FICHE CERTIFICATIVE d'APSA (FCA) - CA4

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

Éducation Physique & Sportive - Enseignement de spécialité

CA4	Attendu de Fin de Lycée (AFL)
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner.	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

Activité Physique Sportive Artistique (APSA)	**Badminton(en simple)**
Temporalité	Évalué le jour de l'épreuve
Points	**12 points selon barème défini**
Précisions	L'AFL est notée sur 12 points en s'appuyant sur 2 éléments : « Elément A »: « s'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu » « Elément B »:« efficacité individuelle » Fonction du nombre de victoires et de défaites.

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Les élèves sont regroupés par poules de niveau homogène de 3 à 5 joueurs. A l'intérieur de la poule, tous les élèves se rencontrent. Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points (secs). En cas de 3ème set, celui-ci se joue en 7 points secs. Le reste des règles qui s'appliquent et les dimensions du terrain sont celles du badminton réglementaire.

- Lors des matchs de simple, les 2 joueurs de la poule sont arbitrés par le 3ème joueur ou le 4éme joueur.
- L'enseignant après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points dans ce degré en fonction de son efficacité (gain des rencontres et des matchs) appréciée comme suit : - efficacité maximale (haut de la fourchette de note dans le degré) : l'élève remporte toutes ses rencontres
  - efficacité minimale (bas de la fourchette de note dans le degré) : l'élève perd toutes ses rencontres

Filles et Garçons en fonction de leur niveau peuvent se retrouver dans la même poule. Il est possible de faire appel à des élèves-plastrons pour avoir un effectif suffisant pour la passation de l'épreuve ou pour mieux équilibrer le rapport de force.

L'organisation des rencontres, le règlement, la constitution des poules et la forme de pratique sont proposés par l'équipe enseignante et peuvent être régulés par les évaluateurs au cours de l'épreuve. Si le rapport de force n'est pas équilibré au sein de chaque groupe constitué, des aménagements du critère « gain des matchs » peuvent être effectués par les membres du jury. Le différentiel entre les points gagnés et les points perdus pour chaque rencontre peut être retenu.

CA4	AFL - Repères d'évaluation																			
Intitulé	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.																			
Éléments à évaluer	**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 (individuel ou collectif)	**Technique :** Peu de techniques efficaces(une technique préférentielle) **Rapport de force :** Se réorganise pour maintenir un rapport de force équilibré **Occasions de marque :** Exploitation ponctuelle de quelques occasions de marque. Marque surtout grâce à des renvois dans l'axe central (Zone cible dans l'axe central sur des frappes de rupture) **Attitude/Déplacement /replacement :** Attitude jambes fléchies. Déplacements lents, limités essentiellement vers l'avant et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Replacement tardif au centre ou absence de replacement **Projet de jeu :** Pas ou peu d'adaptations à l'adversaire en cours de jeu. Le projet de jeu se limite à renvoyer le volant chez l'adversaire.					**Technique :**Techniques parfois efficaces en attaque et défense(dégagement offensif/défensif). **Rapport de force :** Se réorganise pour faire évoluer le rapport de force : peut passer d'une situation défensive à une situation plus équilibrée **Occasions de marque :** Exploitation régulière d'occasions de marque. Construit et marque avec des trajectoires variées en profondeur ou largeur ou en accélérant(zone cible élargie par rapport à l'axe central) **Attitude/Déplacement/ replacement :** Attitude jambes fléchies, raquette devant. Déplacements en pas courus essentiellement , équilibrés dans les phases de moindre pression qui assurent une couverture globale du terrain. Des déséquilibres avant-arrière sont fréquents. Replacement vers le centre du terrain. **Projet de jeu :** Quelques adaptations à l'adversaire. Le projet de jeu consiste à déplacer l'adversaire en exploitant majoritairement la profondeur ou la largeur du terrain.					**Technique :** Techniques variées et efficaces (amorti, smash, lob, dégagement offensif/défensif). **Rapport de force :** Se réorganise pour faire évoluer le rapport de force : peut passer d'une situation équilibrée à une situation offensive **Occasions de marque :** Création et exploitation régulière d'occasions de marque. Construit et marque avec des trajectoires variées et précises ou des volants rapides. La zone cible balaye les angles du terrain, utilise des trajectoires variées en vitesse et direction, profondeur (amorti, smash, drive, lob). **Attitude/Déplacement/replacement :** Position d'attente , raquette placée Déplacements spécifiques, synchronisés et coordonnés même dans les phases de pression qui assurent une couverture en étoile. Replacement en fonction du coup joué **Projet de jeu :**Adaptations régulières en cours de jeu. Le projet de jeu consiste à varier les trajectoires du volant dans la profondeur et la largeur du terrain afin de déplacer l'adversaire avec des intentions tactiques (court-long, court-court-long…).					**Technique :** Techniques maitrisées, variées et efficaces(amorti, smash, drive, lob, dégagement offensif/défensif). **Rapport de force :** Se réorganise pour faire évoluer le rapport de force :peut passer d'une situation défensive à offensive **Occasions de marque :** Exploite la grande majorité des occasions de marque. La zone cible balaye les angles du terrain. Alternance des zones visées, utilisation de trajectoires variées en vitesse et direction même en revers (amorti, smash, drive, lob), production de la contre information. **Attitude/Déplacement/replacement :** Attitude pré-dynamique Déplacements coordonnés, spécifiques, anticipés, rapides même dans les phases de pression qui assurent une couverture quasi-totale du terrain. Replacement pendant la frappe et en fonction du coup joué **Projet de jeu :** Adaptations permanentes et pertinentes en cours de jeu. Le projet de jeu repose sur des stratégies s'appuyant sur les points forts et faibles repérés chez l'adversaire. (fixation, contre pied, changement de rythme, …).				
Efficacité individuelle	*GAIN DES MATCHS **					*GAIN DES MATCHS **					*GAIN DES MATCHS **					*GAIN DES MATCHS **				
Ratio Victoires/défaites	*D+*	*V<D*	*V=D*	*V>D*	*V+*	*D+*	*V<D*	*V=D*	*V>D*	*V+*	*D+*	*V<D*	*V=D*	*V>D*	*V+*	*D+*	*V<D*	*V=D*	*V>D*	*V+*
Nombre de pts	0,25	0,5	1	1,5	2,5	3	3,5	4	4,5	5,5	6	6,5	7	7,5	8,5	9	9,5	10	11	12

Sur 12 points

* La nomenclature est la suivante : D+ : le candidat n'a que des défaites ; V < D : le nombre de victoires est inférieur au nombre de défaites ; V = D : autant de victoires que de défaites ; V > D : plus de victoires que de défaites ; V+ : le candidat n'a que des victoires.

Les matchs nuls ne sont pas totalisés dans le décompte des victoires et des défaites, dans le cas où une équipe ou un joueur n'aurait que des matchs nuls, il est classé dans la case V=D.