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 | | |  | |
|  |  | | | | | | | | | | |  | | |
| Arbitrage  Ethique 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