

Compétence attendue de niveau 2:	Déroulement de l'épreuve		
<p>Rechercher le gain d'un combat debout (randori) en toute sécurité, en exploitant des opportunités, occasionnelles et / ou créées et en utilisant des formes de projections variées. Assurer l'arbitrage d'un combat debout dans le respect des règles de sécurité et observer un camarade pour le conseiller.</p>	<p>Chaque élève effectue au moins 2 randoris de 3'30 (30" de récupération à 1'30 de combat permettant d'être conseillé par un camarade) avec une récupération comprise entre 6 et 10' entre chaque combat. Les rencontres démarrent debout avec ou sans kumikata imposé. Les projections doivent être contrôlées et permettre aux élèves d'évoluer en toute sécurité. Le rapport de force entre les élèves doit être équilibré (regroupement par gabarit et/ou par niveau) Les règles essentielles du judo peuvent être aménagées pour faciliter l'évaluation de la compétence. Chaque élève doit assurer les différents rôles (arbitre, commissaire sportif, coach).</p>		
Eléments à évaluer	0		20
<p>Efficacité dans le combat</p> <p>06 pts</p>	<p>Attaques non efficaces Peu de chutes, marque au plus yuko debout et/ou au sol. Marque peu de points.</p> <p style="text-align: right;">0-2.5</p>	<p>Attaques qui font tomber. Marque au moins une fois ippon debout et yuko au sol durant l'épreuve</p> <p style="text-align: right;">3-4.5</p>	<p>Attaques efficaces : marque ippon debout et au sol</p> <p style="text-align: right;">5-6</p>
<p>Gain des combats</p> <p>02 pts</p>	<p>Aucune victoire</p> <p style="text-align: right;">0,5</p>	<p>1 ou 2 victoires</p> <p style="text-align: right;">1-1,5</p>	<p>Gain de l'ensemble des randoris</p> <p style="text-align: right;">2</p>
<p>Système d'attaque et de défense debout et au sol</p> <p>08 pts</p>	<p>Très peu d'attaque. Manque de déplacement et de déséquilibre. Attitude défensive, subit le combat. Sorties de tapis fréquentes, fuit le combat. Aucune liaison au sol (Tori et Uke)</p> <p style="text-align: right;">0-3.5</p>	<p>Attaque principalement dans une direction. Enchaînement non systématique. Bloque les attaques mais ne reprends pas l'initiative. Perte de contrôle sur la liaison debout-sol mais immobilise quand uke reste sur le dos. Difficultés à renverser pour immobiliser.</p> <p style="text-align: right;">4-6</p>	<p>Crée son déplacement pour attaquer. Enchaîne en fonction des réactions et utilise la force de l'adversaire. Attaque dans 2 directions. Bloque, esquive, contre. Liaison debout-sol systématique. Renverse et retourne afin d'immobiliser.</p> <p style="text-align: right;">7-8</p>
<p>Arbitrage Observation Rôle de commissaire sportif</p> <p>04 pts</p>	<p>Maîtrise seulement le signal de début et de fin de combat. Pas de vocabulaire spécifique. Hésitation dans les décisions. N'est pas toujours attentif au déroulement du combat. Le commissaire sportif ne note pas tous les avantages indiqués par l'arbitre. L'observateur a de grosses difficultés à repérer les points forts et les points faibles adverses.</p> <p style="text-align: right;">0-1.5</p>	<p>Les gestes sont imprécis et pas toujours appropriés. Ne parle pas distinctement. Reconnaît les actions les plus évidentes, en difficulté lors de situations inhabituelles. Repère les points forts et les points faibles adverses mais l'analyse et la communication des observations restent difficiles.</p> <p style="text-align: right;">2-3</p>	<p>Gestes appropriés, parle fort. Gère le combat (sécurité des combattants, pénalités, avantages) Accepte la décision de l'arbitre. Repère les points forts et les points faibles adverses et conseille de façons pertinentes son camarade.</p> <p style="text-align: right;">3.5-4</p>
<p>Contribution à l'acquisition des compétences du socle commun :</p>			
<p>Compétence 1 : Maîtrise de la langue et connaissance d'un vocabulaire spécifique lors des échanges dans la poule, en tant qu'arbitre pour s'exprimer de façon compréhensible de tous. Compétence 6 : Engagement dans les différents rôles sociaux : arbitre, observateur... Coopérer pour assurer la gestion du déroulement des combats. Compétence 7 : Savoir organiser son observation : planifier, anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles, pour élaborer un projet d'action et pour prendre des initiatives sur un adversaire durant un combat. Persévérer quelque soit le contexte du combat.</p>			