LEXIQUE DE LA BOXE

PAR ALAIN DELMAS

A - B - C - D - E - F - G - H - I - J - K - L - M - N - O - P - Q - R - S - T - U - V - W - X - Y - Z

CADRAGE

Appartient aux techniques dites de manœuvre* de l'adversaire. Déplacement permettant de réduire les possibilités adverses de fuite. Elle est destinée à l'empêcher de déborder, c'est-à-dire de s'échapper sur les côtés notamment lorsqu'il est proche des cordes. Le but de l'opération de cadrage est de garder l'adversaire dans un secteur géographique favorable à une offensive* (mise à distance de cible*), de l'acculer aux cordes pour le travailler (on parle d'immobiliser* l'opposant) ou bien de le laisser s échapper pour le cueillir lors de son échappée - notion de leurre (piège*) ou plus précisément de « souricière » appelé « faux-cadrage* ». La procédure habituelle de cadrage est la suivante :

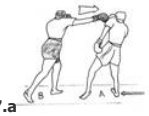
1 - « presser » l'opposant vers les cordes,

2 - puis « recentrer ses écarts » pour l'empêcher de s'échapper et le « travailler ». Ex. : attaquer des cibles (saper) ou « couper la route »,

Les moyens de pressing* sont : les pas de progression*, les pas de côté* et les coups (simulacres, menaces, intimidation, rush ou ruades…) dans l'axe direct.

Les moyens de recentrage * sont les pas de côté et les attaques effectuées latéralement (on dit « couper la route* »). Ex. : amener l'opposant dans le coin en exerçant un pressing* puis lui « couper la route » lors d'un dégagement* pour éviter qu'il s'échappe sur les côtés afin de le travailler de près.

Pour ce qui est des techniques d'*évasion** : à l'occasion d'un enfermement dans un coin ou de serrage sur les cordes, ou lors d'une fuite on parle de technique de dégagement*. Voir aussi immobilisation*, évasion* , faux-cadrage* et placement* de l'adversaire.



17.a -> **17-b**

[B] fait reculer son adversaire vers les cordes en le recadrant latéralement... afin de pouvoir l'*immobiliser** dans le coin pour le *travailler**

Pour en savoir plus : voir la fiche d'ENTRAÎNEMENT de Franck MARTINI "LE CADRAGE"

CAISSE (AVOIR LA…)

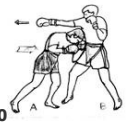
Expression du monde du sport qui signifie « avoir une bonne condition physique ».

CANARD (FAIRE LE…)

En anglais « ducking » et peut se traduire par « plonger en avant ». « Faire le canard » est une expression appartenant au verbiage du sport et consiste à effectuer des inclinaisons de buste en avant le plus souvent à but défensif pour éviter les coups de poings directs* et les *crochets**. Cette façon de faire est quelquefois combinée avec des mouvements rotatifs du buste (en anglais « bobbing ») et une *neutralisation** de l'activité adverse en collant les épaules et la tête contre le tronc adverse (ce qui évite des contre-offensives en *uppercut**). Elle appartient aussi bien à des boxeurs offensifs qui avancent (Mike Tyson) que *contre-offensifs** qui reculent (Floyd Mayweather et Paul Malignaggi). En l'occurrence, cette façon de faire en boxe est utilisée pour les raisons suivantes :

- But offensif : trouver des ouvertures* sur les cibles basses du tronc adverse.
- But défensif : 1/ ne pas être atteint par les coups à la face partant d'en haut, 2/ se coller contre l'adversaire pour neutraliser l'activité adverse, 3/ pour se reposer ou récupérer d'un coup récent.

Voir *mouvement de buste**.



90 [A] se penche en avant pour ne pas être touché par le *jab**

CAPACITÉ (… EN BOXE)

Elle est le résultat de l'apprentissage et se présente comme une quantité de *ressources** disponible pour traiter des *opérations de combat*. Plus précisément, ce qu'un individu est apte à réaliser désigné par l'expression « être capable de… ». Elle se manifeste à travers sa mise en œuvre dans des situations précises d'opposition. Elle peut également opérer dans différentes situations, c'est-à-dire réutilisable dans d'autres tâches de combat (on dit « réinvestissable »). Elle porte sur les composantes de la conduite, ainsi nous avons les capacités : *affectives* (maîtrise des émotions…), *biologiques* (aérobie, anaérobie…), *décisionnelles* (choix immédiat de réponse…), *informationnelles* (vista*, à-propos*…), *méthodologiques* (gestion de l'effort, plan tactique, stratégies adaptatives…), *physiques* (explosivité, force…), etc. En exemple, pour la *compétence** à *attaquer* nous trouvons la capacité à *gérer l'effort* ou bien dans un autre domaine, à *manœuvrer l'opposant*. Les différentes capacités participent par associations et interactions à la genèse de compétences nouvelles. Ex. : l'apprentissage du *coup d'arrêt** peut amener l'athlète à prendre conscience de la notion d'anticipation* lui permettant, plus tard, de réussir des « coups de *contre** ». Voir aussi *compétences** et *habiletés**.

17-c [A] porte un coup d'arrêt* sur l'avancée de son adversaire

CARACTÉRISTIQUES (... DU PRATIQUANT)

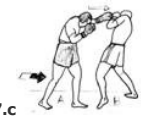
(Fr) Concept de *didactique**. Ensemble de données personnelles caractérisant un pratiquant (vécu, *pré-acquis**, *potentialités**, etc.). Connaître le pratiquant afin de mieux adapter son enseignement doit être une des préoccupations de tout entraîneur. La connaissance du pratiquant, auquel on s'adresse, doit être précise aussi bien du point de vue des données *socioculturelles** que sur l'aspect *cognitif** et sportif (*moteur**). C'est à partir du recensement et de l'analyse ces *caractéristiques* du pratiquant et de ses *motivations** que l'entraîneur formule les *besoins** et les *objectifs** à poursuivre. Tous ces éléments n'auront pas une incidence directe sur l'enseignement mais un classement par ordre de priorité vont conduire à l'établissement d'un *projet personnel** du pratiquant. Et par voie de conséquence, ils vont concourir à l'élaboration du *projet collectif** du groupe d'apprentissage auquel le pratiquant appartient.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE

Voir *profil adverse**.

CARAPATÉ

Se dit d'un boxeur très protégé. Certains combattants adoptent une *attitude** leur garantissant un hermétisme contre les coups. Ils sont difficiles à atteindre car ils obligent leurs opposants à travailler en *contre-offensive**. Voir aussi *attitude en crouch** et *couverture**.


37.c [A] en garde ramassée porte une attaque, en *direct**

CARD-FIGHT

Expression anglo-saxonne qui signifie la « carte des combats ». En boxe, c'est le programme d'une manifestation c'est-à-dire la liste des rencontres prévues.

CASSER LA DISTANCE

Action qui consiste à se rapprocher de l'adversaire dans le but de :
1. réduire la capacité d'action à grande distance de l'adversaire. Ex. : empêcher l'adversaire de s'exprimer avec des coups longs ou éviter qu'il utilise des coups d'arrêt,
2. chercher à travailler de près. Ex. : se rapprocher d'un adversaire dont la *boxe au corps-à-corps** n'est pas son fort.

8-b [A] raccourcit la distance pour neutraliser* le crochet* adverse

CATCH-WEIGHT

Expression anglo-saxonne qui signifie que deux combattants acceptent de se rencontrer alors que leurs poids respectifs n'est pas celui de leurs propres catégories de poids de championnat. C'est une pratique habituelle effectuée en France, et un écart de 5 kilogrammes entre les combattants est très souvent toléré par la fédération. Pour ce qui est de l'écart d'âge pour les mineurs, deux années est la tolérance est autorisée pour la *boxe-assaut** et le *précombat**.

CATÉGORIES DE POIDS

En anglais, « divisions ». Échelle de répartition par tranches de poids. Elles ont pour but de mettre les sportifs en sécurité en évitant de trop gros déséquilibres de rencontres dus à la différence pondérale. Ce qui donne à chaque gabarit la possibilité de remporter une victoire au regard de son poids personnel. Ce répertoire de catégories de poids chez les boxeurs professionnels (masculins) débute par la catégorie des « poids paille » (moins de 47,600 kg) pour aller vers la catégorie des « poids lourds » (plus de 90,900 kg). Le découpage des divisions est quasi mathématique. Pour les catégories les plus légères, il s'étend par tranche de 1,5 kg environ, puis de deux en deux, puis de trois en trois pour les catégories de milieu de tableau où l'on trouve le plus grand nombre de concurrents, etc. La catégorie dite « reine » est celle des « poids lourds » et celle des « poids moyens » est considérée comme très attractive. Jusqu'aux années 1960, il existe seulement huit catégories masculines professionnelles mais dans les années 1980, avec la naissance de nouvelles fédérations mondiales, une démultiplication des divisions s'opère à grande vitesse. En 2004, la répartition des divisions masculines professionnelles a été modifiée pour la WBC, WBA et IBF et portée à 17 catégories allant des poids paille aux poids lourds. Pour les féminines professionnelles, 13 divisions allant de paille (« pinweight », moins de 48 kg) jusqu'aux lourds (« heavyweight », plus de 85 kg). Pour les boxeurs amateurs, 11 divisions, de poids mouche (moins de 48 kg) à super-lourd (plus de 91 kg).

CEINTURE (HAUTEUR DE LA...)

Cette hauteur caractérise la limite anatomique qui permet de porter des attaques sur le buste. Réglementation : cette limite est déterminée par une ligne imaginaire horizontale qui passe environ par nombril et les crêtes iliaques (le haut des hanches). Les coups portés en dessous de cette limite sont appelés des « coups bas » et sont sanctionnés par l'arbitrage.

CENTRE (FAIRE LE...)

C'est utiliser le milieu du ring comme lieu de construction de son jeu. C'est garder le centre pour éviter de se trouver pressé sur les cordes (« faire le siège » au milieu du ring). Pour cela, les moyens techniques sont habituellement les *coups d'arrêt**, qui vont empêcher l'opposant de prendre la place centrale. Certains boxeurs sont spécialisés dans ce type de boxe, obligeant l'adversaire « à faire l'extérieur » (c'est-à-dire, tourner autour de l'adversaire, le dos aux cordes). On dit que se sont des *attentistes** au centre, c'est-à-dire qu'ils sont à l'affût de l'action ou de l'avancée adverse pour déclencher des coups dans l'axe direct (*coups d'arrêt**et des *coups de contre**).

CENTRE D'INTÉRÊT TECHNIQUE

Voir *secteur de maîtrise*.

CERCLE ENCHANTÉ

Vocable d'origine anglo-saxonne donné à l'aire de combat (ring de boxe) pour exprimer son aspect magique. « Toutes les fois où je suis monté sur le ring, je me suis mis à vibrer. C'était magique, même de respirer ».

CHALLENGER

En Anglais, « contender ». Concurrent désigné pour rencontrer le champion en titre. En boxe professionnelle, un classement international (En Anglais, « ranking » ou « rating ») est d'usage pour placer les combattants sur une échelle de valeur (En Anglais, « top-ten »).

CHAMPION

En anglais « champ ». En boxe, cette appellation a plusieurs sens. D'abord en premier lieu, elle désigne l'athlète tenant du titre ou plus exactement, le détenteur de la ceinture ; à l'opposé du *challenger** qui lui est un *faire-valoir*. Puis, elle désigne dans le langage sportif, les athlètes ayant fait leurs preuves qu'on nomme « valeur sures », notamment les anciens détenteurs de titres. Quant aux athlètes talentueux en pleine ascension (« étoiles » montantes) et non détenteurs de titres majeurs, cette appellation permet de rehausser leur cote en prévision de leurs futurs exploits ; même si ces derniers n'ont pas encore réalisés de très grandes performances.

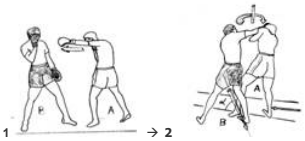
CHASSER LE COUP

Un « chassé » est un geste de défense qui consiste à dévier le coup de sa trajectoire avec le gant ou l'avant-bras. « Chasser le coup » est une ancienne expression et elle est remplacée aujourd'hui par « dévier le coup » (fig.18). Voir *déviation** et *parade**.

18-A [B] dévie le *jab** à la face

CHECK-HOOK

Voir *coup de poing crocheté en contre-attaque** lors du relâchement de l'opposant.



1 → 2

1 . [B] laisse venir son adversaire... 2. ... et après un pas de côté, le cueille en crochet long lors de son relâchement

CHEMINÉE

Chemin dessiné par la position des deux avant-bras dans la garde dite « classique ». Voir aussi : *travailler en dessous**(fig.18-B).

18-B [A] travaille dans la *cheminée** en *uppercut**

CHERCHER LE COUP DUR

Expression de compétition qui signifie qu'un compétiteur tente de réaliser un *hors combat** en plaçant des coups puissants. Démarche qui s'oppose à celle d'un *styliste** qui au contraire « cherche à marquer des points » (on dit aussi « construire le jeu* »). Certains boxeurs sont tellement obnubilés par l'objectif de mettre K.O. leur adversaire qu'ils en oublient de prendre l'avantage en enchaînant des techniques, peut être pas puissantes, mais qui s'additionnent sur les tablettes des juges.

CHÈVRE

Egalement *toquard**. Voir aussi *client**.

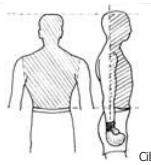
CHOIX TACTIQUE

Décision prise par l'athlète et l'entraîneur avant le combat et lors de la *minute de repos** en réponse au *recueil de données** (sur l'adversaire et sur lui-même). Il s'agit plus précisément de déterminer quelles vont être les comportements et les *stratégies** à mettre en place, la manière d'agencer les actions, de gérer les ressources physiques, etc. Ex. : La boxe de [A] est en dominante de jab* du bras avant. [B] va donc effectuer des choix tactiques pour utiliser la boxe de son adversaire (fig.19) : esquiver* et remiser*, désaxer* et contrer*, etc.

19 [B] utilise le travail de son adversaire en jab* pour le toucher au corps

CIBLES (...CORPORELLES)

Registre autorisé de « zones corporelles » à toucher (en assaut) ou à frapper (en combat au *K.O. system**) pour marquer des points (fig.20). En compétition, pour remporter la victoire, le but à atteindre dans les conditions définies par le règlement est de « toucher des cibles ». Certaines cibles sont à privilégier dans le combat au *K.O. system** : la tempe, la mâchoire, le plexus solaire, le creux épigastrique et le foie. Il faut savoir que toucher en boxe-assaut* (frapper en combat au K.O) dans les gants et bras adverses ne permet pas de marquer des points. Marquer des points c'est atteindre des cibles non-défendues. Ainsi un « bourrin » qui martèle (sape*) que les protections adverses ne peut pas par définition remporter la victoire - même s'il donne l'impression d'avoir mené le match.



20 Cibles autorisées par le règlement (voir les parties hachurées)

CLASSE SPORTIVE

Comme dans de nombreux sports de compétition les athlètes sont regroupés dans des « classes » de performance. Ainsi en France, on trouve chez les boxeurs dits professionnels quatre divisions (Néo-pro, C, B et A). Elles ont pour but d'éviter des rencontres déséquilibrées. Par exemple, qu'un néo-professionnel rencontre un « gros cube ». Outre l'existence de ces classements dit « fédéraux », on peut remarquer que certains athlètes ne « collent » pas entièrement à leur groupe d'appartenance. Ceci s'explique par le fait qu'un athlète de haut niveau* dont le potentiel physique est exceptionnel peu avoir côté maîtrise de la boxe de nombreuses carences. Ainsi, on constate sur le « terrain » que par un physique d'exception et un mental à toute épreuve, il « compense » largement ses manques technico-tactiques. Ce qui fut le cas dans la passé où le peu de temps consacré à l'entraînement et les faibles conditions matérielles ne permettaient aux compétiteurs d'atteindre le niveau de performance technique d'aujourd'hui.

CLIENT

Désigne
dans le jargon sportif un athlète performant. Appelé également *gros cube** et *pointure**.

CLINCH

Signifie combattre corps à corps. Voir *corps-à-corps**.

CLOSE-RANGE FIGHTING

Voir *récupérer après un coup**

COACH

Entraîneur.

« Je vous présente le plus féroce des entraîneurs »

BILAN GLOBAL DE MATCH

NATURE & DATE DE LA COMPÉTITION |.....

NOM / PRÉNOM / SÉRIE DE L'ATHLÈTE |.....

DATE .. / .. /20 .. **NOM DE L'OBSERVATEUR** .....

	Conduites observées lors du dernier match	A apprendre (ou à perfectionner / renforcer) en urgence
CE QUI VA BIEN MARCHE POSITIF	**MENTAL** : bien équilibré dans sa tête (aucune panique) et déterminé. Donne l'impression d'**assurance** durant le match. **SOLIDITÉ** : résistant aux chocs et donne l'impression d'indestructibilité. **CARDIO** : condition physique adaptée. Ne s'est pas « grillé » en début de match. **GESTION DE L'EFFORT** : répartition efficace des efforts dans le temps. Aucun gâchis d'énergie. **ANALYSE DE L'OPPOSANT** : bon **coup d'œil** défensif et contre-offensif. **FAÇON DE COMBATTRE** : attentiste dans l'axe direct en début de combat, en mode de bloqueur et riposteur – puis dès le second round, utilisation de pressing et d'un débit de coups important. **ATTAQUE** : le pressing a bien marché à partir du second round. Par contre, a trop subi la pression adverse au début du 1er round (ce qui fut également le cas lors du combat précédent). **DÉFENSE** : en ligne haute et moyenne, très efficace à base de blocages et de quelques pas de retrait. **CONTRE-ATTAQUE** : nombreuses ripostes du « tac au tac » qui ont souvent déstabilisées l'opposant.	**LIAISON « DÉFENSE & RIPOSTE »** : intensification des efforts en direction de ripostes spontanées. **OFFENSIF** : acquisition de stratégies permettant de trouver des ouvertures de cible lors du travail de pressing.
CE QUI N'A PAS MARCHE NEGATIF	**MENTAL** : donne l'impression de « tendresse » en montant sur le ring. **GESTION DE L'EFFORT** : une absence d'intensification des efforts physiques en fin de match. **ANALYSE DE L'OPPOSANT** : peu de stratégies issues de l'observation adverse **DÉFENSE** : aucune absorption de coups en ligne haute et moyenne par mouvements de buste. Inexistence d'esquive en ligne haute (tronc très raide). **ATTAQUE & MANŒUVRES OFFENSIVES** : très peu de construction offensive par technique de diversion (fixation de cible, feinte, sape). **MANŒUVRES CONTRE-OFFENSIVES** : néant.	**MENTAL** : doit développer l'image d'un combattant déterminé et sûr de lui, dès la pesée officielle et la montée sur le ring (afin de faire douter l'adversaire) **DÉFENSE-RIPOSTE** : - Ne plus accepter de prendre les coups dans les gants (ou dans les avant-bras) pour éviter que l'adversaire prenne confiance. Se déplacer sur les côtés au lieu d'encaisser les chocs sur place. - Urgence : automatisation des pas de côté et le suivi par des ripostes immédiates (défaut marqué lors du précédent championnat de ligue) **STRATÉGIES** : nécessité de travailler sur la construction de manœuvres offensives et contre-offensives et l'**exploitation des opportunités**.

COACHING DE COIN

Fonction essentielle destinée à encadrer le combattant au coin du ring en compétition. Réglementairement, le « coach* » est là pour veiller à la sécurité de son « poulain » notamment pour le combat au K.O. où il peut arrêter le match à tout moment en jetant l'éponge sur le ring (la serviette plus précisément). Pour cela, il connaît les capacités et donc les limites de l'athlète dont il a la charge. Il peut accessoirement donner des soins, mais habituellement pour cette fonction un *soigneur** l'assiste. Son rôle principal réside dans le « conseil technique et mental » à l'athlète. Ses actions en la matière sont les suivantes :

1 - observer et analyser les comportements durant le match (phase diagnostique),
2 - établir un bilan global de la conduite de son athlète et adversaire (phase de synthèse),

3 - donner des informations et consignes à son athlète durant le match et pendant la minute de repos à propos des actions à mettrent en place et précisément des aides aux problèmes rencontrés (phase de conseil).
Les conseils doivent être simples, peu nombreux et en rapport avec les compétences de l'athlète. Il est certain qu'on ne peut exiger d'un combattant un comportement non maîtrisé à l'entraînement au risque de le perturber. Ainsi les conseils portent sur l'utilisation des *points forts** de l'athlète, sur la capacité à régler les problèmes essentiels et sur la motivation de l'athlète (voire sur-motivation).

COACHING SPORTIF

Jusqu'aux années 1990, l'entraîneur assure l'encadrement des séances d'entraînement d'un ou plusieurs athlètes, les dirige techniquement lors des rencontres et gère leur carrière. Aidé quelquefois dans sa tâche par un préparateur physique voire un préparateur mental. Puis, une nouvelle fonction, assurée par une tierce personne, voit le jour (on dira même une nouvelle profession) : le coaching sportif*. Chargée d'individualiser la préparation, le plus souvent elle complète le travail de l'entraîneur, et se présente en premier lieu comme un « conseil à l'athlète ». Outre son rôle de « conseiller », un « coach sportif » suit l'athlète dans l'ensemble de ses activités, coordonne les différents intervenants voire encadre certaines parties de la préparation physique et mentale. Il est très souvent assisté par des spécialistes appelés *préparateurs** (préparateur physique, professeur de fitness, de stretching, de relaxation, etc.), ainsi que des thérapeutes (masseur-kinésithérapeute, ostéopathe, etc.).

COGNEUR

En boxe, se dit d'un boxeur qui frappe en grande quantité et souvent très fort. La plupart du temps, il se contente d'utiliser ce registre. Voir *bûcheron**, *frappeur** et *matraqueur**.

« Quelques grammes de finesse dans un monde de brute ». Publicité, Café « Velours noir »

COMBAT

Terme générique qualifiant plusieurs choses et notamment en boxe, l'opposition codifiée avec gants, duel exécuté en compétition selon des règles uniformisés (synonyme de match). Il qualifie également la forme de pratique (sparring*) qui consiste à s'opposer à l'entraînement suivant des conditions définies par l'entraîneur. Et surtout, il désigne toutes les formes de rencontres officielles sur un ring et plus particulièrement la formule dite au *K.O. system** (compétition institutionnalisée organisée par une fédération).

COMBAT À MAINS NUES

En Anglais, « bare-knuckle ». Expression anglo-saxonne qui désigne les formes de combat sans le port de gants de boxe modernes c'est-à-dire des mitaines rembourrées et ainsi respectant l'intégrité physique des protagonistes. Le « combat sportif », si l'on peut parler de sport* à l'époque, sans gants de boxe matelassés remonte aux Jeux olympiques grecs. A partir du 7ème siècle avant J.C. dans ces jeux antiques, on trouve deux formes de rencontres au finish* le *pugilat*, une opposition uniquement avec les poings et recouverts de bandes de cuir et le *pancrace*, un combat intégral associant toute forme de frappe et geste de lutte (saisie, projection et soumission). C'est au 18ème siècle en Angleterre que le pugilat retrouve ses lettres de noblesse en tant que rencontre sportive mais d'abord sans port de gants matelassés. A l'époque, *Jack Broughon** met en place des règles de jeu destinées à protéger les combattants : round à temps limité, compté jusqu'à dix en cas de défaillance physique et période de trente secondes de récupération en cas de blessure. Néanmoins certains combats durent jusqu'à une centaine de reprises. Au début du 19ème siècle, le plus célèbre des combattants à mains nues est le fameux *Tom Cribb**. En Angleterre, il faut attendre le début du 20ème siècle pour que cette forme de rencontre disparaisse totalement, malgré la mise place en 1867 de règles modernes avec gants de boxe, édictées par le *Marquis de Quensberry**. Au 20ème siècle certains pratiques pugilistiques de compétition se déroulent sans gants de boxe, c'est le cas notamment en Asie du Sud-est pour la *boxe birmane**.

COMBAT DE TÊTES

Se dit d'un combat effectué volontairement de près (c'est-à-dire, tête contre tête) où les deux protagonistes s'engagent avec âpreté. Dans ce type de confrontation, l'aspect physique a pris le pas sur la virtuosité gestuelle, et ainsi la qualité technique s'en ressent la plupart du temps. Dans ce type de confrontation, c'est souvent le plus « solide » qui l'emporte. Cette forme de rencontre plaît habituellement au public notamment pour la générosité déployée dans l'engagement physique.

COMBAT RAPPROCHÉ

Situation d'opposition dans laquelle les deux boxeurs sont placés à très courte distance sans contact corporel. On parle également de « mi-distance » de frappe permettant l'utilisation de coups dits rapprochés (*directs** courts, *crochets** courts et *uppercuts** courts) – fig. 21. Certains combattants sont spécialisés dans cette forme d'opposition et cela occasionne des matchs où l'opposition est habituellement très « *physique** ».

21 [A] délivre un uppercut* à corps-à-corps*

COMBAT-RÉFÉRENCE

Rencontre marquant la carrière d'un grand combattant au point où la mémoire collective la retient, comme le combat majeur de sa carrière. Il s'agit très souvent d'un match face à un adversaire de la même trempe ou un défit face à un adversaire supposé de classe supérieure. Il se dispute quelquefois, entre des combattants de valeur pugilistique exceptionnelle, au style et caractère différents voire opposés, et parfois dans un contexte social particulier et sur un lieu original. Une rencontre de ce type va engendrer un engouement hors du commun et ainsi générer de gros bénéfices. Certains grands champions dont la carrière fut très brillante n'ont pas eu l'opportunité d'un tel challenge afin d'assoir leur renommée et surtout d'inscrire une page d'histoire. Cela tient quelquefois à une gestion défectueuse de leur carrière où à une époque où le contexte sportif ou social ne s'y prêtait pas. Ainsi, un promoteur* de combats de haut-niveau (matchmaker*) a un rôle important à jouer afin de mettre en lumière des combattants exceptionnels. Dans une décennie, un événement de ce genre à porté médiatique, passionnant des foules, et proposant un défi entre des tenants de titres mondiaux professionnels de fédérations différentes, notamment invaincus et dans des catégories reines, comme les poids moyens et poids lourds est plutôt rare car difficile à « fabriquer ».

COMBAT-TEST

Cette expression revêt plusieurs notions. D'abord, il s'agit d'un « test-match » à l'occasion d'un tournoi officiel, effectué par les athlètes de haut niveau, en amont d'une grosse échéance. Le « combat-test » sera suivi d'un *bilan de match** (bilan des compétences). D'autre part, le « combat-test » est une forme d'opposition effectuée à la salle d'entraînement, avec des *sparring-partners** de niveau équivalent, destiné à évaluer le niveau de l'athlète bien avant un *match**. Il permettra dans le cadre d'une concertation entraîneur/boxeur de tirer des conclusions sur les comportements observés ; notamment à l'aide d'un support vidéo.

