



**ACADÉMIE
DE REIMS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

**EPREUVE PONCTUELLE FACULTATIVE
BACCALAUREATS PROFESSIONNELLES**

DESCRIPTIF DES EPREUVES MODALITES D'EVALUATION



A partir de la session 2021

Textes de référence : arrêté du 21/12/11, circulaire du 16/04/15, arrêté du 7 juillet 2015, Circulaire n°2017-58 du 4-4-2017, circulaire n°2017-073 du 19-4-2017

- Cette épreuve est offerte à tout candidat ayant passé les épreuves de l'enseignement commun. En conséquence un candidat inapte aux épreuves d'EPS obligatoire ne peut prétendre à participer à l'épreuve d'EPS facultative.

- Lors de l'inscription au Baccalauréat, le candidat choisit **1 épreuve** parmi les 3 proposées dans la liste nationale :
 - JUDO
 - TENNIS
 - NATATION DE DISTANCE.Et parmi celle proposée dans la liste académique :
 - FOOTBALL

- L'épreuve est composée d'une prestation physique et d'un entretien
- La notation :
 - 16/20 : pour la prestation physique en référence au niveau 5 du référentiel de compétence attendue
 - 4/20 : pour l'entretien attestant des connaissances et de la réflexion du candidat sur sa pratique.

CAS PARTICULIER POUR LES CANDIDATS EN SITUATION DE HANDICAP ET NON DISPENSES DE L'EPREUVE d'EPS OBLIGATOIRE :

Possibilité de bénéficier d'une épreuve adaptée académique, respectant les exigences de niveau 5 de compétence attendue.

CAS PARTICULIER DES ELEVES SPORTIFS DE HAUT NIVEAU
OU
RELEVANT DU HAUT NIVEAU SCOLAIRE

LES SPORTIFS DE HAUT NIVEAU

Ils concernent :

- les SHN inscrits sur listes
- les espoirs ou partenaires d'entraînement
- les candidats des centres de formation des clubs professionnels

➤ Pour l'enseignement FACULTATIF :

- 2 parties comme pour tous les autres candidats mais **la partie pratique sportive est automatiquement validée à hauteur de 16 points.**

La période de référence, pour la prise en compte du statut du candidat, s'étend de son entrée en classe de lycée et s'arrête au 31 décembre de l'année de la classe de terminale.

Sauf en cas de force majeure attesté, le candidat ne se présentant pas à l'épreuve d'oral se verra attribué la note de 0/20 à l'ensemble de l'épreuve.

LE HAUT NIVEAU SCOLAIRE

Ils concernent :

- les candidats ayant réalisé des podiums aux championnats de France scolaire;
- les JO certifiés au niveau national minimum.

Ils bénéficient **seulement, pour l'épreuve facultative d'EPS, de 16pts automatiquement validés pour la partie pratique de l'épreuve** . Ils passent l'entretien pour une évaluation de leurs connaissances et de leur réflexion sur leur pratique pour 4pts.

La période de référence, pour la prise en compte du statut du candidat, s'étend de son entrée en classe de lycée et s'arrête au 31 décembre de l'année de la classe de terminale.

Sauf en cas de force majeure attesté, le candidat ne se présentant pas à l'épreuve d'oral se verra attribué la note de 0/20 à l'ensemble de l'épreuve.

