

PROGRAMME DE KICKBOXING / TAEKWON-DO CHIKARA CHELSEA



Version 2023-02-10 - Tous droits réservés

VERSION FRANÇAISE

Système de grade de ceintures				Techniques					
GUP	Couleur (Critère / Processus Passage de grade)	Ceinture	Signification	COUPS DE PIED (TAE) ET DE POING (KWON)	TECHNIQUES DE COMBAT (VERSIONS MARTIALE ET SPORTIVE)	CORPS-A-CORPS	SPORTS DE COMBAT	BRIS	THÉORIE (apprise tout au long du programme)
10.1	BLANCHE		Signifie l'INNOCENCE, en tant que débutant qui n'a aucune connaissance préalable du TAEKWON-DO	- Coup de pied avant ; - Coup de pied circulaire ; - Coup de pied martau ; - Coup de pied de côté avec pas ; - Combinations ; - Jab, direct et coup-de-poing croisé ;	- Positions de combat ouverte et fermée ; - Principe de la jambe avant (= lead leg =) ; - Postures de base ; - Techniques basses, moyennes et hautes ; - Zones de frappes ;	Brise-chutes : avant, arrière et de côté, roulades et chute avant amortie	BOXE	Théorie (apprise tout au long du programme)	- Application des mouvements fonctionnels ;
10	BARRE JAUNE (Durée / Mérite)			- Coup de pied de poussée (teep) ; - Combinations ; - Uppercut et crochet ;	- Principe de boxe ; - Quatre techniques de déplacement de base ; - Coup-de-poing Chumé (cavalier) ;				- Principes de base des techniques de boxe ; - Utilisation de plastique ; - Trois types de techniques de bris : de puissance, de vitesse et spéciale) ;
9	DOUBLE BARRE JAUNES (Durée / Mérite)			- Coup de pied arrêté ; - Coup de pied de côté, jambe avant (direct, coupe directe-technique) ; - Combinations ; - Revers du poing ; - Blocages efficaces (1) ;	- Différentes gardes (boxe, savate, anglaise, française, etc.) ; - Où regarder, comment respirer ; - Tension dynamique ; - Synchronisme (ou « timing ») ;				- But des types de combats, des techniques de bris et des formes (et pourquoi les formes ne sont pas enseignées au sein du programme de taekwon-do de Chikara) ;
8	JAUNE (Examen)			- Coup de pied avant sauté ; - Coup de pied croché avant avec pas (crochet avant) ; - Coup de pied inverse avant avec pas (inverse) ; - Combinations ;	- Jambe avant relevée et importance de tenir le genou haut ; - Zone de combat (zone rouge) ; - Différents degrés de combat ;				- Combats, formes d'information et techniques de bris en équipe ;
7.1	BARRE VERTE (Durée / Mérite)			- Coup de pied arrière croché (crochet arrière) ; - Coup de pied inverse arrière (inverse arrière) ; - Combinations (débutées avec la jambe avant) ; - Coup de poing du revers arrière ; - Blocages efficaces (2) ;	- Spécialisation 60 % - 40 % ; - Compétition : gestion du plateau ; - Technique de glisse ;				- Comment bien tenir diverses cibles (et pourquoi les utiliser) ;
7	DOUBLE BARRES VERTES (Durée / Mérite)			- Coup de pied balayage jambe avant (intérieur et extérieur) ; - Coup de pied arrière sauté ; - Coup de pied inverse arrière sauté ; - Combinations ; - Double crochet coup-de-poing ;	- Positions aériennes des jambes (ou « aerial kick ») ; - Protéger la tête, fermer la distance et travailler l'angle ; - Armes corporelles naturelles ; - Ne pas tourner le dos et la tête (se concentrer) ;				- Comment faire un poing et utiliser correctement les jointures (comment utiliser les coups-de-poing) ;