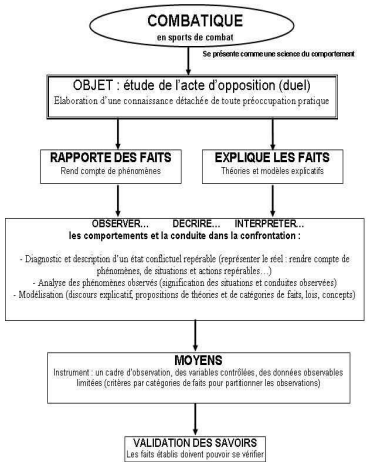
COMBATICIEN

« Chercheur spécialisé en *combatique**. Cette discipline appartient au groupe des *sciences du combat* qui ont pour but d'étudier d'une manière scientifique les pratiques d'opposition » (Alain Delmas, 1973). Tout particulièrement dans le domaine des sports de combat, le chercheur s'intéresse à l'acte d'opposition (duel sportif). Il rend compte des situations de confrontation et des conduites des pratiquants (actions interindividuelles) et étudie les faits observés pour les interpréter (signification des conduites, élaboration de modèles et théories explicatives).

COMBATIQUE

« Ce courant de recherche a pour l'objet l'étude de l'acte d'opposition » (Delmas*, 1973). La combatique constituée en discipline de recherche appartient au groupe des *sciences du combat**. Ces dernières sont nées dans les années 1970 dans l'intention de parfaire la connaissance des différentes pratiques d'opposition sur différents angles (historique, anthropologique, sociologique, psychologique, physiologique, etc.). Elles s'intéressent aux confrontations en tous genres, aussi bien aux confits armés (domaine militaire), sociaux (domaine privé ou commercial) que ludiques (sports d'opposition - individuels ou collectifs, jeux de société et jeux vidéos).
Plus particulièrement pour les sports de combat, la *combatique* rend compte des phénomènes observés dans les situations d'opposition. Elle se présente comme une science et élabore une connaissance fondamentale avec ses propres concepts et se détache de toute préoccupation pratique (technique). On assiste depuis les années 1970, avec cette nouvelle discipline, à une sorte de révolution sur la manière de comprendre l'acte d'opposition.
Pour situer la portée réelle de cette discipline, nous citerons un exemple de mémoire de recherche de 1979**. Il tente de cerner, dans le domaine des sports de combat, les actions offensives (nature et fonctionnement). L'observation de terrain, fait apparaître différentes classes d'actions que l'on qualifiera de « fonctionnelles » en rapport direct avec les variables et constances du comportement. L'auteur fait remarquer que la plupart du temps « (…) l'acte offensif s'analyse en termes de capacité à créer de l' « incertitude* » portant essentiellement sur les composantes anatomiques (« *formes de corps** », « armes* » utilisées et « cibles* » visées). Cette analyse plutôt « primaire », dit-il, de l'acte d'opposition à une incidence majeure dans l'enseignement sportif de grandes fédérations sportives de boxes pieds-poings. Hors, l'utilisation de ce modèle pour l'apprentissage engendre de nombreux comportements stéréotypés (sortes d' « habitus » comportementaux qui nuisent à une authentique gestion de la confrontation). En effet, l'observation minutieuse de l'acte d'opposition, fait apparaître l'existence d'autres types de comportements en dehors de ceux relevant d'une création d'« incertitude » d'ordre anatomique. En effet, on recense notamment des programmes liées à la « physiologie » des actions : actions indirectes, activités corollaires, etc. (…) dont les mécanismes s'appuient sur des stratégies pertinentes. Du point de vue de son application pratique, la connaissance de ces données et leur exploitation amènent à une meilleure gestion de la confrontation (adaptation à l'adversaire et construction d'un jeu rationnel).

(*) Alain Delmas, « Le verbe contre la barbarie », lexique de combatique. document de formation, Ligue Midi-Pyrénées, 1975-1980
(**) Alain Delmas, L'acte d'opposition, document de formation, Ligue Midi-Pyrénées, 1979



« Quand on veut enfoncer un clou, il ne s'agit pas tant de taper fort que de taper sur le clou. ». Proverbe français

COMBINAISON

En anglais, « combination » en raccourci, « combo ». Désigne les enchaînements de coups (d'actions) réalisés dans le but d'intégrer des automatismes à vocation stratégique (oui, la boxe n'est pas un jeu de hasard). On travaille des combinaisons d'attaque et de *contre-attaque**. Ces dernières sont étudiées à l'entraînement à l'aide de *routines** (certains disent réaliser des gammes comme on joue d'un instrument que l'on appelle quelquefois « combo »), c'est-à-dire répéter des minienchaînements prédéterminés ou des *schémas tactiques* en réponse à des sollicitations particulières. Ex.1 : enchaîner un uppercut puis un crochet en changeant la hauteur de frappe. Ex.2 : répondre par des crochets au corps après avoir esquivé des coups à la face. On constate très souvent en compétition, que certaines liaisons d'actions ne sont pas toujours adaptées à la situation en présence parce que trop instinctives (on dit « stéréotypées »). Mais, ce défaut peut être gommé en travaillant sur l'adaptation de ces combinaisons à des comportements adverses.

COMBO

Voir *combinaison*.

COMBO (FAUSSE...)

Combo est l'abréviation anglaise du mot « combination » (combinaison). Liaison d'attaque qui utilise une « contre logique » (ou fausse logique). Ex. : Après un *jab**, un adversaire peut s'attendre à l'arrivée d'un cross* et il n'en est rien. Le jab (quelquefois répété) peut être utilisé pour obliger l'adversaire à protéger les cibles* frontales et ainsi ouvrir des « portes » latérales. Dans ce cas, une fausse information va induire une fausse représentation (idée) chez l'adversaire et ainsi favoriser une tromperie*.

COME-BACK

Qualifie le retour à la compétition d'un boxeur. Habituellement en compétition, le « come-back » se manifeste par un match de reprise contre un adversaire considéré comme inférieur. Cela pour permettre au "revenant" de "retrouver ses marques".

COMPARTIMENTS DE JEU

Désigne les différentes parties du jeu observables en situation d'opposition. Ces compartiments de jeu correspondent à deux domaines principaux de maîtrise : l'*attaque** des cibles adverses (surnommée « offensive ») et la *défense** de ses propres cibles (ou « défensive »). Pour ce dernier domaine, une compétence s'imbrique, l' « attaque répondant à une attaque de l'adversaire » (ou appelée « contre-offensive »). Il s'agit d'un ensemble *habiletés** concernant la prise d'initiative dans l'action adverse :

1/ pour empêcher qu'une action se développe (*neutralisation** et *coup d'arrêt**) et,

2/ pour exploiter l'action adverse (*riposte** et *coup de contre**). Lors de l'observation de rencontres, on peut s'apercevoir que certains athlètes sont plutôt faibles dans un domaine de jeu alors qu'ils peuvent largement briller dans un autre.

79-1 → **79-2**

[B] ici est très habile en coup de contre. Il appate une attaque adverse pour l'utiliser.

COMPÉTENCES PRINCIPALES DE JEU

Une compétence est un « degré de maîtrise de *savoirs** et de *savoir-faire** » (Sarthou, 2003). Ce terme est souvent utilisé comme « synonyme d'*habileté** et généralement associé à celui de *capacité** » (Dugal, 1992). Le GAIP de Nantes (1990-91), la définie comme « une excellence virtuelle, autrement dit comme une capacité stable, intériorisée qui n'a de valeur que parce qu'elle peut se manifester dans une pratique, à un niveau de pratique donné ». Pour Meirieu (1990), c'est un « savoir identifié mettant en jeu une ou plusieurs capacités dans un champ notionnel ou disciplinaire déterminé ». Pour simplifier, il s'agit « d'une expertise, d'un savoir-faire développé par un sujet dans une situation ou une catégorie restreinte de situations (…) et mettant en jeu plusieurs capacités » (Dugal, 1992).
En sports de combat, on parle de « conduites-types, de procédures standards et de types de raisonnement développés par un sujet permettant de faire face aux différentes situations d'opposition » (Delmas, 1975). Les *compétences** concernent la possibilité acquise, par l'athlète dans les différentes phases de l'opposition, de réaliser des actions de *conduite et de construction du jeu** (d'*adaptation** à l'adversaire, de *recueil d'information*, de *prise de décision**, de *manœuvre** de l'opposant, etc.). On en dénombre un bon nombre et notamment, la compétence à *organiser son jeu* en vue de *défendre ses propres cibles*, la compétence à *construire la cible adverse (à attaquer)*, la compétence à *exploiter l'activité adverse** et la compétence à *gérer son potentiel physique et psychique*. Elles se manifestent par des comportements de maîtrise (habiletés*) : réactions appropriés à un comportement, réponse adaptée, conduite d'une stratégie, prise d'information et utilisation des données, etc. Ces compétences mettent souvent en jeu plusieurs capacités*. Par exemple pour la compétence à *défendre*, nous trouvons la capacité à *adopter une attitude de vigilance et de disponibilité immédiate*, la capacité à voir l'attaque adverse se dessiner et à esquiver les coups adverses, etc.
La compétence, c'est la preuve apportée "que l'on sait" ou "que l'on sait faire" quelque chose. Elle se traduit en sport par la réalisation d'une *performance**. Contrairement à l'*habileté** qui est spécifique à une tâche, la compétence renvoie à une expertise plus vaste. Ainsi, elle fait dire d'un boxeur : « il sait boxer ». Dans les sports d'opposition, on recense cinq types principaux de compétences (voir tableau des compétences principales de jeu ci-dessous).

