

SAVATE BOXE FRANÇAISE

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
NIVEAU 1 Construire les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin d'élaborer et de mettre en œuvre un projet personnel . Développer son potentiel technique et tactique.		Trois assauts libres de 2 reprises d'une durée d'1 minute 30 avec une minute de récupération entre chaque reprise, à niveau d'opposition équivalent (10 minutes de récupération entre chaque assaut) Surface de 3m sur 3m. Contrôle de la puissance des touches, contrôle de la trajectoire des touches et précision des cibles conformément au règlement UNSS Arbitrage et gestion des assauts par les élèves.		
NIVEAU 2 Renforcer et perfectionner son bagage technique afin d'optimiser un projet personnel pouvant s'adapter à divers types de situations, et permettant d'obtenir le gain de l'affrontement selon les règles ; Imposer son potentiel technique et tactique en jouant sur la spécificité des efforts.		NIVEAU NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
POINTS A AFFECTER	ÉLÉMENTS A ÉVALUER			
08/20	Efficacité : uniquement en situation d'assaut réel. Fréquence d'attaques. Gestion de l'effort et du rapport de forces.	Gagne 1 assaut sur 3. Difficultés à s'adapter aux problèmes posés par l'adversaire. Gestion irrégulière de l'effort.	Gagne 2 assauts sur 3 face à des adversaires différents, mais de son niveau technique et tactique. Bonne gestion de l'effort.	Gagne tous ses assauts. Adaptation lors d'assauts à thèmes. Gestion pertinente et efficace des efforts.
08/20	Déplacements pour préparer les attaques. Système d'attaque et de défense. Diversité des attaques.	Les coups ne sont pas donnés à distance de touche. Puissance mal contrôlée. Trajectoires de touche approximatives. Une seule touche sans enchaîner. Manque de mobilité. Protection approximative. Ripostes peu fréquentes.	Trajectoires et distances de touche acquises et le plus souvent respectées. Trajectoire du premier coup opposée à la direction du déplacement de l'adversaire. Combinaisons pieds-poings acquises mais peu souvent utilisées aux différentes hauteurs de touche autorisées. Déplacement en réaction aux attaques de l'adversaire. Parades bloquées mais peu d'esquives.	Attaques préparées, créant les conditions d'utilisation de coups tournants et sautés. Combinaison d'attaques avec pieds et poings, sur les différents niveaux autorisés. Déplacements judicieux/points forts de l'adversaire. Combinaison de parades et d'esquives adaptées à l'adversaire.
04/20	Arbitrage Ethique et rituel	Fait respecter le rituel en début et en fin de chaque assaut. Se trompe parfois de valeur d'action. Intervient sur le déroulement du combat et cote les actions en retard. Assure la sécurité.	Gère les sorties de l'espace. Utilise la terminologie. Applique le code de jugement.	Cote les actions sans erreurs. Gère les sorties de l'espace. Applique les sanctions en cas de manquement.