Évaluation Boxe française - Niveau 4

Boxe française • Terminale

Grille d'évaluation des compétences en boxe française niveau 4 (terminale)

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Efficacité des touches et des esquives (bras et jambes)	Produit des touches et des esquives efficaces et les identifie après le combat, si invité à réfléchir 1 point	Enchaîne avec régularité touches et esquives variées, analyse ses réussites avec l'aide d'un partenaire 2 points	Touche et esquive avec constance et autonomie pendant le combat, persévère et ajuste l'intensité selon la situation 3 points	Maîtrise experte des combinaisons touches-esquives, anticipe l'adversaire et optimise chaque échange, référence pour le groupe 5 points
Lecture et analyse du jeu adverse en combat	Repère les intentions adverses les plus visibles après le combat, si questionné 1 point	Analyse les schémas adverses en profondeur et les explique avec régularité, en s'appuyant sur un pair 2 points	Lit et décrypte seul le jeu adverse pendant le combat, identifie les espaces à exploiter et adapte sa garde en temps réel 3 points	Anticipe et déjoue systématiquement les intentions adverses, exploite tous les espaces disponibles, partage son expertise avec le groupe 5 points
Adaptation tactique en cours de combat (distance, rythme, esquive)	Adapte sa tactique entre deux combats si guidé par le professeur 1 point	Modifie distance, rythme et schéma d'esquive entre les rounds avec l'aide d'un partenaire, de façon régulière 2 points	Ajuste seul et en temps réel sa distance, son rythme d'attaque et ses esquives, persévère face aux difficultés tactiques 3 points	Transforme et optimise sa tactique en anticipant chaque réaction adverse, exploite les espaces et fait progresser ses partenaires 5 points
Arbitrage et sécurité dans le combat	Arbitre avec le soutien du professeur et formule un retour simple au combattant si invité 1 point	Arbitre avec régularité en appliquant toutes les règles, assure la sécurité et fournit un retour structuré et argumenté 2 points	Arbitre en totale autonomie, anticipe les situations à risque, guide le combattant avec précision vers l'amélioration 3 points	Expert en arbitrage et sécurité, forme et évalue ses pairs, garantit la qualité et la sécurité de l'ensemble des combats 5 points

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser