

# Gant JAUNE

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

<p>Le gant jaune correspond à la période de maîtrise.</p> <p><b>Thèmes techniques :</b> 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.</p> <p>Les précisions qui suivent permettent la préparation du 4<sup>ème</sup> thème technique de cette épreuve « Je perturbe pour toucher ».</p> <p>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.</p> <p>Parmi les feintes (ou gestuelles de feintes) les plus courantes, on repère (liste non exhaustive) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ La feinte d'attitude (ex. : Je recule pour faire avancer mon adversaire).</li> <li>▶ La feinte de cible (ex. : Simuler un fouetté en ligne basse pour toucher avec un fouetté en ligne haute).</li> <li>▶ La feinte de trajectoire (ex. : Simuler un crochet pour toucher avec un direct).</li> <li>▶ La feinte d'arme (ex. : Simuler une attaque d'un fouetté de la jambe avant pour toucher avec un fouetté de la jambe arrière).</li> <li>▶ La feinte de technique (ex. : Simuler un coup de pied bas pour toucher avec un fouetté).</li> </ul> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Le candidat dispose d'une durée maximale d'une minute trente par thème pour proposer 6 démonstrations de son choix (par thème).</p>	<p style="text-align: center;"><b>ASSAUT À THÈME</b></p> <p>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.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ASSAUT LIBRE</b></p> <p>Le candidat réalise un assaut libre de deux reprises de deux minutes.</p>	
<p><b>Remarques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les modalités du choix du partenaire sont laissées à l'initiative du jury.</li> <li>- 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).</li> <li>- 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.</li> </ul>	



# 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>	Le candidat doit obtenir un minimum de 70/120	..... /120
----------------------	---	------------

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