

Annexe

CAP - BEP : SAVATE-BOXE FRANCAISE

COMPÉTENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE	
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.		<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	Système d'attaque et de défense : <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	Gestion de l'effort Efficacité Rapport d'opposition	<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.