

BADMINTON		Principes d'élaboration de l'épreuve:		Caractéristiques de l'élève obèse:	
Compétence attendue		<p>x Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène.</p> <p>x Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tie-break uniquement).</p> <p>x Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des volants et des déplacements.</p>		<p>Des temps de repos importants devront être accordés en cas d'essoufflement (entre les rencontres et entre les points)</p> <p>Cet élève peut pratiquer sans risque pour ses articulations s'il évite les déplacements latéraux dynamiques, en pas sautés, chassés, croisés ainsi que les fentes latérales amples, avec des blocages qui amènent à concentrer le poids du corps sur un seul appui et créer ainsi des surcharges articulaires importantes Il lui faut pratiquer en évitant d'avoir à jouer des volants trop désaxés ou impossibles à récupérer au vu de ses capacités</p> <p>Aménagement de l'épreuve: Le terrain du candidat est réduit à une zone centralisée (dimensions en fonction du plus grand déplacement possible pour lui: suppression zone avant et/ou arrière + zones latérales). Seul l'élève inapte partiel est évalué avec ce règlement. Ses adversaires, subissant une forte contrainte dans leur jeu, ne le sont pas</p>	
Niveau 3: S'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable et gagner.					
Points à affecter	Éléments à évaluer	Compétence de niveau 3 en cours d'acquisition de 00 à 09 pts	Compétence de niveau 3 acquise de 10 à 20 pts		
12 points	ELABORATION DE L'ECHANGE (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. 1 à 4 pts	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. 4,5 à 6,5 pts	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 7 à 9 pts	
	PLACEMENT	Le candidat a du mal à se positionner par rapport au volant dès qu'il est en situation défavorable 1 à 1,5 pts	Le candidat, en situation défavorable, se place sur son terrain réduit de façon à pouvoir tenir parfois l'échange sur une ou deux frappes de défense. 2 pts	Le candidat, en situation défavorable, effectue des placements sur son terrain réduit qui lui permettent de « tenir » régulièrement l'échange sur plusieurs frappes de défense 3 pts	
8 points	GAIN DES RENCONTRES	La note est mise selon la stratégie de rupture établie par le candidat en tenant compte de l'avantage acquis par la réduction de sa cible			
		La rencontre est remportée grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées . Le candidat ne profite pas de l'avantage de son terrain réduit 1 à 3,5 pts	La rencontre est remportée grâce à des occasions de rupture non provoquées mais souvent exploitées. Le candidat profite de l'avantage de son terrain réduit inégalement au cours de l'échange 4 à 6 pts	La rupture est assez régulièrement recherchée et exploitée tout au long de la rencontre. Le terrain réduit permet au candidat de construire plus facilement la rupture 6,5 à 8 pts	

