CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

APSA: Badminton Principe d'élaboration de l'épreuve

Ronde à l'italienne :

- Les candidats sont regroupés en poule de 3 ou 4 équipes de triplettes. Les triplettes sont constituées au regard d'un niveau de jeu identifié par l'enseignant. Les niveaux de jeu au sein des triplettes sont proches. Elles seront établies au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale. Les poules sont également constituées par niveaux équivalents de jeu.
- Les poules sont constituées en fonction du niveau de jeu de l'élève, de ce fait elles peuvent être mixtes ou non, un classement différencié filles / garçons sera réalisé et permettra d'affiner les notes.
- Une rencontre se joue en **3 simples et 2 doubles**. Premier simple : A1 contre B1 en 10pts, A2 et B2 reprennent le score de leur partenaire, leur rencontre se termine dès qu'un des deux joueurs atteint le score de 20 pts. A3 et B3 reprennent le score, jusqu'à ce qu'un des deux joueurs obtiennent 30 pts. Le double A1- A2 contre B1-B2 se termine à 40. Le double avec A3 et B3 se termine à 50pts. Les partenaires des joueurs A3 et B3 doivent être changer après 5 points joués, quand une équipe atteint 45 pts.
- En cas de nombre impair, une rencontre sera organisée de 3 contre 2, un joueur de l'équipe paire évoluant 2 fois en simple et le double affronte les deux doubles de la triplette. A1 affronte B1 en 10 pts, A2 affronte B2 jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 20pts, A3 affronte B1 jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 30 pts. A1A2 affrontent B1B2 jusqu'à 40 pts, et A3-A1 jusqu'à 45 pts, A3-A2 affrontent B1-B2 jusqu'à 50 pts.
- **Le coaching du ou des partenaires** est possible durant la rencontre mais seulement quand le volant n'est pas en jeu.

	Règlement :
1°simple	Premier joueur à 10 pts
2°simple	Le partenaire reprend le score du 1°simple, fin du simple quand un joueur a 20 pts
3° simple	Le partenaire reprend le score du 2° simple, fin du simple quand un joueur a 30 pts
1° Double	Le double reprend le score du 3° simple, fin du double quand une équipe a 40 pts.
2° Double	Le double reprend le score du 2° double. L'équipe gagnante est la première à 50 pts

- Sur les 2 séances précédant l'évaluation finale, les équipes devront déterminer les points forts et faibles des équipes adverses et envisager les **stratégies** qu'elles adopteront.
- Sur la même fiche, à l'issue de chaque match et rencontre de l'épreuve terminale, les joueurs devront faire **l'analyse de leur prestation** et voir l'écart entre ce qui était prévu et ce qui s'est réellement réalisé sur le terrain.
- L'équipe ou les équipes, qui ne jouent pas, arbitrent et tiennent la feuille de match.
- L'AFL1 prend en compte à la fois le simple et le double. Après avoir situé l'élève dans un degré pour chaque type de rencontre (simple et double) Les co-évaluateurs affinent la note en utilisant les résultats des matchs. Idem pour le deuxième élément de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la **proportion des oppositions gagnées en simple et en double**

Éléments à évaluer AFL1 12 points		Repères d'évaluation Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu /8 pts	Simple	**JOUEUR EN REACTION** - Jeu de face - Dégagement priorisé - repère et profite pas des trajectoires favorables pour attaquer - Le service est une simple mise en jeu, il est aléatoire - Peu, voire pas de déplacements - des échanges limités dans la zone centrale du terrain adverse, peu ou pas de dispersion. - pas de construction de points identifiables, jeu en miroir **0 / 1 pt**	**JOUEUR OPPORTUNISTE et/ ou APPLIQUE sa TACTIQUE** - coup préférentiel en attaque (dégagement ou smash) -déplacements limités à une zone proche. En difficulté dans les déplacements vers l'arrière -Le joueur est souvent en retard et en déséquilibre -Le service est maitrisé mais uniforme (souvent haut et assez long). - Identifie et profite des trajectoires faciles, hautes placée dans la moitié avant de son terrain. - une dispersion dans la profondeur ou latérale - une stratégie de construction du point privilégiée **1.5 / 2pts**	**JOUEUR OBSERVATEUR et CONSTRUCTEUR de TACTIQUES** -En situation de moindre pression temporelle, les coups d'attaque sont variés (smash, dégagement, amortis et contre amortis) -Le joueur s'organise pour se déplacer de manière gainée en pas chassés, mais sans fluidité - marque un temps pour frapper puis amorce le replacement au centre - Les services sont variés, mais le plus maîtrisé reste dominant. - on observe des enchainements de coups tactique durant les échanges - une dispersion des volants assez large **2.5 / 3 pts**	**JOUEUR TACTIQUE CREATEUR et FEINTEUR** -La rotation centrale du corps est construite, elle s'accompagne d'une variété des coups produits (smash, dégagement, amorti, contre-amorti notamment). -Les déplacements sont rapides et équilibrés (maitrise des pas chassés), le replacement est anticipé au moment de la frappe -Les services sont variés et peu prévisibles. - Le joueur créé les espaces chez l'adversaire, grâce une large dispersion. - On observe un enchainement tactique de coups à partir du service (projet de jeu). - une dispersion des volants maximale. **3.5 / 4 pts**
	Double	**JOUEURS ACCOLES** -Terrain partagé à priori (droite/gauche) et le candidat gêne souvent son partenaire sur les volants au centre. -Déplacements tardifs et pas de replacement, élève statique -services trop hauts, qui profitent à l'adversaire **0 / 1 pt**	**JOUEURS COOPERANTS** -la fréquence de l'échange ne varie pas -déplacements et replacements tardifs -Le candidat gêne parfois son coéquipier -Amortis et CA rarement utilisés -s'applique sur les services mais pas toujours efficace, car hauts. **1 / 2pts**	**JOUEURS COORDONNES et COMPLEMENTAIRES** -La surface visée concerne le fond et les côtés du terrain adverse pour déplacer les adversaires -Les candidats adoptent des positions (droite/gauche et avant/arrière) qu'ils modifient parfois - ils identifient les situations défavorables pour s'aligner et les favorables pour monter au filet -Cherchent à varier les services **2.5/ 3 pts**	**JOUEURS COORDONNES QUI COLLABORENT** -Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité - les amortis et contre-amortis sont tentés. -Les « zones de divorce » sont recherchées. - Le gain du point est envisagé sur plusieurs échanges. - Le service est inclus dans la construction du point (utilisation fréquente du service revers, court et rasant) - Déplacements rapides et coordonnées qui prennent en compte le rapport de force (dominant : avant/arrière, dominé : droite/gauche). **3.5 / 4 pts**

