Evaluation JUDO NIVEAU3

**COMPETENCES ATTENDUES** :

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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Niveau atteint** | **Points** |
| Groupe non mixte | Mixité (filles) |
| ***Système d’attaque et de défense*** (debout et sol)* Saisie et attitude
* Déséquilibre, déplacement, placement
* Comportement défensif

**8 pts** | **S’oppose à distance** | 0,5-3 | 1- 3 |
| ATTAQUE : Actions réflexes en force. Pas de contrôle au sol. | DEFENSE : Garde l’adversaire à distance, bras tendus |
| **S’engage dans l’affrontement** | 4-6 | 4-7 |
| ATTAQUE : Directe, 1 seule direction, approche par déplacement du pied d’appui ou contact du haut du corps au sol. | DEFENSE : blocage |
| **Affronte un adversaire, varie les actions offensives** | 7-8 | 8 |
| ATTAQUE : Directe, 2 directions. Déséquilibre par contact du haut du corps | DEFENSE : contre |
|  |  |  |
| Gestion du rapport de force**4 pts** | **Pôle COOPERATION**Peur du combat, de la chute | 0,5-1 | 1 - 2 |
| **RANDORI avec PARTENAIRE**S’engage mais des difficultés à contrôler sa force.Equilibre entre avantages marqués / subis | 2-3 | 2.5 - 3.5 |
| **RANDORI avec ADVERSAIRE**Supériorité des avantages marqués | 3,5-4 | 4 |
|  |  |  |
| Gain des combats**3 pts** | 0 V | 2 D / 1N | 1 D / 2N | 3 N | 1 V / 2 D | 1 V / 1 N / 1D | 1V / 2 N | 2 V / 1 D | 2 V / 1 N | 3 V |
| Groupe non mixte | 0 | 0,5 | 0,75 | 1 | 1,5 | 1,75 | 2 | 2,5 | 2,75 | 3 |
| Groupe mixte (barème filles) | 0 | 0,75 | 1 | 1,5 | 1,75 | 2 | 2,5 | 2,75 | 3 |  |
|  |  |  |
| ArbitrageEthique et rituel**5 pts** | **Arbitre absent**Refus du rituel | 0 |
| **Gère début et fin du combat**Comportement atypique | 1 |
| **Intervient sur le combat avec quelques approximations**Rituel maîtrisé | 2-3 |
| **Dirige le combat, fait appliquer le règlement**Arrête à bon escient pour raison de sécurité. Annonce les avantages marqués avec justesse | 4-5 |

**EPREUVE :**

* 3 *randori* de 3 minutes
* récupération de 6 à 10 minutes entre deux *randori*
* Un élève arbitre est chargé de faire respecter le salut, les règles de sécurité et d’annoncer les avantages marqués. Le ippon n’arrête pas le combat