

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

LIVRET CANDIDAT

EXAMEN PONCTUEL TERMINAL DES
BACCALAUREATS GENERAUX ET TECHNOLOGIQUES.

BINÔME N°5 : BADMINTON EN SIMPLE / SAUVETAGE

Année scolaire 2013-2014

RECTORAT 4 RUE G. ENESCO 94010 CRETEIL CEDEX Tél : 01 57 02 68 46	RECTORAT 3 BD DE LESSEPS 78017 VERSAILLES Tél : 01 30 83 40 41	RECTORAT 94 AVENUE GAMBETTA 75984 PARIS CEDEX 20 Tél : 01 44 62 47 49
--	---	--

En référence aux BO n° 7 du 16 février 2012 et au BO spécial n° 5 du 19 Juillet 2012. Cette brochure présente pour les Académies de Créteil, Paris et Versailles les activités physiques et sportives retenues pour la session 2014 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

« L'examen ponctuel terminal s'appuie, pour l'enseignement commun, sur des couples d'épreuves à réaliser 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. »

- ☞ Le Contrôle Ponctuel Terminal s'effectue sur deux épreuves.
- ☞ Les candidats choisiront dans la liste ci-dessous **un ensemble de deux épreuves** :

ENSEMBLE N° 1 :	Gymnastique au sol - Tennis de table en simple
ENSEMBLE N° 2 :	Demi-Fond (3 x 500) - Badminton en simple
ENSEMBLE N° 3 :	Demi-Fond (3 x 500) - Tennis de table en simple
ENSEMBLE N° 4 :	Gymnastique au sol - Badminton en simple
ENSEMBLE N° 5 :	Badminton en simple - Sauvetage

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

Le jury invite les candidats à se préparer à ces épreuves afin de garantir leur sécurité.

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

EPREUVE : BADMINTON

I - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- ☞ Chaque candidat dispute au moins 2 rencontres contre 2 adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points maximum. En cas d'égalité, le troisième set se joue en 7 points maximum.
- ☞ Entre 2 temps de jeu, les candidats devront analyser la séquence qui vient de se dérouler et proposer des solutions pour la séquence suivante.

II - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- ☞ L'épreuve se déroule en gymnase.
- ☞ Une tenue adaptée est exigée (chaussures de sport, short ou pantalon de survêtement).
- ☞ Le candidat devra apporter sa raquette.

III - COMPÉTENCES ATTENDUES :

NIVEAU 4 : Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION :

1^{er} Temps:

- ☞ accueil, explication de l'épreuve, échauffement général, puis échauffement avec raquette en 1 contre 1.
- ☞ Les candidats sont alors observés par les jurys qui les placent sur les différents terrains.

2^{ème} Temps:

- ☞ matchs de 2 à 3 minutes en « montantes descendantes », durant 20 à 30 mn. Il est envisageable de réaliser cette phase sur demi terrain.
- ☞ 2 élèves jouent en tie-break. A l'issue de la séquence, le gagnant monte d'un terrain et le perdant descend d'un terrain, A tous moments, les membres du jury peuvent changer les candidats de terrain.

3^{ème} temps :

- ☞ A l'issue de la phase montante descendante, les jurys placent alors les candidats par poules de 3 ou 4 selon les niveaux constatés.
- ☞ Chaque candidat fait alors 2 rencontres avec 2 adversaires différents en 2 sets gagnants de 11 points maximum. En cas d'égalité, le troisième set se joue en 7 points maximum.
- ☞ Entre 2 séquences de jeu les candidats devront analyser la séquence qui vient de se dérouler et proposer des solutions tactiques pour la séquence suivante.

La séquence d'entretien de 5 minutes maximum se composera dans un premier temps d'une analyse du temps de jeu (points forts et points faibles du candidat ainsi que ceux de son adversaire). Dans un second temps le candidat devra proposer un schéma de jeu simple qu'il mettra en œuvre dans la séquence suivante et qui lui permettra de modifier l'état du rapport de force ou de renforcer sa supériorité. Il est attendu de la part du candidat qu'il utilise un vocabulaire spécifique à l'activité.

V - MODALITES D'ÉVALUATION :

Référentiel National

Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force /5pts

L'analyse du temps de jeu doit être cohérente et doit permettre au candidat de dégager des propositions stratégiques afin de faire évoluer le score en sa faveur lors de la séquence suivante.

