

**BADMINTON DOUBLE**

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
Pour obtenir le gain de rencontres face à des équipes identifiées et de niveau proche : <b>NIVEAU 1</b> Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe. <b>NIVEAU 2</b> Réaliser un rôle adapté au projet d'équipe, en l'adaptant aux conditions du rapport de force.		Les candidats sont regroupés en poules de 3 équipes de double au minimum, de niveau homogène (entre les doubles et au sein de chaque double), mixtes <b>par genre (filles et garçons)</b> ou non. Dans chaque poule, chaque équipe de candidats dispute au moins 2 rencontres. Une rencontre se joue en un minimum de 2 sets gagnants de 9 points gagnants (comptabilisation sous forme de « tie-break uniquement »). Au moins une fois, entre deux séquences de jeu, chacun des candidats analyse (oralement ou par écrit) la séquence passée et propose une stratégie pour la séquence suivante.		
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
10/20	<b>Volume et rythme de jeu.</b>	Le candidat joue souvent de face et adopte une seule stratégie : repousser l'adversaire. La trajectoire du volant reçu est peu différente de la trajectoire du volant frappé. La fréquence de l'échange ne varie pas. Le service met en difficulté l'équipe du serveur dès la relance.	La surface visée à l'occasion des services et des dégagements concerne le fond et les côtés du terrain adverse. Dans l'échange, le candidat place le volant en profondeur et surtout latéralement pour déplacer les adversaires. Les amortis et les contre amortis sont rarement utilisés. La fréquence de l'échange est rapide.	Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Les amortis et contre amortis sont tentés. La fréquence de l'échange est rapide mais aussi variée. Les "zones de divorce" sont recherchées. Le gain du point est envisagé sur plusieurs échanges. Le service est inclus dans la construction du point.
	<b>Gestion de l'espace de jeu du côté de son 1/2 terrain</b>	Le terrain est partagé a priori (un joueur à droite, l'autre à gauche) et le candidat gêne son coéquipier pour renvoyer les volants qui arrivent au centre. Les déplacements et replacements sont tardifs et souvent courus.	Le candidat adopte des positions tactiques (droite/gauche ou avant/arrière) et modifie rarement ces positions au cours de l'échange. Le candidat gêne parfois son coéquipier.	Les déplacements sont rapides, équilibrés et coordonnés en prenant en compte la situation dans le rapport de force (dominant : avant/arrière et dominé : droite/gauche). Ces positions évoluent dans l'échange en même temps que le rapport de force.
07/20	<b>Gain de rencontres</b>	A l'issue de l'épreuve, les équipes de double de la classe sont classés en fonction de leur niveau, de jeu de leur appartenance à une poule, leur classement dans la poule et, éventuellement les différences de scores. Des rencontres inter-poules (par exemple entre la dernière équipe de la poule A et la première équipe de la poule B) peuvent être envisagées pour affiner ce classement qui sert de critère principal pour cette portion de note. Une fois le classement de l'équipe pris en compte, la note de l'équipe sera pondérée pour chacun des deux candidats en fonction de sa contribution au résultat de l'équipe.		
		Jeu caractérisé par la régularité et la continuité de l'échange : 0 à 3,5 points	<u>Duel durant lequel l'équipe cherche à rompre l'échange :</u> 3,5 à 5 points	Duel dont le gain de l'échange est le fruit de la construction du point : 5 à 7 points
03/20	<b>Analyse des rencontres</b>	Le faible nombre de caractéristiques repérées chez les adversaires et le coéquipier ou les erreurs de repérage de ces caractéristiques témoignent d'une analyse superficielle ou erronée. La terminologie est inadéquate ou pauvre.	Le candidat met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu adverse, de celui de son coéquipier et celles du sien propre. La terminologie utilisée est celle de l'activité (dégagement, amorti, contre-amorti, drive, rush, main haute, latérale ou basse, service feinté, smash,...).	Le candidat évoque les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de force et les adaptations de sa part. Son analyse démontre une lucidité et une stratégie basée sur la construction du point sur plusieurs échanges à partir du service ou de la relance de service.

**COMMENTAIRES :** L'analyse des rencontres doit permettre au candidat de repérer les caractéristiques du jeu de son adversaire et du sien propre, de démontrer rapidement son niveau de connaissance de l'activité et de son niveau d'analyse tactique (en aucun cas elle ne doit donner lieu à une dissertation).

Pour le gain et l'analyse des rencontres, le projet de l'équipe et sa mise en œuvre sont appréciés, **mais il est nécessaire de distinguer les contributions respectives de chacun des coéquipiers.**