	COMPÉTENCES PRINCIPALES DE JEU
ORGANISATION GÉNÉRALE, SECTEUR DÉFENSIF & CONTRE-OFFENSIF	C1 - Assurer une organisation corporelle permettant d'être constamment en sécurité et efficace (cela défensivement et offensivement) C2 et C3 – Accommoder son propre comportement à celui de l'adversaire en termes de défense permettant des contre-offensives efficaces (optimisation des comportements).
SECTEUR OFFENSIF : MANŒUVRES, EXPLOITATION ADVERSE & ANTICIPATION	C3 – Imposer un état corporel et mental à l'adversaire dans le but de prendre l'ascendant à partir de manœuvres (faire émerger des situations favorables à partir d'une production d'activité offensive, de techniques de déstabilisation et de manipulation) C3 - Utiliser les situations favorables adverses compte tenu des caractéristiques, du style et des actions adverses (utiliser les opportunités : faiblesses et autres avantages).
SECTEUR PHYSIQUE & MENTAL	C3 - Mobiliser et agencer ses propres ressources physiques et mentales compte tenu du comportement adverse (caractéristiques, style et actions adverses)

Pour en savoir plus : voir les fiches pratiques de NetBoxe "SAVOIR-COMBATTRE" et "SECTORISER LES COMPETENCES"

COMPLEXIFICATION DE LA TÂCHE D'APPRENTISSAGE

Notion de didactique. « Augmentation de la quantité d'informations visuelles à traiter dans la tâche. Cette action *didactique** consiste à proposer une tâche motrice plus "chargée" d'un point de vue du traitement de l'information (Sarthou, 2003). Ex. : En situation d'opposition, la complexification pour le défenseur intervient lorsque l'*incertitude offensive** augmente (c'est-à-dire le nombre de *formes gestuelles** utilisé et de *cibles** visées par l'attaquant).

COMPLEXITÉ DE LA TÂCHE D'APPRENTISSAGE

Notion de didactique. Elle est en rapport avec la quantité d'informations à traiter pour la réaliser. Voir aussi, incertitude*, situation de résolution de problème* et méthode des modèles de décision*.

COMPORTEMENT ADAPTATIF

Désigne les actions destinées à apporter une réponse au comportement adverse. On parle plus couramment de *résolution de problème** de combat. Mais les qualités d'adaptation, escomptées dans l'apprentissage des sports de combat, touchent aussi l'aspect défensif que l'utilisation de l'activité adverse à son propre avantage. Ex. : utiliser les coups d'arrêt de l'adversaire *attentiste** (*stoppeur** notamment) pour construire son jeu *contre-offensif**. Voir aussi *adaptation**.

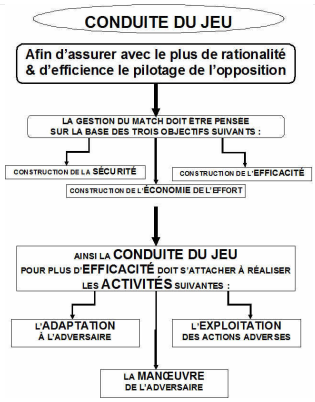
COMPTE DES HUIT SECONDES

Appelé en abrégé « compté ». Il désigne l'activité de l'arbitre destinée à vérifier à l'issue d'une période de huit secondes, la capacité à reprendre le combat d'un combattant provisoirement défaillant. Par contre, si l'arbitre va jusqu'au « compte des dix secondes » le boxeur sera arrêté définitivement (pour incapacité physique ou psychique à poursuivre le match). Voir *knock-down**, *knock-out**, *mise à terre** et *voyage au tapis**.

« Pourquoi dire oui avec la bouche alors qu'on dit non avec le cœur » Lao Tseu

CONDUITE DU JEU

Il s'agit de la manière dont on procède pour piloter les opérations de match compte tenu des choix effectués avant le *match** (plan tactique) et des situations en présence. Cette compétence correspond à l'organisation mise en place pour mener de front trois objectifs : *imposer son propre jeu à l'adversaire**, *s'adapter à l'adversaire** et *utiliser l'activité adverse**.



CONDUITE MOTRICE

La conduite motrice renvoie à l'ensemble des manifestations patentes du comportement (activité du sujet). C'est le comportement moteur porteur de signification. Elle est donc directement observable. Voir behaviorisme[1].

(1) Courant de pensée psychologie fondant sa démarche sur l'étude du comportement et des réactions observables. Il choisit pour objet le comportement (behavior) en tant qu'observable et rejette les faits subjectifs de conscience.

CONDUITE TYPIQUE

Expression utilisée dans l'enseignement de la boxe pour qualifier les comportements des pratiquants en apprentissage et en situation duelle. Certains comportements « types » peuvent être observés et expliqués. Par exemple pour des préadolescents, après une période d'apprentissage d'un trimestre à raison d'une séance par semaine que peuvent être les comportements observables en assaut libre ? Plus précisément que savent-ils faire ? Comment s'organisent-ils pour atteindre des cibles et/ou ne pas être atteint ?

CONSERVER LES ACQUIS À LA MARQUE

Aussi « conserver son bien ». Faire en sorte de « conserver les acquis à la marque » c'est mettre en place des comportements qui vont empêcher l'adversaire de réussir son projet de « remonter à la marque ». Les comportements permettant de garder une avance confortable à la marque se travaillent au même titre que ce qui vont permettre de « remonter à la marque » ou de « mettre au tapis l'adversaire dans les derniers rounds pour cause de retard à la marque ». Pourquoi prendre des risques, lors des derniers rounds, alors que le match est déjà gagné.

CONSTRUCTION DU JEU

« Construire, v.t. : Elaborer, concevoir (qqch) dans le domaine intellectuel. » (Dictionnaire *Le Petit Larousse*, 1995). Construire le jeu en *sport d'opposition** se traduit par la capacité à décider d'*actions de jeu** à partir d'un ensemble d'*éventualités** dans les *phases de jeu**. Elle concerne aussi bien le compartiment offensif* que contre-offensif*. Ce domaine touche la notion de stratégie* à prévoir et de tactique* à mettre en place. En boxe, on dit d'un combattant qu'il « construit » lorsque celui-ci utilise certains procédés plus ou moins élaborés pour atteindre des *cibles** adverses.
En matière de construction du jeu en *sport de combat**, on distingue deux types de fonctionnement opposés et complémentaires, le mode *intéro-centré* et le mode *extéro-centré*. Dans le premier mode, les actions sont construites par rapport aux ressources* de l'athlète et tiennent compte le plus souvent que de son *mode de fonctionnement** personnel (interne). À contrario, dans le second mode, en plus de l'utilisation de ses ressources intrinsèques, l'athlète s'approprie le comportement d'autrui (éléments externes) pour l'utiliser et donc gérer (construire) son jeu personnel. Ainsi, on parle dans ce second mode, de capacité d'*adaptation** à l'adversaire et d'*exploitation** du jeu adverse. Toujours dans le second mode de fonctionnement, en termes de *construction offensive*, cette manière de faire s'oppose à celle qui consiste à porter des *attaques directes**, donc trop voyantes, et qui ne pourraient peut être pas aboutir. On peut situer trois catégories de construction du jeu :

- « Enchaîner des actions », souvent un nombre important de coups afin de prendre à défaut l'adversaire (on dit « déborder »). Ce qui a pour but de mettre en difficulté l'opposant pour défendre ses cibles. Ex. : coup redoublé de la même arme*, liaison des deux segments, changement de hauteur de cible*.
- Organiser un jeu pour mettre en défaut l'opposant : jeu de *manœuvres** et *manipulations** de toutes sortes. Différents procédés sont envisageables : effet de contraste, diversion, effet de surprise, dissimulation, etc. On trouve la fixation de cible (*feinte d'arme ou de cible**, *point de pression** et *sape**), la *provocation**, le *pressing physique**, le *cadrage** et *faux-cadrage**, etc.
- Chercher à atteindre certaines cibles « en utilisant l'activité adverse » et en « exploitant les *caractéristiques** de l'opposant ». Ex. : porter les actions à des moments opportuns (*attaque dans l'attaque** ou attaque sur le retour en garde adverse) ou *casser la distance** avec un adversaire longiligne afin de neutraliser ses actions à grande distance.