Qualité des techniques au service de la tactique. Variété, qualité et efficacité des actions de frappes. Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements. /10 pts

Observés pendant le match, ces critères traduisent du niveau de jeu du candidat. Ici, le jury prendra en compte la qualité et la diversité des frappes observées, la cohérence tactique ainsi que la qualité des déplacements sur le terrain.

Gain des rencontres /5 pts

Le gain des rencontres tient compte de l'efficacité (victoires obtenues lors des rencontres de poules) mais aussi du niveau de jeu du candidat.

VI - ANNEXES :

☞ Règlement simplifié pour l'épreuve de badminton au baccalauréat

Le matériel

- Tous les candidats jouent avec un volant de mêmes caractéristiques (volant plastique et bout liège conseillé).
- La raquette des candidats devra être réglementaire (68cm X 23cm maximum).
- La tenue doit être adaptée à l'exercice. Les chaussures **devront être lacées**. On conseillera des chaussures de salle (« indoor ») et un short.

Le service réglementaire

- Le volant est frappé sous la hanche (en coup droit ou revers), tête de raquette sous l'horizontale du poignet
- Les pieds ne bougent pas
- Le volant doit parvenir dans la zone diagonale adverse, au delà de la ligne située à 2 mètres (1.98m) du filet.
- Si le volant touche le filet, il reste en jeu, on continue à jouer.

Le placement au service

- Je sers lorsque j'ai remporté l'échange.
- Je me place à droite pour servir si mon score est pair (0, 2, 4, ...)
- Je me place à gauche pour servir si mon score est impair (1, 3, 5 ..)

Les lignes

- Les lignes font partie du terrain, un volant qui touche la ligne (par le bouchon) est en jeu.
- Le couloir du fond fait partie du terrain de simple, même au service.
- Les couloirs des côtés ne font pas partie du terrain de simple (sauf précisions des jurys en cas de montée/descente sur demi-terrain par exemple)

Le score

- Le tirage au sort donne le choix de servir ou de se placer sur l'un des deux demi-terrains. Le vainqueur du set sert au début du set suivant.
- Jeu en tie-break. (« Tous les points comptent »)

BADMINTON EN SIMPLE		Principes d'élaboration de l'épreuve			
Compétence attendue		Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service et décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas). À l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'un set) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien).			
Niveau 4 Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.		(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis		Degrés d'acquisition du niveau 4	
		De 0 point à 9 points		De 10 points à 16 points	
05/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui seront peu ou pas mises en œuvre. L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires.		Le candidat a identifié certains de ses points forts, il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît. L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu du candidat.	
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique. Variété, qualité et efficacité des actions de frappes. Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements.	Un coup prioritaire est utilisé pour tenter de rompre l'échange mais l'adversaire sort rarement du centre du jeu. La prise de raquette, unique, est efficace pour ce coup. Les déplacements sont fortement perturbés dès que l'adversaire varie ses trajectoires en longueur et direction. Le candidat sort progressivement du jeu de face et à l'amble. Le replacement est tardif, il s'effectue souvent après un temps d'observation du résultat de la frappe.		Le candidat utilise plusieurs coups de manière complémentaire et produit des trajectoires rasantes et courtes ; hautes et longues ; variées en direction pour amener la rupture de l'échange. Des trajectoires rapides et descendantes peuvent apparaître. Ces frappes obligent l'adversaire à sortir souvent du centre du jeu. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression. Le candidat frappe le volant de profil avec une prise efficace et se replace régulièrement mais souvent après un temps de rééquilibration.	
05 /20	Gain des rencontres	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 3 points	0 point Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	1 point Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	2 points Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
		Classement au sein de chaque poule : 2 points	Les élèves se voient attribuer de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.		

EPREUVE : SAUVETAGE

I - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

Le candidat réalise un parcours de franchissement d'obstacles, chronométré, sur une distance nagée de 200 mètres. Dès l'arrivée au mur et sans interruption, il remonte un mannequin immergé à 2 mètres de profondeur puis le remorque sur un aller-retour d'une distance de 10 à plus de 30 mètres au choix du candidat, mais en une minute maximum.

Avant le début de l'épreuve, après avoir pris connaissance de la disposition des obstacles, le candidat communique son **projet personnel de parcours** : performance chronométrée, type de mannequin remorqué (enfant ou adulte) et distance de remorquage.

II - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- L'épreuve se déroule en bassin de 25m ou de 50 m.
- Le port du bonnet de bain est obligatoire, le short et le bermuda ne sont pas autorisés.
- Le port du maillot de bain une pièce pour les filles est vivement conseillé.
- Seules les lunettes de natation sont autorisées.

III - COMPÉTENCES ATTENDUES :

NIVEAU 4 : Conduire rapidement son déplacement sur une distance longue en choisissant son mode de nage, tout en franchissant en immersion une série d'obstacles variés disposés régulièrement sur un parcours choisi, pour remorquer en surface un objet préalablement immergé, sur un aller-retour dont la distance est déterminée par le nageur.

IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION :

1^{ère} phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité)
- Explications sur le déroulement de l'épreuve

2^{ème} phase :

- Échauffement 15 minutes
- Répartition dans la série selon le temps et le projet annoncés
- Passage de l'épreuve dans les différentes lignes d'eau

V - MODALITES D'ÉVALUATION :

Cf. Référentiel national

Points affectés	Éléments évalués
-----------------	------------------

12 points	6 points	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles
	6 points	Distance de remorquage aller-retour et nature l'objet remorqué dans le respect du temps imparti
5 points	- 4 à + 2 pts	Franchissement des obstacles
	2 points	Qualité du remorquage
3 points	3 points	Conformité au projet annoncé

Barème de performance sur 12 POINTS

1) 200m chronométré : 6 POINTS

FILLES	GARCONS	POINTS AFFECTES
AU DELA DE 8.00	AU DELA DE 7'15	0 point
DE 8'00 A 7'31	DE 7'15 A 6'46	0.5 point
DE 7'30 A 7'01	DE 6'45 A 6'16	1 point
DE 7' A 6'31	DE 6'15 A 5'46	1.5 points
DE 6'30 A 6'16	DE 5'45 A 5'31	2 points
DE 6'15 A 6'01	DE 5'30 A 5'16	2.5 points
DE 6'A 5'46	DE 5'15 A 5'01	3 points
DE 5'45 A 5'31	DE 5'A 4'46	3.5 points
DE 5'30 A 5'16	DE 4'45 A 4'31	4 points
DE 5'15 A 5'01	DE 4'30 A 4'16	4.5 points
DE 5' A 4'46	DE 4'15 A 4'01	5 points
DE 4'45 A 4'31	DE 4' A 3'46	5.5 points
4.30 et moins	3'45 et moins	6 points

Précisions sur la réalisation du parcours :

- Les modes de déplacement nagés sont au choix du candidat
- Pour chaque virage, le candidat devra toucher le mur avec n'importe quelle partie du corps.
- En dehors des virages, si le candidat reprend plus de 3 appuis (sur un mur, une ligne d'eau...) le jury considérera qu'il s'agit d'un abandon.
- Les obstacles proposés sont de 2 natures : verticale cerceaux immergés à 1 m de profondeur, horizontale tapis placés en surface d'une longueur de 2 m.
- Les obstacles franchis avec contact feront l'objet d'une pénalité.
- Le chronomètre est arrêté à l'issue des 200 m lorsque le candidat touche le mur.
- L'abandon lors de cette première partie (200m) entraîne la note de 0/20.

	Barème mannequin enfant	Barème mannequin adulte
Déplacement du temps (+5'')	0 PT	0 PT
distance inférieure à 10 m	0 PT	0 PT
Distance = 10m	0 PT	1 PT
10m < distance < 15m	1 PT	2 PTS
15m < distance < 20m	2 PTS	3 PTS
20m < distance < 25m	3 PTS	4 PTS
25m < distance < 30m		5 PTS
Distance > 30m		6 PTS

2) Distance de remorquage aller-retour et respect du temps imparti : 6 POINTS

- A l'arrivée du 200m, un deuxième chronomètre démarre instantanément pour l'épreuve du mannequin. Le candidat dispose de 30 secondes maximum ET/OU 3 tentatives pour récupérer le mannequin.
- Le candidat va chercher le mannequin choisi (enfant ou adulte) immergé à 2 m.
- Le mannequin est remorqué en un **aller-retour**, en moins d'une minute sur une distance située entre 10 et + de 30 m (voir le barème de l'épreuve, plus grande sera la distance meilleure sera la note).
- 5 distances seront proposées au candidat : 10 m ; 15m ; 20m ; 25m ; 30m
- Il n'est pas autorisé de toucher les murs de la piscine ni les lignes d'eau durant le remorquage.
- Un coup de sifflet au bout d'une minute indique la fin de l'épreuve.

