

Annexe 2 - Enseignement optionnel EPS - Badminton - Évaluation ponctuelle

Épreuve pratique

Les règles essentielles sont celles du badminton. Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. À l'issue d'un temps d'échauffement, les candidats sont répartis dans des poules de niveau homogène. Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche. Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1^{ère} étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat(e) (ou de la poule), les points étant répartis selon les 6 cas de figure répertoriés.

À propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons).

Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse de frappes, exploitation du volume et des espaces).

Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences 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.

8/20	Tactique : projet de gain de match	0 point à 2,75 points	3 points à 5,75 points	6 points à 8 points
	Qualité des techniques au service de la tactique.	<p>Construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement.</p> <p>Produit des frappes de rupture (descendantes ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur) sur un volant haut en zone avant.</p> <p>Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement – frappe-replacement sont juxtaposées. Le replacement est souvent en retard ou parfois absent.</p>	<p>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.</p> <p>Utilise un coup prioritaire efficace.</p> <p>Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture.</p> <p>Déplacements et placements sous le volant souvent efficaces dans les phases de moindre pression.</p>	<p>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.</p> <p>Le candidat peut privilégier aussi bien la dominante vitesse (trajectoires tendues descendantes ou plates) que l'exploitation du terrain (par le volume) pour gagner l'échange.</p> <p>Fixe, déborde, exploite le revers haut de fond de court adverse.</p> <p>Déplacements synchronisés et coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte :</p>
	Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements			

	<p>Variété, qualité et efficacité des actions de frappes</p>	<p>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</p> <p style="text-align: center;">Niveau A</p>	<p>Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. Se replace sans attendre vers le centre du terrain.</p> <p>Le candidat sort du jeu de face : placement de profil en frappe haute 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)</p> <p style="text-align: center;">Niveau B</p>	<p>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.</p> <p style="text-align: center;">Niveau C</p>				
<p style="text-align: center;">4/20</p>	<p style="text-align: center;">Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel</p>	Évolution du score entre les 2 sets			Niveau A	Niveau B	Niveau C	
		cas 6 :	Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set			3,5	3,75	4
		cas 5 :	Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^e set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1 ^{er} set			3	3,5	3,75
		cas 4 :	Gagne le second set après avoir perdu le 1 ^{er}			2,5	3,25	3,5
		cas 3 :	Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}			2	3	3,25
		cas 2 :	Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set.			1,5	2,5	3
		cas 1 :	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set			1	2	2,75
<p>Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de points obtenus en fonction du niveau de jeu du candidat (A, B ou C). La note globale sur 4 résulte de la moyenne des notes ainsi obtenues.</p>								

Annexe 1 – Enseignement optionnel – 200 m Sauvetage Aquatique – Évaluation ponctuelle

Épreuve pratique

Parcours continu d'une distance de 200 m durant lequel le candidat nage, franchit des obstacles, puis recherche et remorque un objet lesté ou un mannequin en un temps imparti.

Nature des obstacles :

- vertical par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur ;
- horizontal imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m.

Des objets lestés et un mannequin enfant sont placés entre 1,50 et 2 m de profondeur et à cinq mètres environ du bord.

Lors du dernier 25 m et après une nage d'approche de 5 mètres, le candidat doit aller chercher l'objet immergé de son choix (objet lesté ou mannequin enfant) et le ramener sur les 20 mètres restant.

Au cours de l'échauffement, le candidat choisit parmi quatre parcours de difficulté croissante selon la nature et le nombre des obstacles à franchir durant les 7 premiers 25 m et selon la nature de l'objet remorqué durant le dernier 25 m.

Parcours Vert : 5 obstacles d'une seule nature + recherche et remorquage de l'objet lesté

Parcours Bleu : 5 obstacles verticaux et horizontaux + recherche et remorquage de l'objet lesté

Parcours Rouge : 7 obstacles verticaux et horizontaux + recherche et remorquage de l'objet lesté

Parcours Noir : 7 obstacles verticaux et horizontaux + recherche et remorquage du mannequin

Le candidat communique le choix de son parcours avant le début de l'épreuve et prévoit l'organisation du franchissement des obstacles et leur répartition au cours des 200 mètres.

Avant le départ, il annonce au jury son projet d'organisation de franchissement des obstacles : il détaille quel(s) obstacle(s) (horizontal et/ou vertical) il franchit sur chacun des 7 premiers 25 mètres du parcours dans le respect de la couleur de son parcours. Il doit recouper la surface de l'eau entre chaque obstacle (pas d'enchaînement sous l'eau de deux obstacles).

Le temps maximum imparti pour réaliser les 200 mètres du parcours : 5 minutes 45 pour les garçons et 6 minutes 15 secondes pour les filles.

Tout candidat qui dépasse le temps imparti est arrêté. Tout contact ou réchappe d'un obstacle est pénalisé.

La qualité du remorquage et la conformité au projet de parcours sont également prises en compte.				
Points à affecter	Éléments à évaluer			
8 points	<p>Parcours réalisé la difficulté est validée si la nature et le nombre des obstacles sont respectés : sinon le parcours sera déclassé d'une difficulté inférieure.</p> <p>Chaque contact est pénalisé de – 0,5 pt ;</p> <p>Chaque réchappe¹ est pénalisée de – 1 pt ;</p>	<p>Parcours non terminé ou temps imparti dépassé : 0 pt</p> <p>Parcours Vert : 2 pts</p> <p>Parcours Bleu : 4 pts</p> <p>Parcours Rouge : 6 pts</p> <p>Parcours Noir : 8 pts</p>		
2 points	Qualité du remorquage	Objet ou mannequin non remonté à la surface ou transport le plus souvent sous l'eau : 0 pt	Objet ou mannequin remonté à la surface, le plus souvent hors de l'eau lors du remorquage : 1 pt	Objet ou mannequin remonté à la surface, toujours hors de l'eau lors du remorquage : 2 pt

¹ Obstacle partiellement évité. Par exemple : tapis soulevé, demi-lune déplacée...

2 points	Conformité au projet annoncé	Le parcours réalisé diffère du projet annoncé de plus d'un obstacle : 0 pt	Le parcours réalisé diffère du projet annoncé d'un obstacle : 1 pt	Le parcours réalisé est strictement conforme au projet annoncé dans l'enchaînement du nombre d'obstacles et leur nature : 2 pts
-----------------	-------------------------------------	--	--	---