

## SAVATE-BOXE FRANCAISE : CAP - BEP

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
<p><b>Niveau 3</b> : Intégrer les principes d'affrontement en préservant son intégrité physique et celle d'autrui, par l'acquisition de techniques spécifiques et en acceptant d'entrer dans une logique d'assaut codifié.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• surface de 4 ou 5 mètres sur 4 ou 5 mètres</li> <li>• assaut non mixte</li> <li>• rapport de force équilibré</li> <li>• assaut : contrôle de la puissance des touches, conformément aux règlements UNSS</li> <li>• arbitrage des assauts par les élèves</li> <li>• 2 assauts à thèmes de 2 reprises d'une durée de 1mn 30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise. (et non plus duos, mais ça se discute en CAP !)</li> <li>• 1 assaut semi libre de 2 reprises d'une durée de 1mn30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise.</li> </ul>	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE de 10 à 20 Pts
<b>8 Points</b>	<p><b>Système d'attaque et de défense :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• qualité des déplacements</li> <li>• trajectoires des touches</li> <li>• qualité et variété des enchaînements</li> <li>• distance de garde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• action réflexe</li> <li>• trajectoires imprécises</li> <li>• garde éloignée ou s'expose aux touches sans protection</li> <li>• touche puissante et non armée</li> <li>• Utilise surtout la jambe arrière en attaque.</li> <li>• Ne riposte jamais</li> <li>• Attaques directes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pertinence de la touche / distance de garde : <ul style="list-style-type: none"> <li>- touche intentionnelle trop puissante</li> <li>- succession de touches simples des 2 tireurs</li> </ul> </li> <li>• protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte.</li> </ul>
<b>4 Points</b>	<p><b>Gestion de l'effort</b> <b>Efficacité</b> <b>Rapport d'opposition</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• touche moins que l'adversaire</li> <li>• localisation basse</li> <li>• subit l'assaut, recule.</li> <li>• Attaque souvent sans toucher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Touche autant que l'adversaire</li> <li>• Localisation basse et médiane des touches</li> </ul>
<b>3 Points</b>	<b>Gain de l'assaut</b>	0 victoire	1 victoire 2 victoires
<b>5 Points</b>	<b>Arbitrage, éthique et rituel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• signal de début et fin d'assaut</li> <li>• refus de l'éthique : comportement atypique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrôle la puissance des touches intervient sur le déroulement de l'assaut.</li> </ul>

## SAVATE-BOXE FRANCAISE : BAC PRO

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
<p><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.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• surface de 4 ou 5 mètres sur 4 ou 5 mètres</li> <li>• assaut non mixte</li> <li>• rapport de force équilibré</li> <li>• assaut : contrôle de la puissance des touches, conformément aux règlements UNSS</li> <li>• arbitrage des assauts par les élèves</li> <li>• 3 assauts libres de 2 reprises d'une durée de 1mn 30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise et 10 mn de récupération entre chaque assaut</li> </ul>	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 Points	<p><b>Système d'attaque et de défense:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- qualité des déplacements</li> <li>- trajectoires des touches</li> <li>- qualité et variété des enchaînements</li> <li>- distance de garde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pertinence de la touche / distance de garde :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- touche intentionnelle trop puissante</li> <li>- succession de touches simples des 2 tireurs</li> </ul> </li> <li>• protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pertinence de la touche / distance de garde :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- trajectoires et touches précises</li> <li>- distance de garde adaptée à l'adversaire</li> </ul> </li> <li>• enchaînement : poing / poing ; pied / pied ; pied / poing ; poing / pied</li> <li>• pare et riposte en une touche</li> <li>• Recherche à mettre la garde de son adversaire en défaut par feinte d'attaque</li> </ul>
4 Points	<p><b>Gestion de l'effort</b>  <b>Efficacité</b>  <b>Rapport d'opposition</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• touche autant que l'adversaire</li> <li>• localisation basse et médiane des touches</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• touche plus que l'adversaire</li> <li>• localisation basse, médiane et haute des touches</li> </ul>
3 Points	<b>Gain de l'assaut</b>	1 victoire	3 victoires
5 Points	<b>Arbitrage, éthique et rituel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrôle la puissance des touches</li> <li>• intervient sur le déroulement de l'assaut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilise la terminologie</li> <li>• arrête l'assaut pour raisons de sécurité</li> </ul>