



**ACADÉMIE
DE CLERMONT-FERRAND**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

BACCALAUREAT GENERAL

**ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ :
ÉDUCATION PHYSIQUE, PRATIQUES ET CULTURE
SPORTIVES
CLASSE DE PREMIÈRE
Badminton**

Session 2027

Cette brochure présente pour l'Académie de Clermont-Ferrand l'évaluation ponctuelle de l'enseignement EPPCS suivi uniquement en classe de première du Baccalauréat Général pour les épreuves passées par anticipation en 2026 au titre de la session 2027. En référence à l'arrêté du 17 février 2021 (BO n°15 du 15 avril 2021), à l'arrêté du 2 juin 2021 (BO n°25 du 24 juin 2021), à la note de service du 29 juillet 2021 (BO n°31 du 26 août 2021) et du 23 mars 2022 (BO n°15 du 14 avril 2022) modifiée par la note de service du 26 septembre 2023 (BO n°36 du 28 septembre 2023).

<p>Le Contrôle Ponctuel en classe de première s'effectue en <u>deux parties</u> se déroulant le même jour d'une durée totale de 30 minutes (composée de deux parties de 15 minutes chacune)</p>	
<p>Première partie : pratique physique et sportive Durée : 15 minutes</p>	<p>Deuxième partie : compétences et connaissances relatives à la culture sportive Durée : 15 minutes</p>
<p>Le candidat choisit, au moment de son inscription à l'examen, une activité physique, sportive et artistique (APSA) parmi une liste de trois activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Athlétisme 2x800m (champ 1) - Arts du cirque (champ 3) - Badminton (champ 4) <p>La prestation physique du candidat est notée à l'aide d'un référentiel établi par les autorités académiques, en référence au cadre national proposé pour l'enseignement de spécialité.</p>	<p>Disposant de cinq minutes maximum, le candidat présente dans un exposé une problématique issue de son carnet de suivi en référence au programme de la spécialité.</p> <p>Le temps restant, lors de l'entretien, les questions du jury permettent d'approfondir certains éléments de l'exposé du candidat, et d'apprécier sa culture sportive et sa capacité à faire des liens avec sa propre pratique. L'entretien permet au jury de le solliciter sur ses connaissances relatives aux thématiques du programme de première.</p>
<p>La première partie est notée sur 10 points.</p>	<p>La deuxième partie est notée sur 10 points.</p>

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage

L'épreuve d'évaluation pour l'APSA « badminton » est proposée de manière à évaluer l'AFL « S'engager pour gagner en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ».

L'épreuve engage le candidat dans plusieurs séquences d'opposition (au moins trois) présentant des rapports de force équilibrés.

En fonction des contextes et des effectifs, différents aménagements de l'épreuve sont possibles en termes de poules ou de formules de compétition.

Principes d'élaboration de l'épreuve de badminton

Chaque candidat(e), dans la mesure du possible, dispute au moins trois matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes.

Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart.

L'arbitrage est réalisé par un membre du jury ou par un joueur de la poule.

La constitution des poules, tableaux est proposée par le jury et peut être régulée par les évaluateurs au cours de l'épreuve.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux candidats d'émettre une stratégie pour répondre au contexte d'opposition. Ces ajustements sont communiqués au jury.

Les règles essentielles sont celles du badminton.

Conditions de passation de l'épreuve

Le temps total de l'épreuve (échauffement compris) ne peut pas excéder 2 heures.

Les candidats disposent d'un temps d'échauffement maximum de 30 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule.

Plusieurs élèves peuvent être observés en même temps.

L'observation peut être fractionnée sur différentes périodes.

Il est possible de faire appel à des élèves-plastrons de manière à avoir un effectif suffisant pour la passation de l'épreuve ou pour mieux équilibrer le rapport de force.

Contrôle et mise à disposition du matériel : le candidat est tenu de jouer avec un matériel homologué ; le jury vérifiera les raquettes des candidats et en mettra éventuellement à disposition. Les volants sont fournis par l'organisation.

Barème et notation

L'AFL est noté sur 10 points en s'appuyant sur deux éléments :

- l'élément A « S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu »
- l'élément B « Efficacité individuelle et/ou collective ». Pour cet élément, la notation se fait en fonction du nombre de défaites et de victoires.

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 par exemple être retenu.

Barème et notation

L'AFL est noté sur 10 points.

Carnet de suivi

Ce carnet est transmis au jury au plus tard quinze jours avant l'évaluation de la partie orale. Le carnet de suivi, de 30 pages maximum en format papier, est constitué tout au long de l'année. Le candidat y retrace son parcours et ses expériences de pratiquant et des réflexions personnelles.

**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.**

Éléments à évaluer	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	Utilisation efficace d'une seule technique.					Utilisation au maximum de 2 techniques pour mettre l'adversaire en difficulté.					Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque (variation sur la profondeur, la largeur et des smatches).					Utilisation optimale d'au moins 4 techniques (dégagé, amorti, contre amorti, contre amorti croisé, smatch, kill, drive...)				
	Jeu en zone centrale le plus souvent, frappes de face, en cloche, avec nombreuses fautes directes.					Intention de sortir l'adversaire de la zone centrale ou recherche systématique de la faute adverse, par un jeu plus accéléré sur un coup préférentiel.					Déplace l'adversaire en variant soit en profondeur, soit en largeur, afin d'exploiter un volant identifié favorable pour conclure le point par un coup préférentiel.					Crée la rupture en variant ses coups en longueur et latéralement, avec capacité de changement de rythme				
	Peu voire pas de déplacements, qui désorganisent le joueur.					Défense inefficace avec déplacements réactifs, en retards ou trop lents.					Défense plus efficace, déplacements adaptés à la trajectoire reçue sur tout le terrain. Début de remplacement.					Couverture défensive optimale, Déplacements et replacements anticipés et dynamiques même dans les phases de forte pression				
	Projet de jeu est uniquement de défendre son terrain.					Le projet de jeu consiste à déplacer l'adversaire en exploitant majoritairement la profondeur du terrain.					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...) et de finir le point par rupture sur frappe forte et situation.					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	<i>Gain des matchs*</i>					<i>Gain des matchs*</i>					<i>Gain des matchs*</i>					<i>Gain des matchs*</i>				
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 points	0.2	0.7	1.1	1.6	1.2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	7.1	8.75	9.4	10