



Liberté • Égalité • Fraternité  
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



ministère  
éducation  
nationale

MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE



académie d'aix-marseille

# EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

## Livret Candidat

Option facultative - Examen ponctuel terminal des Baccalauréats  
généraux et technologiques.

EPREUVE PONCTUELLE FACULTATIVE :  
JUDO

Année scolaire 2012-2013

Rectorat de l'académie d'Aix-Marseille  
Place Lucien Paye  
13 621 Aix-en-Provence Cedex 1  
Téléphone : 04.42.91.70.00

Arrêté du 21 décembre 2011 (BOEN n°7 du 16 février 2012)  
Circulaire n° 2012-093 du 8 juin 2012 (BOEN spécial n°5 du 19 juillet 2012)

« Article 17 : L'examen ponctuel terminal pour l'enseignement facultatif de l'éducation physique et sportive au baccalauréat général et technologique s'effectue sur une épreuve composée d'une prestation physique et d'un entretien.

« Les candidats présentant l'épreuve d'EPS de complément, ainsi que les candidats dispensés de l'épreuve d'EPS obligatoire, ne peuvent être admis à passer l'épreuve d'option facultative d'EPS.

Il est rappelé que l'épreuve d'option facultative d'EPS est conseillée aux élèves ayant une pratique régulière importante et un niveau de pratique supérieur aux exigences de l'EPS obligatoire. »

« Article 18 : Peuvent valider leur spécialité sportive selon des modalités adaptées précisées par voie de circulaire :  
- les élèves sportifs de haut niveau, les espoirs ou partenaires d'entraînement inscrits sur les listes arrêtées par le ministre chargé des sports  
- les lycéens engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux scolaires et jeunes officiels certifiés au niveau national ou international. »

« Pour la session 2013, la liste des épreuves d'option facultative EPS à l'examen terminal, arrêtée par le recteur de l'académie d'Aix-Marseille, est la suivante :

- ☞ Judo
- ☞ Natation longue
- ☞ Tennis
- ☞ Basket ball
- ☞ Danse »

- ☞ La participation à cette épreuve nécessite une tenue adaptée.
- ☞ Le jury invite les candidats à se préparer à cette épreuve afin de garantir leur sécurité.
- ☞ Le candidat devra se présenter le jour de l'épreuve avec :
  - ☞ sa convocation
  - ☞ une pièce d'identité en cours de validité (CNI, passeport ou permis de conduire)
  - ☞ pour les candidats individuels et les candidats des lycées privés hors contrat un certificat médical d'aptitude (au dos de la convocation) dûment renseigné (signature et tampon du médecin).

## EPREUVE FACULTATIVE PONCTUELLE: JUDO

### Conseils aux candidats pour choisir cette épreuve

- ☞ *Avoir un bon niveau de jeu acquis par une pratique régulière de l'activité*
- ☞ *Pour espérer une note supérieure à 10, le niveau de référence équivaut à un pratiquant ceinture marron*
- ☞ *L'épreuve implique une réelle préparation durant l'année, et une réflexion sur sa pratique personnelle..*

#### I - DESCRIPTION DE L'EPREUVE :

- ☞ L'épreuve comporte une prestation physique individuelle notée sur 16 points et un entretien noté sur 4 points.

#### II - CONDITIONS DE L'EPREUVE :

- ☞ Les candidats disposent d'un temps d'échauffement
- ☞ Les candidats sont répartis par groupes morphologiques et de niveau
- ☞ Chaque candidat dispute 3 randori de 4' entrecoupés de temps de repos
- ☞ Chaque candidat arbitrera au moins 1 randori

#### III - COMPÉTENCES ATTENDUES de 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.

#### IV - DÉROULEMENT DE L'EVALUATION :

##### 1<sup>er</sup> temps :

- ☞ RANDORI (16 points)
  - Organisation des groupes selon l'effectif des candidats

##### 2<sup>ème</sup> temps :

- ☞ ENTRETIEN (4 points)
  - Durée de l'entretien : 15mn
  - Champs d'interrogation du candidat qui porte sur l'activité et :
    1. ses connaissances scientifiques
    2. ses connaissances techniques
    3. ses connaissances réglementaires
    4. sa pratique personnelle

#### V - MODALITES D'EVALUATION

Cf. tableau page 4

JUDO		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE		Chaque protagoniste réalise 3 randori de 4 minutes, entrecoupés de 8 à 12 minutes de repos.		
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		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 définis. Les combattants sont répartis par groupe morphologique et de niveau.		
POINTS À AFFECTER	ELÉMENTS À ÉVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 0 à 9 points
8/20	<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	<u>Attaque</u> : 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.  <u>Défense</u> : 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.	<u>Attaque</u> : 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.  <u>Défense</u> : 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.	<u>Attaque</u> : 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.  <u>Défense</u> : 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.
8/20	<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 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.
	<b>Gain du combat (2 points)</b>	Gagne 0 ou 1 randori sur 3	Gagne 2 randori sur 3	Gagne les 3 randori
4/20	<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.