Référentiel pour le tennis

TENNIS		Principes d'élaboration de l'épreuve					
Compétence attendue							
Niveau 5 Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en adaptant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, etc.) face à chaque adversaire.		Les matchs se jouent en un set de 4 jeux gagnants avec jeu décisif à 3 jeux partout. Les règles essentielles sont celles du tennis (terrain, filet, service, décompte des points, changement de côté). Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau proche et arbitre au moins une rencontre. À chaque changement de côté, le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.					
Points à affecter	Éléments à évaluer	Degrés d'acquisition du niveau 5					
		0 point	9 points	10 points	16 points	17 points	20 points
04/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.		Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.			L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités.
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique Variété qualité et efficacité des actions de frappe Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements	Utilisation principalement de l'espace latéral et profond. Vitesse d'exécution souvent uniforme. Replacement sans tenir compte des possibilités de renvoi. Variation des trajectoires (longues, hautes et croisées) quand le rapport de force est défavorable. Frappes souvent en déséquilibre, sans transfert du poids du corps vers l'avant. Déplacements souvent tardifs et approximatifs, ajustements rares. Au service : première balle explosive, 2 balles identiques, ou 2ème balle sécuritaire.		Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Variation de la vitesse d'exécution (quelques accélérations maîtrisées), et utilisation d'un même effet dans un schéma préférentiel (ex. : chop en revers pour défendre). Le joueur se replace en fonction des renvois probables (anticipation), et fait varier ses trajectoires (vitesse, direction, longueur, hauteur, effet) pour se donner du temps. Placement anticipé en fond de court, mais les déplacements vers le filet restent approximatifs. Différenciation première et seconde balle avec des variations en direction et en vitesse.		Optimisation de la gestion du couple risque/sécurité : variations de rythme en fonction du rapport de force. Le joueur masque ses coups pour créer de l'incertitude. Maîtrise technique de l'ensemble des coups utilisés et des différents effets dans des contextes et rapports de forces différents. Mise en action rapide et engagement physique optimal. Variation des effets au service sur les 2 balles.	
02/20	Le candidat gère son engagement et arbitre	Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir le rôle d'arbitre mais ne le remplit pas correctement.		Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir le rôle d'arbitre mais présente quelques hésitations dans la décision.		Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut assurer pleinement le rôle d'arbitre en montrant l'autorité nécessaire.	
04/20	Gain des rencontres	Les points de gain des rencontres sont attribués à chaque joueur en fonction du niveau de jeu réel et du nombre de matchs gagnés, en tenant compte des écarts de scores.					

ENTRETIEN

TENNIS	REGLEMENT	TECHNICO/TACTIQUE	THEMES TRANSVERSAUX
N1 : connaissances Basiques	Connaît le règlement de base pour le déroulement du jeu en simple et en double. 0,25	Sait définir les notions et principes techniques et tactiques de base. 0,25	Sait nommer et définir les différentes qualités physiques sollicitées en tennis. 0,25
N2 : connaissances avérées	Connaît les réponses à apporter à certaines situations particulières (joueurs gênés, incidents, code de conduite ...). 0,50	Sait expliquer les principes techniques et tactiques en lien avec son propre jeu. 1	Connaît les grands principes pour mener une séance d'entraînement. 1
N3 : attitude réflexive par rapport à la question posée		Sait expliquer les principes techniques et tactiques en lien avec le jeu d'un adversaire. 2	Connaît les grands principes pour construire un plan annuel d'entraînement. 1,5

