BAC PROFESSIONNEL : JUDO

COMPÉTENCES ATTENDUES	PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE
Niveau 4 : 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.	• 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) • Ethique et rituel définis • Le *ippon* n'arrête pas le combat

Points à affecter	ELÉMENTS 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	**Système d'attaque et de défense (debout et sol)** : - Saisie et attitude - Déséquilibre, déplacement, placement - Comportement défensif	• 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			• Attaque : Utilise une ou plusieurs formes de corps identifiables de manière efficace • Contres ou esquives efficaces • Capable d'immobiliser l'adversaire au sol en utilisant deux techniques différentes au moins		
4 pts	**Gestion du rapport de force Efficacité**	• *Randori avec partenaires* • s'engage mais sans contrôler sa force • équilibre relatif entre avantages marqués / subis			• *randori* avec adversaires • supériorité des avantages marqués • contrôle son agressivité		
3 pts	**Gain des combats**	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	**Arbitrage, éthique et rituel**	• *rituel* de début et fin de combat maîtrisé • intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations			• utilise la terminologie • arrête le combat à bon escient pour raison de sécurité		