

CHAMPIONNATS - STYLES DE RENCONTRE EN SPORTS PIEDS-POINGS

BOXES PIEDS-POINGS : Full-contact, Low-kick, Japan-kick (K1 style) & Muay-thaï & SPORTS PIEDS-POINGS-SOL : Shoot-boxing & Shooto/MMA

<p>DISCIPLINES DE CHAMPIONNAT</p>	<p>FORMES CONTRÔLÉES</p> <p>En tout état de cause, le 1^{er} critère de détermination de la victoire du round est l'atteinte des cibles autorisées non défendues par l'opposant (les TOUCHES). Si égalité au 1^{er} critère, la QUALITÉ et DIVERSITÉ de la GESTUELLE & TACTIQUE utilisées (TECHNIQUE D'ATTAQUE & DE DEFENSE) vient en 2^{ème} ordre. La COMBATIVITÉ est le 3^{ème} critère de détermination si égalité aux deux premiers.</p>		<p>FORME AVEC TECHNIQUES APPUYÉES</p> <p>Le 1^{er} critère de notation privilégie l'EFFICACITÉ (c.à.d. l'atteinte des cibles avec puissance ainsi que les déséquilibres pour certaines disciplines). Si égalité au 1^{er} critère, la QUALITÉ et DIVERSITÉ de la GESTUELLE & TACTIQUE utilisées (TECHNIQUE D'ATTAQUE & DE DEFENSE) vient en 2^{ème} ordre. La COMBATIVITÉ est le 3^{ème} critère de détermination si égalité aux deux premiers.</p>				
<p>FORMES DE RENCONTRE</p>	<p>LIGHT-CONTACT (Light-contact français)</p>	<p>MÉDIUM-CONTACT (Light-contact international)</p>	<p>PRÉ-COMBAT CADET 2^{ème} année 15 ANS JUNIOR-1 16-17 ANS</p>	<p>PRÉ-COMBAT & COMBAT JUNIOR-2 18-20 ANS</p>	<p>PRÉ-COMBAT & COMBAT SENIOR 19-44 ANS</p>		
<p>DÉFINITION ET IMPACT DES COUPS</p>	<p>Forme de rencontre où la puissance des techniques est prohibée. Les coups sont dits rebondissants mais freinés sur la cible.</p>	<p>Forme de rencontre où les techniques de frappes et balayages sont modérément appuyées. Elles sont dites « lâchées » (c.à.d. sans puissance excessive). Le coup est rebondissant sur la cible mais sans ébranler l'adversaire. Pour les plus jeunes (minime 12-13 ans à junior-1 16-17 ans) l'impact doit être modéré à la face.</p>	<p>Forme de rencontre où les techniques sont délivrées avec énergie mais dont la puissance de frappe est modérée à la face pour les mineurs. Il n'y a pas de compté de l'arbitre : Une période de récupération de 10 s. est accordée en cas de 1^{ère} défaillance (non comptabilisée si effraction de l'adversaire). A la seconde défaillance le combattant est déclaré perdant.</p>	<p>Rencontre où les techniques sont délivrées avec puissance. En pré-combat : La recherche volontaire de hors de combat est prohibée. Niveau technique requis : ceinture verte.</p>			
<p>TECHNIQUES DE DÉSÉQUILIBRE POUR CERTAINES DISCIPLINES</p>	<p>Les déséquilibres (balayages et projections) sont portés sans puissance. Pour les activités avec projections, il est interdit de chuter sur l'adversaire.</p>	<p>Les déséquilibres (balayages et projections) sont portés sans puissance excessive. Pour les activités avec projections, il est interdit de chuter sur l'adversaire.</p>	<p>Les déséquilibres (balayages et les projections) sont également portés avec une puissance maîtrisée. La chute sur l'adversaire est interdite.</p>	<p>Les déséquilibres sont portés avec puissance (ainsi que les projections pour les disciplines concernées et sans chute sur l'adversaire).</p>			
<p>INDICATEUR DE CONTRÔLE DES TECHNIQUES DE FRAPPE POUR L'ARBITRAGE</p>	<p>L'impact est très léger sur la cible visée. La technique ne provoque aucun traumatisme corporel.</p>	<p>L'impact est modéré sur la cible visée avec un bruit marqué mais non excessif.</p>	<p>Indicateur pour l'arbitrage : le coup « claqué », c'est-à-dire rebondissant avec vigueur sur la cible. Un choc ne doit provoquer d'ébranlement de l'adversaire.</p>	<p>Un choc peut ébranler l'adversaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En pré-combat de boxes pieds-poings, il n'y a pas de « compté » de l'arbitre et en cas de 1^{ère} défaillance, à contrario, un repos de récupération de dix secondes est accordé. A la seconde défaillance (sans effraction de l'adversaire), le combat est stoppé définitivement par l'arbitre et le combattant arrêté est déclaré perdant. - L'arbitre peut abréger d'autorité le combattant en difficulté s'il estime qu'une prise de risque peut conduire à des conséquences graves. <p>En combat mixte (Shooto), pour défaillance, l'arbitre arrête la rencontre.</p>			
<p>NIVEAU TECHNIQUE EXIGÉ N.B. : En championnat et coupe de France, il n'y a pas de niveau « novice »</p>	<p>De poussin(e) (6-7 ans) à vétéran (40-50 ans) .NV1 : ESPOIR (ceinture jaune à verte à l'équivalent : moins de 6 victoires) .NV2 : ELITE (Plus de 3 ans de pratique, ceinture bleue, marron et noire ou l'équivalent : 6 victoires et plus)</p>	<p>Ceinture orange au minimum à partir de minime (12-13 ans) à vétéran (40-50 ans) .NV1 : ESPOIR (ceinture orange et verte ou l'équivalent : moins de 6 victoires) .NV2 : ELITE (Plus de 3 ans de pratique, ceinture bleue, marron et noire ou l'équivalent : 6 victoires et plus)</p>	<p>CADET (15 ANS) JUNIOR-1 (16-17 ans) .NV1 : ESPOIR (ceinture orange et verte ou l'équivalente : moins de 6 victoires) .NV2 : ELITE (Plus de 3 ans de pratique, ceinture bleue, marron et noire ou l'équivalente : 6 victoires et plus)</p>	<p>JUNIOR-2 18-20 ans .NV1 : ESPOIR (ceinture orange et verte ou l'équivalent : moins de 6 victoires) .NV2 : ELITE (Plus de 3 ans de pratique, ceinture bleue, marron et noire ou l'équivalente : 6 victoires et plus)</p>	<p>SENIOR 21-39 ans (Pas de vétéran de 40-44 ans en classe D et C) (Dérogation fédérale pour vétéran 40-44 ans en classe B et A et n'ayant pas interrompu sa carrière de plus de deux saisons) Ceinture verte au minimum .NV.1 : HONNEUR (CLASSE C) Moins de 6 victoires 21-39 ans Interdit à un vétéran N.B. : Possibilité à un junior-2 (18-20 ans) d'intégrer cette classe</p>	<p>.NV.2 : ELITE B (CLASSE B) 6 à 11 victoires 19-44 ans</p>	<p>.NV.3 : ÉLITE A (CLASSE A) 12 victoires et plus 19-44 ans</p>