

CONDUIRE & MAÎTRISER UN AFFRONTLEMENT INDIVIDUEL			PRINCIPES DE CONDUITE EN COMBAT		
PRINCIPES D'ATTITUDE & GESTION		PRINCIPES DE DÉFENSE		PRINCIPES D'ATTAQUE	
<b>SÉCURITÉ ET DISPONIBILITÉ</b> (SE PRÉMUNIR ET ÊTRE DISPONIBLE)  -AVOIR UNE GARDE PERMETTANT LA MOBILITÉ ET L'UTILISATION DE TOUTES FORMES DE CORPS (ARMES)  -UTILISER LES TECHNIQUES PERMETTANT DE SE REGROUPER FACILEMENT (C.A.D. UN RETOUR RAPIDE EN PROTECTION)  -NE PAS SE LAISSER DECONCENTRER (DISTRAIRE) ET MONTRER SES SENTIMENTS -NE JAMAIS : TOURNER LE DOS A L'OPPOSANT, SE SURESTIMER ET SOUS-ESTIMER L'ADVERSAIRE, MONTRER SES POINTS FAIBLES, LAISSER UNE OPPORTUNITÉ A L'ADVERSAIRE		<b>SÉCURITÉ ET DISPONIBILITÉ</b> (SE PRÉMUNIR ET ÊTRE DISPONIBLE)  -SE PROTÉGER ET ÊTRE PRÊT PHYSIQUEMENT AU COMBAT  -S'ÉCARTER DE L'AXE DIRECT D'ATTAQUE & SORTIR DU SECTEUR D'ACTION ADVERSE (RAYON D'ACTION)  -SE GARANTIR CONTRE LES ACTIONS PRÉVISIBLES		<b>SÉCURITÉ ET DISPONIBILITÉ</b> (SE PRÉMUNIR ET ÊTRE DISPONIBLE)  -UNE ACTION ATTAQUE (FORME DE CORPS, ARME) DOIT POUVOIR ÉGALEMENT DÉFENDRE  -NE PAS ATTAQUER QUAND ON EST SÛR QUE L'ADVERSAIRE VA DÉFENDRE	
<b>MANŒUVRER</b> (MANIPULER, DÉCOURAGER, EXPLOITER, ÉPUISER)  -MANIPULER L'ADVERSAIRE ET L'AMENER VERS MES PROPRES POINTS FORTS  -DÉCOURAGER L'OPPOSANT LE PLUS VITE POSSIBLE DANS SON INTENTION D'ATTAQUE (HARCELEMENT PHYSIQUE ET PSYCHOLOGIQUE)  -METTRE L'OPPOSANT SUR LES TALONS ET UTILISER IMMÉDIATEMENT L'OPPORTUNITÉ  -TENTER D'ÉPUISER L'ADVERSAIRE OU LE LAISSER S'ÉPUISER LUI-MÊME		<b>MANŒUVRER</b> (NEUTRALISER : PERTURBER, GÊNER, CONTROLER, MANIPULER)  -UTILISER LE GESTE DEFENSIF LE PLUS PUISSANT OU LE PLUS PERTURBANT POUR L'ADVERSAIRE  -ANTICIPER ET EMPÊCHER LE DÉVELOPPEMENT DES ACTIONS ADVERSES  -CONTRÔLER L'ADVERSAIRE DE LOIN ET DE PRÈS  -INVITER : TÉLÉCOMMANDER DES OFFENSIVES ADVERSES AFIN DE LES EXPLOITER		<b>MANŒUVRER</b> (PRENDRE DE VITESSE, SURPRENDRE, DÉSINFORMER, FRAGILISER, MANIPULER)  -NE PAS UTILISER EN PERMANENCE LES MEMES ATTAQUES  -CHERCHER À SURPRENDRE L'ADVERSAIRE. DÉTOURNER L'ATTENTION ADVERSE. CHERCHER À PRENDRE DE VITESSE L'OPPOSANT. ATTAQUER AVEC VITESSE ET STRATÉGIE SANS FAIRE APPEL  -CHERCHER À CRÉER DE L'INCERTITUDE (VARIER & INNOVER : RÉALISER DES ATTAQUES INHABITUELLES OU DE SA PROPRE COMPOSITION)  -UTILISER L'ATTAQUE LA PLUS PUISSANTE SUR LA PLUS FAIBLE DÉFENSE ADVERSE. UTILISER LE GESTE D'ATTAQUE LE PLUS RAPIDE SUR ATTAQUE LONGUE, ET LE GESTE LE PLUS PUISSANT A COURTE DISTANCE  -ACTIVITÉS DE PERCUSSION : FRAGILISER LA PÉRIPHÉRIE AVANT D'ATTAQUER AU CENTRE	
<b>S'ADAPTER</b> (OBSERVER & EXPLOITER)  -PRENDRE DES INFORMATION SUR L'OPPOSANT (OPPORTUNITÉS : RELEVER SES POINTS FORTS & FAIBLESSES)  -ADAPTER SES PROPRES RESSOURCES À L'ACTIVITÉ ADVERSE ET UTILISER L'ACTIVITÉ ADVERSE À SON AVANTAGE (OPPORTUNITÉS : SES ACTIONS, SON STYLE ET SES CARACTÉRISTIQUES)  -CONTINUER L'OFFENSIVE SANS TARDER QUAND L'ADVERSAIRE EST EN DÉSÉQUILIBRE OU EN DIFFICULTÉ		<b>S'ADAPTER</b> (OBSERVER & EXPLOITER)  -UTILISER L'OFFENSIVE ADVERSE À SON AVANTAGE		<b>S'ADAPTER</b> (OBSERVER & EXPLOITER)  -NE JAMAIS LAISSER PASSER L'OCCASION D'UNE OPPORTUNITÉ	
<b>S'ÉCONOMISER &amp; GÉRER SES EFFORTS</b>  ÉCONOMISER SES EFFORTS LORSQU'ILS NE SONT PAS NÉCESSAIRES ET LES RÉPARTIR POUR ÉVITER D'ÊTRE ÉPUISÉ AVANT LA FIN					