

**Annexe**

**CAP - BEP : JUDO**

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE						
<p><b>Niveau 3</b> : intégrer les principes d'affrontement en préservant son intégrité physique et celle d'autrui, par l'acquisition de techniques spécifiques et en acceptant d'entrer dans une logique d'affrontement codifié.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 <i>randori</i> de 3 minutes, récupération de 6 à 10 minutes entre deux <i>randori</i>.</li> <li>• Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (debout et au sol)</li> <li>• Éthique et rituel définis</li> <li>• Le <i>ippon</i> n'arrête pas le combat</li> </ul>						
Points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts			
8 pts	<p><b>Système d'attaque et de défense (debout et sol) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saisie et attitude</li> <li>- Déséquilibre, déplacement, placement</li> <li>- Comportement défensif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Action réflexe</li> <li>• Distance de garde éloignée au maximum</li> <li>• Appuis déficients</li> <li>• Ne contrôle pas l'adversaire au sol</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attaque : faire chuter l'adversaire dans une direction au moins</li> <li>• Rapprochement de la garde par des saisies franches et maintenues</li> <li>• Capable d'immobiliser l'adversaire au sol</li> </ul>			
4 pts	<p><b>Gestion du rapport de force Efficacité</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• peur du combat, de la chute</li> <li>• reste sur le pôle de la coopération</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Randori avec partenaires</i></li> <li>• s'engage mais sans contrôler sa force</li> <li>• équilibre relatif entre avantages marqués / subis</li> </ul>			
3 pts	<p><b>Gain des combats</b></p>	0 VICTOIRE	2 DÉFAITES 1 NUL	1 DÉFAITE 2 NULS	3 NULS	1 VICTOIRE 2 DÉFAITES	1 VICTOIRE 1 DÉFAITE 1 NUL	1 VICTOIRE 2 NULS
5 pts	<p><b>Arbitrage, éthique et rituel</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• maîtrise seulement un <i>signal</i> de début et fin de combat</li> <li>• refus de l'éthique : comportement atypique</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>rituel</i> de début et fin de combat maîtrisé</li> <li>• intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations</li> </ul>			

**BAC PROFESSIONNEL : JUDO**

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
<p><b>Niveau 4 :</b> Combiner des techniques d'attaque et de défense pour affronter et dominer un adversaire en mettant en œuvre un projet stratégique dans une situation de randori.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 <i>randori</i> de 3 minutes, récupération de 6 à 10 minutes entre deux <i>randori</i>.</li> <li>• Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (debout et au sol)</li> <li>• Ethique et rituel définis</li> <li>• Le <i>ippon</i> n'arrête pas le combat</li> </ul>					
Points à affecter	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts		
8 pts	<p><b>Système d'attaque et de défense (debout et sol) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saisie et attitude</li> <li>- Déséquilibre, déplacement, placement</li> <li>- Comportement défensif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attaque : faire chuter l'adversaire dans une direction au moins</li> <li>• Rapprochement de la garde par des saisies franches et maintenues</li> <li>• Capable d'immobiliser l'adversaire au sol</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attaque : Utilise une ou plusieurs formes de corps identifiables de manière efficace</li> <li>• Contres ou esquives efficaces</li> <li>• Capable d'immobiliser l'adversaire au sol en utilisant deux techniques différentes au moins</li> </ul>		
4 pts	<p><b>Gestion du rapport de force Efficacité</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Randori avec partenaires</i></li> <li>• s'engage mais sans contrôler sa force</li> <li>• équilibre relatif entre avantages marqués / subis</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>randori</i> avec adversaires</li> <li>• supériorité des avantages marqués</li> <li>• contrôle son agressivité</li> </ul>		
3 pts	<p><b>Gain des combats</b></p>	1 VICTOIRE 2 DÉFATES	1 VICTOIRE 1 NUL 1 DÉFAITE	1 VCTOIRE 2 NULS	2 VICTOIRES 1 DÉFAITE	2 VICTOIRES 1 NUL	3 VICTOIRE
5 pts	<p><b>Arbitrage, éthique et rituel</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>rituel</i> de début et fin de combat maîtrisé</li> <li>• intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilise la terminologie</li> <li>• arrête le combat à bon escient pour raison de sécurité</li> </ul>		