NATATION DE DISTANCE N5

COMPETENCES ATTENDUES NATATION DISTANCE		PRINCIPES D.ELABORATION DE L.EPREUVE								
NIVEAU 5 Pour produire la meilleure performance, se préparer et nager longtemps en crawl, en s'économisant afin de pouvoir nager vite au terme de cet effort prolongé.		<p align="center">Le candidat effectue un parcours continu chronométré de 800 mètres en crawl à partir d'un départ plongé. Les temps sont relevés par le jury par tranche de 100 mètres.</p> <p align="center">La prestation est considérée comme réglementaire si la nage est effectuée comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - action alternée et retour aérien des bras vers l'avant, action alternée des jambes de type « battements » ; - phases d'immersion du visage plus longues que les phases d'émergence. 								
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	DEGRES D'ACQUISITION DE NIVEAU 5								
14 Points	Performance chronométrique <u>Exemple :</u> Une fille réalise 15mn33 Sa note est de 7 / 14	N/14	Filles	Garçons	N/14	Filles	Garçons	N/14	Filles	Garçons
		1 Pt	19.00	17.00	5,5 pts	16.32	14.49	10 pts	14.32	13.10
		1,5 Pt	18.40	16.41	6 Pts	16.16	14.36	10,5 pts	14.20	13.00
		2 Pt	18.24	16.26	6,5 Pts	16.00	14.23	11 pts	14.08	12.50
		2,5 Pts	18.08	16.11	7 Pts	15.44	14.10	11,5 pts	13.56	12.40
		3 Pts	17.52	15.56	7,5 Pts	15.32	14.00	12 pts	13.44	12.30
		3,5 Pts	17.36	15.41	8 pts	15.20	13.50	12,5 pts	13.32	12.20
		4 Pts	17.20	15.28	8,5 pts	15.08	13.40	13 pts	13.20	12.10
		4,5 Pts	17.04	15.15	9 pts	14.56	13.30	13,5 pts	13.08	11.55
		5 pts	16.48	15.02	9,5 pts	14.44	13.20	14 pts	12.56	11.40
Bonus de 1pt si la performance est réalisée dans un bassin de 50 mètres (dans la limite de 14 pts pour la performance chronométrique).										
6 points	Gestion de l'effort : Temps réalisé sur la dernière tranche de 100mètres	Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est supérieur ou égal à celui d'au moins une des deuxième à septième tranches 0 pt			Le temps réalisé sur la huitième et dernière tranche de 100 mètres est strictement inférieur à celui de chacune des deuxième à septième tranches. 3 pts					
	Ecart entre les temps extrêmes réalisés par tranche de 100 mètres à l'exception de la première et de la dernière	Supérieur à 13 sec 0 pt (11-13sec): 0,5 pt (9-10sec) : 1 point			(7- 8 sec) : 1,5 pt (5 - 6sec) : 2 pt			(0-4 sec) : 3 pt		

ENTRETIEN

NATATION	REGLEMENT	TECHNICO/TACTIQUE	THEMES TRANSVERSAUX
<p>N1 : connaissances Basiques</p> <p>(Connaissances faibles et inappropriées) →</p>	<p>Connaissances partielles pour les départs et virages</p> <p>Maîtrise du règlement de deux nages sur les quatre</p> <p style="text-align: center;">0,25</p>	<p>Connaissances incomplètes ou erronées</p> <p>Pas de réelle maîtrise technique sur une nage</p> <p>Réponses vagues</p> <p style="text-align: center;">0,25</p>	<p>Connaissances incomplètes</p> <p>Notions vagues concernant l'échauffement et la récupération</p> <p>Préparation peu adaptée à l'épreuve</p> <p style="text-align: center;">0,25</p>
<p>N2 : connaissances avérées</p> <p>(Commentaire qui commence à plus servir que desservir la prestation) →</p>	<p>Connaissances précises des ordres de départ et des virages.</p> <p>Maîtrise des règlements dans les quatre nages (niveau JO UNSS)</p> <p style="text-align: center;">0,50</p>	<p>Connaissances justes basées sur sa propre pratique (vécu)</p> <p>Maîtrise technique satisfaisante (R-E-P-I)</p> <p>Formulation claire</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<p>Connaissances personnelles relatives à l'échauffement et à la récupération</p> <p>Préparation et entraînement adapté à l'épreuve</p> <p style="text-align: center;">1</p>
<p>N3 : attitude réflexive par rapport à la question posée</p> <p>(Commentaire approprié enrichissant la prestation) →</p>		<p>Connaissances pertinentes, approfondies et documentées</p> <p>Maîtrise technique des quatre nages (R-E-P-I)</p> <p>Réinvestissement personnel ou pour un camarade.</p> <p style="text-align: center;">2</p>	<p>Connaissances larges et variées pour s'échauffer et récupérer</p> <p>Plannification des entraînements sur du long terme (cycle, année)</p> <p>Filières énergétiques Musculation</p> <p style="text-align: center;">1,50</p>

