

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve				
Niveau3 Pour gagner le match, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable		Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule. À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non). Remarques : (1) 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 (tout comme les candidats garçons). (2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse des 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.				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 3 en cours d'acquisition de 0 à 9 pts		Degrés d'acquisition du niveau 3 de 10 à 20 pts		
5 points	Gestion du rapport de force et construction des points	de 0 à 2,25pts Même en situation de confort, le candidat subit le rapport de force . Les rencontres peuvent être remportées grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées. Il n'y a pas de choix tactique pour la construction du point. L'intention prioritaire du candidat est la défense de son 1/2 terrain - le renvoi simple dans le 1/2 terrain adverse. Il n'y a pas de réelle volonté de rupture.		de 2,5 à 3,5 pts 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 grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement . Tente d'exploiter sans que cela ne soit systématique ou décisif, les volants favorables (hauts dans la 1 ^{ère} moitié du court). Le remplacement est souvent en retard ou parfois absent.		
		de 4 à 5 pts 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 (déplace l'adversaire) ou avec un coup accéléré. Utilise souvent 1 coup prioritaire efficace. Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture. Se replace régulièrement sans attendre vers le centre du terrain.				
10 points	Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques / 8 points	de 0 à 3,75 pts 1. Le renvoi n'est pas stabilisé et les trajectoires sont aléatoires / nombre important de fautes directes y compris sans déplacement. 2. Renvoi stabilisé dans la 1 ^{ère} moitié du court mais beaucoup de fautes directes après un déplacement . Les trajectoires sont plutôt lentes, montantes hautes et peu profondes dans l'axe central le plus souvent. Frappes de face le plus souvent (pas ou peu de dissociations). Juxtaposition des actions de déplacement-frappe-replacement. Se déplace mais frappe en déséquilibre. La prise de raquette est inadaptée.		de 4 à 6 pts Sur un volant haut en zone avant, produit des frappes de rupture descendantes (attaque au filet) ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur (contre amorti, lob, block, amorti) Les frappes sont peu précises sur l'ensemble des paramètres : hauteur, longueur, direction, vitesse Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement -frappe- replacement sont juxtaposées. 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 6,5 à 8 pts Sur des volants hauts dans la 1 ^{ère} moitié du court, produit des frappes de rupture descendantes (attaque au filet, smash) ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur (contre amorti, lob, block, amorti). Le smash à mi-court devient un atout dans le jeu. Déplacements vers le volant et placements sous le volant souvent coordonnés, synchronisés et adaptés dans les phases de moindre pression. Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. 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)				
	Arbitrage / 2 points	0,5pt Le candidat est passif et fait des erreurs sur l'évolution du score. Le candidat connaît partiellement les règles de l'activité.		de 1 à 1,5pt Le candidat suit précisément le déroulement du match et du score. L'annonce du score n'est cependant pas systématique. Les règles du badminton sont connues mais pas toujours appliquées. Il laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place (volants litigieux, etc.)		
5 points	Gain des rencontres	Classement général par sexe : / 3 pts	de 0 à 1pt Les élèves classés en bas du tableau		de 1.25 pt à 2 pts Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons	
		Classement au sein de la poule : / 2 pts	Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants, les rencontres peuvent être mixtes Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.			
		de 2.25 pts à 3 pts Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons				