

**Académie de Besançon**  
**EXAMEN PONCTUEL TERMINAL**  
**Référentiel d'évaluation baccalauréat général et technologique à partir de la session 2021**  
**Badminton CA4**

**Principes de passation de l'épreuve :**

- Chaque candidat dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points secs. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.
- Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. **Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.**
- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.
- Pour l'AFL « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force », la notation se décompose en deux temps lors des matchs de poule : **dans un premier temps, les évaluateurs positionnent l'élève dans un des quatre degrés concernant le niveau technique des candidats et aussi l'analyse du rapport de force. Dans un second temps, ils ajustent la note uniquement pour l'élément des actions techniques en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.**
- L'AFL « Se préparer et s'entraîner/ Assumer des rôles » **permet d'évaluer la capacité du candidat à se préparer à un match par un échauffement adapté, et à arbitrer.**

L'AFL « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force » est évalué **sur 14 points** et se décompose comme suit :

- « S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu », **sur 10 points.**
- « Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force », **sur 4 points.**

L'AFL « Se préparer et s'entraîner ; assumer des rôles » est évaluée **sur 6 points**

**Repères d'évaluation de l'AFL « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »**

**Principe d'élaboration de l'épreuve ponctuelle de badminton**

Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points secs. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule. Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. Les candidats sont observés durant ces temps d'échauffement. Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Eléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	1 <sup>er</sup> temps : Positionnez l'élève dans un des 4 degrés ci-dessous			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</b>  <b>(10 points)</b>	Simple mise en jeu. Jeu réactif de face. Action de frappe à l'amble. Prise de raquette unique et inadaptée. Produit des trajectoires « en cloche » dirigées en zone centrale. Déplacements tardifs et déséquilibrés et replacements inexistants.	Service souvent haut et pas assez long, ou trop court et haut. Production de trajectoires, le plus souvent hautes, en variant la direction. Quelques volants courts apparaissent. Déplacements réduits et perturbés vers l'arrière, remplacement tardif après rééquilibration.	Services variés en profondeur et en hauteur. Relanceur en légère difficulté. Trajectoires variées dans leurs formes (rasantes, tendues, hautes, courtes, longues) et en direction. Attaque smashée en tant que réponse usuelle et efficace. Déplacements/replacements systématiques mais qui manquent d'équilibre et de fluidité.	Service qui crée de l'incertitude pour l'adversaire Production de trajectoires variées avec changement de rythme. Gamme de coups variés (smash, dégagement offensif, dégagement défensif, amorti). Les déplacements/replacements rapides et équilibrés.
	<b>2<sup>nd</sup> temps : Ajustez la note en fonction des matchs gagnés</b> (Par exemple, votre élève est dans le degré 3, il a gagné 2 matchs sur 2, il a donc 7,5 points. Dans le cas où il perd ses deux matchs, il obtient 5,25 points)			
	<b>0-2,5 points</b>		<b>2,75-5 points</b>	
	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</b>  <b>(4 points)</b>	Le projet est de renvoyer le volant une fois de plus que son adversaire en évitant de faire la faute  <b>0 - 1 point</b>	Tente de déplacer son adversaire. Les volants sortent de la zone centrale. En situation favorable, l'élève cherche à poser un problème à son adversaire  <b>1,25-2 points</b>	Jeu court / jeu long prédominant. <u>Utilise ses points forts</u> pour produire des coups variés et créer la rupture de l'échange.  <b>2,25-3 points</b>	Utilise ses points forts <u>et les points forts et points faibles de son adversaire</u> pour créer la rupture de l'échange. Projet de jeu identifié avec cohérence dans ses choix tactiques.  <b>3,25-4 points</b>

Repères d'évaluation de l'AFL « Se préparer et s'entraîner ; assumer des rôles »

<p><b>Echauffement (3 points)</b></p>	<p>Le candidat s'échauffe de manière superficielle (échauffement non adapté).</p> <p><b>0 – 0,75 point</b></p>	<p>Mise en activité suivie d'échanges avec un partenaire sur le terrain.</p> <p><b>1 – 1,5 points</b></p>	<p>Echauffement général avec une recherche de spécificité.</p> <p><b>1,75 – 2,25 points</b></p>	<p>Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence dans ses choix, propose des routines.</p> <p><b>2,5 – 3 points</b></p>
<p><b>Arbitrage (3 points)</b></p>	<p>Le candidat annonce le score mais commet des erreurs.</p> <p><b>Arbitre gênant</b></p> <p><b>0 – 0,75 point</b></p>	<p>Le candidat est appliqué dans son rôle d'arbitre mais est indécis dans ses prises de décisions (au changement de service par exemple).</p> <p><b>Arbitre hésitant</b></p> <p><b>1 – 1,5 points</b></p>	<p>Le règlement est connu et appliqué mais le candidat ne s'impose pas.</p> <p><b>Arbitre scoreur</b></p> <p><b>1,75 - 2,25- points</b></p>	<p>Le candidat arbitre avec neutralité, diplomatie, et autorité en faisant des rappels réglementaires au joueur.</p> <p><b>Arbitre rayonnant</b></p> <p><b>2,5 - 3 points</b></p>