FOOTBALL		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
COMPETENCE ATTENDUE				
NIVEAU 5 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par un enrichissement des alternatives d'attaque (jeu aérien, alternance jeu court/jeu long, renversement, changement de rythme), face à une défense regroupée.		<p>Matches à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain de football à 7, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du football à 7. L'engagement est réalisé au pied et ballon au sol par le gardien depuis sa surface.</p>		
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
10/20	<p>Pertinence de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe.</i></p> <p>Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes</p> <p><i>En attaque</i> (4 points)</p> <p><i>En défense</i> (4 points)</p>	<p>L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré de 0 à 3,5 pts</p> <p>Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Échanges qui créent le déséquilibre. L'équipe identifie les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé à l'approche de la cible avec une occupation rationnelle des espaces clés dans le but de positionner un tireur en situation favorable.</p> <p>Défense organisée et étagée pour perturber la progression de la balle (répartition entre harceleur et récupérateur intercepteur en repli). Regroupement à proximité de l'espace de marque pour couper l'accès au but.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable de 4 à 6 pts</p> <p>Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements des joueurs coordonnés, variation du rythme de jeu). Échanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par une distribution de rôles adaptée, un placement replacement des équiplayers. La durée des séquences de possession s'allonge.</p> <p>Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (protection du but ou récupération de la balle valorisée). L'équipe en défense reste structurée loin ou près de son but, se supplée collectivement pour une entraide efficace et partage des repères communs pour déclencher la récupération collective du ballon.</p>	<p>L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur quand il est équilibré ou défavorable malgré des contraintes spatiales et temporelles fortes de 6,5 à 8 pts</p> <p>Utilisation pertinente de l'alternance jeu court/jeu long. Exploitation du jeu dans les intervalles. Optimisation des phases de fixation, décalage et renversement de jeu. Variations volontaires et maîtrisées du rythme de jeu en différenciant phases de préparation, de déséquilibre et de finition. Des occasions franches de but viennent ponctuer les temps forts offensifs.</p> <p>Mise en place d'un bloc compact, articulé et mobile (à l'intérieur des lignes et entre les lignes) dès la perte du ballon pour freiner la progression et/ou reconquérir le ballon au plus tôt. Positionnement du bloc différencié (bas, médian ou haut) en fonction du contexte de jeu et du score.</p>
	<p><u>Remarque</u> : La note attribuée dans la partie « pertinence de l'organisation collective » peut-être modulée pour chaque élève au regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. <u>Exemple</u> : un joueur ressource qui organise la circulation des joueurs de son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.</p>			
		<p>Efficacité collective (2 points) Gain des rencontres <i>Effets des organisations collectives choisies sur l'évolution du score.</i></p>	<p>Matches souvent perdus. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables. 0 point</p>	<p>Matches perdus = matches gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. 1 point</p>

