Annexe **CAP - BEP :** JUDO

COMPETENCES ATTENDUES	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.	• 3 *randori* de 3 minutes, récupération de 6 à 10 minutes entre deux *randori.* • 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 *ippon* n'arrête pas le combat

Points à affecter	ELÉMENTS 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	**Système d'attaque et de défense (debout et sol)** : - Saisie et attitude - Déséquilibre, déplacement, placement - Comportement défensif	• Action réflexe • Distance de garde éloignée au maximum • Appuis déficients • Ne contrôle pas l'adversaire au sol	• 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 pts	**Gestion du rapport de force Efficacité**	• peur du combat, de la chute • reste sur le pôle de la coopération	• *Randori avec partenaires* • s'engage mais sans contrôler sa force • équilibre relatif entre avantages marqués / subis
3 pts	**Gain des combats**	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	**Arbitrage, éthique et rituel**	• maîtrise seulement un *signal* de début et fin de combat • refus de l'éthique : comportement atypique	• *rituel* de début et fin de combat maîtrisé • intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations