

Badminton - Epreuve Obligatoire Ponctuelle Bac G T Pro – Session 2021

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Niveau 4 : 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.		Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 9 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement). Chaque joueur arbitrera au moins une rencontre.		
Degrés d'acquisition du niveau 4				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 en cours d'acquisition Engagement physique, compétences technico-tactiques limités De 0 à 4 pts	Niveau 4 Maîtrise Satisfaisante Un joueur scolaire de badminton De 5 à 8 pts	Niveau 4 « Spécialiste » Des attitudes de BADISTE De 9 à 12 pts
12 points	Elaboration de l'échange (Rapport à l'espace et au temps) 6 points	De 0 à 2 points Construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement. Produit des frappes de rupture (descendantes ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur) sur un volant haut en zone avant.	De 2,5 à 4 points Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur ou avec un coup accéléré, déplace l'adversaire. Utilise un coup prioritaire efficace. Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture.	De 4,5 à 6 points Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées et plus précises (en hauteur, longueur, direction et vitesse) dans un espace de jeu élargi : alterne les zones visées (frappes placées éloignées du centre), utilise des frappes descendantes ralenties ou accélérées.
	Placement Déplacement Replacement 6 points	De 0 à 2 points Le candidat assure régulièrement le renvoi du volant lorsque le déplacement imposé par Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement – frappe- remplacement sont juxtaposées. Le remplacement est souvent en retard ou parfois absent. Le candidat joue de face le plus souvent (en frappe haute), il joue rarement bien placé (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute). La prise de raquette est inadaptée	De 2,5 à 4 points Déplacements et placements sous le volant sont souvent efficaces dans les phases de moindre pression. Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. Se replace sans attendre vers le centre du terrain. Le candidat sort du jeu de face : placement de profil en frappe haute à mi-court ou en fond de court et placement à l'amble en fente avant pour les frappes au filet. La prise de raquette est parfois adaptée (prise universelle)	De 4,5 à 6 points Déplacements synchronisés et coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte : les actions de déplacement – frappe se superposent régulièrement et permettent de jouer en équilibre bien placé. Le remplacement, quasi systématique , prend parfois en compte la trajectoire émise (remplacement tactique). La prise de raquette universelle est systématisée. Adapte parfois sa prise en revers.
NOTE DE PERFORMANCE : DE 0 à 8 pts => Niveau inter-sessions + résultats poule finale				
8 points	Gain des rencontres Classement général 5 points	De 0 à 1 point Terrains avec candidats non badistes, et de niveau scolaire faible (Limité par l'engagement physique et/ou les compétences technico-tactiques)	De 2 à 3 points Terrains avec candidats Sportifs, non badistes mais de niveau scolaire et combativité satisfaisants	De 4 à 5 points Terrains avec candidats Sportifs, nos très bons niveaux scolaires/UNSS, attitudes de badistes
	Gain réel des rencontres 3 points	Le candidat perd ses 2 matchs mais gagne au moins 1 set 1 point Le candidat perd ses 2 matchs et ne marque aucun set 0 point	Le candidat gagne 1 match sur 2 2 points	Le candidat gagne ses 2 matchs 3 points