



**ACADÉMIE  
D'AMIENS**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**BACCALAUREAT PROFESSIONNEL  
BREVET DES METIERS D'ART  
EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**

**ÉPREUVES PONCTUELLES OBLIGATOIRES**

**Badminton**

**Livret du candidat**

En référence à la circulaire du 26 décembre 2020 paru au [B.O. n°4 du 28 janvier 2021](#), cette brochure présente pour l'Académie d'AMIENS les activités physiques et sportives retenues pour la session 2023 des Examens des Baccalauréats Généraux et technologiques.

Les épreuves dont la définition et les modalités d'évaluation sont arrêtées ici pour l'examen ponctuel terminal s'organisent de la façon suivante :

- Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur deux épreuves.

- Les candidats choisiront dans la liste ci-dessous **un couple de deux épreuves** :

- Course de demi-fond / Tennis de table
- Course de demi-fond / Danse
- Danse / Tennis de table
- Course de demi-fond / Badminton
- Danse / Badminton
- Marche de durée / Danse
- Marche de durée / Tennis de table

**La participation à chacune de ces épreuves nécessite une tenue adaptée.**

**Le jury invite les candidats à se préparer à cette épreuve afin de garantir sa sécurité.**

Chacune des deux épreuves est notée sur 20. La note finale obtenue par chacun des candidats résulte de la moyenne de ces deux notes.

**« L'examen ponctuel terminal s'appuie, pour l'enseignement commun, sur deux activités, pour lesquelles l'évaluation s'effectue en général au cours d'une seule journée pour un même candidat. La date est fixée au cours de l'année scolaire de l'examen par les recteurs. Plusieurs centres d'examen peuvent être organisés dans une académie, ils sont placés sous la responsabilité d'un enseignant nommé par le recteur. »**

## EPREUVE : Badminton

### I. DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE :

- L'épreuve débute par un échauffement de 15 à 20 minutes au cours duquel le candidat peut utiliser le matériel (raquette, volant, terrain, plots si nécessaire).
- Deux phases se succèdent ensuite :
  1. Une phase de repérage des niveaux de jeu sous forme d'une montante – descendante (tie-break) à l'issue de laquelle les candidats sont regroupés par poule de 3 ou 4 joueurs de niveau proche.
  1. Une phase de match, au cours de laquelle le candidat rencontre des adversaires de niveau très proche. Les rencontres se jouent en 2 sets de 11 points (modalité tie-break). Chaque match est arbitré par un joueur du groupe.

#### Évaluation sur 20 points :

-6 points sur réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point

-8 points sur mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer

Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force

-2 points sur l'échauffement.

-4 points sur l'arbitrage.

### II. CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

Des vestiaires sont à disposition, rappel de ne pas laisser d'objets de valeur dans vos effets personnels.

L'épreuve se déroule dans un gymnase au sein duquel sont installés plusieurs terrains aux dimensions règlementaires.

Le candidat se présentera avec une tenue de sport adaptée à la pratique d'un sport de raquette en salle : des chaussures de sport propres et lacées, short ou survêtement et T-shirt sont indiqués.

**Le candidat devra se munir de sa propre raquette.** Des volants en plastique sont en revanche mis à disposition.

Le candidat ne peut pas bénéficier d'aides extérieures pendant l'épreuve et de supports numériques, de montres, de téléphone portable ... pendant toute la durée de l'épreuve.

### **III. DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION :**

#### **1<sup>ère</sup> phase :**

Accueil des candidats avec leur pièce d'identité et leur convocation. Chacun signe la feuille d'émargement.

Le jury précisera le déroulement de l'épreuve et les modalités d'évaluation.

#### **2<sup>ème</sup> phase :**

L'épreuve débute par un échauffement d'une durée de 15 à 20 minutes. Il est mené en autonomie par le candidat. L'évaluation de l'échauffement est réalisée pendant ce temps de préparation. Le candidat peut utiliser le matériel pour procéder à cette mise en activité (raquette, volant, terrain et plots si nécessaire) et s'associer avec un autre candidat pour réaliser des échanges ou des gammes d'exercices ciblés.

#### **3<sup>ème</sup> phase :**

Une phase de match découpée en 2 temps (match en montante-descendante et match de groupe) au cours desquels les candidats sont évalués sur leur niveau de pratique. Chaque match est arbitré par un joueur du groupe. Les compétences à l'arbitrage des candidats sont évaluées à cette occasion.

L'efficacité des choix tactiques et stratégiques et de l'engagement dans le duel du candidat se mesure par le nombre de points marqués en moyenne par set.

Pour chaque match réalisé, le nombre de points marqués en moyenne par set (cas 1 à 6) détermine le nombre de points obtenus en fonction du niveau de jeu du candidat (A, B, C). La note sur 6 résulte de la moyenne des notes ainsi obtenues.

### **IV. CONSEILS POUR LA PRÉPARATION DE L'ÉPREUVE – POINTS DE VIGILANCE :**

#### **Préparation :**

L'épreuve de badminton nécessite une préparation importante de la part de chaque candidat(e).

La prestation physique de l'épreuve est individuelle.

L'épreuve et les critères d'évaluation retenus impliquent que le candidat dispose de connaissances règlementaires précises (arbitrage).

Le développement des compétences pratiques dans l'activité doit s'orienter sur l'amélioration de la variété et de la qualité des actions de frappes mais également, et dans le même temps, autour des dimensions stratégiques du jeu.

Il est opportun de prévoir une alimentation adaptée la veille et le jour de l'épreuve.

