

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Livret Candidat

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

ÉPREUVE PONCTUELLE FACULTATIVE :
JUDO

Année scolaire 2019-2020

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

En référence à :

Pour le Bac général et Technologique :

- Circulaire n° 2015-066 du 16-4-2015 (précisant les modalités d'évaluation définies par l'arrêté du 21 décembre 2011) modifiant la circulaire n° 2012-093 du 8 juin 2012 modifiée publiée au B.O.E.N. spécial n° 5 du 19 juillet 2012.
- Circulaire n°2017-073 du 19-04-17, parue au BO n°17 du 27-4-17 modifiant l'annexe 2 de la circulaire n° 2012-093 du 19 juillet 2012 à propos des protocoles.
- Circulaire n° 2018-067 du 18-6-2018 présentant les nouveaux référentiels

Pour le Bac Professionnel et BMA :

- La circulaire n° 2018-029 du 26-02-2018, précisant les modalités d'évaluation de l'EPS, les protocoles et les nouveaux référentiels.

Cette brochure présente pour l'Académie d'Aix-Marseille, les activités physiques et sportives retenues pour la session 2020 des Examens des Baccalauréats généraux, technologiques et professionnels.

L'examen ponctuel terminal pour l'enseignement facultatif de l'éducation physique et sportive du baccalauréat général, technologique et professionnel 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. »

ATTENTION : le niveau requis est élevé et exige une pratique régulière de l'activité concernée.
La décision du déroulement de l'épreuve relève de la décision du jury qui appréciera le niveau du candidat et lui interdira, le cas échéant, pour sa sécurité, de passer l'épreuve.

Cas des sportifs de haut niveau et sportifs du haut niveau scolaire :

« 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 2020, la liste des épreuves d'option facultative EPS à l'examen ponctuel, arrêtée par le recteur de l'académie d'Aix-Marseille, est la suivante :

- ☞ Judo
- ☞ Natation de distance
- ☞ Tennis
- ☞ Basket-ball
- ☞ Danse

☞ 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)

☞ La participation à cette épreuve exige une tenue adaptée : Judogi blanc noué par une ceinture

☞ Le jury invite les candidats à se préparer à cette épreuve afin de garantir leur sécurité.

EPREUVE FACULTATIVE PONCTUELLE: JUDO

Conseils aux candidats pour choisir cette épreuve

- ☞ Epreuve exclusivement de JUDO (technique et règlement)
- ☞ Implique une régularité de pratique au cours de l'année
- ☞ Par mesure de sécurité,
 - Le niveau requis équivaut à la ceinture marron
 - Lors de l'échauffement le jury peut interdire au candidat de présenter l'épreuve s'il estime qu'il risque de se mettre en danger
 - Au cours de l'épreuve, le jury se réserve le droit d'interrompre le combat : au bout de 3 ippons, dans le cas de techniques dangereuses, ou bien lorsqu'il juge que l'intégrité physique du candidat se trouve engagée.

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 dont une partie est guidée par un membre de jury afin de vérifier les prérequis de sécurité
- ☞ Les candidats sont répartis par groupes morphologiques et de niveau
- ☞ Chaque candidat dispute d'un minimum 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^{er} temps :

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

2^{ème} temps :

- ☞ ENTRETIEN (4 points)
 - Durée de l'entretien : 7 à 10 mn
 - Champs d'interrogation du candidat qui porte sur :
 1. ses connaissances de l'activité (culture, histoire, règlement...)
 2. sa préparation à l'épreuve
 3. l'analyse de sa prestation

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 :		Les randoris sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages, les pénalités et fait respecter les règles de sécurité.		
Pour gagner le combat, gérer ses ressources et s'adapter aux caractéristiques des adversaires pour conduire l'affrontement dans une situation de randori		Les combattants et l'arbitre appliquent le rituel définis.		
POINTS A AFFECTER		Degrés d'acquisition du NIVEAU 5		
ELEMENTS A EVALUER		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
8/20	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	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.	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.	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.
8/20	Rapport d'opposition (6 points) : 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.
	Gain du combat (2 points)	Gagne 0 ou 1 randori sur 3	Gagne 2 randoris sur 3	Gagne les 3 randoris
4/20	Arbitrage	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.