

C4_CA4 : evaluation Competences boxe 4eme

	Très bonne maitrise 50	Maitrise satisfaisante 40	Maitrise fragile 25	Maitrise insuffisante 10
<p style="text-align: center;">REGLES</p> <p>Être capable de respecter les règles (A3-CG3) 7.5%</p>	LE CONTRÔLE RESPECTUEUX - Respecte les décisions et les faits respecter.	L'IMPULSIF CONTRÔLE - Ne fait pas exprès d'enfreindre le règlement, ne conteste jamais.	LE RÂLEUR - Fait des infractions, râle, mais fini par accepter les décisions	LE CONTESTATAIRE - Nombreuses infractions au règlement. · Conteste les décisions
<p style="text-align: center;">EMOTION</p> <p>Maitriser ses émotions et relativiser l'issue des assauts (A5-CG3) 7.5%</p>	LE DOMINATEUR D'EMOTION -Fait preuve de fairplay à tout moment.	L'AUTOCONTROLE_ Se contrôle et accepte l'issue des assauts et quel que soit le moment du cours.	L'IMPULSIF SPONTANÉ - S'énerve, frappe par moment en marge des assauts. · Accepte l'issue des assauts, mais râle s'il perd ou frime s'il gagne	L'ÉMOTIONNEL -Réagis de manière affective pendant et après les assauts.
<p style="text-align: center;">ENTRÉE DANS L'ACTIVITE</p> <p>Entrer dans une activité authentique de boxe (A5-CG5) 10%</p>	L'ENCHAINEUR DE TOUCHE - Cherche à provoquer la libération d'une cible pour enchaîner des touches sans se faire toucher.	LE TOUCHEUR NON TOUCHÉ - Cherche à toucher une cible libre et à ne pas se faire toucher.	LE TOUCHEUR - Cherche à toucher, mais ne cherche pas à ne pas se faire toucher.	LEUR FUYEUR ou LE BAGARREUR - Ne rentre pas dans une opposition réelle ou cherche à frapper et non toucher.
<p style="text-align: center;">JUGE / ARBITRE</p> <p>Prendre correctement les fonctions de juge et d'arbitres (A4-CG3) 15%</p>	LE RESPONSABLE EFFICACE - Arbitre est bien positionné, gère le protocole de l'assaut, gère les sorties et propose judicieusement des avertissements..	LE SÉRIEUX - Arbitre est bien positionné, gère le protocole de l'assaut, gère les sorties. · L'élève juge compte les points de son tireur sans faire de faute.	L'AMUSE PAS SÉRIEUX - Arbitre l'engagement et les sorties en étant statique. · L'élève juge approximativement les points	L'ABSENT SPECTATEUR - N'arbitre et ne juge pas ou n'est que spectateur.
<p style="text-align: center;">TECHNIQUE PIED & POINGS</p> <p>Maitriser les techniques de touches en pied et en poing (A1-CG1) 30%</p>	LE CONTRÔLEUR DE TOUCHES - La garde est présente et efficace (début d'esquive, blocage, parade). Les touches sont contrôlées, enchaînées avec pertinence.	L'ÉQUILIBRE - La garde est présente, mais souvent figée. Les touches sont mal contrôlées. Les touches sont armées, réarmées. · Début d'enchaînement de touches	LE DÉSÉQUILIBRÉ - La garde est fluctuante, souvent basse. Les touches sont mal maîtrisées et entraînent un déséquilibre. Peu de contrôle des touches. · Pas d'armé, réarmé et pas	LE MALADROIT HORS CONTRÔLE -Garde mal placée. · Les touches en poings et en pieds ne sont pas du tout maîtrisées
<p style="text-align: center;">LIEN ARME - DISTANCE</p> <p>Enchaîner sans se faire toucher en utilisant la bonne « arme » selon la distance et le placement de l'adversaire (A1-CG5) 30%</p>	L'OBSERVATEUR TACTICIEN - Touches prennent en compte les déplacements et la distance du tireur adverse avec un début de tactique (cadrer pour toucher).	L'OBSERVATEUR STÉRÉOTYPES - La tentative de touche prend en compte la distance ou le déplacement du tireur adverse.	L'EGOCENTRE STÉRÉOTYPE - La tentative de touche n'est pas souvent en lien avec la distance ou le déplacement du tireur adverse.	L'AVEUGLE FRAPPEUR DE GANT - Touche inappropriée, toujours dans les gants ou frappe au hasard.