

Boxe Française Savate Surface 5mx5m		Organisation : 2 ASSAULTS de deux reprises de 1min 30 avec une pause de 1min et un assaut à thème 1 arbitre et 3 juges et poule par gabarit et 1 coach pour chaque tireurs tireuses			
CRITERES D'OBSERVATION		Pour gagner l'assaut acquérir les éléments de base d'un système attaque et de défense afin de mettre en œuvre un projet d'action afin de faire basculer le rapport de force.			
		1^{er} DEGRE	2ND DEGRE	3^{EME} DEGRES	4^{EME} DEGRE
Éléments prioritaires pour atteindre les AFL		0 → 5 points « Escrimeur »	points → 10 points « Moustique »	10 points → 15 points « rusé »	16 points → 20 points « stratège »
AFL1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point 8 points	Attaquant Contrôle Précision Distance des touches des armes, des cibles	Aucun dosage de la puissance. Motricité en bloc. Touches imprécises, incontrôlées Pas de distance, Même attaque poing/pied ou pied + pied Efficacité de moins de 30% des touches (ratio indice d'efficacité)	Les touches sont contrôlées mais visent régulièrement les gants. Distance approximative on note que les coups sont éloignés de la cible. On touche « dans le vide » Enchaînement pied/poing bas médian Efficacité de 30% à 50% des touches (ratio indice d'efficacité)	Le tireur enchaîne des touches sur deux lignes et varie les armes enseignées (chassés, fouettés, revers...) . Les enchaînements sont au nombre de 2 à 3 max. Le tireur tente de feinter et il y a début de débordement et de Décalage. On a des coups par des Remises Pieds/ poings et poings / pieds utilisation de tous les coups Utilisation des 4 segments Efficacité de 50% à 60 % des touches (ratio indice d'efficacité)	Touches à rebond, contrôlées, précision, et à distance Pieds/poings/pieds et poings/pieds/poings Changement de rythme et enchaînements de plusieurs techniques Décalage et débordement Regard orienté Appuis sur pointes de pieds Impulsion /répulsion Progressivement les tireurs s'équilibrent dans le résultat du score. Passe d'un statut de dominé à dominant. Efficacité de plus 60% des touches (ratio indice d'efficacité)
	Garde, protection Déplacements Défenseur Diversité des protections, des contre-attaques	Pas de garde, pas d'équilibre et le corps n'est pas en profil, cherche à toucher vite Défense par la fuite arrière ou esquives partielles Faible avec une utilisation un segment ou deux avec un temps faible. Regard est porté vers la cible en même temps que lors du touché Blocage des touchés Efficacité de moins 30% des touches (ratio indice d'efficacité)	Mise de profil Garde basse Utilisation de segments avants Parades bloqués avec des remises Efficacité défensive de 30% à 50% des touches (ratio indice d'efficacité)	Garde au niveau du visage avec une ouverture faible Protection au regard des attaques de l'adversaire efficace avec des riposte. Efficacité défensive de 50% à 60 % des touches (ratio indice d'efficacité)	Protection hermétique, bras non rééquilibreur et riposte ou contre-attaque Efficacité défensive de plus 60% des touches (ratio indice d'efficacité)
	Rapport d'opposition Projet tps assaut Projet sur le tps d'une reprise	Marche ou fuit l'assaut Faible mobilité dans l'enceinte	Se déplace toujours ds le même axe avec la même jambe d'appui en « accordéon »	A un déplacement circulaire et cherche à cadrer son adversaire Distance dans l'axe Bonne mobilité	Déplacements adaptés à ceux de l'adversaire. Il a peu ou pas de faute de distance.
	Efficacité de l'organisation individuelle dans un système attaque-défense	Reste en bordure de l'enceinte et ne rentre pas dans une opposition Son organisation est aléatoire et il y a une faible efficacité avec seulement des attaques en coups isolés	Un début d'enchaînement par des réponses en « rebond » suite à un coup. Son organisation individuel est centré essentiellement sur des contres avec des segments avants.	Avantage ponctuelle au cours de la reprise Exploitation de la Contre-attaque avec Pieds/ pieds et poings/poings à chaque opportunité de son adversaire Son organisation est structurée en lien avec celui de son adversaire	L'élève identifie suite à la deuxième reprise l'efficacité des propositions et des enchaînements cités lors des temps d'échange. L'élève (coach et tireur) utilise des outils pour améliorer les enchaînements au regard de l'adversaire et faire basculer le gain de l'assaut Son organisation est efficace au regard des assauts de son adversaire

