

Référentiel d'évaluation CAP

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 réalisent un championnat où tous les tireurs se rencontrent.

Les assauts se déroulent en 3 rounds de 1'30" =

- Le premier round se dispute en utilisant uniquement les poings
- Le deuxième round se dispute en utilisant uniquement les pieds
- Le troisième round est libre.

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).

La note de performance est en deux partie =

- Une note sur le degré du niveau de la poule.
- Une note sur le classement au sein de la poule.

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.

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 le nombre de touches marquées. Les élèves ont un temps d'analyse entre chaque round et à la fin de chaque assaut concernant la localisation des touches et les techniques dominantes.

Capacités

- L'élève s'échauffe de façon à être dans des conditions optimale pour la confrontation.
- Offensivement = être capable de rechercher le gain de l'assaut en utilisant des techniques codifiées et tactiques permettant de créer et d'exploiter des situations favorables.
- Défensivement = être capable d'alterner les statuts en utilisant des ripostes afin de retourner le rapport de force.

Connaissances

- Maîtrise du règlement en boxe française adopté en classe permettant de s'inscrire dans la pratique et un déroulement de l'assaut en toute sécurité.
- Relever et valider les touches comptabilisables.

Attitudes

- Tenir différents rôles (arbitre, tireur, juge)
- S'inscrire dans la logique de l'activité et s'investir avec respect et loyauté.

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			1.5	3			3.5	5			5.5	7		
AFLP1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive et marquer le point	L'élève ne prend pas d'initiative d'attaque ou boxe dans le vide. La seule prise d'information concerne la mise hors distance de son adversaire. Les touches sont souvent non-maîtrisées.				L'élève boxe principalement dans les gants. Il peut arriver à toucher sans pour autant percevoir l'ouverture. La distance se rapproche				L'élève perçoit et tente d'exploiter les ouvertures chez son adversaire (garde basse, mobilité...). Il agit encore souvent sans s'adapter à la situation.				L'élève met en difficulté son adversaire en diversifiant les cibles et les armes afin de créer les ouvertures (déplacer la garde, mobilité des appuis...)			
	L'élève est juste soucieux de ne pas être touché. Aucune initiative.				L'élève boxe sans pour autant être dans une optique de marquer.				L'élève exploite les situations de marque favorable. Il devient acteur dans l'assaut en prenant des initiatives.				L'élève exploite et devient soucieux de créer la situation de marque favorable afin de remporter l'assaut.			
	Note sur 7 points	0.25 pt	0.5 pt	0.75 pt	1 pts	1.5 pt	2 pt	2.5pt	3 pts	3.5	4 pts	4.5 pt	5 pts	5.5 pt	6 pt	6.5 pt
	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
AFLP2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque simples et adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer	L'élève est passif ou utilise des attaques inefficaces. Il y a une dominance des poings. Sa technique se limite au direct sans pour autant respecter les exigences techniques. Les coups sont souvent balancés sans maîtrise ni codification. Aucune tactique n'est mise en place. Il boxe en accordéon sur des actions isolées.				L'élève utilise principalement les fouettés pour la ligne basse et les directs mais sur des touches isolées. Les touches sont souvent approximatives.				L'élève est capable d'enchaîner des touches simples tout en éprouvant des difficultés sur l'adaptation de la distance au sein d'un même enchaînement entre les poings et les pieds. La distance entre les segments est maîtrisée. Les cibles se diversifient en attaquant toutes les lignes.				L'élève varie les armes, les cibles et segments au sein de son enchaînement. Le décalage et le débordement lui permettent d'être à distance de touche. Il essaye de mettre sous pression son adversaire pour toucher.			
	L'élève se place dans des actions réflexes. La garde est souvent basse et écarté. Il bloque les touches dans le meilleur des cas en venant télescoper le mouvement touche. Le déplacement est souvent inadapté. L'élève fuie.				L'élève adopte une attitude plus dynamique. La parade bloquée est privilégiée et la garde est en place. Il juxtapose les actions et n'alterne pas les statuts.				L'élève est mobile et utilise principalement la parade bloquée et chassée. L'alternance des statuts se met en place (parade/riposte). L'élève subit parfois encore l'assaut mais les techniques de défense sont plus efficaces.				L'élève est dynamique. Dans certains cas, il est capable d'esquiver afin de pouvoir rester à distance pour riposter. Il utilise le chassé afin de mettre son adversaire à distance soit pour se défendre ou pour reprendre la distance à la fin de son enchaînement. L'alternance des statuts est mise en place.			
Note sur 5 points	0	1			1.5	2.5			3	4			4.5	5		

