

EXAMEN PONCTUEL TERMINAL : EPS
BACCALAURÉAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE
BADMINTON

I- CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

- ☞ Vous serez équipé d'une tenue adaptée au Badminton avec des chaussures lacées et une raquette de Badminton personnelle (Possibilité de prêt). Prévoyez une gourde pour vous hydrater.

II - DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION :

1. Echauffement général libre (15 min) et spécifique (montante-descendante) qui seront évalués. A l'issue de cette partie vous êtes répartis par groupes de niveaux.
2. Match de 2 manches de 11 points avec analyse à la pause (2min) auprès du jury.
3. Vous serez évalués sur l'arbitrage de vos adversaires

- ☞ **Règlement :** Vous devez connaître les règles essentielles du Badminton en simple (limites du terrain, service, comptage des points et fautes essentielles).

III - MODALITES D'ÉVALUATION :

Cf. tableau du référentiel académique au verso

EVALUATION sur 20 POINTS

Détail des points :

- 10 points sur la technique et la tactique
- 4 points sur l'analyse pendant la pause
- 3 points sur l'échauffement
- 3 points sur l'arbitrage

IV - ANNEXES :

Cf. référentiel académique (verso)

Eléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	1 ^{er} temps : Positionnez l'élève dans un des 4 degrés ci-dessous			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (10 points)	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 inexistantes.	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.
	2nd temps : Ajustez la note en fonction des matchs gagnés (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)			
	0-2,5 points	2,75-5 points	5,25-7,5 points	7,75-10 points
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (4 points)	Le projet est de renvoyer le volant une fois de plus que son adversaire en évitant de faire la faute 0 - 1 point	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 1,25-2 points	Jeu court / jeu long prédominant. <u>Utilise ses points forts</u> pour produire des coups variés et créer la rupture de l'échange. 2,25-3 points	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. 3,25-4 points
Echauffement (3 points)	Le candidat s'échauffe de manière superficielle (échauffement non adapté). 0 – 0,75 point	Mise en activité suivie d'échanges avec un partenaire sur le terrain. 1 – 1,5 points	Echauffement général avec une recherche de spécificité. 1,75 – 2,25 points	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence dans ses choix, propose des routines. 2,5 – 3 points
Arbitrage (3 points)	Le candidat annonce le score mais commet des erreurs. Arbitre gênant 0 – 0,75 point	Le candidat est appliqué dans son rôle d'arbitre mais est indécis dans ses prises de décisions (au changement de service par exemple). Arbitre hésitant 1 – 1,5 points	Le règlement est connu et appliqué mais le candidat ne s'impose pas. Arbitre scoreur 1,75 - 2,25- points	Le candidat arbitre avec neutralité, diplomatie, et autorité en faisant des rappels réglementaires au joueur. Arbitre rayonnant 2,5 - 3 points

