

# Référentiel d'évaluation Bac Professionnel

Etablissement

VILLE

DEPARTEMENT

## Champs d'apprentissage n°4

APSA	Boxe Française
------	----------------

### DESCRIPTIF DE L'EPREUVE

Les élèves sont dans des poules de niveau homogène (et non mixte si possible) de 5 tireurs (deux tireurs, 1 arbitre, 2 juges) ainsi qu'en prenant en compte les caractéristiques morphologiques si possible.

Les élèves sont évalués sous forme d'assauts libres (règlement de la boxe française adapté au sein de la classe) de 3 rounds de 1'30".

L'évaluation de la performance s'effectue en deux temps =

- Une phase de poule durant laquelle les élèves réalisent un championnat où tous les tireurs se rencontrent.
- Une phase de play-off durant laquelle les premiers de chaque groupe rencontrent les derniers du groupes supérieurs.

La note de performance est en deux partie =

- Une note sur le degré du niveau de la poule (avec les play-offs, un élève peut changer de niveau de poule)
- Une note sur le classement au sein de la poule de départ.

Pour le classement =

- 3 rounds gagnés à 0, le vainqueur remporte 3 points et 0 pour le perdant.
- 2 rounds gagnés à 1, le vainqueur remporte 2 points et 1 point pour le perdant.

Toutefois pour des raisons de sécurité, l'élève ne peut attaquer que la ligne médiane et basse en pied. En ce qui concerne les poings, il est important de garder la ligne haute en cible d'attaque, par conséquent pour sécuriser le visage, les tireurs doivent uniquement viser le front (non le nez ni la bouche).

L'assaut est arbitré par un élève mais les juges se doivent d'intervenir si l'arbitrage met en danger les tireurs.

Une feuille de jugement est mise en place, elle relève en quantité et en qualité le nombre de touches marquées. **Une analyse est réalisée entre chaque round et à la fin de l'assaut pour dégager des axes d'amélioration.**

#### Capacités

- Offensivement = L'élève remporte ses assauts grâce à sa maîtrise et à sa diversité technique qui permet de construire tactiquement et stratégiquement sa confrontation.
- Défensivement = L'élève diversifie ses techniques de défense et sa maîtrise technique permet de neutraliser et de renverser le rapport de force en ripostant ou contrant.
- L'élève s'échauffe, s'entraîne et récupère afin de lui permettre d'être dans des conditions optimales pour la confrontation.

### Connaissances

- L'élève maîtrise les connaissances lui permettant d'être dans des conditions optimales de confrontation (échauffement, récupération, remobilisation...)
- L'élève maîtrise le règlement en boxe française adopté en classe devenant ainsi acteur du bon déroulement de l'assaut (tireur, juge, coach et arbitre).
- Le juge apprécie qualitativement et quantitativement les touches.
- L'élève maîtrise des connaissances permettant de percevoir ses points forts et faibles ainsi que ceux de l'adversaire afin de s'organiser stratégiquement et tactiquement.
- Les élèves gèrent leur compétition en autonomie (classement...)

### Attitudes

- L'élève est pleinement acteur de son apprentissage en se surpassant et en étant demandeur.
- L'élève s'engage avec respect et loyauté.
- L'élève tient différents rôles (juge, tireur, arbitre, coach...) et arbitre avec sérénité et fermeté en assurant la sécurité des boxeurs.

Pour le choix dans la répartition des points entre l'AFLP 4 et l'AFLP 5, l'élève choisit un barème de couleur.

AFLP évalués	Repères d'évaluation															
	Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4			
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
<b>AFLP1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point</b>	L'élève est préoccupé par ne pas être touché. Il n'y a pas de choix tactiques ou stratégiques parce que la technique ou la logique dans laquelle s'inscrit l'élève ne le permettent pas. L'élève subit l'assaut. Il boxe dans hors distance et ou dans les gants				L'élève utilise des enchaînements simples sans pour autant être forcément en adéquation avec les ouvertures adverses. Les attaques sont stéréotypées (attaque préférentielle). Les tireurs attaquent à tour de rôle.				L'élève varie ses enchaînements (lignes, cibles, armes, segments) afin de surprendre l'adversaire. Il utilise essentiellement ses points forts sans systématiquement s'adapter aux caractéristiques de son adversaire. L'élève est capable de riposter afin de reprendre l'ascendant au sein de l'enchaînement.				L'élève construit sa confrontation en anticipant et en faisant des choix en fonction des caractéristiques de son adversaire (allonge, points forts et points faibles...) Il utilise les chassés pour attaquer et se défendre afin de mettre à distance son adversaire lorsqu'il subit. Il est capable de riposter et de contrer.			
	<b>0.25 pt</b>	<b>0.5 pt</b>	<b>0.75 pt</b>	<b>1 pt</b>	<b>1.5 pt</b>	<b>2 pts</b>	<b>2.5 pts</b>	<b>3 pts</b>	<b>3.5 pts</b>	<b>4 pts</b>	<b>4.5 pts</b>	<b>5 pts</b>	<b>5.5 pts</b>	<b>6 pts</b>	<b>6.5 pts</b>	<b>7 pts</b>
<b>Note sur 7 points</b>	Perd tous ses assauts	Perd une majorité de ses assauts	Gagne une majorité de ses assauts	Gagne tous ses assauts	Perd tous ses assauts	Perd une majorité de ses assauts	Gagne une majorité de ses assauts	Gagne tous ses assauts	Perd tous ses assauts	Perd une majorité de ses assauts	Gagne une majorité de ses assauts	Gagne tous ses assauts	Perd tous ses assauts	Perd une majorité de ses assauts	Gagne une majorité de ses assauts	Gagne tous ses assauts

