

# LES EPREUVES PONCTUELLES FACULTATIVES POUR BACCALAUREAT

## LE JUDO

1 GRANDE LIGUE – 3 ACADEMIES

(le candidat passe les épreuves dans l'académie au sein de laquelle il est scolarisé)

**UN TEXTE OFFICIEL DE REFERENCE SUR TOUT LE TERRITOIRE (*cf annexe*)**

*LES JURYS SONT ASSURES PAR DES PROFESSEURS D'EPS « EXPERTS »*

### PROCEDURE D'INSCRIPTION

Formuler la demande lors de l'inscription globale au baccalauréat

Convocation reçue directement par les candidats

# EPREUVES

## ACADEMIE DE GRENOBLE :

Epreuves prévues le jeudi 9 et vendredi 10 mai 2019 –à BOURG DE PEAGE

document conseil :

*<http://www.ac-grenoble.fr/eps/epf-referentiels-nationaux-et-academiques-pour-les-epreuves-ponctuelles-facultatives-a-compter-de-la-session-2014/>*

## ACADEMIE DE LYON :

Epreuves prévues du lundi 8 au vendredi 12 avril 2019

document conseil :

*<http://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article296>*

## ACADEMIE DE CLERMONT :

Epreuves prévues au mois de mai à CEYRAT

document conseil :

*<http://www.ac-clermont.fr/examens/lycee-general-et-technologique/epreuves-d-eps/>*

*Ces informations sont officieuses, seules les informations officielles de l'Education Nationale ont valeurs.*

## LES EPREUVES POUR LES SPORTIFS DE HAUT NIVEAU

*Bien penser à s'inscrire dans l'option entretien sportif de haut niveau*

## LES EPREUVES POUR LE HAUT NIVEAU DU SPORT SCOLAIRE

*Podium en championnat de France UNSS ou UGSEL*

*ou jeune officiel national UNSS ou UGSEL (pendant le cursus lycée, hors année en cours)*

*Bien penser à s'inscrire dans l'option entretien haut niveau du sport scolaire*

*Les élèves qui sont concernés par ces deux dispositifs n'auront pas d'épreuve pratique (16 points acquis),  
mais seulement un entretien (sur 4 points)*

*Nous restons à votre disposition pour de plus amples informations.*

*Stéphane MOLLIER, vice-président de la ligue en charge des relations avec l'Education Nationale - 06-16-57-12-19*

## ANNEXE

# B.O.

Bulletin officiel spécial n° 5 du 19 juillet 2012

<b>JUDO</b>		<b>Principes d'élaboration de l'épreuve</b>		
Compétence attendue		<p>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.</p>		
<b>Niveau 5</b> Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori.				
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
06/20	<b>Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/dominé :</b> - préparation de l'attaque : saisie, posture, déplacement. - technique d'attaque et de défense	<b>Attaque :</b> 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. <b>Défense :</b> 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.	<b>Attaque :</b> 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 choisis 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. <b>Défense :</b> 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.	<b>Attaque :</b> 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. <b>Défense :</b> 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.
08/20	<b>Rapport d'opposition (6 points) :</b> gestion des caractéristiques de l'adversaire	Le combattant élabore une stratégie reposant sur quelques caractéristiques morphologiques simples de son adversaire.	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.	Le combattant règle 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.
	<b>Gain du combat (2 points)</b>	Gagne 0 ou 1 randori sur 3 0 point <span style="float: right;">0,25 point</span>	Gagne 2 randori sur 3 0,50 point <span style="float: right;">1 point</span>	Gagne les 3 randori 1,25 point <span style="float: right;">2 points</span>
04/20	<b>Arbitrage</b>	L'arbitre gère le combat. Il annonce les pénalités pour les situations dangereuses. Il est entendu de tous et maîtrise la gestuelle.	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.	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.