

# Conduire et maîtriser un affrontement individuel

## Activités physiques de combat

### Boxe Française \_ Niveau 2

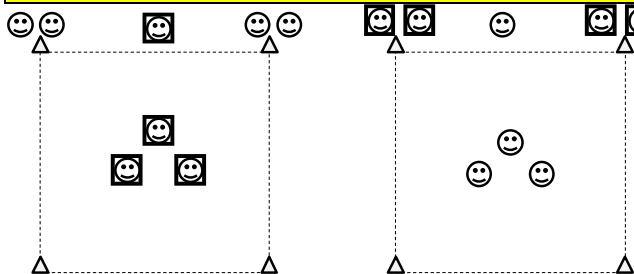
#### Compétences attendues



Rechercher le gain d'un assaut en **privilégiant l'enchaînement de techniques offensives et défensives variées**. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.



#### Situation de référence



- 4 surfaces, 2 poules par surface
- 4 élèves par poule, poules de niveaux
- 3 matchs par élève
- Temps de l'assaut : 1min à 1 min 30
- 2 combattants, 1 arbitre, 4 juges, 1 arbitre assistant






#### Performance Niveau 1 / 6

Gain des rencontres	1 pt	1,5 pt	2 pts	
	Match perdu	Match nul	Match gagné	
Niveaux des poules	0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts
	Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4
Gain de l'assaut par rapport au thème du combat : privilégier les enchaînements de techniques offensives et défensives variées / 2pts				
En attaque	0_0,25 pt	0,25_0,75 pt	0,75_1 pt	
	Peu ou pas d'enchaînements d'attaque	Enchaînements pied / pied ou poing / poing ou pied / poing	Enchaînements pied / pied ou / et poing / poing ou / et pied / poing	
En défense	0_0,25 pt	0,25_0,75 pt	0,75_1 pt	
	Peu ou pas d'enchaînements défensifs	Enchaînement parade / remise ou esquive / remise	Enchaînement parade / remise ou / et esquive / remise	

#### Investissement Niveau 1 / 5

2	Connait le vocabulaire spécifique et les règles de sécurité Respecte l'arbitre, le protocole d'arbitrage et le règlement S'engage avec fair-play lors de l'assaut avec n'importe quel partenaire
2	S'acquitte des tâches d'observation avec sérieux Interprète et communique les résultats en vue d'aider ses camarades à progresser
1	Prends en compte les informations données par les observateurs, les partenaires ou l'enseignant pour optimiser son action ind ou collective

## Maitrise Niveau 1 / 9

	<b>Non Acquis</b>	<b>En Voie d'A</b>	<b>Acquis</b>
<b>Sécurité</b> 	0_1 pt Quelques rares touches manquent de contrôle au niveau de la puissance (situation de réaction). Quelques rares touches illégales (situations accidentelles pendant l'assaut).	1_1,5 pt Aucune intention de porter les touches. La puissance des touches est contrôlée. Quelques touches illégales accidentelles avec puissance contrôlées	1,5_2 pts Aucune intention de porter les touches. La puissance des touches est contrôlée. Aucune touches illégales
<b>La Garde</b> 	0_0,25 pt Respecte les consignes de garde au début du combat (baisse sa garde après quelques échanges). Baisse sa garde sur ses tentatives de touches avec les jambes.	0,25_0,75 pt Respecte les consignes de garde, la plus grande partie du combat.	0,75_1 pt Garde toujours présente. Protection maximum.
<b>Distance de touche</b> 	0_0,25 pt Quelques touches sont données à distance.	0,25_0,75 pt La plupart des touches sont données à distance	0,75_1 pt Toutes les touches sont données à distance
<b>Equilibre pendant les touches</b>	0_0,25 pt Quelques touches sont armées et équilibrées	0,25_0,5 pt La plupart des touches sont armées et équilibrées	0,5_0,75 pt Les touches sont armées et équilibrées
<b>Rythme de l'assaut</b>	0_0,25 pt Subit le rythme de l'assaut imposé par son adversaire	0,25_0,5 pt Imprime avec son adversaire le rythme de l'assaut	0,5_0,75 pt Impose le rythme de l'assaut à son adversaire
<b>En attaque</b> 	0_1 pt Attaque désordonnée. Attaques répétitives Peu ou pas de variations dans les attaques	1_1,5 pt Attaque placée Attaque en première intention Attaques variées pieds et poings. Peu ou pas d'enchaînement	1,5_2 pts Attaque construite Attaques enchainées. Attaques feintées. Attaques variées pieds et poings, sur différents niveaux.
<b>En défense</b> 	0_1 pt Peu ou pas de défense Reste à distance de touche. Fuit le combat, se retourne quelques fois. Sort de la surface de combat	1_1,5 pt Défense en déplacement, esquive les touches. Reculé ou tourne pour éviter d'être à distance de touche. Sort quelques fois de la surface de combat	1,5_2 pts Défense en déplacement avec parade chassée, parade bloquée et/ou remise Pare et remise les touches lorsque son adv attaque à distance Reculé et/ou tourne pour éviter d'être à distance de touche