

# La progression technique fédérale

## PREAMBULE

La progression technique fédérale a été conçue dans le but d'organiser de manière cohérente et méthodique l'apprentissage de la Savate boxe française.

Les choix techniques retenus visent à privilégier la progression du tireur dans la situation d'opposition, tout en respectant les formes gestuelles autorisées. La progression technique des pratiquants est validée sur une échelle graduelle qui va du kangourou au gant d'argent technique 3°, selon l'ordre suivant, correspondant à cinq grandes périodes de pratique :

**Découverte** : Kangourou 1°, 2° 3° (pour les pré-poussins et poussins)

**Initiation** : Gant Bleu - Gant Vert

**Perfectionnement** : Gant Rouge - Gant Blanc

**Maîtrise** : Gant Jaune

**Expertise** : Gant d'Argent Technique 1°, 2°, 3°

Les **grades Kangourous** sont délivrés par un enseignant, titulaire au minimum du diplôme fédéral de moniteur de Savate qualification SBF, SBD ou SF.

Les **gants de couleur** (Bleu, Vert, Rouge, Blanc) sont délivrés par un jury composé d'au moins deux enseignants de SBF titulaire au minimum du diplôme fédéral de moniteur de Savate qualification boxe française. Exceptionnellement, ils pourront être délivrés par le moniteur responsable du club.

Le **Gant Jaune** est délivré par un jury placé sous l'autorité du Délégué Technique Fédéral (DTD) et à partir de session d'examen relevant d'un organe décentralisé de la FFSBF&DA (Comité Départemental).

Les **gants d'argent techniques** des 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> degré sont délivrés lors de sessions d'examen organisées par les organes de la FFSBF&DA.

Modalités et règlements : voir règlements particuliers

## ORGANISATION DES SESSIONS D'EXAMEN

Pour les grades Kangourous et les gants d'argent techniques : voir règlements particuliers.

### Les gants de couleur :

Les gants de couleur (bleu, vert, rouge, blanc) sont subdivisés en trois degrés de compétences. Il appartient au moniteur du club de choisir le mode de passage du candidat : soit le candidat peut être présenté à la totalité du grade, soit seulement au degré du grade correspondant à son niveau de préparation.

Dans les deux cas, le protocole d'examen est identique : l'évaluation est réalisée à partir d'une grille fédérale type et spécifique à chaque grade, selon le déroulement suivant :

### **Première partie : Technique**

Le candidat est évalué sur trois consignes techniques extraites

du catalogue du grade concerné, selon le dispositif suivant :

- Candidat engagé au passage d'un grade dans sa totalité : une consigne technique sera extraite dans le catalogue de chacun des trois degrés.

- Candidat engagé au passage d'un grade par degré : trois consignes techniques seront extraites dans le catalogue du degré concerné.

- Candidat dispose d'une durée de trente secondes par technique pour démontrer son niveau de compétences.

Le mode de sélection des techniques est laissé à l'initiative du jury.

### **Deuxième partie : Assaut à thème**

Le candidat réalise un assaut de deux reprises de une minute trente dans le respect du thème imposé. Qu'il se présente à l'examen du grade par degré ou dans sa totalité, le candidat sera évalué sur la même durée d'assaut. Les modalités du choix du partenaire sont laissées à l'initiative du jury.

### **Troisième partie : Assaut libre**

Le candidat réalise un assaut libre de trois reprises de une minute trente. Les modalités du choix du partenaire sont laissées à l'initiative du jury.

### Le gant jaune :

#### **Première partie : technique**

Le candidat dispose d'une durée maximale d'une minute trente par thème pour proposer six démonstrations de son choix (par thème).

#### **Deuxième partie : assaut à thème**

Le candidat réalise un assaut de deux reprises de deux minutes dans le respect du thème imposé. Il démontre cinq à huit feintes effectives par reprise.

#### **Troisième partie : assaut libre**

Le candidat réalise un assaut libre de deux reprises de deux minutes. Les modalités du choix du partenaire sont laissées à l'initiative du jury.

Utilisation des grilles fédérales d'évaluation : elles ont été conçues pour simplifier et harmoniser les différentes sessions d'examens. Le jury veillera à respecter leur protocole.

Afin d'évaluer les candidats, les critères suivants servent de base :

La validité :

- Le tireur respecte les consignes liées à l'exercice et l'objectif est atteint.

L'exécution :

- La gestuelle technique respecte les descriptifs réglementaires.  
- L'organisation générale du tireur est « opérationnelle » (posture de garde, équilibre corporel, etc.).  
- Les touches sont contrôlées (coups « touchés » et non « portés »).

La variété :

- Pour les situations ou plusieurs choix ou solutions sont possibles, le tireur est en mesure de démontrer plusieurs propositions ou réponses.