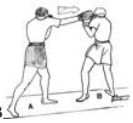
« Rien ne va de soi, rien n'est donné. Tout est construit. ». G. Bachelard, La formation de l'esprit scientifique, 1977

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

Qu'est-ce qu'on doit enseigner dans les salles de boxe ? Plus précisément, qu'est-ce que les élèves-boxeurs doivent apprendre ? Sachant que chaque individu vient pratiquer la boxe avec des désirs et des besoins qui lui sont propres.
Loin d'être simple de répondre à ces deux questions, on peut néanmoins dégager une perspective, en se libérant de contenus technico-centrés (c'est-à-dire, apprentissage du *jab** ou de la *liaison direct et crochet*) ou d'objectifs parasportifs tel que ceux de la *boxe loisir** ou de séances de mise en forme par la boxe. Dans une pratique concrète de l'activité boxe, c'est-à-dire orientée vers l'opposition avec gants, les contenus d'enseignement doivent amener l'élève-boxeur à être capable de :
1 - maîtriser les différentes situations d'opposition. Exemple 1 : « S'adapter à l'adversaire » (empêcher un adversaire de venir au corps à corps). Exemple 2 : « organiser sa contre-attaque » (avancer en esquivant et en ripostant),
2 - s'approprier les éléments du savoir pour comprendre et réussir ses actions, et ainsi transformer ses réponses motrices au fur et à mesure des apprentissages (appelés « savoirs sur l'action »). Exemple pour effectuer un *pas de retrait** rapide : « il faut comprimer et pousser sur la jambe avant »,
3 - avoir la connaissance de « soi-même faisant » (façon personnelle de conduire son action, perception de ses actions, etc.) afin de pouvoir réguler son comportement (aide vidéo),
4 - formuler les conditions de sa réussite et de ses progrès (l'élève *verbalise** : les résultats à obtenir, les actions à réaliser, les procédures permettant d'arriver aux résultats, etc.).
Bien sûr, les contenus d'enseignement peuvent être difficilement énoncés, sans référence à des élèves réels. L'individualisation des objectifs et des contenus d'enseignement est la clé la réussite de l'élève. Ainsi, les nouveaux choix d'apprentissage effectués par l'entraîneur, doivent prendre en compte les résultats obtenus dans les tâches précédentes, mais aussi les moyens et les procédures permettant d'arriver à ses résultats. Il en est de même pour un résultat de compétition, où l'entraîneur élaborera de nouveaux choix d'apprentissage à partir du *bilan de match**.

CONTINUATION DE L'ACTION

On dit aussi « enchaîner ». Désigne une action offensive prolongée, qui peut être un *doublement** de la même action ou bien une liaison avec une action de nature différente. Ex. : après un *crochet** non abouti à la face, enchaîner par un *uppercut** au corps (fig.22-A et 22-B). Voir aussi le *suivi**.

22-A →  **22-B**

[A] porte une attaque en *crochet** plongeant à la face et... ... enchaîne en *direct** du second bras

CONTINUUM D'ENSEIGNEMENT

On désigne généralement sous ce vocable un ensemble de blocs d'apprentissage (périodes ou séances) dont leurs objectifs et leurs contenus s'articulent de bloc en bloc. Ainsi, il désigne un programme d'enseignement* dont les contenus* sont pensés en terme de progression de la difficulté des tâches. Le plus souvent, il recense l'ensemble des compétences* à atteindre, ce qui permet à chacun de visualiser l'évolution des progrès à réaliser. Il peut être assimilé à un programme (d'apprentissage, d'enseignement) tel que le propose certaines institutions ou certaines fédérations. Exemple pour les sports de combat : 1ère période (apprentissage du contrôle des coups, équilibre, protection), 2ème période (appuis, mobilité, distance, opportunité), 3ème période (précision/variété, vitesse, liaison), 4ème période (rythme, incertitude créée par la défense, continuité et rupture dans l'opposition), 5ème période (cadrage*, incertitude créée pour le contre*, contre-logique*).

CONTOURNEMENT DE L'OPPOSANT

Déplacement qui consiste à passer dans le dos de l'adversaire (fig.23). Voir aussi le *débordement**.

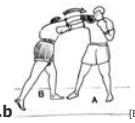
23

[B] effectue une sortie du *couloir d'attaque** et *riposte** en *cross** plongeant

CONTRE (COUP DE...)

Counter-punch en Anglais. Dans le dictionnaire *Le Petit Larousse* 2010, « indique l'opposition à quelque chose ou à quelqu'un » et dans l'*Encyclopédie Internaute* 2010, « désigne une parade* dans certain sports ». En sport de combat, il s'agit d'une action offensive* déclenchée pendant l'attaque* adverse et qui appartient à la catégorie de l'*attaque dans l'attaque**. Elle peut signifier : « contre l'attaque adverse », mais pas de manière défensive tel un blocage* comme c'est souvent le cas en sport collectif avec ballon. À contrario, cette prise d'initiative dans l'attaque adverse a pour but d'atteindre des cibles* avec vigueur et non de porter un coup d'arrêt* (ou *défense active**). Ce procédé d' « initiative sur initiative » requiert des facultés d'observation de l'adversaire, d'anticipation* et d'automatisation* de gestes ; tout cela accompagné d'une prompte réaction et vive exécution. Le contre peut intervenir : 1/ au démarrage adverse ou, 2/ pendant l'attaque et avant qu'elle aboutisse. Un exemple, le cross-counter* définit comme un coup direct en contre qui croise un coup adverse au même instant (fig.24.a et 24.b). A l'entraînement, l'apprentissage de cette habileté* s'appelle la « *leçon de contres** » où les attaques adverses sont annoncées à l'avance.

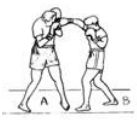
24.a [B] porte un cross* sur une attaque en jab* par l'intérieur de la garde


24.b [B] porte un cross* sur une attaque en jab* par l'extérieur du coup (ici sur un combattant en fausse-garde*)

Pour en savoir plus : voir la fiche pratique de NetBoxe "CONTRER L'ADVERSAIRE"

CONTRE-ATTAQUE

En anglais *conteratack*. Synonyme de *riposte**. Offensive déclenchée après une attaque adverse et généralement après avoir effectuée une défense. On parle aussi de « réponse » à l'attaque adverse : « Coup ou enchaînement de coups déclenchés après avoir annihilé l'attaque adverse par une technique de défense. Ex. : *blocage** (ou *déviation** ou *esquive**) suivi d'une riposte du bras avant ou du bras arrière. Ce concept est un terme générique usité dans de nombreux sports d'opposition et notamment en sport collectif. En position de défense, on prend l'initiative de contre-attaquer juste au moment même où l'adversaire a terminé son attaque (voir aussi *remise**) – fig. 25-1 et 25-2.


25-1 → **25-2**

[A] après une défense sur l'attaque adverse en crochet long... *riposte** en uppercut

Pour en savoir plus : voir la fiche pratique de NetBoxe "RIPOSTER EN BOXE"

CONTRE-COMMUNICATION (... MOTRICE)

On parle de contre-communication[1] lorsque l'information est volontairement altérée ou déformée afin de transmettre un message erroné au récepteur. En sport d'opposition, on parle de tromper l'adversaire et cette notion appartient au domaine stratégique*. Elle se retrouve notamment en *haut niveau** de pratique où quelquefois l'enjeu du match réside dans l'obligation à utiliser d'autres canaux de communication pour s'opposer ; cela parce que les athlètes experts sont capables de « lire » facilement des actions non codées et donc de réagir rapidement. Les actions de tromperie deviennent corolairement le garant de la réussite en haut niveau, d'ailleurs certains combattants usent essentiellement de cette forme de jeu. Au même titre, que l'exploitation* pertinente de l'information prélevée sur l'autre, un travail sur la « création de *fausses informations** » va engendrer pour l'autre une situation d'*incertitude offensive** plus importante. En termes de contre-communication, on parle souvent d'utilisation de *logique différente*, qui se concrétise par des actions de manœuvre* (attaque illogique, combo* inversée) mais les plus connues sont les techniques de manipulation* de l'opposant - catégorie des tromperies* : fausse-attaque (feinte*), faux-profit (invite*, contre-cadrage*, leurre*, piège*). Ex. : [A] feinte en cross* pour créer une ouverture adverse (ou une réaction) pour placer un crochet* du bras avant.

1/ [A] porte une fausse-attaque en cross* à la face et suite à la réaction adverse...
2/ ... enchaîne en crochet* du second bras pour tenter d'atteindre une cible* découverte

(1) Parlebas, P. (1994). Contre-communication motrice. Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice, Paris, édition INSEP. P.33

CONTRE-OFFENSIVE

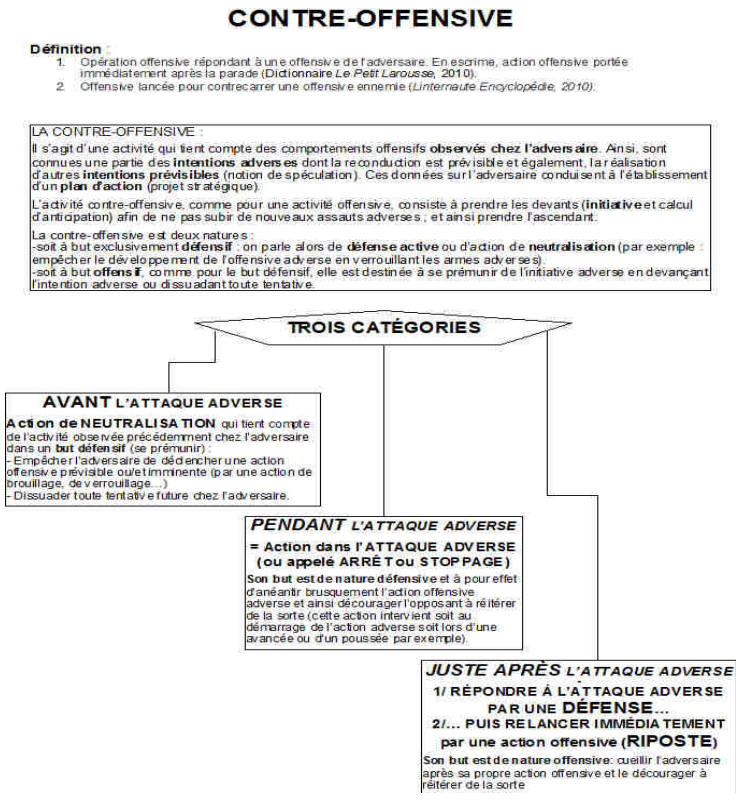
N.f. « Offensive répondant à une offensive de l'adversaire. » (*Petit Larousse*, 2000). « Offensive lancée pour contrecarrer une offensive ennemie. » (*Linternaute Encyclopédie,* 2010). Notion à ne pas assimiler exclusivement à celle de *contre-attaque**, car « contre-attaquer c'est passer de la défensive à l'offensive » (*Petit Larousse* de 2000). D'autre part, effectuer une action contre-offensive ne s'arrête pas à défendre (notamment à défendre « passivement ») mais c'est adopter un statut d'attaquant.

