

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
<p>Niveau 3 : 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"> • surface de 4 ou 5 mètres sur 4 ou 5 mètres • assaut non mixte • rapport de force équilibré • assaut : contrôle de la puissance des touches, conformément aux règlements UNSS • arbitrage des assauts par les élèves • 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 !) • 1 assaut semi libre de 2 reprises d'une durée de 1mn30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise. 	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE DE 10 À 20 PTS
8 pts	<p>Système d'attaque et de défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> • qualité des déplacements • trajectoires des touches • qualité et variété des enchaînements • distance de garde 	<ul style="list-style-type: none"> • action réflexe • trajectoires imprécises • garde éloignée ou s'expose aux touches sans protection • touche puissante et non armée • Utilise surtout la jambe arrière en attaque. • Ne riposte jamais • Attaques directes 	<ul style="list-style-type: none"> • pertinence de la touche / distance de garde : <ul style="list-style-type: none"> - touche intentionnelle trop puissante - succession de touches simples des 2 tireurs • protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte.
4 pts	<p>Gestion de l'effort Efficacité Rapport d'opposition</p>	<ul style="list-style-type: none"> • touche moins que l'adversaire • localisation basse • subit l'assaut, recule. • Attaque souvent sans toucher 	<ul style="list-style-type: none"> • Touche autant que l'adversaire • Localisation basse et médiane des touches
3 pts	Gain de l'assaut	0 victoire	1 victoire 2 victoires
5 pts	Arbitrage, éthique et rituel	<ul style="list-style-type: none"> • signal de début et fin d'assaut • refus de l'éthique : comportement atypique 	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle la puissance des touches intervient sur le déroulement de l'assaut.

BAC PROFESSIONNEL : SAVATE-BOXE FRANCAISE

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
<p>Niveau 4 : 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"> ● surface de 4 ou 5 mètres sur 4 ou 5 mètres ● assaut non mixte ● rapport de force équilibré ● assaut : contrôle de la puissance des touches, conformément aux règlements U.N.S.S. ● arbitrage des assauts par les élèves ● 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 	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION DE 0 à 9 PTS	COMPÉTENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 pts	<p>Système d'attaque et de défense:</p> <ul style="list-style-type: none"> - qualité des déplacements - trajectoires des touches - qualité et variété des enchaînements - distance de garde 	<ul style="list-style-type: none"> ● pertinence de la touche / distance de garde : <ul style="list-style-type: none"> - touche intentionnelle trop puissante - succession de touches simples des 2 tireurs ● protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte 	<ul style="list-style-type: none"> ● pertinence de la touche / distance de garde : <ul style="list-style-type: none"> - trajectoires et touches précises - distance de garde adaptée à l'adversaire ● enchaînement : poing / poing ; pied / pied ; pied / poing ; poing / pied ● pare et riposte en une touche ● Recherche à mettre la garde de son adversaire en défaut par feinte d'attaque
4 pts	<p>Gestion de l'effort Efficacité Rapport d'opposition</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● touche autant que l'adversaire ● localisation basse et médiane des touches 	<ul style="list-style-type: none"> ● touche plus que l'adversaire ● localisation basse, médiane et haute des touches
3 pts	Gain de l'assaut	1 victoire	3 victoires
5 pts	Arbitrage, éthique et rituel	<ul style="list-style-type: none"> ● Contrôle la puissance des touches ● intervient sur le déroulement de l'assaut 	<ul style="list-style-type: none"> ● utilise la terminologie ● arrête l'assaut pour raisons de sécurité