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force **/ 4 pts**	-Le projet tactique est de renvoyer le volant une fois de plus que son adversaire : éviter de faire faute (pas de recherche de rupture de l'échange). -Difficulté à relever des informations sur le jeu adverse et à les transmettre à son partenaire -pas d'analyse ou peu pertinente à l'issue des rencontres **Pas de stratégies repérables** **0 / 1pt**	-L'élève, en situation favorable (sans pression temporelle, Avec peu de déplacement) cherche à poser un problème à son adversaire avec une seule modalité : jeu vers le fond ou frappe puissante, placement latéral. -L'élève voit certaines caractéristiques du jeu adverse mais a du mal à donner des conseils pertinents à son partenaire ou ne donne que des éléments partiels -bilan incomplet à l'issue des Rencontres. **Les stratégies envisagées prennent appui sur ses propres points forts et négligent les caractéristiques adverses** **1.5 / 2 pts**	Projet de jeu consistant à éviter le point fort adverse et imposer son attaque préférentiel (smash – amorti – attaque au filet). L'élève voit les points forts et faibles adverses et donne des conseils pertinents mais souvent que sur une seule modalité (type de coup à utiliser par exemple) -analyse lucide à l'issue des rencontres **Les stratégies envisagées sont partiellement appliquées et repérables sur certains matchs. Elles sont identiques d'un match à l'autre** **2.5 / 3pts**	L'élève adapte son projet de jeu, au fil du set, pour rompre l'échange et rétablir le rapport de force. Chaque occasion est exploitée opportunément (espace – temps – évènement), et s'appuie sur un système de jeu décidé en fonction de l'adversité. L'élève ou l'équipe cerne de façon efficace les points faibles adverses et sait donner les conseils pertinents à son partenaire en termes d'espace, coups à utiliser, stratégie à appliquer en fonction des points forts de son équipe -analyse lucide à l'issue des rencontres avec remédiations pour match suivant **Des stratégies différenciées selon les adversaires sont appliquées et repérables sur la majorité des matchs** **3.5 / 4 pts**

1) Pour chacun des 2 éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis pour chaque item ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées

ACADÉMIE DE LYON
Liberté Égalité Fraternité
Lyon CAHN 2027

Repères d'évaluation de l'AFL2

« Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. » (évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale) L'évaluation de cette AFL s'appuiera sur les productions des élèves, la tenue de fiches d'observation et sera complétée par le tenue d'un carnet d'entrainement (éventuellement numérique) (Rencontres effectuées : Adversaires rencontrés/Score-Pratique réflexive : Points forts/Axes de progrès) Travail engagé: exercices effectués pour progresser.

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
	Fonctionnement individualiste qui ne met pas le partenaire dans les meilleures conditions pour s'exercer et progresser. **Le partenaire individualiste**	Respecte les consignes mécaniquement et fait au mieux pour permettre au partenaire de réaliser l'exercice **Le partenaire appliqué**	S'engage dans son rôle de partenaire d'entrainement avec efficacité : s'adapte aux trajectoires – prévoit plusieurs volants pour optimiser le temps de pratique. **Le partenaire efficace**	S'engage pleinement comme aide pour le partenaire Ne s'arrête pas à de la distribution ou du renvoi de volants mais se « mue » parfois en coach avec le don de feedbacks **Le sparing partner**
Cas n°1 6pts	1.5	3	4.5	6
Cas n°2 4 pts	1	2	3	4
Cas n°3 2 pts	0.5	1	1.5	2

Repères d'évaluation l'AFL3

Choisir et assumer le rôle choisi

L'élève est évalué dans un rôle choisi parmi arbitre ou coach. Évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale

Coach	Passif lors du match de son partenaire **Le spectateur**	Attentif au match de son partenaire, Donne des retours convenus qui n'aident pas ou peu le partenaire **Le supporter**	S'investit activement dans son coaching Donne des conseils positifs dans un seul registre (technique – tactique ou mental) permettant de réorienter le jeu de son partenaire **Le coach volontaire**	S'engage pleinement dans son rôle Planifie en amont et régule pendant le match de manière pertinente et adaptée. Fait évoluer son coaching en fonction de l'état du rapport d'opposition **Le coach déterminant**
Arbitre	Désintérêt pour l'arbitrage Attitude peu ou pas constructive	Remplit la feuille de match, arbitre peu précis et/ou pas toujours attentif	Bon arbitrage, arbitre attentif et concentré	Très bon arbitrage /annonce le score avec autorité
Cas n°1 2 pts	0.5	1	1.5	2
Cas n°2 4 pts	1	2	3	4
Cas n°3 6 pts	1.5	3	4.5	6