

CAP-BEP BADMINTON

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 1 : Se préparer , s'investir et produire volontairement des trajectoires variées pour gagner ses matches . Dans une opposition ou lorsqu'il n'est pas en difficulté dans l'échange , le candidat tente d'imposer des déplacements importants à son adversaire pour le mettre en situation inconfortable</p> <p>Niveau 2 Proposer , mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche. Utiliser la production de frappes variées en direction ,en longueur, et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur .</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non , de niveau homogène . • Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement) . • Chaque joueur arbitrera au moins une rencontre. 		
Points à affecter	Eléments à évaluer	Niveau « 1 » en cours d'acquisition	Degré d'acquisition du niveau 1	Degré d'acquisition du niveau 2
8 Pts	ELABORATION DE L'ECHANGE (rapport à l'espace et au temps)	Le rebond du volant sur la raquette est subi. Le volant est joué en piston . Les trajectoires sont hautes et centrales	La raquette oriente le jeu dans les espaces droit et gauche du terrain . Les échanges sont relativement hauts et sortent du couloir central Lorsque le joueur se trouve en situation favorable non provoquée , un changement peut rompre l'échange	Les échanges ont une fréquence plus rapide et se dirigent près des lignes latérales du terrain . Pour se procurer un volant favorable des trajectoires sont produites en profondeur ; une frappe puissante peut rompre l'échange.
	PLACEMENT DEPLACEMENT REPLACEMENT	Le joueur est statique . Le volant est joué dans son espace proche	Le joueur pour jouer en situation favorable, effectue des déplacements latéraux ou des fentes avant	Des déplacements dynamiques (latéraux et en profondeur) apparaissent pour jouer de manière efficace.
8 Pts	GAIN DES RENCONTRES	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, leur classement dans la poule et éventuellement les différences de scores		
		Jeu en continuité . Le point est marqué par une faute adverse non provoquée : 0 à 4 points	Jeu en continuité . La rupture par un changement de rythme (accélération) est amenée de manière fortuite : 4 à 6 points	La construction de la rupture est recherchée volontairement (placement , vitesse et force) 6 à 8 points
4 Pts	RÔLES SOCIAUX (joueur – arbitre)	Activité égocentrique	Conserve un rôle et ses fonctions de manière intermittente lors de la prise en charge d'une rencontre	Reste concentré pendant toute la rencontre