

Judo CAP/BEP

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve						
Niveau 3 : 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.		<ul style="list-style-type: none"> 3 <i>randori</i> de 3 minutes, récupération de 6 à 10 minutes entre deux <i>randori</i>. Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (debout et au sol). Éthique et rituel définis. Le <i>ippon</i> n'arrête pas le combat. 						
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 points	Système d'attaque et de défense (debout et sol) <ul style="list-style-type: none"> Saisie et attitude Déséquilibre, déplacement, placement. Comportement défensif. 	<ul style="list-style-type: none"> Action réflexe Distance de garde éloignée au maximum. Appuis déficients Ne contrôle pas l'adversaire au sol 				<ul style="list-style-type: none"> Attaque : faire chuter l'adversaire dans une direction au moins Rapprochement de la garde par des saisies franches et maintenues Capable d'immobiliser l'adversaire au sol 		
4 points	Gestion du rapport de force Efficacité	<ul style="list-style-type: none"> Peur du combat, de la chute Reste sur le pôle de la coopération 				<ul style="list-style-type: none"> <i>Randori avec partenaires</i> S'engage mais sans contrôler sa force Équilibre relatif entre avantages marqués / subis 		
3 points	Gain des combats	0 victoire	1 nul 2 défaites	2 nuls 1 défaite	3 nuls	1 victoire 2 défaites	1 victoire 1 défaite 1 nul	1 victoire 2 nuls
5 points	Arbitrage, éthique et rituel	<ul style="list-style-type: none"> Maîtrise seulement un <i>signal</i> de début et fin de combat. Refus de l'éthique : comportement atypique. 				<ul style="list-style-type: none"> <i>Rituel</i> de début et fin de combat maîtrisé. Intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations. 		