

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE									
<p>Niveau 1 : en situation de <i>randori</i> , affronter un partenaire en construisant des actions offensives et défensives.</p> <p>Niveau 2 : en situation de <i>randori</i> , utiliser ses ressources pour affronter un partenaire ou un adversaire en élaborant et mettant en œuvre un projet tactique.</p>		<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) Ethique et rituel définis Le <i>ippon</i> n'arrête pas le combat 									
Points à affecter	Eléments à évaluer	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1			DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
8 pts	Système d'attaque et de défense (debout et sol) : - Saisie et attitude - Déséquilibre , déplacement, placement - Comportement défensif	<ul style="list-style-type: none"> Action réflexe Distance de garde éloignée au maximum Défense bras tendus <p>0 → 3</p>			<ul style="list-style-type: none"> attaque directe : une direction tentative de rapprochement du partenaire : <ul style="list-style-type: none"> debout : par un déplacement du pied d'appui sol : vers un contact du haut du corps comportement défensif par un blocage : baisse du centre de gravité <p>4 → 6</p>			<ul style="list-style-type: none"> attaque directe : deux directions différentes contact du haut du corps par un déséquilibre comportement défensif par un contre. <p>7 → 8</p>			
4 pts	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 <p>0 → 1</p>			<ul style="list-style-type: none"> <i>randori</i> avec partenaire équilibre relatif entre avantages marqués / subis <p>2 → 3</p>			<ul style="list-style-type: none"> <i>randori</i> avec adversaires supériorité des avantages marqués <p>3.5 → 4</p>			
3 pts	Gain des combats	0 V 0 →	2 D / 1N	1 D / 2N	3 N → 1	1 V / 2 D 1,5 →	1 V / 1 N / 1D	1V / 2 N → 2	2 V / 1 D 2,5 →	2 V / 1 N → 3	3 V → 3
5 pts	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 <p>0 → 1</p>			<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 <p>2 → 3</p>			<ul style="list-style-type: none"> utilise la terminologie arrête le combat à bon escient pour raison de sécurité. <p>4 → 5</p>			
Total des points											

Note : Critère gain des combat. V = victoire ; D = défaite ; N = match nul