<table>
<tr><td colspan="2">JUDO</td><td colspan="3">Principes d'élaboration de l'épreuve</td></tr>
<tr><td colspan="2">Compétence attendue

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.</td><td colspan="3">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.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Points à affecter</td><td rowspan="2">Éléments à évaluer</td><td colspan="3">Degrés d'acquisition du niveau 5</td></tr>
<tr><td>De 0 à 9 points</td><td>De 10 à 16 points</td><td>De 17 à 20 points</td></tr>
<tr><td>08/20</td><td>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</td><td>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.</td><td>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.</td><td>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.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">08/20</td><td>Rapport d'opposition (6 points) :
gestion des caractéristiques de l'adversaire</td><td>Le combattant élabore une stratégie reposant sur quelques caractéristiques morphologiques simples de son adversaire.</td><td>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.</td><td>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.</td></tr>
<tr><td>Gain du combat (2 points)</td><td>Gagne 0 ou 1 randori sur 3
0 point 0,25 point</td><td>Gagne 2 randori sur 3
0,50 point 1 point</td><td>Gagne les 3 randori
1,25 point 2 points</td></tr>
<tr><td>04/20</td><td>Arbitrage</td><td>L'arbitre gère le combat. Il annonce les pénalités pour les situations dangereuses. Il est entendu de tous et maîtrise la gestuelle.</td><td>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.</td><td>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.</td></tr>
</table>