<p>10/20</p>	<p>Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p><i>En attaque: (5 points)</i> Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle. Réaction au changement de statut défense/attaque.</p> <p><i>En défense (5 points)</i> Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle. Réaction au changement de statut attaque /défense.</p>	<p>Joueur engagé et réactif de 0 à 4,5 points Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires.</p> <p>PB : conserve le ballon sous pression modérée et donne une finalité à son dribble : cherche le duel, la fixation, le une-deux. Utilise des passes précises dans le jeu court et est capable de jouer long, centre et tire de manière opportune.</p> <p>NPB : par son déplacement se sort du marquage adverse et offre des solutions de passe pertinentes dans différents espaces de jeu (appels, appui, soutien, orientés en mouvement, occupation des zones favorables de tir).</p> <p>Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence ...).</p>	<p>Joueur ressource : organisateur et décisif de 5 à 7,5 points Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires.</p> <p>PB : crée le danger pour favoriser une rupture (gagne ses duels, passes décisives, contrôles orientés, centres, passes transversales, jeu de tête, tirs puissants et cadrés...).</p> <p>NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (courses croisées, permutations, attire la défense...).</p> <p>Défenseur : gagne ses duels. Articule ses actions avec ses partenaires. Ajuste sa distance de marquage par rapport à la cible et contrecarre le jeu vers l'avant. Coupe la trajectoire et intercepte sans faute (jaillissement et recul, gêne le tir...).</p> <p>Joueur capable de demander un temps mort ou de proposer des solutions lors du temps de concertation.</p>	<p>Joueur ressource : complet, décisif et garant de l'organisation collective de 8 à 10 points PB : est capable de créer le danger dans les différentes phases de jeu, dans des espaces restreints et sous forte pression temporelle. Crée de l'incertitude par la richesse de son répertoire technique et l'utilisation de feintes.</p> <p>NPB : se démarque avec efficacité dans des espaces et intervalles réduits : se présente dans le bon timing à l'intérieur du bloc adverse et/ou exploite la profondeur dans le dos de la défense. Ouvre des angles de passe permettant d'initier et/ou de poursuivre du jeu combiné.</p> <p>Défenseur : maîtrise son rôle au sein de sa ligne défensive et compense lors des situations de déséquilibre du bloc (décrochage, dédoublement...).</p> <p>Initie la récupération collective du ballon. Joueur capable de demander un temps mort à bon escient ou de proposer des solutions pertinentes lors du temps de concertation.</p>
---------------------	--	--	--	--

ENTRETIEN

FOOTBALL	REGLEMENT	TECHNICO/TACTIQUE	THEMES TRANSVERSAUX
N1 : connaissances basiques	Connaissances essentielles des lois du jeu. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">0,25</div>	Savoir définir des termes techniques ou tactiques du poste occupé et /ou de son équipe. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">0,25</div>	* principes généraux de l'échauffement. * structure d'une séance. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">0,25</div>
N2 : connaissances avérées	Mise en applications des lois du jeu : <ul style="list-style-type: none"> • gestes • sanctions • décisions <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">0,50</div>	Savoir définir le moment et le lieu de l'utilisation des différentes notions techniques et tactiques. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">1</div>	*qualités physiques requises par rapport au poste * par rapport à une déficience technique , donner des exemples de rémédiation. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">1</div>
N3 : attitude réflexive par rapport à la question posée		Stratégie collectives et adaptation à l'équipe adverse. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">2</div>	* comment travailler ses qualités physiques. * planification de l'entraînement. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">1,5</div>

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. Les randori sont arbitrés par les élèves. L'arbitre annonce les avantages, les pénalités et fait respecter les règles de sécurité.		
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 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	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	<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	<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	<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
8/20	Rapport d'opposition (6 points) : gestion des caractéristiques de	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	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,
	Gain du combat (2 points)	Gagne 0 ou 1 randori sur 3	Gagne 2 randori sur 3	Gagne les 3 randori
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.