Dans les manifestations de la « contre-offensive », nous trouvons les actions offensives qui interviennent pendant ou après l'attaque adverse ; auxquelles on peut rajouter celles qui interviennent juste avant l'offensive adverse. Elles ont pour but soit d'annihiler l'offensive adverse soit d'utiliser l'attaque cette dernière à notre avantage. On trouve quatre formes de contre-offensive :

- le *coup d'arrêt** définit comme l'« interruption brutale imposée à un mouvement, à un processus » (*Petit Larousse* de 2000). Cette « attaque lancée pour neutraliser l'offensive adverse » intervient soit au déclenchement de l'attaque adverse soit au tout début de son développement. Même si cette forme rejoint le principe du « coup de contre », elle a ici un but plus défensif qu'offensif ;
- le *coup de contre** ou « attaque lancée pour exploiter l'offensive adverse ». Il intervient pendant l'action adverse dans un but offensif ;
- la *riposte** et synonyme de « contre-attaque ». Pour le *Petit Larousse* de 2000, « riposter c'est attaquer immédiatement après avoir paré ». Elle est donc déclenchée après une défense et peut être réalisée par exemple dans le retour en garde de l'adversaire pour le surprendre.
- la *neutralisation* destinée à « annuler l'effet de, empêcher d'agir par une action contraire » (*Petit Larousse* de 2000). Elle intervient juste avant le déclenchement de l'offensive adverse dans le but de réduire à néant l'intention offensive adverse.

Ces différentes formes de contre-offensive correspondent à l'idée de *défense active**, c'est-à-dire d'activités destinées à contrôler l'opposition et non à la subir.

27 [A] attaque en *uppercut** dans l'attaque de *jab** adverse



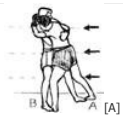
CONTREUR

Se dit d'un combattant dont la stratégie relève de la boxe en *coups de contre**. On dit également qu'il utilise la stratégie du « coin de bois » c'est-à-dire qu'il attend que l'adversaire prenne l'initiative d'attaquer (fig.28). Cette métaphore signifie que l'adversaire va venir « s'emboîter » sur le coup de contre* adverse.

27.b [B] porte un direct* du bras arrière en contre* sur une attaque en crochet* long

CONTRÔLE CORPOREL

Action qui consiste à maîtriser certains secteurs du corps adverse lors d'un *corps-à-corps**. Pour *verrouiller** avec efficacité les éventuelles actions adverses, il est nécessaire de se garantir de points de sécurité (de contrôle) afin éviter un *échappatoire* adverse (par un contrôle à trois hauteurs : torse, bras et bassin adverse). Voir *neutralisation**.



28 [A] se colle contre son adversaire pour neutraliser toute action éventuelle

CONTRÔLE DE L'ARME ADVERSE

Action réalisée le plus souvent de près qui consiste à prendre appui sur le bras adverse au moyen du bras, de l'épaule ou du tronc, afin d'obtenir une maîtrise d'une éventuelle activité adverse. Voir aussi *contrôle corporel**, *neutralisation** et *verrouillage**.

COQ (POIDS ...)

En anglais, « bantamweight ». En *boxe amateur**, la limite de poids est à 56 kg, et en *boxe professionnelle** la limite de poids est à 118 livres soit 53,5 kg. En *boxe anglaise**, cette catégorie appartient aux huit catégories originelles et est créée en 1889 en Angleterre par l'Amateur Boxing Association of England Ltd (ABA), fédération de boxe amateur née en 1880. Alors qu'à l'époque la plus petite catégorie était à une limite de 107 livres (soit 47,6 kg) depuis l'année 1850. Dans le cadre des règles du London Prize Ring* (*London Prize Ring Rules* élaborées à Londres en 1838 par la *Société pugilistique*), la limite de poids était à 118 livres soit 53,5 kg. En 1880, lors de la mise en place des règles du Marquis de Queensberry* (*Masquess of Queensberry Rules* qui datent de 1867) la limite a été arrêtée à 112 livres (50,8 kg), puis en 1890 à 115 livres (52,2 kg) avant l'introduction de la catégorie des mouches créée en 1850 (limite à 52 kg).

CORBETT JAMES J.

(U.S.A) 1866-1933. Classé en 1990 à l'International Boxing Hall of Fame*. Ce dernier a acquis sa réputation en mettant fin au règne, en 1892, du premier champion du monde des poids lors de l'ère moderne, l'américain John L. Sullivan*. Il est surnommé le « père de la boxe moderne », pour son style, mettant en avant la technique plutôt que l'aspect rude du combat au corps à corps.

CORK-SCREW PUNCH

(Ang.) Coup de poing dit en « tire-bouchon ». Cette technique est inventée par le champion américain des années 1930 et 1940, Charles (Kid) McCoy, reconnu pour son adresse prodigieuse. Ce dernier est célèbre pour les dommages occasionnés par cette façon de faire à ces adversaires. Le cork-screw est un direct du gauche porté la main en supination (paume en dessus) qui se termine au moment du contact par une brusque rotation de l'avant-bras amenant la main en pronation (paume en dessous). Le but de ce coup est de causer une douleur plus vive et une tuméfaction plus forte notamment à la face.

CORPS-À-CORPS (CAC)

En abrégé, « CAC » (Delmas, 1975) et en Anglais « clinch ». Situation d'opposition où les deux protagonistes se retrouvent au contact l'un de l'autre. Certains combattants excellent dans cette forme d'opposition sachant utiliser la force de leur buste, leur charge pondérale et leurs ficelles* pour manœuvrer* leurs adversaires. Certaines compétences de l'opposition de très près sont totalement différentes de celles de la grande distance. Parmi, les habiletés à défendre et à attaquer au corps-à-corps on trouve : contrôler le corps adverse pour défendre (neutraliser les actions futures, verrouiller les armes adverses), contrôler le corps adverse pour se créer une ouverture*, bloquer et accompagner les coups de près, s'évader d'un emprisonnement, etc. Voir : *accrochage**

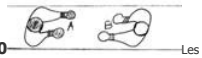
29 [A] effectue un *rush** pour raccourcir la distance afin de travailler au corps-à-corps

COULEUR PROPRE

En anglais « color ». En français, il n'y a pas un mot en particulier qui englobe la personnalité, les aptitudes physiques et la façon de faire d'un combattant. Cet ensemble de caractéristiques personnelles vont construire chez certains boxeurs leur charme, leur charisme auprès du public et surtout l'intérêt d'un combat (le spectacle ou « show » en anglais). On citera des légendes qui ont « colorées » l'histoire de la boxe, Mohamed Ali avec sa « boxe champagne » et sa personnalité extravagante, ou Mike Tyson avec ses frappes surpuissantes et sa férocité remarquable.

COULOIR D'AFFRONTEMENT DIRECT

Désigne le chemin sur lequel se situent les *appuis** des deux protagonistes. On parle également de *chemin d'attaque* (fig.30). Voir aussi *axe d'affrontement**.



30 Les deux protagonistes sont ici dans le couloir d'affrontement

COUP À L'EMPORTE-PIÈCE

Se dit d'une forme gestuelle dont la trajectoire est large et souvent incontrôlée. Cette façon de faire est visible chez les pratiquants débutants et peut occasionner des désagréments notamment un risque physique aussi bien pour le partenaire que pour l'envoyeur. Voir *coup rebondissant*.

COUP BAS

Désigne, en *boxe anglaise**, un coup délivré en dessous de la ceinture. Les techniques en dessous de la ligne des hanches sont interdites par le code sportif (règlement). Voir *hauteur de frappe* et *ligne**.

COUP D'ARRÊT

Voir arrêt*.

COUP D'INSTINCT

Technique qui surgit sans une réflexion approfondie. Elle appartient quelquefois à des combattants dont l'intuition prime sur leur fonctionnement méthodique.

COUP D'OEIL (AVOIR LE ...)

