BOXE FRANCAISE (SAVATE)		Principes d'élaboration de l'épreuve		
Compétence attendue **Niveau 5** Pour gagner l'assaut, optimiser un projet personnel technico-tactique pouvant s'adapter aux caractéristiques de l'adversaire.		Chaque protagoniste réalise deux assauts libres face à deux adversaires différents. Ils se déroulent dans une enceinte (espace délimité) de 16 à 25 m^2. Un assaut est composé de trois reprises de 2', entrecoupées par une minute de repos. Dix minutes au moins séparent les deux assauts. Les opposants sont de poids approchant ou de niveau homogène. 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 à affecter	**Éléments à évaluer**	**Degrés d'acquisition de la compétence de niveau 5**		
		De 0 à 9 points	**De 10 à 16 points**	**De 17 à 20 points**
08/20	**Efficacité de l'organisation individuelle dans la circularité des statuts dominant/ dominé** : - 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
08/20	**Rapports d'opposition (6 points)** - 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 de l'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.
	Gain de l'assaut (2 points)	Le tireur obtient au mieux une égalité sur trois assauts disputés. 0 point 0,25 point	Le tireur obtient au moins une victoire sur trois assauts disputés. 0,50 point 1 point	Le tireur obtient au moins deux victoires sur trois assauts disputés. 1,25 point 2 points
04/20	**Arbitrage**	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.