6	VERTE (Examen)			- Coup de pied circulaire arrière sauté ; - Coup de pied arrière croché sauté (crochet arrière sauté) ; - Coup de pied inverse arrière sauté (inverse arrière sauté) ; - Coup de pied d'arrêt ; - Combinations ; - Coup-de-poing avec pas ; - Coups de coude et de genoux - Introduction	- Pression ; - Obstruction d'une technique de l'adversaire ; - Charger l'adversaire ; - Blocs légers, fermes et pour se protéger ; - Coup-de-poing avec pas ; - Comment confronter les coups de pied et de poing en combat ;				- Comment inspirer et expirer (et pourquoi) ;
5.1	BARRE BLEUE (Durée / Mérite)			- Coup de pied croché avant sauté (crochet avant sauté) ; - Coup de pied inverse avant sauté (inverse avant sauté) ; - Combinations ; - Coups de coude et de genoux - Suite ;	- Cibles et angles naturels de frappes ; - Principes de la jambe arrière et utilisation ;				- Crédo du taekwon-do et Serment des adeptes : code moral du taekwon-do ;
5	DOUBLE BARRES BLEUES (Durée / Mérite)			- Coup de pied de balayage arrière sauté (balayage arrière sauté) ; - Doubles coups de pied consécutifs (crochet, inverse, circulaire, etc., avant et de poussée, etc. — Développement d'athlétisme) ; - Combinations ; - Coups de coude et de genoux - Suite ;	- Principes biomécaniques ; - Combat contact léger versus combats réguliers versus légitime défense ;				- Coup de pied circulaire ; - Coup-de-poing ;
4	BLEUE (Examen) (14 ans minimum)			- Coup de pied circulaire sauté 360° ; - Coup de pied de balayage sauté 360° ; - Coup de pied inverse sauté 360° ; - Combinations ; - Ground and Pound - Introduction ;	- L'importance de l'oxygène ; - Principes du biofeedback ;				- Encyclopédie du taekwon-do (survol) et autres sources d'informations ;
3.1	BARRE ROUGE (Durée / Mérite)			- Triplé coup de pied consécutif (crochet, inverse, circulaire, etc., avant et de poussée, etc. — développement d'athlétisme) ; - Combinations ; - Ground and Pound - Suite ;	- Blessures courantes et gestion des blessures ; - Gabarits corporels, styles et projection de styles ;				- Combinations des techniques précédentes ;
3	DOUBLE BARRES ROUGES (Durée / Mérite)			- Coup de pied aux jambes (Muay-Thai) - Introduction ; - Coup de pied de blocage ; - Combinations ; - Ground and Pound - Suite ;	- Combinations clés (coups de pied et de poing) ;				- Histoire et but des arts martiaux ;
2	ROUGE (Examen) (16 ans minimum)			- Coup de pied aux jambes et autres techniques de Muay-Thai) - Suite ; - Coup de pied croché arrière sauté 360° ; - Coup de pied inverse arrière sauté 360° ; - Combinations ;	- Arbitrage de compétition ; - Juge de coin ; - Combats par équipe ;				- Arbitrage ;
1.1	BARRE NOIRE (Durée / Mérite)			- Coup de pied aux jambes et autres techniques de Muay-Thai) - Suite ; - Coup de pied tournant ; - Coup de pied de côté et de poing simultanément sautés ; - Coup de pied de côté arrière sautés contre coup de poing ; - Combinations ;	- Principes de coaching ;				- Relations entre partenaires : comment interagir, comment assurer une progression mutuelle, étreintes (au sol et debout), etc. ;
1	DOUBLE BARRES NOIRES (Durée / Mérite)			- RÉVISION COMPLÈTE DE L'ENSEMBLE DES TECHNIQUES ET EXÉCUTER DES COMBINAISONS EFFICACES EN COMBAT AINSI QUEN AUTODÉFENSE	- COMBATS CONTRE UN ET PLUSIEURS ADVERSAIRES ; - COACHING OBLIGATOIRE ; - COACHING DE L'EVALUATEUR ;				- TESTS DE CONDITIONNEMENT PHYSIQUE ;