<b>AFLP2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.</b>  <b>Note sur 5 points</b>	<p>L'élève utilise des touches isolées, principalement les directs et les fouettés. Il demeure néanmoins une dominance de poings et parfois les touches ne sont pas réglementaires (distance, puissance...) L'élève touche par chance et n'est pas dans une optique de confrontation.</p>	<p>L'élève est capable de réaliser des enchaînements simples combinant souvent les segments. L'élève touche en prenant de vitesse son adversaire.</p>	<p>L'élève varie ses enchaînements combinant les armes et les segments. Les cibles à atteindre sont multiples (face et profil) L'élève touche en diversifiant ses attaques et surprenant son adversaire.</p>	<p>L'élève adapte sa technique en fonction des caractéristiques de ses adversaires (mise à distance, casser la distance...). Il construit son enchaînement avec réflexion (commencer avec les segments avant) avant d'enchaîner avec les segments arrière. Il feinte et masque ses attaques.</p>				
	<p>L'élève se défend en télescopant les attaques adverses. La garde se désorganise durant l'assaut. La parade bloquée est sa seule défense. Il se déplace en accordéon. Il répond par réflexe.</p>	<p>L'élève est mobile, il utilise différents types de défense (bloquée, chassée et esquive). Il résiste aux attaques adverses.</p>	<p>L'élève résiste et neutralise les attaques adverses en anticipant et en ripostant. La défense devient une attaque en surprenant l'adversaire. L'alternance des statuts est mise en place.</p>	<p>L'élève neutralise et renverse le rapport de force en ripostant et contrant son adversaire. Il utilise les chassés afin de se donner du temps.</p>				
	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1.5</b>	<b>2.5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4.5</b>	<b>5</b>

**2 AFLP à choisir parmi les AFLP 3 ,4,5 et 6**

<b>AFLP 4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.</b>	<b>Repères d'évaluation</b>											
	<b>Degré 1</b>			<b>Degré 2</b>			<b>Degré 3</b>			<b>Degré 4</b>		
	<b>0 - 0.5</b>	<b>0 - 0.5</b>	<b>0 - 0.5</b>	<b>1</b>	<b>1.5</b>	<b>2</b>	<b>1.5</b>	<b>2.5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
	<p>L'arbitre intervient rarement et est spectateur de l'assaut (ou se contente de gérer l'espace lors de l'assaut). Son comportement peut entraîner une mise en danger des tireurs. Aucun conseil n'est donné en situation de coach, au mieux il encourage. En qualité de juge, l'élève a des difficultés à quantifier et qualifier les touches rendant ainsi le relevé erroné. Les juges doivent être capables d'intervenir si l'arbitre met en danger les tireurs.</p>			<p>L'élève connaît les règles mais arbitre avec timidité et hésitation dans sa gestuelle et ses interventions verbales. Il encourage son tireur et tente de lui donner des conseils plus ou moins pertinents ou généraux. La fiche de jugement est encore approximative sur l'appréciation en qualité des touches.</p>			<p>L'élève maîtrise les règles et les fait respecter sécurisant ainsi l'assaut. Il est présent dans son coaching en prélevant des informations pertinentes principalement sur son tireur et éventuellement sur l'adversaire et donne des conseils. L'élève est capable de juger en qualité et en quantité les touches.</p>			<p>L'arbitrage est de qualité. L'élève arbitre avec fermeté et sérénité en étant pleinement acteur. Il peut argumenter ses décisions et n'hésite pas à demander des avertissements aux juges. L'élève est pertinent dans son coaching. Il perçoit les points forts et faibles de son tireur et de son adversaire. Il donne les conseils en adéquation avec ce qu'il observe. L'élève juge les touches en quantité et qualité en veillant sur leurs validités.</p>		

Repères d'évaluation												
AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
	0 - 0.5	0 - 0.5	0 - 0.5	1	1.5	2	1.5	2.5	4	2	4	6
	L'échauffement général est partiellement réalisé (arrêt, mobilisation partielle du corps...) L'échauffement spécifique est succinct. L'élève n'est pas demandeur de boxeur, il est passif et n'est pas dans une logique de progression. En récupération, l'élève s'assoie.	L'échauffement général est maîtrisé. L'échauffement spécifique reprend les enchaînements vus lors des séquences. Il est encore peu diversifié et ne permet pas de monter en intensité. L'élève pratique mais plutôt dans une intensité de loisir. L'élève marche et s'étire un peu.			L'échauffement est réalisé dans son intégralité. L'échauffement spécifique prend en compte la diversité et la progressivité, notamment en intégrant le duo. L'élève veut progresser, il travaille et optimise le temps d'engagement. L'élève s'hydrate et ne s'arrête pas brutalement après l'effort. Il remobilise le corps en machant avant le prochain assaut.			L'échauffement est réalisé dans son intégralité et est de qualité. L'élève s'approprie l'échauffement en le personnalisant et l'adaptant à ses ressources. L'échauffement spécifique est structuré et prépare de façon optimale à la confrontation (parade, enchaînements, ripostes, esquives...) L'élève est dans une optique de progression, d'optimisation du temps de pratique et perçoit son potentiel moteur comme un enjeu de qualité de vie. Demandeur, il est pleinement acteur. Il reste en mouvement, pense à s'hydrater régulièrement et surtout à remobiliser un peu le corps avant le prochain assaut notamment en faisant du shadow.				

Points AFLP 4 et 5 en fonction du choix des élèves	/2 pts	0 – 0.5	1	1.5	2
	/4 pts	0 – 0.5	1.5	2.5	4
	/6 pts	0 – 0.5	2	4	6

Code Couleurs	AFLP 4 = 2 pts et AFLP 5 = 6 pts
	AFLP 4 = 4 pts et AFLP 5 = 4 pts
	AFLP 4 = 6 pts et AFLP 5 = 2 pts