En sport d'opposition, « capacité à observer l'adversaire et à discerner rapidement ce qu'il y a d'important à prendre en compte » (Delmas, 1975). C'est une disposition nécessaire, et une des plus importantes, afin de gérer au mieux la confrontation. Dans un duel, la prise d'information doit être permanente afin de répondre avec adéquation aux sollicitations adverses. Ex. : utiliser une faute de déplacement afin de cueillir l'opposant dans son déplacement. Le coach à son « poulain » : « Bravo ! T'as eu un bon coup d'œil. T'as fait preuve de faculté à repérer la faute adverse, notamment sur le coup de poing direct* du bras droit qui tombe à la fin de la trajectoire et à utiliser cette opportunité à ton avantage ». Voir à-propos*, lecture du jeu*, vista* et recueil d'observation*

COUP DE BÛCHERON

Frappe puissante sans style. Certains débutants peuvent « assommer » les meilleurs boxeurs par des coups surpuissants et difficiles à lire.

COUP DE CHEVROTINE

En anglais, « Buckshot-punch ». Spécialité du grand combattant américain des années 1920 et 1930, Young Stribling, et qui a fait sa gloire. Il utilisait un enchaînement d'attaque constitué d'abord d'un cross* très puissant (lead*) à la mâchoire pour déstabiliser son opposant. Ce coup de massue était suivi d'une liaison de coups, d'abord en jab* puis un cross avant remettre un autre cross puissant pour conclure. Cette combinaison lui a permis de nombreuses victoires par hors-combat notamment face au jeune tenant du titre des poids lourds, Paul Berlenbach.

COUP DE CONTRE

Voir attaque dans l'attaque* et contre*.

COUP DE POING CIRCULAIRE

Voir crochet*.

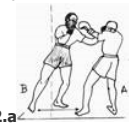
COUP DE POING CROCHETÉ

Voir crochet*.

COUP DE POING CROCHETÉ DE CONTRE-ATTAQUE

En Anglais, « check-hook ». Ce type de coup est porté généralement en fin d'attaque* adverse. Il atteint la cible* lors d'un moment de relâchement ou d'une fatigue adverse ce qui lui confère une efficacité d'autant plus importante. Le cas de figure le plus fréquent correspond au combattant agressif qui se jette (rush*) sur l'adversaire à l'image d'un taureau sur le toréador (matador) et qui reçoit, après un *pas de côté**, l'estocade finale.
Il peut être porté également sur avancée adverse ou durant le développement de l'attaque adverse. Dans ce cas, on parle de *coup de contre** en check-hook.
Cette technique* appartient aux athlètes ayant le sens de l'opportunité* (de l'à-propos* plus exactement). Gestuellement il s'agit d'un coup de poing crocheté (crochet*). Très souvent, le "check-hook" est exécuté à l'amble c'est-à-dire avec sur le pied d'appui du même côté que le bras de frappe. L'ensemble du corps pivote autour de la jambe avant (appelé « pas de valse » en sport*) et le coup est délivré dans le même sens de rotation que le pivot*.
C'est un coup difficile à réaliser et dans l'histoire de la *boxe professionnelle**, on relève peu d'athlètes ayant réussi cet exploit. Le grand champion américain, Floyd Mayweather*, a parfaitement réussi cette technique lors du championnat du Monde WBC des poids des welters (mi-moyens) en décembre 2007 face à l'immense combattant anglais, Ricky Hatton*. Ce dernier a été « cueilli » en crochet, à la 10ème reprise, sur sa progression avant (sûrement dans un moment de fatigue) et « envoyé au tapis » pour le compte.

72.b [B] effectue un débordement* sur le jab adverse (il sort totaleement du couloir direct) et riposte en crochet* plongeant



72.a [B] effectue un petit *pas de côté** sur le jab* adverse (ici un pied en dehors du *couloir direct**) et riposte* en bolo-punch*

COUP DE POING D'ARRÊT

Voir *arrêt**.

COUP DE POING DE COMPÉTITION

Geste offensif utilisé en compétition qui diffère d'un coup classique, c'est-à-dire n'empruntant pas la forme habituelle d'une technique convention®,le enseignée en *école de boxe**. Ses paramètres d'exécution peuvent varier par rapport aux *coups de poing dits standards**. Ces gestes appartiennent à la catégorie des coups standards avec une variante dans la trajectoire, aux *coups de poing dits mixtes** et *coup de poings dits spéciaux**. Nombreuses de ces techniques dites « hydrides », au geste difficile à lire*, à la trajectoire non conventionnelle, vont poser des problèmes défensifs à l'opposant. Les principaux sont les suivants :

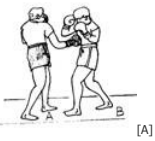
- *Coups de poings dits standards** à variante : le direct* plongeant à la face, le crochet* plongeant à la face et le crochet remontant au corps, etc. Ex. : un direct plongeant à la face (ou un crochet plongeant) permettra de cueillir l'adversaire qui esquive par-dessous.
- *Coups de poing dits mixtes** : semi-crochet*, semi-uppercut* et bolo-punch*.
- *Coup de poings dits spéciaux** : coup de Bob Fitzsimmons* et de Kid Mc Coy*.

COUP DE POING DESCENDANT

Voir overcut*.

COUP DE POING DIRECT COURT

Coup de poing dans l'*axe direct** exécuté très souvent sur le bas du buste adverse, le pouce en haut et à mi-distance*. Contrairement à l'uppercut* utilisant la poussée des jambes et l'action de l'épaule, il s'exécute avec une activité plus prononcée de l'articulation du coude.



47-B [A] attaque en direct court ici du *bras arrière**

COUP DE POING DIRECT LONG

En Anglais, « straight-punch ». Coup de poing dans l'axe direct donné le plus souvent à longue distance ; d'où sa qualification fréquente de « direct long ». Chez les anglophones, très souvent le direct du poing[1] avant se nomme « jab* » et du bras arrière[1] « cross* » (fig.47-B) ce qui évite une confusion avec les autres techniques de frappe. Par contre, en France, on dit « droite » ou « gauche », ce qui est une erreur terminologique car celle-ci ne précise pas la nature du coup (Ex. : un direct ou un crochet*).
En termes d'exécution, on dénombre trois façons de faire :
- le coup est « pistonné » avec l'épaule et le coude,
- le coup est « jeté » c'est-à-dire avec un mouvement pendulaire du bras autour de l'épaule,
- le coup est « fouetté » avec le coude.

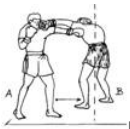
Le direct exécuté avec peu d'amplitude est souvent appelés jab* et à contrario le coup très préparé en arrière et puissant, se nomme lead* (ce dernier signifie « plomb » en anglais). Il existe également le *direct court**, exécuté de près et qui ressemble à un uppercut* au corps-à-corps* mais ce premier à une trajectoire rectiligne et plutôt horizontale.

47-A Direct* du bras arrière ou "cross*" en Anglais

(1) Dempsey,J., *Championship fighting*, Editions Jack Cuddy, 1950

COUP DE POING DIRECT PLONGEANT

On parle souvent de « droite plongeante » qui pour certains combattants est une arme redoutable. Les coups plongeants permettent d'atteindre des cibles* corporelles chez des opposants qui effectuent des *esquives par abaissement** (dérobement en dessous de la ligne d'attaque) ou d'atteindre plus aisément la mâchoire adverse par effet de surpassement. En matière de coup plongeant, outre le *coup de poing direct** à trajectoire dite « piquante » (*looping* en Anglais), on trouve l'overcut* (overhand-punch) ou coup de poing circulaire à trajectoire descendante dans l'axe direct appelé également « drop » (Blanchet, 1947).



[B] porte une attaque sur l'attaque en jab* adverse. Cette attaque est ici un direct* long et plongeant du *bras avant**

COUP DE POING DISSIMULÉ

Voir *attaque dissimulée**.

COUP DE POING DIT MIXTE

Geste offensif qui diffère d'un coup classique c'est-à-dire n'empruntant pas la forme habituelle d'une technique conventionnelle. Ses paramètres d'exécution peuvent varier par rapport au coup standard : préparation différente ou moins coûteuse, trajectoire non-standard, cible visée différente, etc. Nombreuses de ces techniques dites « hydrides », au geste difficile à lire* notamment par une trajectoire non conventionnelle, vont poser des problèmes défensifs à l'opposant. Ce sont des gestes très prisés par les boxeurs expérimentés. Généralement, ces gestes empruntent plusieurs formes classiques à la fois. Les principaux sont les suivants :
- le coup de poing semi-circulaire (semi-crochet), en Anglais « half-hook* » ou « half-swing » : à mi-chemin entre un direct* et un circulaire.
- le coup de poing semi-remontant (semi-uppercut), en Anglais « half-uppercut* » : à mi-chemin entre un direct* et un remontant.
- et le coup de poing dit à la machette, en Anglais (bolo-punch*) : qui tient de trois formes principales, le direct*, le crochet* et l'uppercut*.

4.a [A] porte un semi-crochet* à la face

4.b [A] porte un semi-uppercut* à la face

4.c [B] porte un bolo-punch* à la face

COUP DE POING DIT SPÉCIAL

Désigne les techniques de frappe moins usuelles et particulières[1]. Certaines ont été inventées par des grands combattants. On trouve notamment :