau des filles ou celui des garçons <b>0.5 à 1</b>	Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou celui des garçons <b>1.5 à 2</b>	Les élèves classés en haut du tableau des filles ou celui des garçons <b>2.5 à 3</b>		
		Classement au sein de chaque poule / 2	Chaque candidat obtient <b>entre 0 et 2 pts</b> en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu				