

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Chaque élève réalise trois assauts libres face à trois adversaires différents. Ils se déroulent dans un espace délimité de 10 à 20 m². Un classement final est établi par groupe. Un assaut est composé de deux reprises d'1'30, avec une minute de repos entre les deux. Ce temps doit permettre une analyse déterminant une adaptation ou non de son projet d'action. Une fiche d'observation dûment remplie doit permettre au coach d'effectuer une analyse pertinente et ainsi amener des conseils efficaces. Les élèves d'un même groupe sont de niveau homogène.

Le contrôle des touches, des trajectoires et les échanges à distance sont les règles essentielles de la pratique en assaut.

Les cibles autorisées sont limitées à la tête (port du casque obligatoire), aux épaules, aux hanches et aux cuisses.

L'arbitrage est assuré par les élèves (co-arbitrage).

L'AFL1 : est évalué le jour de l'épreuve. Les AFL 2 et 3 sont évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve. La répartition des points des AFL 2 et 3 est au choix des élèves (minimum de 2 points). Elle est annoncée avant le début de l'épreuve, et ne peut plus être modifiée après son début. Trois choix sont possibles: 4-4 / 6-2 / 2-6.

AFL 1 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

Eléments à évaluer (12pts)	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en recherchant à toucher l'adversaire sans être touché</p> <p>Efficacité de l'organisation individuelle dans le système d'interaction attaque-défense :</p> <p>Interaction - distance - mobilité (8pts)</p>	<p>Construction d'actions isolées</p> <p>Distance de touche peu trouvée</p> <p>Déplacements aléatoires sans réelles stratégies</p> <p style="text-align: center;">← 0 à 2pts →</p>	<p>Construction d'actions plus ou moins isolées avec peu de prise en compte de l'adversaire</p> <p>Distance de touche perdue à la suite d'actions défensives (parades et esquives) parfois désorganisées</p> <p>Déplacements par impulsion-répulsion sans effet sur les déplacements de l'adversaire.</p> <p style="text-align: center;">← 2 à 4 pts →</p>	<p>Construction par les tireurs d'un échange de tentatives, pour toucher le dernier : attaque-contre-attaque,</p> <p>Les actions défensives succèdent au temps d'attaque adverse : la contre-attaque conduit à la touche</p> <p>Déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche.</p> <p style="text-align: center;">← 4 à 6 pts →</p>	<p>Construction par les tireurs d'un échange de tentatives structuré en plusieurs temps pour toucher le dernier : attaque/contre-attaque alternées</p> <p>Les actions défensives s'intègrent dans le temps d'attaque adverse.</p> <p>Déplacements intentionnels pour se placer à distance de touche et se replacer hors d'atteinte en cours d'échange.</p> <p style="text-align: center;">← 6 à 8 pts →</p>
<p>Gain des matchs pour ajuster les points dans le degré dans lequel se situe l'élève</p>	<p>Assauts perdus> Assauts gagnés = assauts perdus</p>	<p>Assauts perdus> Assauts gagnés = assauts perdus</p>	<p>Assauts perdus> Assauts gagnés = assauts perdus</p>	<p>Assauts perdus> Assauts gagnés = assauts perdus</p>
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (4pts)</p>	<p>Aucune adaptation. Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. Peu de projection sur l'opposition suivante. Répétition des erreurs.</p> <p style="text-align: center;">← 0 à 1pt →</p>	<p>Adaptation partielle au cours de l'assaut. Projection sur la période d'opposition à venir.</p> <p style="text-align: center;">← 1 à 2 pts →</p>	<p>Adaptations régulières au cours de l'assaut. Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir.</p> <p style="text-align: center;">← 2 à 3 pts →</p>	<p>Adaptations permanentes au cours de l'assaut. Plusieurs stratégies réfléchies et anticipées.</p> <p style="text-align: center;">← 3 à 4 pts →</p>

AFL2 et AFL 3 à évaluer au fil de la séquence, éventuellement le jour de l'épreuve, selon le choix de la répartition des points par l'élève (8pts, minimum 2pts)

AFL2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Entraînement inadapté</p> <p>Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</p>	<p>Entraînement partiellement adapté</p> <p>Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</p> <p>L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.</p>	<p>Entraînement adapté</p> <p>Engagement régulier dans les différents exercices.</p> <p>L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même et choisit des exercices adaptés pour les travailler.</p>	<p>Entraînement optimisé</p> <p>Engagement régulier dans les différents exercices.</p> <p>L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même et choisit, ordonne des exercices adaptés pour les travailler (coups techniques à vide, en touche)</p>

AFL3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (arbitre, coach, observateur) sur l'ensemble de la séquence d'apprentissage.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.	L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif.	L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.	L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif.
Arbitre : arbitrage difficile par manque de connaissance des règles de l'activité	Arbitre : arbitrage parfois incohérent. Prends des décisions litigieuses dû à un mauvais placement, ne suit pas l'action.	Arbitre : arbitrage efficace, connaît l'activité et se place de manière approprié.	Arbitre : arbitrage pertinent et efficace Placement et déplacement appropriés. Prend des décisions fermes et encourage le jeu.
Coach : Peu attentif aux performances de son partenaire	Coach : Attentif aux performances de son partenaire, l'encourage.	Coach : Attentif aux performances de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents.	Coach : Attentif aux performances de son partenaire. Encourage, conseille et oriente sa pratique pour un gain d'efficacité (analyse points forts /points faibles adversaire).
Observateur : élève inattentif dans la prise du score	Observateur : Elève attentif mais pas sûr du score, demande confirmation de l'arbitre	Observateur : Elève attentif et efficace. Retranscrit correctement le score et les statistiques demandées.	Observateur : Elève attentif, efficace et qui annonce correctement le score. Assiste l'arbitre en cas de litige.

