

UV 1 - TECHNIQUES EN POSITION NEUTRE

COUPS DONNÉS SANS APPELS

- a) Coup du tranchant extérieur de la main ou de l'avant-bras.
- b) Coup de pied avec le tranchant du pied (gifle) :
 - 1. Avec le tranchant intérieur.
 - 2. Avec le tranchant extérieur.
- c) Coup de pied direct sauté en ciseau.

DÉFENSES

- d) Contre coups de pieds directs :
 - 1. Se décaler sur le côté intérieur de l'agresseur et donner un coup de pied direct aux parties génitales. Le coup de pied est donné avec la jambe droite si le déplacement est à droite et vice versa.
 - 2. Saut de côté et coup de poing simultané. Le coup de poing est donné avec le bras droit si le déplacement est à droite et vice versa.

UV 2 – DEFENSES CONTRE SAISIES

- a) Dégagements de prises de cheveux :
 - 1. Contre une saisie de face sans tirer : bond en arrière en frappant sur le dos de la main qui agrippe, blocage de cette main sur le crâne, coup de pied direct aux parties génitales, torsion du poignet en se penchant vers l'avant, déplacement vers l'arrière et contre-attaque en fonction. Variante après le coup de pied aux parties, torsion du poignet du partenaire sur le côté et clé de coude ou d'épaule avec possibilité d'amener au sol.
 - 2. Contre une saisie de face en tirant : bond en avant avec un avant-bras en protection et contre-attaque de la paume de l'autre main aux parties génitales.
 - 3. Contre une saisie de côté en tirant : avancée d'un bond en direction de l'agresseur, un avant-bras en protection et contre-attaque de la paume aux parties génitales et du coude au visage ou au buste.
 - 4. Contre une saisie de côté avec la main qui agrippe les cheveux sur la tempe la plus éloignée de lui : retournement rapide dans la direction de la prise avec un avant-bras en protection et contre-attaque de l'autre main aux parties génitales.
 - 5. Contre une saisie de dos en tirant : retournement rapide dans la direction de la prise avec un avant-bras en protection et contre-attaque de l'autre main aux parties génitales.
- b) Dégagements d'étreinte avant :
 - 1. Contre une étreinte fermée (bras pris) : poussée des mains aux parties génitales, coup de genou au même endroit, dégagement d'un bras et contre-attaques. Possibilité de crier dans l'oreille ou de mordre au cou.
 - 2. Contre une étreinte ouverte (bras libres) :
 - a. Poussée du nez ou des pouces dans les yeux. Cette technique n'est pas faite pour endommager les yeux, mais pour faciliter la poussée.
 - b. Tirer les cheveux ou plaquer un doigt dans l'œil et effectuer un mouvement de levier sur le menton.
 - 3. Contre une étreinte ouverte basse :
 - a. Contre-attaque avec coups portés comme coup de coude (sur la nuque) et coup de genou (aux parties génitales). Contrôle absolu des coups.
 - b. Tirer les cheveux ou plaquer un doigt dans l'œil en frappant de la paume de l'autre main sur la face de l'agresseur, puis effectuer le mouvement de levier sur le menton.
 - c. Défenses contre saisie de jambes avec tentative d'amener au sol : placer l'avant-bras sur son menton et effectuer une clé de nuque en rotation ; possibilité de mettre aussi les doigts dans les yeux.
 - 4. Contre une étreinte fermée ou ouverte en soulevant : coup de genou, dégager la main puis attaque en contre.
- c) Dégagement d'étreinte de côté :
 - 1. Retrait du bassin et frappe de la paume de la main la plus éloignée de l'agresseur aux parties génitales.

