

BOXE FRANCAISE (SAVATE)		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<b>COMPETENCE ATTENDUE</b>		Chaque protagoniste réalise trois assauts libres face à trois adversaires différents. Ils se déroulent dans un espace délimité de 16 à 25 m <sup>2</sup> . Un assaut est composé de deux reprises d'1'30, entrecoupées par une minute de repos. Les opposants sont de poids approchant ou de niveau homogène.		
<b>NIVEAU 4 :</b> Pour gagner l'assaut, acquérir les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin de mettre en œuvre un projet d'action.		Le contrôle des touches, des trajectoires et les échanges à distance sont les règles essentielles de la pratique en assaut. L'arbitrage est assuré par les élèves ; il s'ancre dans la tradition (rituel), guide les comportements et les évalue (éthique).		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Non acquis	Degrés d'acquisition du NIVEAU 4	
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
8/20	<b>Efficacité de l'organisation individuelle dans le système d'interaction attaque-défense :</b> - Interaction continue - Distance - Mobilité	- construction d'actions isolées, sans interaction entre les tireurs, - la distance de touche est perdue à la suite d'actions défensives (parades et esquives) parfois désorganisées, - déplacements par impulsion-répulsion sans générer d'effet sur les déplacements de l'adversaire.	- construction par les tireurs d'un échange de coups structuré majoritairement en deux temps, pour toucher le dernier : attaque-contre-attaque, - les actions défensives succèdent au temps d'attaque adverse : la contre-attaque conduit à la touche, - déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche.	- construction par les tireurs d'un échange de coups structuré en plusieurs temps pour toucher le dernier : attaque/contre-attaque alternées des tireurs, - les actions défensives s'intègrent dans le temps d'attaque adverse : l'arrêt de l'adversaire par l'utilisation des segments avant en trajectoire rectiligne conduit le plus souvent à finaliser l'échange en sa faveur, - déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche et se replacer hors d'atteinte en cours d'échange.
8/20	<b>Rapports d'opposition (6 points)</b> - projet sur le temps d'un assaut - projet sur le temps d'une reprise	Le tireur réussit à prendre l'avantage par intermittence au cours d'une reprise. Mais le temps passé dans le statut de dominé prévaut largement sur celui de dominant. L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est important et défavorable au tireur.	Le tireur peut prendre l'avantage dans la majorité des échanges d'une des deux reprises d'un assaut. Mais, le temps passé dans les statuts de dominé ou de dominant est équilibré. L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est serré, défavorable ou favorable au tireur.	Le tireur a l'avantage dans la majorité des échanges de chaque reprise. Et le temps passé dans le statut de dominant prévaut sur celui de dominé. L'écart des scores, issu des touches effectives de chaque protagoniste repéré par les juges, est important ou serré, mais égalitaire ou favorable au tireur.
	<b>Gain de l'assaut (2 points)</b>	Le tireur obtient au mieux une égalité sur trois assauts disputés.	Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés.	Le tireur obtient au moins deux victoires sur trois assauts disputés.
4/20	<b>Arbitrage</b>	L'arbitre fait débiter et stopper l'assaut en utilisant les commandements réglementaires. Ses interventions n'interviennent que lorsque la rencontre prend des allures confuses non conformes.	L'arbitre intervient avec opportunité dans le cours d'action en cas de non-respect des règles essentielles : contrôle, trajectoire, distance.	L'arbitre intervient avec opportunité dans le cours d'action en cas de non-respect des règles essentielles : contrôle, trajectoire, distance. Il utilise un vocabulaire approprié. Il est entendu des tireurs et des juges.

BOXE FRANCAISE (SAVATE)		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<b>COMPETENCE ATTENDUE</b>		Chaque protagoniste réalise deux assauts libres face à deux adversaires différents. Ils se déroulent dans une enceinte (espace délimité) de 16 à 25 m <sup>2</sup> . Un assaut est composé de trois reprises de 2'00, entrecoupées par une minute de repos. Dix minutes au moins séparent les deux assauts. Les opposants sont de poids approchant ou de niveau homogène.		
<b>NIVEAU 5 :</b> Pour gagner l'assaut, optimiser un projet personnel technico-tactique pouvant s'adapter aux caractéristiques de l'adversaire.		Le contrôle des touches, des trajectoires et les échanges à distance sont les règles essentielles de la pratique en assaut. L'arbitrage est assuré par les élèves ; il s'ancre dans la tradition (rituel), guide les comportements et les évalue (éthique).		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition de la compétence de NIVEAU 5		
		De 0 à 9 points	De 10 à 16 points	De 17 à 20 points
8/20	<b>Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/ dominé :</b> - Interaction continue - Distance - Mobilité	- en cas de supériorité temporaire, la domination s'exprime par une disponibilité motrice qui lui permet de se défendre ou d'attaquer, instantanément, sans pour autant exploiter l'espace délimité, - en cas d'infériorité passagère, l'avantage est repris en se déplaçant et en se protégeant par des coups d'arrêts ou des ripostes, sans pour autant sortir de l'axe d'affrontement.	- en cas de supériorité temporaire, la domination s'exprime par la contrainte imposée à l'adversaire à se déplacer en périphérie d'enceinte, - en cas d'infériorité passagère, l'avantage est repris en rompant l'alignement imposé par l'adversaire et en se dégageant latéralement pour reprendre le contrôle du centre de l'enceinte.	- en cas de supériorité temporaire, la domination s'exprime par le cadrage de l'adversaire. Une pression sur l'adversaire est maintenue sans qu'elle ne bloque l'échange, - en cas d'infériorité passagère, l'avantage est repris sur la base d'une mobilité soigneusement organisée, en se dégageant latéralement sans reculer pour prendre au plus vite le contrôle du centre de l'enceinte.
8/20	<b>Rapports d'opposition (6 points)</b> - projet sur le temps de l'assaut - projet sur le temps d'une reprise	Le tireur élabore une stratégie cohérente à partir de ses propres ressources et d'une des caractéristiques singulières de l'adversaire : morphologie (grand, petit), ou type d'organisation (garde ou garde inversée) ou profil dominant (attaquant, contre-attaquant).	Le tireur met en œuvre un plan d'action cohérent à partir de ses propres ressources et des caractéristiques combinées de l'adversaire : morphologie (grand, petit) ou type d'organisation (garde ou garde inversée), ou profil dominant (attaquant, contre-attaquant).	Le tireur associe dans le cours d'action et au fil de l'assaut, son statut momentané et les moyens d'actions efficaces pour renverser le rapport de force en sa faveur. Il s'exprime à différentes distances de l'adversaire par des liaisons pieds-poings pour s'approcher, et poings-pieds pour s'éloigner selon le projet d'action en cours.
	<b>Gain de l'assaut (2 points)</b>	Le tireur obtient au mieux une égalité sur trois assauts disputés.	Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés.	Le tireur obtient au moins deux victoires sur trois assauts disputés.
4/20	<b>Arbitrage</b>	L'arbitre intervient dans le cours de l'action en cas de non-respect des règles essentielles. Il utilise un vocabulaire approprié et est entendu de tous.	L'arbitre intervient dans le cours de l'action en ciblant le non-respect des règles essentielles. Il utilise un vocabulaire approprié accompagné de la gestuelle officielle.	L'arbitre sait comment anticiper ce qui va se produire, il comprend ce qui se passe maintenant, et il réagit correctement en utilisant un vocabulaire approprié accompagné de la gestuelle officielle.