

SAVATE BOXE FRANCAISE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE			
<b>COMPÉTENCES ATTENDUES</b>		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) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Surface de <b>5 x 5m</b></li> <li>• Contrôle de la puissance des touches, contrôle de la trajectoire des touches et précision des cibles conformément au règlement UNSS</li> <li>• Arbitrage et gestion des assauts par les élèves</li> </ul>			
<b>NIVEAU 1</b> 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					
<b>NIVEAU 2</b> 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					
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU NON ATTEINT	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2	
08/20	Efficacité : <b>uniquement en situation d'assaut réel</b> 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. Changements de rythme.	
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 (coup isolé). Manque de mobilité. Protection approximative. Ripostes peu fréquentes.	Trajectoires et distances de touche acquises et le plus souvent respectées. Trajectoire du premier coup s'oppose à la direction du déplacement de l'adversaire : début de Cadrage (cadre son adverse dans l'enceinte). Combinaisons Poing-poing pieds-pieds et pieds-poings acquises mais peu souvent utilisées aux différentes hauteurs de touche autorisées. Déplacement en réaction aux attaques de l'adversaire. Quelques décalages et débordements. Parades bloquées ou protection mais peu d'esquives.	Attaques préparées, créant les conditions d'utilisation de coups tournants et sautés. Cadrage : cadre son adverse dans l'enceinte. Limite les réactions de son adversaire.  Combine attaques avec pieds et poings, sur les différents niveaux autorisés.  Déplacements judicieux/points forts de l'adversaire.  Déplacements : Décalage et débordements (sort du couloir d'opposition direct). Combinaison de parades et d'esquives adaptées à l'adversaire. Parades bloquées et chassées ou esquives et riposte 3 coups (poing-pieds-poing) et (pied-poing-pied).	
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.	