

JUDO		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 3 minutes, entrecoupés de 6 à 10 minutes de repos.		
NIVEAU 4 : Combiner les techniques d'attaque et de défense pour affronter et dominer un adversaire en mettant en œuvre un projet stratégique dans une situation de randori.		Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages et fait respecter les règles de sécurité. Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel définis. Les combattants sont répartis par groupe morphologique.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Non acquis	Degrés d'acquisition du NIVEAU 4	
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
8/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans le système d'interaction attaque-défense : - préparation de l'attaque : Saisie, posture, déplacement - technique d'attaque et de défense	Attaque : quelques attaques isolées, sans cohérence avec le comportement de Uke. Les actions de projection présentent peu de préparation et conduisent à une perte de contrôle possible. Dans la liaison debout-sol, des ruptures dans la continuité ne permettent pas d'utiliser les contrôles pour prolonger au sol ou maintenir l'immobilisation. Défense : posture raide, souvent sur l'arrière, bras tendus qui repoussent Tori. Quelques esquives sont repérables. Dans la liaison debout-sol, le combattant utilise quelques positions de fermeture.	Attaque : les saisies, déplacements et postures sont en cohérence avec une technique et une direction d'attaque. Dans la liaison debout-sol, Tori conserve au moins un contrôle, (du debout vers le sol) qui lui permet de prolonger au sol et d'immobiliser l'adversaire. Défense : le combattant reprend ponctuellement l'initiative en agissant sur les saisies, postures et déplacements. Dans la liaison debout-sol, il organise systématiquement sa défense en adoptant des positions de fermeture efficaces, il neutralise les retournements.	Attaque : les saisies, déplacement et postures sont en cohérence avec deux directions d'attaque adaptés aux déséquilibres de Uke. Enchaînement avant et arrière. Dans la liaison debout-sol, le contrôle permanent permet l'utilisation de plusieurs retournements et techniques d'immobilisation. Défense : la reprise d'initiative est quasi systématique : le combattant esquive les attaques Tori et riposte. Dans la liaison debout-sol, il est capable de neutraliser les actions de Tori ou de fuir de façon organisée pour reprendre le combat debout
8/20	Rapport d'opposition (6 points) : - gestion des trois randori	Le combattant n'utilise pas la situation favorable pour attaquer. Uke peut se rééquilibrer.	Le combattant produit des actions adaptées au rapport de force en cours. Il varie les attaques pour créer de l'incertitude. Lorsqu'il subit, il n'arrive pas toujours à reprendre l'initiative.	Le combattant impose saisie, posture, déplacement favorisés. Ses actions sont adaptées au contexte. Les reprises d'initiative sont rapides et quasi systématiques.
	Gain du combat (2 points)	Aucun Avantage marqué → Yuko	Plusieurs Yuko → Wasa-ari	Ippon → Plusieurs Ippon
4/20	Arbitrage	Utilise un vocabulaire simple : « Hajime », « Mate » Repère et intervient sur les sorties de la surface, et toutes les formes de dangers en mettant fin au combat.	L'arbitre annonce : - « Osaekomi » lorsque l'un des combattants immobilise l'autre au sol ; - « Toketa » pour toute sortie d'immobilisation.	L'arbitre se fait respecter par l'opportunité de ses interventions auxquelles il associe la gestuelle.

JUDO		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 4 minutes, entrecoupés de 8 à 12 minutes de repos.		
NIVEAU 5 : Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori		Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages, les pénalités et fait respecter les règles de sécurité. Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel définis. Les combattants sont répartis par groupe morphologique et de niveau.		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 0 à 9 points
8/20	Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/ dominé : - préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement. - technique d'attaque et de défense	Attaque : les saisies déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans 2 directions différentes. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant, et actions répétées sont sans lien avec les actions d'Uke. La liaison debout-sol est réalisée, elle permet la continuité de contrôle dans le travail au sol. Défense : le combattant bloque et esquive efficacement sans pour autant contre-attaquer. Dans la liaison debout sol, il s'organise rapidement, adopte des positions de fermeture, neutralise les retournements.	Attaque : les saisies, déplacements et postures permettent aux combattants d'effectuer des attaques dans plusieurs directions. Les enchaînements avant-arrière, avant-avant et actions répétées sont choisies en fonction de la réaction de Uke. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant de varier les formes de contrôles, de retournements et d'immobilisations. Défense : le combattant propose une contre-attaque et peut reprendre l'initiative suite à un blocage ou une esquive d'attaque. Dans la liaison debout-sol, il est capable de neutraliser les actions de Tori ou de fuir de façon organisée pour reprendre rapidement le combat debout.	Attaque : les saisies, déplacements et postures permettent à l'attaquant de provoquer et d'expliquer les réactions de Uke afin de le projeter dans plusieurs directions. La maîtrise de la liaison debout-sol permet à l'attaquant d'immobiliser et faire évoluer ses techniques en fonction des réactions de Uke. Défense : le combattant propose presque toujours une contre-attaque et reprend rapidement l'initiative après blocage ou esquive. Dans la liaison debout-sol, il organise sa défense dans un premier temps pour reprendre l'initiative en vue d'un passage de l'attitude défensive à une attitude offensive.
8/20	Rapport d'opposition (6 points) : gestion des caractéristiques de l'adversaire	Le combattant élabore une stratégie reposant sur quelques caractéristiques morphologiques simples de son adversaire.	Le combattant élabore une stratégie à partir de ses propres points forts et d'une analyse simple de son adversaire (saisie, posture déplacement). Il met en œuvre ce plan d'action.	Le combattant régule son plan d'action en cours de randori en fonction de l'évolution de la situation. s'appuie sur l'analyse de la saisie, du déplacement et de la posture pour cette régulation.
	Gain du combat (2 points)	Gagne 0 ou 1 randori sur 3	Gagne 2 randori sur 3	Gagne les 3 randori
4/20	Arbitrage	L'arbitre gère le combat. Il annonce les pénalités pour les situations dangereuses. Il est entendu de tous et maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et se place efficacement. Il annonce les pénalités pour les situations de défense excessive et de fausses attaques. Il maîtrise la gestuelle.	L'arbitre gère le combat et anticipe tous ses déplacements. Il est capable d'attribuer une décision conforme à l'évolution du combat, lorsqu'aucun avantage n'est marqué.