**Règlement simplifié :****Tirage au sort et décompte des points :**

- Tirage au sort pour le choix du serveur ou du camp,
- Une manche se déroule en 11 points,
- Le serveur est celui qui remporte le point précédent

**Le service :**

- Le serveur doit se placer derrière la ligne de service, dans le carré de droite lorsque son score est pair et dans le carré de gauche lorsqu'il est impair.
- Le volant doit être tenu par la jupe.
- Les feintes de frappe au service ne sont pas autorisées et le geste doit être continu vers l'avant. L'échange est engagé dès que le geste du service est enclenché (volant touché ou non)
- Au moment de la frappe, la raquette doit être inclinée vers le bas et le volant doit être frappé sous la taille.
- Le volant doit dépasser la ligne de service adverse et atteindre le carré opposé (à droite si j'ai servi à gauche et à gauche si j'ai servi à droite)
- Le service est bon même s'il touche le filet et qu'il atteint la zone réglementaire.
- Pendant le service, serveur et receveur doivent garder leurs pieds en position stationnaire.

**Le déroulement de la partie**

- *Je perds le point si :*

- Je ne renvoie pas le volant dans le terrain adverse : je ne touche pas le volant, je l'envoie en dehors du terrain ou dans le filet.
- Je touche le filet avec mon corps ou la raquette.
- Je frappe le volant dans le terrain adverse.
- Je distrais volontairement l'adversaire.
- Je touche 2 fois de suite le volant.

- *Je marque le point si (cas particuliers) :*

- Je fais tomber le volant sur une ligne du terrain adverse.
- J'envoie le volant sur le corps ou un vêtement de l'adversaire.

- *L'échange se poursuit si :*

- Le volant touche le filet mais passe de l'autre côté (sauf au service s'il n'atteint pas le carré de service réglementaire.)

- Le décompte des points se fait au tie break (chaque échange terminé donne lieu à l'obtention d'1 point pour un des 2 joueurs).

**Ponctualité :**

Les candidats doivent se présenter au jour et heure indiqués sur la convocation. Il est rappelé qu'un appel nominatif des candidats convoqués aux épreuves ponctuelles obligatoires d'EPS est réalisé par le coordonnateur du jury avant le début des prestations physiques. Cependant, le chef de centre peut, à titre exceptionnel, lorsque le retard est lié à un événement indépendant de la volonté du candidat, autoriser ce dernier à composer à un horaire décalé en accord avec le responsable de l'épreuve.

## V. MODALITES D'EVALUATION :

		CRITERES D'EVALUATION	POINTS	
			Filles	Garçons
AFLP1	Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point  <b>/6pts</b>	<b>Nombre de points marqués en moyenne par set</b>		
		<b>Cas 7</b> : Supérieur à 10 points	A: 4.75/ B: 5.5/ C: 6	
		<b>Cas 6</b> : 9 points	A: 4.25/ B: 5/ C: 5,75	
		<b>Cas 5</b> : 8 points	A: 3.5/ B: 4.5/ C:5.25	
		<b>Cas 4</b> : 7 points	A: 3/ B: 4/ C: 4.75	
		<b>Cas 3</b> : 6 points	A: 2.25/ B: 3.25/ C: 4.25	
		<b>Cas 2</b> : 5 points	A : 1.5/ B: 2.5/ C: 3.75	
		<b>Cas 1</b> : 4 points ou inférieur	A : 0.5/ B : 1/ C : 2	
AFLP2	Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer  Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force  <b>/8pts</b>	<b>Utilise un coup prioritaire</b> qui ne sort que rarement l'adversaire du centre du terrain Sort progressivement du jeu de face et à l'amble <b>Déplacements difficiles</b> si les trajectoires adverses sont variées. Remplacement aléatoire et/ou en retard.  <b>Niveau A</b>	de 0 à 3,5	de 0 à 3,5
		<b>Utilise plusieurs coups de manière complémentaire</b> qui produisent des trajectoires variées. Recherche la rupture de l'échange par un jeu accéléré ou placé. <b>Sort souvent l'adversaire du centre du jeu</b> ou le prend de vitesse. <b>Déplacements et placements efficaces</b> si moindre pression. <b>Se replace après la frappe.</b> <b>Niveau B</b>	de 4 à 6.5	de 4 à 5.5
		<b>Construit la rupture</b> en utilisant des coups variés et pertinents. <b>En fonction du retour adverse alterne jeu rapide ET jeu placé.</b> <b>Sort nettement et rapidement l'adversaire du centre du jeu.</b> <b>Déplacements et placements efficaces dans toutes les phases de jeu.</b> <b>Tente de se replacer dans la frappe, même dominé,</b> et anticipe les retours possibles. <b>Niveau C</b>	de 7 à 8	de 6 à 8

AFLP5	<b>Échauffement.</b> <b>/2pts</b>	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux.	0.5
		Le candidat s'échauffe avec sérieux et de manière progressive.	1
		Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant un ou 2 exercices techniques à son adversaire.	1.5
		Le candidat s'échauffe en proposant plusieurs exercices pour divers coups techniques et les réalise avec rigueur.	2
AFLP4	<b>Arbitrage</b> <b>/4pts</b>	Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score.	1
		Il arbitre avec sérieux mais présente quelques hésitations.	2
		Il arbitre sans erreur et sans hésitation.	3
		Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant au besoin les règles).	4

## VI. ANNEXES :

### Rappel du programme EPS concernant le champ d'apprentissage 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner

#### Attendus de fin de lycée professionnel (AFLP) visés :

- **AFLP1** : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- **AFLP2** : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.
- **AFLP4** : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- **AFLP5** : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.