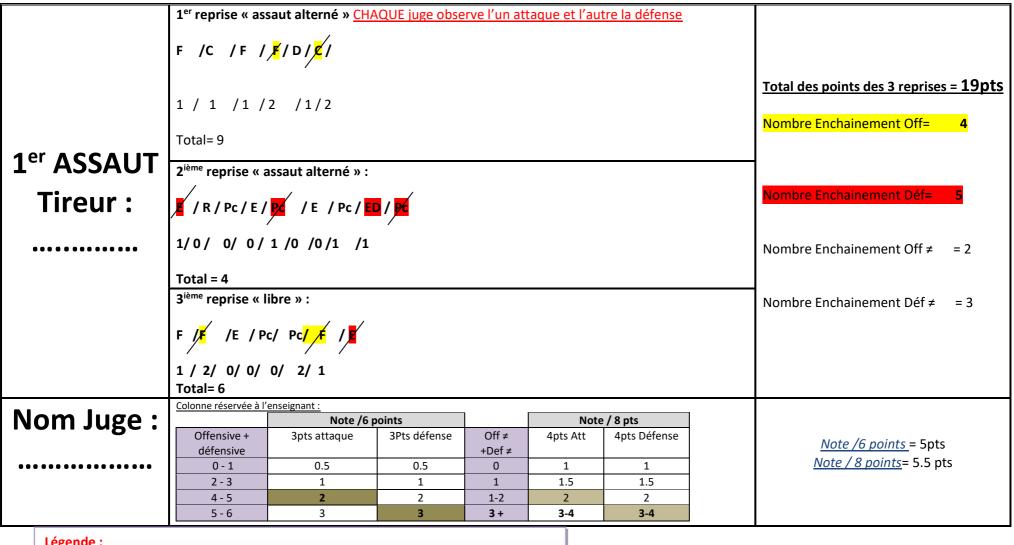
	Boxe Française Savate Enceinte de 5 mètres x 5 mètres	Organisation : 2 assauts à THEME composé de 2 reprises d'1 min 30 entrecoupées d'1 min récupération et 1 assaut libre comprenant 2 reprises de 1 min 30 avec 1 min de récupération. Les enceintes sont réparties avec 1 arbitre, 2 coachs et 3 juges				
		1er DEGRE	2 ^{nde} DEGRE	3 ^{ème} DEGRE	4ème DEGRE	
	Points	0→ 2 points	2 points →3points	4 points → 6points	6 points → 8points	
AFLP1: Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point 8 points	Contrôle - Précision - Distance des touches	Aucun dosage de la puissance. Motricité en bloc. Touches imprécises, incontrôlées. Pas de distance Faible % touche valide/ touches tentées	Les touches sont contrôlées mais visent les gants Distance approximative. 30% à 50% des touches sont atteintes/ Touches tentées	Déplacement des tireurs des assauts au centre de l'enceinte Distance dans l'axe 50% à 60% des touches sont atteintes/ Touches tentées	Touches à rebond, contrôlées, précision, et à distance Plus de 60% des touches sont atteintes/ Touches tentées	
	Attaque / Défense Enchaînements Diversité des armes, des cibles, des protections	Coups essentiellement isolée en fouetté. 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	Pieds/pieds et poings/poings Les fouettés et les doubles fouettés en ligne basse et médiane Utilisation de 3 segments Parades bloquées	Pieds/ poings et poings / pieds utilisation de tous les coups enseignés fouetté, chassé et coup de pied bas Utilisation des 4 segments Décalage et on note des ripostes Bas/ Médian	Pieds/poings/pieds et poings/pieds/poings Changement de rythme et enchaînements grands Décalage (possibilité d'enseigner le débordement mais pas prioritaire) Riposte	
	Intentions tactiques	Toucher ou ne pas se faire toucher	Feintes armes et cibles pour toucher en restant protégé	Mode prédictif Anticipation guettée pour toucher en évitant de se faire toucher	Fait déclencher les touches de son adversaire, sait reprendre l'initiative, cadre et fixe pour toucher efficacement	
Perf 2 pts		0 → 2 points Nb victoire / Classement dans sa poule				
		1er DEGRE	2 ^{nde} DEGRE	3 ^{ème} DEGRE	4 ^{ème} DEGRE	
Points		0→ 2 points	2 points →3points	3points → 4points	4 points → 6points	
AFLP2: Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.		L'élève utilise des touches isolées, principalement les directs et les fouettés. L'élève se défend en télescopant les attaques adverses. La garde se désorganise durant l'assaut. La parade bloquée est sa seule défense. Il se déplace en Marchant avec des appuis à plat ou fuit l'assaut, Faible mobilité. Il répond par réflexe.	L'élève est capable de réaliser des enchaînements simples combinant souvent les segments AVANTS fouetté-direct ou double fouettés-direct (30% à 50% indice d'efficacité relevé sur les enchaînements) Mise de profil Garde basse Se déplace toujours ds le même axe avec la même jambe en accordéon jambe d'appui avant seulement.	L'élève varie ses enchaînements combinant les armes et les segments (50% à 60% indice d'efficacité relevé sur les enchainements) Garde au niveau du visage mais ouverture faible Exploitation des déplacements en fonction de son adversaire. Il n'est pas dans l'axe et il tourne autour de son adversaire Bonne mobilité	Il construit son enchaînement avec réflexion (commencer avec les segments avant) avant d'enchaîner avec les segments arrière (plus de 60% indice d'efficacité relevé sur les enchainements) Protection hermétique, bras non équilibrateur Regard orienté Appuis sur pointes de pieds Impulsion /répulsion Déplacements adaptés à ceux de l'adversaire	
		0→ 1 points Arbitrage-juge	1 oints →2 points Arbitrage-juge	2 points → 3 points Arbitrage-juge	3 points → 4 points Arbitrage-juge	