Ajustement AFLP 2 avec la performance	L'ajustement de la note dans le degré se fait en fonction du nombre de victoire. 0 0.5	L'ajustement de la note dans le degré se fait en fonction du nombre de victoire. 1 2	L'ajustement de la note dans le degré se fait en fonction du nombre de victoire. 2.5 4	L'ajustement de la note dans le degré se fait en fonction du nombre de victoire. 4.5 5
--	--	--	--	--

AFLP 4 et 5 évalués durant le cycle

Repères d'évaluation												
AFLP 4 : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire pour respecter l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu	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
	Parfois incompris, le règlement n'est pas respecté lors de l'assaut. L'élève se désintéresse de la logique de l'activité (joue, fuie, rigole...). L'arbitrage est souvent inexistant ou passif (pas de geste, vocabulaire inadapté) mettant en danger les tireurs. Il laisse faire. L'observation est approximative sur la feuille de jugement. Souvent l'élève se démuni refusant de poursuivre ou de s'investir dans l'assaut. Remet en question les décisions de l'arbitrage, les observations des juges et accepte mal la défaite	L'élève est plutôt dans le jeu. Les règles sont connues mais l'arbitre est parfois hésitant dans ses décisions et sa gestuelle. Son intervention se limite souvent à la gestion de l'espace et éventuellement à la puissance des touches. Il est parfois assez facilement mis en doute L'observation est plus précise mais l'élève a des difficultés à percevoir les touches règlementaires. L'élève s'investit avec respect dans l'ensemble mais se permet de reprendre l'arbitre	Les règles sont maîtrisées et appliquées. L'arbitre permet un déroulement en toute sécurité de l'assaut. Le comptage des points est plus précis même s'il y a encore certaines difficultés. Il commence à conseiller son tireur. L'élève est respectueux et honnête mais a encore des difficultés à féliciter son adversaire en reconnaissant ses mérites.	L'élève veut gagner. L'élève arbitre avec fermeté et sérénité dans sa gestuelle et dans son vocabulaire. Il n'est plus seulement observateur mais coach en conseillant son camarade. Il marque aucun signe d'agacement. Le respect est total envers son adversaire, les observateurs, l'arbitre et le matériel. Il juge la quantité et la validité des touches. Accepte et félicite son adversaire en reconnaissant son mérite. Il a un comportement fairplay et loyal								
Repères d'évaluation												
AFLP 5 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation	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 est inexistant ou incomplet. Il manque souvent certains principes, notamment la continuité aussi bien dans la partie générale de l'échauffement que dans la partie spécifique.	L'échauffement est juste abordé comme une mise en train et non une préparation à l'opposition. La progressivité de l'échauffement est en inéquation avec la confrontation à venir.	L'échauffement est progressif. L'élève augmente l'intensité en vue de la confrontation. Dans son échauffement spécifique, l'élève réalise une variété d'enchaînement.	L'échauffement est complet. L'échauffement est réalisé de façon structurée en reproduisant avec rigueur technique des enchaînements vus lors des séquences. Les notions de riposte, esquive et parade se mettent en place.								

		La partie générale est maîtrisée mais la partie spécifique est incomplète. L'élève copie sur ses camarades.		
--	--	---	--	--

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