Barème relatif aux obstacles franchis et à la nature de l'objet sur 5 POINTS

1) Franchissement des obstacles (de -4 pts à + 2pts)

- + 0,25 pt par obstacle franchi.
- 0,5 pt par obstacle saisi ou non franchi.

2) Qualité du remorquage : 3 points

Mannequin avec les voies respiratoires (bouche et nez) immergés	0 PT
Mannequin avec les voies respiratoires (bouche et nez) rarement émergés.	0.5 à 1 PT
Mannequin avec les voies respiratoires (bouche et nez) le plus souvent hors de l'eau.	1,5 à 2,5 PTS
Mannequin avec les voies respiratoires (bouche et nez) constamment hors de l'eau.	3 PTS

Conformité au projet annoncé /3 POINTS

Le projet diffère totalement	0 pt
2 critères sur 3 différents	1 pt
1 critère sur 3 diffère	2 pts
Le projet est conforme	3 pts

NATATION SAUVETAGE		Principes d'élaboration de l'épreuve											
Compétence attendue		Épreuve comportant un parcours de franchissement d'obstacles chronométré d'une distance de 200 m, prolongé sans interruption par le remorquage d'un mannequin sur une distance de 10 à 40 m choisie par le candidat. Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury en disposant 8 obstacles à franchir. La disposition des obstacles est différente de celle proposée lors de la période de formation. Ils sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Tout obstacle saisi ou non franchi entraîne une pénalité. Au terme du parcours d'obstacles, et sans arrêt, l'élève remonte en surface le mannequin choisi et immergé à environ 2 m de profondeur et le remorque sur une distance choisie, sous forme d'aller-retour en temps limité (1 minute maximum). Pour chaque passage, deux mannequins au moins sont immergés (enfant et adulte) ; le candidat identifie celui qu'il choisit dans son projet. Le candidat communique avant le début de l'épreuve son projet personnel de parcours : performance chronométrée, type de mannequin remorqué et la distance de remorquage.											
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis				Degrés d'acquisition du niveau 4							
		Le candidat est hors épreuve (=0/20) si aucun passage subaquatique n'est tenté pour le franchissement des obstacles.											
12/20	Performance chronométrique lors du franchissement d'obstacles.	7'15 et + (G) 8'00 et + (F)	6'45 (G) 7'30 (F)	6'15 (G) 7'00 (F)	5'45 (G) 6'30 (F)	5'30 (G) 6'15 (F)	5'15 (G) 6'00 (F)	5'00 (G) 5'45 (F)	4'45 (G) 5'30 (F)	4'30 (G) 5'15 (F)	4'15 (G) 5'00 (F)	4'00 (G) 4'45 (F)	3'45 et - (G) 4'30 et - (F)
		0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	4,5 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts
		Dépassement de temps (plus de 5 ") ou arrêt avant la fin du retour Dist<10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 10 m<dist<15 m Mannequin adulte : 10 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour Mannequin enfant : 15 m<dist<20 m Mannequin adulte : 10 m <dist<15 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin enfant : 20 m et + Mannequin adulte : 15 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 20 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 25 m	Aucun dépassement de temps ni arrêt avant la fin du retour. Mannequin adulte : 30 m					
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts					
05/20	Franchissement des obstacles.	+0,25 pt par obstacle franchi. Pénalité de 0,5 pt par obstacle saisi ou non franchi											
		- 4 pts	à							+2 pts			
	Qualité du remorquage	Mannequin dont les voies respiratoires demeurent rarement émergées.				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent le plus souvent émergées				Mannequin dont les voies respiratoires demeurent constamment émergées.			
		0,5 à 1 pt				1,5 à 2,5 pts				3 pts			
03/20	Conformité au projet annoncé. - performance chronométrée (tolérance de + ou - 10") - type de mannequin choisi - distance de remorquage	Le projet diffère totalement				Le parcours réalisé diffère du projet annoncé dans 2 critères sur 3		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans 2 critères sur 3		Le parcours réalisé est conforme au projet annoncé dans les 3 critères.			
		0 pt				1 pt		2 pts		3 pts			