

GANT JAUNE

«Je perturbe pour toucher»

1^{er} DEGRE

FEINTER POUR	TOUCHER	INCERTITUDE CREE
Je sais faire :		
• Feinte d'attitude	Ligne basse	Seg./Cib./Traj.
• Feinte de cible	Ligne basse	Seg./Cib./Traj.
• Feinte de trajectoire	Ligne basse	Seg./Cib./Traj.
• Feinte d'arme	Ligne basse	Seg./Cib./Traj.
• Feinte de technique	Ligne basse	Seg./Cib./Traj.

2^{ème} DEGRE

Je sais faire :		
• Feinte d'attitude	Ligne basse / médiane	Seg./Cib./Traj.
• Feinte de cible	Ligne basse / médiane	Seg./Cib./Traj.
• Feinte de trajectoire	Ligne basse / médiane	Seg./Cib./Traj.
• Feinte d'arme	Ligne basse / médiane	Seg./Cib./Traj.
• Feinte de technique	Ligne basse / médiane	Seg./Cib./Traj.

3^{ème} DEGRE

Je sais faire :		
Combinaison de toutes feintes		
<ul style="list-style-type: none"> • Feinte d'attitude • Feinte de cible • Feinte de trajectoire • Feinte d'arme • Feinte de technique 	Ligne basse / médiane / Haute	Seg./Cib./Traj.

Assaut à thème

Je sais :

- utiliser la feinte pour perturber l'organisation défensive de mon adversaire et le toucher.

- utiliser les changements de rythme pour perturber la prise d'information visuelle de mon adversaire et le toucher.

Assaut libre

Je suis capable :

- d'utiliser les feintes dans le but de déclencher un acte réflexe de mon adversaire afin de m'ouvrir des opportunités d'attaque et de toucher.

- de tirer en opposition durant 4 X 1'30" ou 4 X 2'.

Evaluation du **Gant Jaune**

Nom du candidat : Date de l'évaluation :

N° de licence : Grade ou degré présenté :

Grade ou degré actuel : Date d'obtention :

Catalogue des techniques	Feinte	Feinte et touche				
		Précision	Variété	Style		
1^{er} DEGRE	• Feinte d'attitude pour toucher en ligne basse	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Feinte de cible pour toucher en ligne basse	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Feinte de trajectoire pour toucher en ligne basse	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Feinte d'arme pour toucher en ligne basse	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Feinte de technique pour toucher en ligne basse	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
2^{ème} DEGRE	• Feinte d'attitude pour toucher en ligne basse ou médiane	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	NE : < 6
	• Feinte de cible pour toucher en ligne basse ou médiane	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Feinte de trajectoire pour toucher en ligne basse ou médiane	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Feinte d'arme pour toucher en ligne basse ou médiane	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Feinte de technique pour toucher en ligne basse ou médiane	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
3^{ème} DEGRE	• Combinaison de feintes pour toucher en ligne basse	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Combinaison de feintes pour toucher en ligne médiane	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Combinaison de feintes pour toucher en ligne haute	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
	• Combinaison de feintes pour toucher	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	
Totaux Techniques/12	
Assaut à thèmes		1^{ère} reprise (1'30) Thème : utiliser les feintes pour toucher en poing	2^{ème} reprise (1'30) Thème : utiliser les feintes pour toucher en pied	3^{ème} reprise (1'30) Thème : utiliser les feintes pour toucher		
	Critères d'évaluation					
	• Validité/2/2/2		NE : < 8
	• Variété/2/2/2		
	• Style/2/2/2		
Totaux Assaut à Thème/6/6/6/18		
Assaut libre		1^{ère} reprise (1'30)	2^{ème} reprise (1'30)	3^{ème} reprise (1'30)	4^{ème} reprise (1'30)	
	Critères d'évaluation					
	• Anticipation/1/1/1/1	NE : < 8
	• Feinte/2/2/2/2	
	• Opportunité/1/1/1/1	
• Style/1/1/1/1		
Totaux Assaut Libre/5/5/5/5/20	
TOTAL GENERAL	Le candidat doit obtenir un minimum de 30 points			/50	

Décision : Gant Jaune 1° - Gant Jaune 2° - Gant Jaune 3° = **GANT JAUNE** (rayer les mentions inutiles)

Nom des membres du jury : Emargement