1. Contre une étreinte de côté soulevée : coup de talon aux parties de la jambe la plus éloignée.
- d) Dégagement d'étreinte arrière :
 1. Contre une étreinte fermée (bras pris) : coups de la paume entre les jambes, coup de talon sur le tibia et coup de talon sur le pied de l'agresseur, si possible coup de pied uppercut aux parties génitales, dégagement d'au moins un bras et coup de coude arrière.
 2. Contre une étreinte ouverte (bras libres) : pencher le buste en avant et donner plusieurs coups de coude au visage, coups de pied au tibia ou sur le pied, prise d'un doigt et levier. Demi-tour et coup de pied aux parties génitales.
 3. Contre une étreinte fermée ou ouverte en soulevant : coup de pied uppercut aux parties génitales, dégagement d'un bras et contre-attaques.

UV3 – CHUTES / ROULADES

- a) Roulade avant plombée : distance, hauteur.
- b) Roulade sur le côté.

UV4 – TECHNIQUES EN POSITION DE GARDE ET TECHNIQUES DE COMBAT

COUPS

- a) Swing.
- b) Coup du tranchant extérieur de la main ou de l'avant-bras.
- c) Coups de pied :
 1. Coup de pied avec le tranchant du pied (gifle) :
 - a. Avec le tranchant extérieur.
 - b. Avec le tranchant intérieur.
 2. Coup de pied circulaire arrière (porté avec le talon).
 3. Coup de pied direct donné avec le pied arrière en amenant le pied de la jambe avant en arrière simultanément.
 4. Coup de pied direct sauté en ciseau.
 5. Coups de pied retournés :
 - a. Uppercut.
 - b. Direct.
 - c. De côté.
 - d. Circulaire.
 - e. Gifle.

DÉFENSES CONTRE COUPS DE POING

- d) Contre coup de poing direct au visage du bras droit (arrière) :
 1. Défense intérieure de l'avant-bras gauche en glissant sur le bras de l'agresseur. Fin de la défense en portant un coup de poing.
 2. Défense extérieure de l'avant-bras gauche en glissant sous le bras de l'agresseur. Même principe.
- e) Contre coups de poing directs gauche / droit enchaînés au visage :
 1. Deux défenses intérieures avec la paume et contre-attaque du poing ou du pied.
 2. Retrait du buste vers l'arrière au moment où l'agresseur donne le direct du gauche et défense vers le bas en ramenant le buste vers l'avant et en attaquant simultanément en direct du droit.
- f) Contre coup de poing bas :
 1. Défense en blocage dur.
 2. Défense extérieure en chassant le bras de l'agresseur, la paume du défenseur tournée vers l'extérieur.

DÉFENSES CONTRE COUPS DE PIED

- g) Contre un coup de pied direct :
 1. Se décaler du côté de la jambe avant et donner un coup de pied aux parties génitales de cette jambe.
 2. Saut de côté et coup de poing simultané du bras avant, coup de pied direct jambe arrière.

CLES DE POIGNET

- h) La main de l'agresseur est fermée : saisie du poignet et du poing, suivre le mouvement en tirant ou en poussant.
- i) La main de l'agresseur est ouverte : saisie avec les pouces sur le dos de la main et les doigts sur la paume, suivre le mouvement en tirant ou en poussant.
- j) En utilisant le coude en tirant ou en poussant.

