

Nom:

Prénom:

Classe:

## Évaluation Badminton 3ème DNB

### Compétences attendues de niveau 2

Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.

### Protocole d'évaluation

Matches en simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire.

Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.

Les règles essentielles du badminton sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'APSA, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : alternance du service à chaque point, les points gagnés de façon spécifique et bonifiés (sur la continuité, l'efficacité du service, ou la variété des coups et trajectoires), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc.

Efficacité dans le gain des points et des rencontres <i>sur 6 pts</i>	Marque sur renvois sécuritaires			Marque sur ruptures par frappes variées			Marque adaptée à la situation de jeu		
	Beaucoup de points marqués sur frappes variées, ou fautes adverses.			Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture.			Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution.		
	<i>0 - 2,5</i>			<i>3 - 4,5</i>			<i>5 - 6</i>		
Filles	28/27/26è	25/24/23è	22 /21 /20 /19è	18/ 17/ 16è	16/15/14/13è	12/11/10	9/8/7	6/5/4è	3è/2è/1er
NOTE / gain des matchs 2 pts	0	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.5	1.75	2
Garçons	19è et +	18/ 17 / 16è	15 /14 /13è	12è / 11è	10è /9è	8è / 7è	6è /5è	4è /3è	2è et 1er
Efficacité dans la construction du point <i>sur 8 pts</i>	Joueur de renvoi			Joueur constructeur du point			Joueur constructeur de points variés		
	Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre.			Exécute et reproduit des tactiques stéréotypées. Réalise des frappes et trajectoires différenciées.			Attaque intentionnelle de la cible. Les coups et trajectoires des volants sont souvent placés, ou accélérés en fonction de l'évolution de la situation de jeu.		
	<i>0 - 3,5</i>			<i>4 - 6</i>			<i>6,5 - 8</i>		
Attitudes et connaissances / 4							Acquis	Partiellement acquis	Non acquis
Connaissances des règles pour arbitrer et s'auto-arbitrer. Etre fair-play et avouer une faute immédiatement.							1	0.75 / 0.5	0.25 / 0
Investissement positif et régulier en cours avec un respect vis-à-vis de tous les participants							2/ 1 .5/ 1.25	1 / 0.75 /0.5	0.25 / 0
Assume avec efficacité les rôles d'arbitre, d'observateur.							1	0.75 /0.5	0.25/0