JUDO		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue **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.		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 3 minutes, entrecoupés de 6 à 10 minutes de repos. 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 défini. Les combattants sont répartis par groupe morphologique.		
Points à affecter	**Éléments à évaluer**	**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**
08/20	**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, déplacements et postures sont en cohérence avec deux directions d'attaque adaptées aux déséquilibres de Uke. Enchainement 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 de 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.
08/20	**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 favoris. Ses actions sont adaptées au contexte. Les reprises d'initiative sont rapides et quasi systématiques.
	Gain du combat (2 points)	Aucun avantage marqué → Yuko 0 point 0,25 point	Plusieurs Yuko → Wasa-ari 0,50 point 1 point	Ippon → Plusieurs Ippon 1,25 point 2 points
04/20	**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.