

STYLES DE RENCONTRE

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

<p>FORMES DE RENCONTRE</p> <p>NOTATION DES JUGES</p>	<p>FORMES AVEC DES TECHNIQUES CONTRÔLÉES</p> <p>En tout état de cause, le 1er critère de détermination de la victoire du round est L'EFFICACITÉ, c'est-à-dire l'atteinte des cibles autorisées et non défendues par l'opposant (dénommé « TOUCHE ») ; ainsi que les déséquilibres (balayages, et pour certains sports, les projection et actions au sol). Si égalité au 1er critère, le 2ème critère d'évaluation est la TECHNIQUE D'ATTAQUE & DE DÉFENSE [qualité et diversité de la gestuelle offensive et défensive + les moyens tactiques]. Si égalité aux deux premiers critères, la COMBATIVITÉ est le 3ème critère de détermination de la victoire.</p> <p>À la fin du round, la notation prend compte de l'écart entre les deux opposant(e)s, selon le principe suivant : « 10 à 10 » si égalité complète, et « 10 à 9 » si le round est gagné (c'est-à-dire, s'il y a un écart significatif entre les deux opposants).</p>		<p>FORMES AVEC DES TECHNIQUES APPUYÉES</p> <p>Si un abandon ou un arrêt de l'arbitre n'intervient au terme du round, le 1^{er} critère de détermination de la victoire du round est L'EFFICACITÉ, c'est-à-dire l'atteinte des cibles autorisées et non défendues par l'opposant ; ainsi que les déséquilibres (balayages, et pour certains sports, les projection et actions au sol). Sont pris en compte, uniquement les techniques de percussion avec suffisamment de puissance sur la cible corporelle et ayant une incidence sur l'intégrité adverse.</p> <p>Si égalité au 1^{er} critère, le 2^{ème} critère d'évaluation est la TECHNIQUE D'ATTAQUE & DE DÉFENSE [qualité et diversité de la gestuelle offensive et défensive + les moyens tactiques]. Si égalité aux deux premiers critères, la COMBATIVITÉ est le 3^{ème} critère de détermination de la victoire.</p> <p>À la fin du round, la notation prend compte de l'écart entre les deux opposant(e)s, selon le principe suivant : « 10 à 10 » si égalité complète, et « 10 à 9 » si le round est gagné (c'est-à-dire, s'il y a un écart significatif entre les deux opposants).</p>						
<p>APPELLATION DES STYLES DE RENCONTRE</p>	<p>LIGHT-CONTACT (Light-contact français)</p>	<p>MÉDIUM-CONTACT (Light-contact international)</p>	<p>PRÉCOMBAT CADET 2^{ème} année [15 ANS] JUNIOR-1 [16-17 ANS]</p>	<p>PRÉCOMBAT JUNIOR-2 [18-20 ANS] SENIOR [18-34 ANS]</p>					
<p>DÉFINITION ET IMPACT DES COUPS SUR LES CIBLES</p>	<p>Forme de rencontre où la puissance des techniques est prohibée.</p> <p>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. Les techniques sont dites « lâchées » (c.à.d. sans puissance excessive.). Le coup est rebondissant sur la cible mais sans ébranler l'adversaire.</p> <p>Pour les plus jeunes (minime 12-13 ans à junior-1 16-17 ans) l'impact doit être modéré à la face y compris pour un vétéran (35-50 ans).</p>	<p>PRÉ-COMBAT : Niveau technique requis, ceinture verte. La recherche volontaire de hors de combat est prohibée.</p> <p>Forme de rencontre dans laquelle 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 secondes est accordée en cas de 1^{ère} défaillance (et non comptabilisée si une faute de l'adversaire). A la seconde défaillance le combattant est déclaré perdant.</p>						
<p>TECHNIQUES DE DÉSÉQUILIBRE POUR CERTAINES DISCIPLINES</p>	<p>Les déséquilibres (balayages et projections) sont portés sans puissance.</p> <p>Pour les sports avec projections, il est interdit de chuter sur l'adversaire.</p>	<p>Les déséquilibres (balayages et projections) sont portés sans puissance excessive.</p> <p>Pour les sports 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.</p> <p>Pour les sports avec projections, il est interdit de chuter sur l'adversaire.</p>	<p>Les déséquilibres sont portés avec puissance (ainsi que les projections pour les sports concernés et sans chute sur l'adversaire ; les actions au sol sont portées avec puissance).</p>					