« Je perturbe pour toucher et je maîtrise tous les thèmes et la gestuelle de la progression technique (gants de couleur) ».

Le gant jaune correspond à la période de maîtrise.

### Thèmes techniques :

Les catalogues techniques des 4 précédents grades des périodes d'initiation et de perfectionnement permettent une préparation des 3 premiers thèmes techniques de cette épreuve.

Les précisions qui suivent permettent la préparation du 4<sup>ème</sup> thème technique de cette épreuve « Je perturbe pour toucher ».

La feinte est au cœur de ce thème, elle est définie comme une action qui vise à provoquer un acte réflexe (ou automatique) de l'adversaire pour découvrir une cible mais aussi perturber l'adversaire, se placer dans une position favorable ou exécuter un enchaînement programmé.

Parmi les feintes (ou gestuelles de feintes) les plus courantes, on repère (liste non exhaustive) :

- ▶ La feinte d'attitude (ex. : Je recule pour faire avancer mon adversaire).
- ▶ La feinte de cible (ex. : Simuler un fouetté en ligne basse pour toucher avec un fouetté en ligne haute).
- ▶ La feinte de trajectoire (ex. : Simuler un crochet pour toucher avec un direct).
- ▶ La feinte d'arme (ex. : Simuler une attaque d'un fouetté de la jambe avant pour toucher avec un fouetté de la jambe arrière).
- ▶ La feinte de technique (ex. : Simuler un coup de pied bas pour toucher avec un fouetté).

Par nature une feinte n'est pas systématique. Néanmoins dans le cadre de l'apprentissage, l'aspect systématique peut être un choix pédagogique ; on parlera alors de gestuelle de feinte. Cet apprentissage gestuel de la feinte devant naturellement être réinvesti dans des situations pédagogiques où la gestion de l'incertitude est prédominante.

Faire varier sa vitesse gestuelle et/ou sa vitesse de déplacement (changements de rythme) dans un temps donné (enchaînement, reprise) est également de nature à perturber l'adversaire en gênant sa prise d'information.

Le candidat dispose d'une durée maximale d'une minute trente par thème pour proposer 6 démonstrations de son choix (par thème).

### ASSAUT À THÈME

Le candidat réalise un assaut de deux reprises de deux minutes dans le respect du thème imposé. Il démontre 5 à 8 feintes effectives par reprise.

### ASSAUT LIBRE

Le candidat réalise un assaut libre de deux reprises de deux minutes.

### Remarques :

- Les modalités du choix du partenaire sont laissées à l'initiative du jury.
- Pour les assauts à thème et libre deux tireurs peuvent être évalués simultanément dans la mesure où les jurys sont au minimum deux (un par tireur évalué).
- Les tireurs (évalué et partenaire) sont vêtus d'une tenue (intégrale) et équipés de matériel spécifique à la pratique de la Savate boxe française en adéquation avec sa réglementation technique.

# Evaluation du Gant JAUNE

Nom du Candidat : ..... Date de l'évaluation : .....  
 N° de licence : ..... Grade ou degré présenté : .....  
 Grade ou degré actuel : ..... Date d'obtention : .....

Les thèmes techniques		Validité /5	Exécution /5	Variété /5	Total /15
« Je touche et je ne suis pas touché »	Le tireur évalué fait un enchaînement de 3 coups de son choix. Le partenaire riposte avec un coup de son choix. Le tireur évalué pare ou esquive la riposte.				
« Je ne suis pas touché et je touche »	Le partenaire attaque avec un coup de son choix. Le tireur évalué pare ou esquive l'attaque et riposte avec un enchaînement de 3 coups de son choix comprenant un décalage et/ou un débordement.				
« Je touche avant d'être touché »	Le partenaire fait une attaque (prévisionnelle) de 3 coups. Le tireur évalué fait un contre ou une contre attaque ou un coup d'arrêt suivi de 2 coups de son choix.				
« Je perturbe pour toucher »	Le tireur évalué fait un enchaînement de 3 à 7 coups avec <u>une gestuelle</u> de feinte <b>et ou</b> un changement de rythme.				
<b>Totaux Assaut libre</b>		.....	.....	.....	..... /60

Assaut à thème		Validité /5	Exécution /5	Variété /5	Total /15
Utiliser des feintes pour perturber l'organisation et/ou provoquer la réaction de mon adversaire.	Reprise 1				
	Reprise 2				
<b>Totaux Assaut à thème</b>		.....	.....	.....	..... /30

Assaut libre		Validité /5	Exécution /5	Variété /5	Total /15
Reprise 1					
Reprise 2					
<b>Totaux Assaut libre</b>		.....	.....	.....	..... /30

<b>TOTAL GENERAL</b>	<b>Le candidat doit obtenir un minimum de 70/120</b>	..... /120
----------------------	--	------------

Nom des membres du Jury ..... Emargement :