règles partagées pour que l'assaut puisse se dérouler sereinement; assumer plusieurs L'arbitre utilise avec précision et opportunité permettre le bon déroulement des reprises L'arbitre fait respecter le **AFLP 4**: Respecter et faire respecter les les terminologies inhérentes à ses missions : rôles sociaux juge, arbitre, coach pour commandement tout au long L'arbitre gère les sorties de l'espace commandements/interventions de l'assaut, sanctionne les d'affrontement Il se déplace en triangle et applique les touches non valides. Il ne Il connaît et fait appliquer les L'arbitre n'utilise pas correctement les sanctions parle pas assez fort et suit différents commandements commandements. Reste sur place les tireurs de près. Il différencie les touches non Le juge comptabilise Il chronomètre l'assaut et la minute de repos autorisées et apprécie la distance approximativement les points. Il Gère le tableau de tournoi en remplissant points Le juge note correctement entre les tireurs manque d'attention et de correctement les résultats et les ordres de sur la fiche les touches et les Le juge remplit une fiche **Arbitrer Juger** concentration. Remplit pas ou mal les passage. correctement en tenant compte de points Chronométrer fiches. l'assaut et des commentaires de Chaque élève respecte son rôle et le groupe est Le tireur respecte pas l'arbitre. Le tireur ne maîtrise pas ses émotions, il capable de donner le tableau avec le toujours les arrêts de Il utilise le chronomètre s'énerve et n'accepte pas les décisions. classement l'arbitre correctement et conseille Il est dans la désapprobation efficacement un partenaire en Il perçoit les points forts et apportant des éléments techniques Le tableau du tournoi est Ne sait pas utiliser le chronomètre faibles de son tireur et de son remplit mais on note des efficaces adversaire. Il donne les conseils en erreurs de points et les Le tableau est remplit adéquation avec ce qu'il observe. correctement malgré des manques fonctions ne sont pas assurées correctement.

FICHE EVALUATION RAPPORT OPPOSITION (ou situation repère) SESSION 2023 COLLEGE OU LYCEE



	<u>Légende :</u>		
	Attaque	Défense	
	F= Fouetté	E = Esquive	
AEFO	F= fouetté doublé	⊭ = Esquive + riposte	
	C= Chassé	P= Parade P≠ Parade + riposte	
	C= Chassé doublé		
	D= direct	Pc = Parade chasse	
	D= Direct doublé	Pc⁄= Parade chassé + riposte	

2024 Page 3

Evaluation CAP et BAC Pro OU Lycée

Enchainements: En assaut libre sur 2 X 1 min30, nombre actions menées dans chaque série à inscrire sous la flèche. Indiquer			
1, 2 ou3 puis séparer par une barre la série effectuée.	Pour info (IE= 0.1 à 0.25 niveau 1 IE= supérieur 0.65 niveau 4 à 5)		
<u>1^{er} reprise</u> :	1 ^{er} REPRISE :		
1min30	IE= Nombre de touches / Nombre de tentatives		
	IE1=		
	2ième REPRISE :		
	IE= Nombre de touches / Nombre de tentatives		
Total de série=Total Enc 1=Total Enc 2=Total Enc 3=			
	IE2=		
2 ^{ième} reprise:	IE total=		
1min30	<u>Diversité des armes</u>		
	En assaut libre sur 2X 1min30, indiquer les armes utilisées (F/2XF/C/R/D/T) à inscrire		
	sous la flèche.		
	1er REPRISE:		
	0		
Total de série =Total Enc 1=Total Enc 2=Total Enc 3=	1min30		
The state of the s			
Rapport 1 ^{er} reprise et la 2 ^{ième} reprise (Série/enchainement1 à 2 ou 3 actions)	Total d'enchainement =		
	2 ^{ième} REPRISE :		
	0		
	1min30		
	Total d'enchainement =		
<u>Déplacements</u> : Dans l'enceinte mettre une croix lorsque le tireur est touché par son adversaire (ou 0	Assaut à thème : Attaque /défense sur 2 reprises 1 min 30, indiquer pour le même		
pour l'attaque). Exercice à faire pour 2 reprises.	tireur le nombre de touches valides (4 points, 2 points 1 point) et puis dans la seconde		
pour rattaque). Exercice a raire pour 2 reprises.	reprise pour une touche riposte valide (4 pts, 2pts, 1pt) ou pas (X)		
	reprise pour une touche riposte vallue (4 pts, 2pts, 1pt) ou pas (A)		
	ATTAQUANT (4 points, 2 points, 1point) DEFENSE (riposte 4 points, 2 points, 1 point)		
	ou X)		
	Où N		
	Total .		
	Total:		
Nombre de X dans les cases:			