

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

LIVRET CANDIDAT

**EXAMEN FACULTATIF PONCTUEL
BACCALAUREATS GÉNÉRAUX, TECHNOLOGIQUES.**

ÉPREUVE : JUDO

Année scolaire 2012-2013

**RECTORAT
4 RUE G. ENESCO
94010 CRETEIL CEDEX
Tél : 01 57 02 68 46**

**RECTORAT
3 BD DE LESSEPS
78017 VERSAILLES
Tél : 01 30 83 40 41**

**RECTORAT
94 AVENUE GAMBETTA
75984 PARIS CEDEX 20
Tél : 01 44 62 47 49**

BO SPECIAL N°5 DU 19 JUILLET 2012

L'épreuve ponctuelle terminale :

« Elle s'adresse à tous les candidats ayant passé les épreuves de l'enseignement commun CCF comme en ponctuel. Les candidats inscrits à l'examen facultatif ponctuel choisissent une épreuve parmi :

- les trois épreuves proposées dans la liste nationale spécifique enseignement facultatif ponctuel, publié en annexe la présente circulaire est susceptible évolution au fil des sessions
- les deux épreuves éventuellement proposées dans la liste académique spécifique

LISTE NATIONALE :

- ☞ JUDO
- ☞ TENNIS
- ☞ NATATION DE DISTANCE

LISTE ACADÉMIQUE :

- ☞ DANSE
- ☞ ESCALADE

Pour les élèves handicapés

- ☞ JUDO
- ☞ NATATION
- ☞ BASKET BALL
- ☞ TIR
- ☞ JEUX D'ÉCHECS

L'épreuve se compose de deux parties : une partie physique et un entretien.

L'épreuve physique est notée sur 16 points, en référence au niveau 5 de compétences attendues fixé nationalement. Les exigences sont identiques à celles du contrôle en cours de formation.

Pour les épreuves retenues à l'échelon académique, la compétence et le référentiel de niveau 5 sont validés par la commission académique.

L'entretien noté sur 4 points doit permettre d'attester les connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et la réflexion de candidats sur sa pratique.

La note obtenue sur 20 points est transmise au président du jury. Pour attribution définitive et pour information à la commission académique. Un bilan de la session est établi à partir des rapports des responsables des centres d'examens.

Ne peut s'inscrire à l'épreuve facultative :

- ☞ Les candidats dispensés de l'épreuve obligatoire éducation physique et sportive ;
- ☞ Les candidats de l'épreuve de complément d'éducation physique et sportive

Il est rappelé que l'épreuve d'option facultative d'EPS est conseillée aux élèves ayant une pratique régulière importante et un niveau de pratique supérieur aux exigences de l'EPS obligatoire.

I - DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE :

L'épreuve consiste en une prestation physique de trois à quatre combats évaluée sur 16 points, et d'un entretien évaluée sur 4 points.

II - CONDITIONS DE L'ÉPREUVE :

1^{ère} Phase : Le candidat se présente à la pesée, atteste de son grade par la présentation d'un document officiel. Le minimum requis est la ceinture marron. Tenue réglementaire exigée.

2^{ème} Phase : La surface de combat est au minimum de 8m x 8m. Echauffement libre. Les combattants sont répartis, après pesée, par groupes morphologiques.

3^{ème} Phase : Début de l'épreuve, trois à quatre combats d'une durée comprise entre deux et quatre minutes, le jury se réservant le droit d'arrêter le combat. Chaque combat est arbitré par un candidat selon le règlement fédéral en vigueur. Le temps de repos est géré par le jury en fonction des conditions de l'épreuve.

L'entretien individuel sur l'activité est mené pendant 10 à 15 minutes maximum.

III - COMPÉTENCES ATTENDUES :

- Le niveau 5 de compétence du référentiel Judo (BO spécial n°5 du 19 juillet 2012).
- Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori.

IV - DÉROULEMENT DE L'ÉVALUATION :

- Chaque candidat est observé et évalué par un membre du jury
- L'arbitrage est assuré par les candidats sous couvert d'un membre du jury.

V - MODALITÉS D'ÉVALUATION :

Cf. Référentiel national

JUDO		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue		<p>Chaque protagoniste réalise 3 randori de 4 minutes, entrecoupés de 8 à 12 minutes de repos. 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 défini. Les combattants sont répartis par groupe morphologique et de niveau.</p>		
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.				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
08/20	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'exploiter 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 de 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 d'une attitude défensive à une attitude offensive.
08/20	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. Il 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 0 point 0,25 point	Gagne 2 randori sur 3 0,50 point 1 point	Gagne les 3 randori 1,25 point 2 points
04/20	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 placements. Il est capable d'attribuer une décision conforme à l'évolution du combat, lorsqu'aucun avantage n'est marqué.