ENTRETIEN

JUDO	REGLEMENT	TECHNICO/TACTIQUE	THEMES TRANSVERSAUX
<p>N1 : connaissances Basiques</p> <p>(Connaissances faibles et inappropriées) →</p>	<p>Histoire, règlement, arbitrage (Décontextualisations). <u>Histoire</u> : Origine, cérémonial, écoles, le judo en France, le judo de haut niveau, etc... <u>Règlement</u> : des différentes compétitions, les avantages, les manières de gagner un combat, interdits, pénalités, etc... <u>Arbitrage</u> : Les gestes de l'arbitre, les décisions, la fonction de commissaire sportif (table, arbitres de coins),etc... 0,25</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissances des grands groupes de projections, de tenues au sol, des katas, etc... - Connaissances des techniques fondamentales. - Connaissances des déplacements et des techniques appropriées. - Principes simples pour immobiliser. - Kumi-kata fondamental <p style="text-align: center;">0,25</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Notions sommaires sur l'échauffement et la préparation physique : - Echauffement : Pourquoi s'échauffer ?, Comment s'échauffer ? - Préparation physique: -Qualités physiques du judoka, notion de poids, alimentation... - Préparation à la compétition <p style="text-align: center;">0,25</p>
<p>N2 : connaissances avérées</p> <p>(Commentaire qui commence à plus servir que desservir la prestation) →</p>	<p>Relations entre les connaissances livresques et les connaissances pratiques : Qualité de sa prestation en tant qu'arbitre : -Justesse et qualité. -Placement. -Présence. -Assure la sécurité</p> <p style="text-align: center;">0,50</p>	<p>Thème : « Son spécial » Questions thématiques : -Spécial : Technique ! -Spécial : enchaînements! -Spécial : « Contre. » et action réaction ! -Spécial : Amené au sol, avec quelles conclusions: Immobilisations, étranglements, armlocks.</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les grands principes de l'échauffement. - L'échauffement spécifique à l'activité - Spécificité de l'échauffement au regard de la sécurité et des risques. - Prise en charge personnelle de sa préparation (durée, spécificité, etc...) <p style="text-align: center;">1</p>
<p>N3 : attitude réflexive par rapport à la question posée</p> <p>(Commentaire approprié enrichissant la prestation) →</p>		<ul style="list-style-type: none"> -Kumi-kata tactique. -Recherche de kumi-kata orienté. -Adaptation à l'adversaire : Opportunisme : Taille, poids, techniques. -Projet tactique : Analyse des points faibles et des points forts de l'adversaire. -Articulation de qualité entre le né-waza et le nagé-waza <p style="text-align: center;">2</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Justification des exercices et des mises en situations lors de son échauffement. -Préparation technique préparant à la compétition. -Relation entre ce qui a été fait, ce qui aurait dû être fait, et ce qui est dit. <p style="text-align: center;">1,5</p>

ENTRETIEN

Option ponctuelle facultative

Candidats listés Haut Niveau / Candidats reconnus pratiquants « haut niveau du sport scolaire »

HAUT NIVEAU	REGLEMENT	TECHNICO/TACTIQUE	THEMES TRANSVERSAUX
N1 : connaissances basiques	Connaissances des règles essentielles. 0,25	Les fondamentaux pour être efficace dans son activité. 0,25	Les grandes lignes de l'échauffement : <ul style="list-style-type: none"> ○ Durée ○ Progression générale et spécifique. ○ ... Les grandes lignes de la préparation physique : <ul style="list-style-type: none"> ○ Durée ○ Progression générale et spécifique. ○ ... 0,25
N2 : connaissances avérées		Ses points forts et points faibles en général : connaissance de ses propres capacités ou limites. 1,25	L'échauffement spécifique. La préparation physique (quelles qualités physiques ? Modes de développement, etc...). 1,25
N3 : attitude réflexive par rapport à la question posée		Ses points forts et points faibles sur des aspects plus précis : connaissance de ses propres capacités ou limites. 2	Planification de l'entraînement (organisation annuelle, temps forts/temps faibles, pics de forme....) 1,75

ENTRETIEN

JEUNES OFFICIELS NIVEAU NATIONAL

	ROLE DU JO Ethique/Equité/ Sécurité	EVOLUTION DU REGLEMENT	PARCOURS
N1 : CONNAISSANCES BASIQVES	Ne fait référence (exclusive) qu'au règlement et qu'à son rôle 0,25	Donne les dernières évolutions de l'activité 0,25	
N2 : CONNAISSANCES AVEREES	Aborde 1 ou 2 thèmes parmi : <ul style="list-style-type: none"> • Equité • Ethique • Sécurité 1	Propose quelques idées d'évolution du règlement 1	Précise et explique ce que la fonction lui apporte 0,5
N3 : ATTITUDE REFLEXIVE PAR RAPPORT A LA QUESTION POSEE	Traite les 3 thèmes (E/E/S) et argumente en référence au règlement et aux acteurs concernés : pratiquant, entraîneur, spectateur... 1,5	Justifie, explique et argumente ses propositions 1,5	Bonne analyse du réinvestissement dans la vie associative Perspectives 1