	Intentions tactiques	Toucher ou ne pas se faire toucher	Feintes armes et cibles	Mode prédictif Anticipation guettée	Fait déclencher, sait reprendre l'initiative, cadre et fixe
<p>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p> <p>6 points</p>		<ul style="list-style-type: none"> Gagne parfois avec de coups stéréotypes (Fouéttes ou direct, et sur la ligne basse) <p>Identifie son adversaire par des coups partiellement efficace moins de 30% efficacité</p> <ul style="list-style-type: none"> Répète de façon aléatoire dans les situations de routines techniques et d'assauts à thème 	<ul style="list-style-type: none"> Gagne avec des touches isolées ou doublées (Fouéttes-direct, chassé-direct et sur des lignes basses ou médiannes) <p>Identifie son adversaire par des coups connus et a une réponse à l'opposition de 50% efficace</p> <ul style="list-style-type: none"> Répète avec sérieux dans les situations de routines techniques et d'assauts à thème 	<ul style="list-style-type: none"> Gagne avec des enchaînements de touches stéréotypes (Fouéttes-direct, chassé-direct et sur des lignes basses ou médiannes) <p>Identifie son adversaire par des coups connus et adopte partiellement une opposition efficace</p> <ul style="list-style-type: none"> A une démarche progressive accompagnée pour comprendre ses points forts et faibles Répète avec rigueur dans les situations de routines techniques et d'assauts à thème 	<ul style="list-style-type: none"> Gagner en enchaînant des touches variées PRINCIPALEMENT en pied Identifier rapidement son opposition : style adopté par l'adversaire (Attaquant/Défenseur/ Contre-attaquant/Attentiste). Analyser le résultat d'un assaut à l'aide d'indicateurs simples (ratio, cliquets, tablette...) pour identifier ses acquis et ses difficultés et s'engager dans une démarche de progression Répéter et persévérer dans des situations de routines techniques ou/et d'assauts à thèmes pour améliorer son efficacité technico-tactique.
		<p>Performance</p> <p>2 points</p>	<p>0 → 2 points Nb victoire / Classement dans sa poule</p>		
		0 → 1 points	1 points → 1,25 points	1,25 points → 1,5 points	1,5 points → 2 points
<p>AFL 4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que l'assaut puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux juge, arbitre, coach pour permettre le bon déroulement des reprises</p> <p>2 points</p>	<p>Arbitrer Juger Chronométré Observer</p>	<p>N'utilise pas correctement les commandements</p> <p>Reste sur place</p> <p>Comptabilisation des points approximatifs</p> <p>Manque d'attention et de concentration</p> <p>Ne maîtrise pas ses émotions</p> <p><i>Remplie pas ou mal les fiches de juge</i></p> <p><i>Ne sait pas utiliser le chrono</i></p>	<p>Fait respect le rituel en début et fin d'assaut saluez en garde allez</p> <p>Connaissance