<p>INDICATEUR DE CONTRÔLE DES TECHNIQUES POUR L'ARBITRAGE</p>	<p>L'impact est très léger sur la cible visée.</p> <p>La technique ne provoque aucun traumatisme corporel.</p> <p>Pour les sports avec des actions au sol, la puissance des techniques de soumission doit être modérée.</p>	<p>L'impact est modéré sur la cible visée avec un bruit marqué mais non excessif.</p> <p>La technique ne provoque aucun traumatisme corporel.</p> <p>Pour les sports avec des actions au sol, la puissance des techniques de soumission doit être modérée.</p>	<p>Indicateur pour l'arbitrage : le coup « claque », c'est-à-dire rebondissant avec vigueur sur la cible.</p> <p>Un choc ne doit pas provoquer un hors combat de l'adversaire.</p>	<p>- Rappel : en précombat pour les boxes pieds-poings [Cadet (15 ans) et junior-1 (16-17 ans)], 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. À la seconde défaillance (sans effraction de l'adversaire), le combat est stoppé définitivement par l'arbitre et le combattant arrêté est déclaré perdant.</p> <p>En combat de plein contact [Junior-2 (18 -20 ans) et senior (19-44 ans)] : un choc peut ébranler l'adversaire et une technique de soumission peut entraîner un abandon.</p> <p>- L'arbitre peut abrégé d'autorité si le combattant(e) est en difficulté, et si ce premier estime qu'une prise de risque supplémentaires peut conduire à des conséquences physiques & psychologiques graves.</p> <p>- En combat mixte (percussion + préhension), il n'y a pas de compté 10 pour défaillance, l'arbitre pourra arrêter d'autorité la rencontre si le combattant est défaillant.</p>					
<p>SÉRIE SPORTIVE : NIVEAU TECHNIQUE EXIGÉ</p> <p>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 (35-50 ans)</p> <p>.NV1 : ESPOIR (ceinture jaune à verte à l'équivalent : moins 6 victoires)</p> <p>.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 (35-50 ans)</p> <p>.NV1 : ESPOIR (ceinture orange et verte ou l'équivalent : moins de 6 victoires)</p> <p>.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)</p> <p>.NV1 : ESPOIR (ceinture orange et verte ou l'équivalente : moins de 6 victoires)</p> <p>.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)</p> <p>.NV1 : ESPOIR (ceinture orange et verte ou l'équivalent : moins de 6 victoires)</p> <p>.NV2 : ELITE (Plus de 3 ans de pratique, ceinture bleue, marron et noire ou l'équivalente : 6 victoires et plus)</p>	<p>SENIOR (19-34 ans) (Pas de vétéran de 35-44 ans en classe D et C) (Dégrogation fédérale pour vétéran 35-44 ans en classe B et A et n'ayant pas interrompu sa carrière de plus de deux saisons). Ceinture verte au minimum.</p> <table border="1" data-bbox="1411 1209 2199 1382"> <tr> <td data-bbox="1411 1209 1675 1382"> <p>NV1. HONNEUR (CLASSE C)</p> <p>Moins de 6 victoires 18-34 ans</p> <p>Interdit à un vétéran</p> <p>N.B. : Possibilité à un junior-2 (18-20 ans) d'intégrer cette classe</p> </td> <td data-bbox="1675 1209 1939 1382"> <p>NV2. ÉLITE B (CLASSE B)</p> <p>6 à 11 victoires 18-34 ans</p> <p>N.B. : Possibilité à un junior-2 (19 ans révolus) d'intégrer cette classe</p> </td> <td data-bbox="1939 1209 2199 1382"> <p>NV3. ÉLITE A (CLASSE A)</p> <p>12 victoires et plus 18-34 ans</p> <p>N.B. : Possibilité à un junior-2 (19 ans révolus) d'intégrer cette classe</p> </td> </tr> </table>		<p>NV1. HONNEUR (CLASSE C)</p> <p>Moins de 6 victoires 18-34 ans</p> <p>Interdit à un vétéran</p> <p>N.B. : Possibilité à un junior-2 (18-20 ans) d'intégrer cette classe</p>	<p>NV2. ÉLITE B (CLASSE B)</p> <p>6 à 11 victoires 18-34 ans</p> <p>N.B. : Possibilité à un junior-2 (19 ans révolus) d'intégrer cette classe</p>	<p>NV3. ÉLITE A (CLASSE A)</p> <p>12 victoires et plus 18-34 ans</p> <p>N.B. : Possibilité à un junior-2 (19 ans révolus) d'intégrer cette classe</p>
<p>NV1. HONNEUR (CLASSE C)</p> <p>Moins de 6 victoires 18-34 ans</p> <p>Interdit à un vétéran</p> <p>N.B. : Possibilité à un junior-2 (18-20 ans) d'intégrer cette classe</p>	<p>NV2. ÉLITE B (CLASSE B)</p> <p>6 à 11 victoires 18-34 ans</p> <p>N.B. : Possibilité à un junior-2 (19 ans révolus) d'intégrer cette classe</p>	<p>NV3. ÉLITE A (CLASSE A)</p> <p>12 victoires et plus 18-34 ans</p> <p>N.B. : Possibilité à un junior-2 (19 ans révolus) d'intégrer cette classe</p>							