UV5 – SOL

- a) Le défenseur est sur le dos, l'agresseur est entre ses jambes (dans sa garde) et plaque sa tête sur le ventre du défenseur :
 - 1. Pousser sa tête vers le bas en faisant un mouvement de langouste, coup de coude sur la tête et se relever.
 - 2. Doigt dans l'œil, langouste puis en fonction de la distance :
 - a. Pied hanche / pied tête puis se relever.
 - b. Garde de côté.
- b) Le défenseur est sur le dos, l'agresseur est à cheval sur lui (position montée) : dégagement d'étranglement à deux mains.
 - 1. Dégagement d'une des mains qui étranglent et coup porté avec les doigts de l'autre main vers les yeux.
 - 2. Crochetage vers les bas des mains qui étranglent, pontage et projection de l'agresseur en diagonale vers l'avant. Attaques en contre et se relever.
 - 3. Le poids du corps de l'agresseur est placé sur le cou du défenseur, les bras sont tendus : coup porté sous les coudes, pontage et projection en diagonale. Attaques en contre et se relever.
 - 4. Les deux têtes sont rapprochées :
 - a. Crochetage de l'une des mains qui étrangle et poussée d'un doigt de l'autre main dans l'œil de l'agresseur (ou avec la main sur la hanche si l'œil n'est pas atteignable). Pontage du côté de la main contrôlée.
 - b. Crochetage de l'une des mains qui étrangle et frappe de l'autre avant-bras sur la nuque. Pontage du côté de la tête de l'agresseur.
- c) Position en croix :
 - 1. Apprentissage de la position en croix. Le défenseur est allongé sur l'agresseur à 90°. Le genou côté hanche est fléchi et plus haut que la ceinture de l'agresseur. Frapper et se relever.
 - 2. Le défenseur est sur le dos, l'agresseur prend la position en croix : doigts dans les yeux et / ou morsure si possible et pontage (si les bras sont sous ceux de l'agresseur, tendre le bras pour aider le pontage), langouste puis :
 - a. Si l'agresseur est éloigné : pied hanche / pied tête puis se relever.
 - b. Si l'agresseur est proche : garde de côté.
 - c. Si l'agresseur se plaque : langouste et reprise en garde.

UV6 – ARMES BLANCHES

- a) Utilisation du couteau. Apprentissage des différentes saisies : de haut en bas, de bas en haut, en piqué et en rasoir.
- b) Défenses contre des attaques au couteau de haut en bas : Parade de l'avant-bras en 360°, contre-attaques en attrapant le bras de l'agresseur et désarmement.
- c) Défenses contre des attaques au couteau de bas en haut : Parade de l'avant-bras en 360°, contre-attaques et désarmement.
- d) Défenses contre des attaques au couteau en piqué :
 - 1. Coup de pied direct au buste ou à l'aisselle. Il est préférable d'utiliser la jambe opposée à la main armée de l'agresseur.
 - 2. Esquive du buste sur le côté en avançant et coup de pied circulaire / de côté.
 - 3. Défense intérieure de l'avant-bras gauche (contre une attaque de la main droite) en parade glissée ou en déviant, coup de poing direct du droit, enchaînement de frappes avec contrôle du bras armé et désarmement.
 - 4. Défense intérieure de l'avant-bras droit (contre une attaque de la main droite), changement de main, saisie du bras armé, attaque de l'autre et désarmement.

UV7 – COMBAT

Combat sans arme 2 x 2 minutes avec 30 secondes de repos entre les reprises.

Les coups sont portés pour les candidats de 18 ans à 40 ans et le combat est souple pour les autres.

Les candidats ne sont pas jugés au nombre de points. Ils sont évalués sur leur attitude générale et non en fonction du gagnant ou du perdant. Ils ne doivent pas se dérober et faire preuve de courage, de détermination, de lucidité, de sang-froid, d'un minimum technique et de respect du partenaire.

Protections obligatoires : gants de boxe minimum 12 oz, coquille, protège-tibias et protège-dents.

Protège-genoux et protège-poitrine (pour les femmes) recommandés.

Un certain nombre de consignes de sécurité sont à respecter :

- Si un combattant est durement touché, l'enchaînement qui suit doit être léger ou stoppé suivant le degré de dureté.
- Si un combattant a l'occasion de donner un coup de tête, celui-ci doit être simulé.
- Si un combattant a l'occasion de toucher des endroits non protégés et fragiles comme les cervicales, le coup doit être simulé.
- Si un combattant est touché à la coquille, il doit rompre et faire un pas ou deux de côté pour signifier au minimum l'avantage qu'aurait pris son partenaire.
- Lors d'une projection le combattant doit veiller à respecter la sécurité du combattant adverse.