



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



ministère
éducation
nationale

MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



académie d'aix-marseille

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

Examen ponctuel terminal des
Baccalauréats généraux, technologiques.

ÉPREUVE :
BADMINTON

Année scolaire 2012-2013

Rectorat de l'académie d'Aix-Marseille
Place Lucien Paye
13 621 Aix-en-Provence Cedex 1
Téléphone : 04.42.91.70.00

En référence à l'arrêté du 21 décembre 2011, ainsi qu'à la circulaire du 8 juin 2012, cette brochure présente pour l'Académie d'Aix-Marseille, les activités physiques et sportives retenues pour la session 2013 des Examens des Baccalauréats Généraux et technologiques.

Les épreuves dont la définition et les modalités d'évaluation sont arrêtées ici pour l'examen ponctuel terminal concernent :

« Art. 15 : Les candidats individuels, les candidats scolarisés dans les établissements d'enseignement privés hors contrat, les candidats scolarisés au Centre national d'enseignement à distance (Cned) sont évalués lors d'un examen ponctuel terminal. »

- ☞ Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur deux épreuves.
- ☞ Les candidats choisiront dans la liste ci-dessous un ensemble de deux épreuves :

ENSEMBLE N° 1 :	Gymnastique au sol - Tennis de table en simple
ENSEMBLE N° 2 :	Demi-Fond (3 x 500) - Badminton
ENSEMBLE N° 3 :	Demi-Fond (3 x 500) - Tennis de table en simple
ENSEMBLE N° 4 :	Gymnastique au sol - Badminton
ENSEMBLE N° 5 :	Sauvetage - Badminton

- ☞ La participation à chacune de ces épreuves nécessite une tenue adaptée.
- ☞ Le jury invite les candidats à se préparer à cette épreuve afin de garantir leur sécurité.
- ☞ Le candidat devra se présenter le jour de l'épreuve avec sa convocation accompagnée d'un certificat médical d'aptitude (au dos de la convocation) dûment renseigné (signature et tampon du médecin) et d'une pièce d'identité.

EPREUVE : BADMINTON

I - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- ☞ Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points.
- ☞ Entre 2 phases de jeux les candidats devront analyser la séquence qui vient de se dérouler et proposer des solutions pour la séquence suivante

II - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- ☞ L'épreuve se déroule en gymnase
- ☞ Une tenue adaptée est exigée (chaussures de sport, short ou pantalon de survêtement)
- ☞ Le candidat devra apporter sa raquette et ses volants

III - COMPÉTENCES ATTENDUES :

Le niveau 4 de compétence est proposé aux candidats afin de les aider dans leur préparation. Ce niveau 4 constitue l'exigence minimale attendue.

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.

IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION :

1^{er} Temps:

- ☞ accueil, explication de l'épreuve, échauffement général, puis échauffement avec raquette (2 candidats par demi-terrain jouent 1 contre 1).
- ☞ Les candidats sont alors observés par les jurys qui les placent dans un niveau de jeu sans mettre de note

2^{ème} Temps:

- ☞ Phase de « montées - descentes » dont l'organisation est laissée à la liberté des centres. Elle a pour but de classer les joueurs par niveau de jeu.
- ☞ A tous moment les membres du jury peuvent changer les candidats de terrain.

3^{ème} temps :

- ☞ A l'issue de la phase montante descendante, les jurys placent alors les candidats par poules de 3 ou 4 selon les niveaux constatés.
- ☞ Chaque candidat fait alors 2 rencontres avec 2 adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points.
- ☞ Entre 2 rencontres les candidats devront analyser la séquence qui vient de se dérouler et proposer des solutions pour la séquence suivante.

VI - PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

Cf. tableau page 4

BADMINTON EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE								
COMPETENCE ATTENDUE		Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service et décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). A l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).								
NIVEAU 4 :		A l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'un set) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien).								
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.		(1) <u>Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force</u> : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.								
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Non acquis		Degrés d'acquisition du NIVEAU 4						
		De 0 point	à 9 points	De 10 points	à 16 points	De 17 points	à 20 points			
5/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du Rapport de Force	L'analyse du temps de jeu précédent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui seront peu ou pas mis en œuvre. L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires.	Le candidat a identifié certains de ses points forts, il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît. L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu du candidat.	Le candidat identifie quelques points faibles et quelques points forts de son adversaire. Il adapte son jeu. La stratégie du joueur s'adapte efficacement à l'évolution du score.						
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique. Variété, qualité et efficacité des actions de frappes Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements	Un coup prioritaire est utilisé pour tenter de rompre l'échange mais l'adversaire sort rarement du centre du jeu. La prise de raquette, unique, est efficace pour ce coup. Les déplacements sont fortement perturbés dès que l'adversaire varie ses trajectoires en longueur et direction. Le candidat sort progressivement du jeu de face et à l'amble. Le replacement est tardif, il s'effectue souvent après un temps d'observation du résultat de la frappe.	Le candidat utilise plusieurs coups de manière complémentaire et produit des trajectoires rasantes et courtes ; hautes et longues ; variées en direction pour amener la rupture de l'échange. Des trajectoires rapides et descendantes peuvent apparaître. Ces frappes obligent l'adversaire à sortir souvent du centre du jeu. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression. Le candidat frappe le volant de profil avec une prise efficace et se replace régulièrement mais souvent après un temps de rééquilibrage.	Le candidat utilise des coups variés et pertinents pour construire la rupture sans toutefois réussir à les masquer : Les volants sont pris tôt (hauts) et différents paramètres (direction, haut, long) au cours du même échange, en fonction du retour de l'adversaire sont utilisés. La vitesse des volants peut devenir un atout. Les trajectoires obligent l'adversaire à sortir nettement du centre du jeu. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Le replacement, quasi systématique, prend parfois en compte les possibilités de retour adverse.						
5 /20	Gain des rencontres	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 3 pts	0 pt	1 pt	1 pt	2 pts	2 pts	3 pts		
		Classement au sein de chaque poule : 2 pts	Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).				Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).		Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).	
			Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.							

LIVRET CANDIDAT ESSAI 2013

Règlement simplifié pour l'épreuve de badminton au baccalauréat

Le matériel

- Tous les candidats jouent avec un volant de mêmes caractéristiques (volant plastique et bout liège conseillé)
- La raquette peut appartenir au candidat mais devra être réglementaire (68cm X 23cm maximum)
- La tenue doit être adaptée à l'exercice. Les chaussures **devront être lacées**. On conseillera des chaussures de salle (« indoor ») et un short.

Le service réglementaire

- Le volant est frappé sous la hanche (en coup droit ou revers), tête de raquette sous l'horizontale du poignet
- Les pieds ne bougent pas
- Le volant doit parvenir dans la zone diagonale adverse, au delà de la ligne située à 2 mètres (1.98m) du filet.
- Si le volant touche le filet, il reste en jeu, on continue à jouer.

Le placement au service

- Je sers lorsque j'ai remporté l'échange.
- Je me place à droite pour servir si mon score est paire (0, 2, 4, ...)
- Je me place à gauche pour servir si mon score est impaire (1, 3, 5...)

Les lignes

- Les lignes font partie du terrain, un volant qui touche la ligne (par le bouchon) est en jeu.
- Le couloir du fond fait partie du terrain de simple, même au service.
- Les couloirs des côtés ne font pas partie du terrain de simple (sauf précisions des jurys en cas de montée/descente sur demi-terrain par exemple)

Le score

- Le tirage au sort donne le choix de servir ou de se placer sur l'un des deux demi-terrains. Le vainqueur du set sert au début du set suivant.
- Jeu en tie-break. (« Tous les points comptent »)