

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
Niveau 4 : Pour gagner l'assaut, acquérir les éléments de base d'un système d'attaque et de défense afin de mettre en œuvre un projet.		• surface de 4 ou 5 mètres sur 4 ou 5 mètres • assaut non mixte • rapport de force équilibré • assaut : contrôle de la puissance des touches, conformément aux règlements UNSS • arbitrage des assauts par les élèves • 3 assauts libres de 2 reprises d'une durée de 1mn 30 avec 1 mn de récupération entre chaque reprise et 10 mn de récupération entre chaque assaut	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9 Pts	COMPETENCE DE NIVEAU 4 ACQUISE de 10 à 20 Pts
8 Points	Système d'attaque et de défense: - qualité des déplacements - trajectoires des touches - qualité et variété des enchaînements - distance de garde	• pertinence de la touche / distance de garde : - touche intentionnelle trop puissante - succession de touches simples des 2 tireurs • protection par parade bloquée, et par opposition sans riposte	• pertinence de la touche / distance de garde : - trajectoires et touches précises - distance de garde adaptée à l'adversaire • enchaînement : poing / poing ; pied / pied ; pied / poing ; poing / pied • pare et riposte en une touche • Recherche à mettre la garde de son adversaire en défaut par feinte d'attaque
4 Points	Gestion de l'effort Efficacité Rapport d'opposition	• touche autant que l'adversaire • localisation basse et médiane des touches	• touche plus que l'adversaire • localisation basse, médiane et haute des touches
3 Points	Gain de l'assaut	1 victoire	3 victoires
5 Points	Arbitrage, éthique et rituel	• Contrôle la puissance des touches • intervient sur le déroulement de l'assaut	• utilise la terminologie • arrête l'assaut pour raisons de sécurité