des armes, et valide les touches ou pas</p> <p>Ne parle pas assez fort et suit les tireurs de près</p> <p>Ne respecte pas toujours les arrêts de l'arbitre</p> <p><i>Note correctement sur la fiche les touches et les points</i></p>	<p>Gère-les sorties d'espace d'affrontement</p> <p>Connaît et fait appliquer les différents commandements</p> <p>Différencie les touches non autorisées et apprécie la distance entre les tireurs</p> <p><i>Remplit une fiche correctement en tenant compte de l'assaut et des commentaires de l'arbitre</i></p> <p><i>Utilise le chronomètre correctement et conseille efficacement un partenaire par des tactiques attaques et défenses (contre et enchaînement revers - chasse...)</i></p>	<p>Utilisation des terminologies avec précision et opportunité : pare et enchaînement, revers et décale....</p> <p>Se déplace en triangle</p> <p>Applique les sanctions par des avertissements liés à la puissance, distance, coups interdits....</p> <p><i>Chronomètre l'assaut et la minute de repos</i></p> <p><i>Gère le tableau de tournoi avec son groupe</i></p>
<p>AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie</p> <p>2 points</p>	<p>Prépare tant que Boxeur Boxeuse</p>	<p>L'échauffement général est partiellement réalisé (arrêt, mobilisation partielle du corps...)</p> <p>L'échauffement spécifique est succinct.</p> <p>L'élève n'est pas demandeur de boxer, il est passif et n'est pas dans une logique de progression.</p> <p>En récupération, l'élève s'assoie.</p>	<p>L'échauffement général est maîtrisé.</p> <p>L'échauffement spécifique reprend les enchaînements vus lors des séquences. Il est encore peu diversifié et ne permet pas de monter en intensité.</p> <p>L'élève pratique mais plutôt dans une intensité de loisir.</p> <p>L'élève marche et s'étire un peu.</p>	<p>L'échauffement est réalisé dans son intégralité.</p> <p>L'échauffement spécifique prend en compte la diversité et la progressivité, notamment en intégrant le duo.</p> <p>L'élève veut progresser, il travaille et optimise le temps d'engagement. L'élève s'hydrate et ne s'arrête pas brutalement après l'effort. Il remobilise le corps en marchant avant le prochain assaut.</p>	<p>L'échauffement est réalisé dans son intégralité et est de qualité. L'élève s'approprie l'échauffement en le personnalisant et l'adaptant à ses ressources.</p> <p>L'échauffement spécifique est structuré et prépare de façon optimale à la confrontation (parade, enchaînements, ripostes, esquives...)</p> <p>L'élève est dans une optique de progression, d'optimisation du temps de pratique et perçoit son potentiel moteur comme un enjeu de qualité de vie. Demandeur, il est pleinement acteur. Il reste en mouvement, pense à s'hydrater régulièrement et surtout à remobiliser un peu le corps avant le prochain assaut notamment en faisant du shadow.</p>

FICHE EVALUATION RAPPORT OPPOSITION (ou situation repère)

SESSION 2023 COLLEGE OU LYCEE

<h3>1^{er} ASSAUT</h3> <p>Tireur :</p>	<p>1^{er} reprise « assaut alterné » CHAQUE juge observe l'un attaque et l'autre la défense</p> <p style="font-family: monospace;">F / C / F / F / D / C /</p> <p style="font-family: monospace;">1 / 1 / 1 / 2 / 1 / 2</p> <p>Total= 9</p>	<p>Total des points des 3 reprises = 19pts</p> <p style="background-color: yellow;">Nombre Enchaînement Off= 4</p> <p style="background-color: red;">Nombre Enchaînement Déf= 5</p> <p>Nombre Enchaînement Off ≠ = 2</p> <p>Nombre Enchaînement Déf ≠ = 3</p>																																									
	<p>2^{ème} reprise « assaut alterné » :</p> <p style="font-family: monospace;">E / R / Pc / E / Pc / E / Pc / ED / Pc</p> <p style="font-family: monospace;">1 / 0 / 0 / 0 / 1 / 0 / 0 / 1 / 1</p> <p>Total = 4</p>																																										
	<p>3^{ème} reprise « libre » :</p> <p style="font-family: monospace;">F / F / E / Pc / Pc / F / E</p> <p style="font-family: monospace;">1 / 2 / 0 / 0 / 0 / 2 / 1</p> <p>Total= 6</p>																																										
<p>Nom Juge :</p>	<p>Colonne réservée à l'enseignant :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="3">Note / 6 points</th> <th colspan="2">Note / 8 pts</th> </tr> <tr> <th>3pts attaque</th> <th>3Pts défense</th> <th>Off ≠ +Def ≠</th> <th>4pts Att</th> <th>4pts Défense</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Offensive + défensive</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>0 - 1</td> <td>0.5</td> <td>0.5</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>2 - 3</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1.5</td> <td>1.5</td> </tr> <tr> <td>4 - 5</td> <td style="background-color: #d2b48c;">2</td> <td style="background-color: #d2b48c;">2</td> <td style="background-color: #d2b48c;">1-2</td> <td style="background-color: #d2b48c;">2</td> <td style="background-color: #d2b48c;">2</td> </tr> <tr> <td>5 - 6</td> <td style="background-color: #d2b48c;">3</td> <td style="background-color: #d2b48c;">3</td> <td style="background-color: #d2b48c;">3+</td> <td style="background-color: #d2b48c;">3-4</td> <td style="background-color: #d2b48c;">3-4</td> </tr> </tbody> </table>		Note / 6 points			Note / 8 pts		3pts attaque	3Pts défense	Off ≠ +Def ≠	4pts Att	4pts Défense	Offensive + défensive						0 - 1	0.5	0.5	0	1	1	2 - 3	1	1	1	1.5	1.5	4 - 5	2	2	1-2	2	2	5 - 6	3	3	3+	3-4	3-4	<p><u>Note / 6 points</u> = 5pts</p> <p><u>Note / 8 points</u> = 5.5 pts</p>
	Note / 6 points			Note / 8 pts																																							
	3pts attaque	3Pts défense	Off ≠ +Def ≠	4pts Att	4pts Défense																																						
Offensive + défensive																																											
0 - 1	0.5	0.5	0	1	1																																						
2 - 3	1	1	1	1.5	1.5																																						
4 - 5	2	2	1-2	2	2																																						
5 - 6	3	3	3+	3-4	3-4																																						

Légende :

Attaque	Défense
F= Fouetté	E = Esquive
F = fouetté doublé	E = Esquive + riposte
C= Chassé	P= Parade
C = Chassé doublé	P = Parade + riposte
D= direct	Pc = Parade chasse
D = Direct doublé	Pc = Parade chassé + riposte

Enchaînements : En assaut libre sur 2X 1min30, nombre actions menées dans chaque série à inscrire sous la flèche. Indiquer **1,2 ou 3** puis séparer par une barre la série effectuée.

1^{er} REPRISE :

1min30



Total de série=.....Total Enc 1=.....Total Enc 2=.....TotalEnc 3=.....

2^{ème} REPRISE :

0

1min30



Total de série=.....Total Enc 1=.....Total Enc 2=.....TotalEnc 3=.....

Rapport 1^{er} Round et le 2^{ème} Round (Série/enchaînement1 à 2 ou 3 actions)

Déplacements : Dans l'enceinte mettre une croix lorsque le tireur est touché par son adversaire (ou 0 pour l'attaque) Exercice à faire pour 2 reprises.

Nombre de X dans les cases:

Indice d'efficacité des touches :

Pour info (IE= 0.1à 0.25 niveau1 IE= supérieur 0.65 niveau 4à5)

1^{er} REPRISE :

IE= Nombre de touches / Nombre de tentatives

IE1=.....

2^{ème} REPRISE :

IE= Nombre de touches / Nombre de tentatives

IE2=.....

IE total=.....

Diversité des armes

En assaut libre sur 2X 1min30, indiquer les armes utilisées (**F/ 2XF/C/R/D/T**) à inscrire sous la flèche.

1^{er} REPRISE :

0

1min30



Total d'enchaînement =.....

2^{ème} REPRISE :

0

1min30



Total d'enchaînement =.....

Assaut à thème : Attaque /défense sur 2 reprises 1min30, indiquer pour le même tireur le nombre de touches valides (4points 2 points 1point) et puis dans la seconde reprise pour une touche riposte valide (4pts 2pts 1pt)ou pas (X)

ATTAQUANT (4points 2points 1point)	DEFENSE (riposte 4points, 2points 1 points ou X)
Total :	Total :

Evaluation BAC Lycée