

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE					
<p>Niveau 4 : Combiner des techniques d'attaque et de défense pour affronter et dominer un adversaire en mettant en œuvre un projet stratégique dans une situation de combat libre.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 3 matchs de 3 minutes, récupération de 6 à 10 minutes entre deux combats. <ul style="list-style-type: none"> • Un élève arbitre est chargé de faire respecter les règles de sécurité et d'annoncer les avantages marqués (debout et au sol) • Éthique et rituel définis • Le tombé n'arrête pas le combat (5 points) la supériorité technique (plus de dix points d'écart) permet à un candidat de gagner le combat • Le principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène : c'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues 					
Points à affecter	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts			COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts		
8 pts	<p>Système d'attaque et de défense (debout et sol) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saisie et attitude - Déséquilibre, déplacement, placement - Comportement défensif 	<ul style="list-style-type: none"> • Attaque : faire chuter l'adversaire dans une direction au moins • travaille avec une saisie préférentielle stéréotypée <ul style="list-style-type: none"> • Rapprochement par des saisies franches et maintenues • neutralisation de l'adversaire en défense debout. • actions sin synergiques dominantes (en attaque et en défense) <ul style="list-style-type: none"> • Capable d'immobiliser l'adversaire au sol en situation favorable • se protège du tombé en n'exposant pas de saisie facile.(défense hermétique passive) 			<ul style="list-style-type: none"> • Attaque : Utilise une ou plusieurs formes de corps identifiables de manière efficace • travaille sur des saisies adaptées à la configuration du combat et aux caractéristiques de l'adversaire. <ul style="list-style-type: none"> • Contres ou esquives efficaces ; actions réactions enchaînées • Capable de faire évoluer le contrôle de l'adversaire au sol pour réaliser une finale (immobilisation) • garde un contrôle d'une attaque debout pour continuer favorablement au sol • adopte une défense active en évitant le contrôle arrière et en tentant de surpasser. 		
4 pts	<p>Gestion du rapport de force Efficacité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>affrontement avec partenaires (dans l'action)</i> • reste offensif quelque soit la configuration du combat (dominant ou dominé à la saisie) 			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Combat</i> avec adversaires (gestion temps fort et faible) • contrôle le combat grâce à une saisie adéquate ou impose sa garde. 		
3 pts	<p>Gain des combats</p>	1 VICTOIRE 2 DEFATES	1 VICTOIRE 1 NUL 1 DEFAITE	1 VICTOIRE 2 NULS	2 VICTOIRES 1 DEFAITE	2 VICTOIRES 1 NUL	3 VICTOIRE
5 pts	<p>Arbitrage, éthique et rituel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>rituel</i> de début et fin de combat maîtrisé • intervient sur le déroulement du combat avec quelques approximations 			<ul style="list-style-type: none"> • utilise la terminologie +code gestuel • arrête le combat à bon escient pour raison de sécurité. 		