

## BADMINTON CAP- BEP

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>Niveau 3 :</b> S'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable et gagner.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène.</li> <li>• Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement).</li> <li>• Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des volants et des déplacements.</li> </ul>		
Points à affecter	Eléments à évaluer	COMPETENCE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 pts.	
12 Points	<b>ELABORATION DE L'ÉCHANGE</b> (rapport à l'espace et au temps)	Le candidat commence à éloigner son adversaire du centre du terrain, mais les trajectoires restent relativement hautes, peu variées. Les volants sont rarement accélérés.	Lorsqu'il est en situation favorable, souvent non provoquée, le candidat tente de conclure l'échange en utilisant l'un de ces trois principes : jouer loin de l'adversaire ou lui imposer une direction de déplacement difficile, le faire reculer par exemple, ou jouer sur son revers.	Le candidat parvient à construire le gain de l'échange en utilisant plus systématiquement plusieurs des modalités précédentes. La rupture peut alors se produire par une nette accélération du volant.
	<b>PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT</b>	Le candidat assure régulièrement le renvoi du volant lorsque le déplacement imposé par l'adversaire est très limité dans l'espace (1 pas ou deux au maximum) et lui offre un temps de préparation et de déplacement assez long (volants lents).	Le joueur, en situation défavorable, effectue des déplacements latéraux ou en profondeur qui lui permettent parfois de tenir l'échange sur une ou deux frappes de défense.	Le joueur, en situation défavorable, effectue des déplacements qui lui permettent souvent de « tenir » l'échange sur plusieurs frappes de défense.
8 Points	<b>GAIN DES RENCONTRES</b>	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores.		
		La rencontre est remportée grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées .	La rencontre est remportée grâce à des occasions de rupture non provoquées mais souvent exploitées.	La rupture est assez régulièrement recherchée et exploitée tout au long de la rencontre.

## BADMINTON BAC PRO

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p><b>Niveau 4 :</b> Faire des choix tactiques pour gagner le point, en produisant des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène.</li> <li>• Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement).</li> <li>• Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des volants et des déplacements.</li> </ul>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPETENCE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION De 0 à 9 pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE De 10 à 20 pts.	
4 Points	<b>GESTION DU RAPPORT DE FORCE</b>	Le candidat subit le rapport de force sans tentative cohérente de modification.	Le candidat est suffisamment lucide pour identifier les coups d'attaque efficaces. Il tente de les mettre en œuvre régulièrement.	Le candidat modifie la mise en œuvre de ses attaques et de ses défenses si celles-ci s'avèrent inefficaces après plusieurs tentatives.
8 Points	<b>MISES EN ŒUVRE TACTIQUES ET INDICATEURS TECHNIQUES</b>	Le candidat cherche régulièrement à éloigner son adversaire du centre du terrain. Il utilise une arme prioritaire pour rompre (jouer fort ou jouer loin de l'adversaire). Le candidat peut défendre au mieux sur une seule attaque adverse. Les changements de direction sont facteurs de déséquilibres même dans des phases de jeu sans grande pression.	Dans les moments d'équilibre du rapport de force, le candidat recherche systématiquement la création d'une situation favorable de marque. Les trajectoires, courtes et longues, se tendent et obligent l'adversaire à se déplacer rapidement. Plusieurs modalités de rupture sont utilisées (ex : jouer loin de l'adversaire, jouer fort, jouer vers le bas). Les placements sous le volant et déplacements vers le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression.	Même en situation défavorable, le candidat recherche la création d'une situation favorable (ex : défense courte croisée) Le candidat modifie sa prise en l'adaptant au type de frappe. Les volants sont pris tôt (joués haut) Les déplacements spécifiques sont acquis quelque soit leur direction dans les moments d'équilibre du rapport de force. Des changements de rythme apparaissent.
8 Points	<b>GAIN DES RENCONTRES</b>	A l'issue de l'épreuve, les candidats sont classés par genre (filles et garçons) en fonction de leur niveau de jeu, de leur appartenance à une poule, de leur classement dans la poule et éventuellement des différences de scores.		
		Le gain du point s'obtient le plus souvent par une erreur grossière adverse ou une première attaque smashée.	Le gain du point s'obtient après une construction sur plusieurs coups.	Le gain de la rencontre s'obtient à la suite de renversements possibles du rapport de force (neutralisation puis reprise d'initiative).