CHIKARA CHELSEA KICKBOXING / TAEKWON-DO PROGRAM



Version 2023-02-10 - All Rights Reserved

ENGLISH VERSION

BELT GRADING SYSTEM				TECHNIQUES						THEORY (Taught Throughout the Program)	
GUP	COULEUR (Belt Grading Criteria / Process)	BELT COLOUR	BELT SIGNIFICATION	KICKS (TAE) AND PUNCHES (KWON)	SPARRING TECHNIQUES (BOTH MARTIAL AND SPORT VERSIONS)	GRAPPLING ARTS	COMBATIVE SPORTS	BOARD BREAKING			
10.1	WHITE		Signifies INNOCENCE, as that of a beginning student who has no previous knowledge of TAEKWON-DO	- Front Snap Kick ; - Turning Kick ; - Axe Kick ; - Stepping Lead Leg Sidekick ; - Jab, Straight and Cross ;	- Open and closed stances ; - Low, middle and high techniques ; - Sparring target zones ;	BOXING	Break falls: Front, Side, Back, Front Roll and Hard Front	BOXING	Board Breaking Principles ; - Use of Plastic Boards ; - Three Types of Breaking (Power, Speed and Special Techniques);	- Application of functional movements ; - Encyclopedia of Taekwon-do (an Overview) ; - History and purpose of martial arts and Taekwon-do ; - How to breathe in and out and why;	
10	YELLOW STRIPE (Duration / Merit)			- Push Kick (Teep) ; - Combinations ; - Uppercut and Hook Punch ;	- Boxing principles ; - Four basic stepping techniques ; - Chums punch ;						
9	DOUBLE YELLOW STRIPE (Duration / Merit)			- Back Kick ; - Lead Leg Sidekick (Speed for Timing) ; - Back Fist ; - Effective Blocking (1) ;	- Different guards (Boxing, Savate, English, French, etc.) ; - Where to look, how to breathe ; - Dynamic tension ; - Timing ;						
8	YELLOW (Exam)			- Jumping Front Snap Kick ; - Stepping Lead Leg Hook Kick ; - Stepping Lead Leg Reverse Turning Kick ; - Combinations ;	- Lead-leg up and the importance of keeping the knee high ; - Sparring zone (red zone) ; - Different degrees of sparing ;						
7.1	GREEN STRIPE (Duration / Merit)			- 180° Hook Kick ; - 180° Reverse Turning Kick ; - Combinations (starting with Lead Leg) ; - Spinning Back Fist ; - Effective Blocking (2) ;	- Specialization 60%-40% ; - Competition Ring management ; - Gliding techniques ;						
7	DOUBLE GREEN STRIPE (Duration / Merit)			- Lead Leg Crescent Kick (Inside and Outside) ; - Jumping 180° Back Kick ; - Natural body weapons ; - Not turning your back and your head (confronting) ;	- Switching ; - Head Tuck, Close Gap and Work the Angle ; - Head Tuck and Protective Blocks ; - Double Hook Punches ;						
6	GREEN (Exam)			- Jumping 180° Turning Kick ; - Jumping 180° Hook Kick ; - Jumping 180° Reverse Turning Kick ; - Cut Kick ; - Combinations ; - Step Punches ;	- Pressing ; - Jamming ; - Charging ; - Head Tuck, Close Gap and Work the Angle ; - Head Tuck and Protective Blocks ; - How to confront kicks and punches when sparring ;						
5.1	BLUE STRIPE (Duration / Merit)			- Jumping Lead Leg Hook Kick ; - Jumping Lead Leg Turning Kick ; - Combinations ; - Elbow and Knee Strikes : Continued ;	- Natural targets and angles ; - Back leg principles and use ;						
5	DOUBLE BLUE STRIPE (Duration / Merit)			- Consecutive Double Kick (Hook, Turn Kick, Side Kick) ; - Double hook kick, crescent kick, etc. — for Advanced Development ; - Jumping 180° Crescent Kick ; - Combinations ; - Elbow and Knee Strikes : Continued ;	- Biomechanical principles ; - Point fighting versus sparing versus self-defence ;						
4	BLUE (Exam) (14 years old minimum)			- 360° Jumping Turning Kick ; - 360° Jumping Crescent Kick ; - 360° Jumping Kick ; - Combinations ; - Ground and Pound : Introduction ;	- The importance of oxygen ; - Biofeedback principles ;						
3.1	RED STRIPE (Duration / Merit)		Signifies the HEAVEN, towards which the plant matures during its towering tree as training advances in TAEKWON-DO	- Common injuries and injury management ; - Opponent sizes, styles and projection of styles ;	- Common injuries and injury management ; - Opponent sizes, styles and projection of styles ;	MUY-THAI	MUY-THAI	POWER BREAKING, SPEED TECHNIQUES, SPECIAL BREAKING TECHNIQUES, BOARD BREAKING, SPARRING AGAINST SINGLE AND MULTIPLE OPPONENTS, MANDATORY COACHING, PHYSICAL TESTING	Purpose of types sparing, self-defence and board breaking techniques (why no patterns are taught at CHIKARA as part of the Taekwon-do program) ; - Partner relations: How to interact, how to ensure mutual progression, ground and wall stretching, etc.; - Stances and their purposes: Walking Stance and Low Walking Stance (target holding and board breaking); Siting Stance (holding and breathing); L-Stance (defensive kick); Fighting Stance (sparring); Closed Ready Stance, Parallel Stance and Salute Stance (decorum).		
3	DOUBLE RED STRIPE (Duration / Merit)			- Kicks to the legs (Muay Thai) : Introduction ; - Checking Kicks ; - Combinations ; - Ground and Pound : Continued ;	- Key combinations (kicks and punches) ;						
2	RED (Exam) (16 years old minimum)			- Inverse arrière ; - De côté arrière sauté ; - Coup de coude en descendant ;	- Competition refereeing ; - Corner judging ; - Team sparing ;						
1.1	BLACK STRIPE (Duration / Merit)			- Relations entre partenaires : comment interagir, comment assurer une progression mutuelle, étreintes (au sol et debout), etc. ;	- Coaching principles ;						
1	DOUBLE BLACK STRIPE (Duration / Merit)			- Terminologie coréenne spécifique au taekwon-do (évaluée lors des passages des ceintures pleines, soit jaune, verte, bleue, rouge et noire) ; - Théorie de la puissance ;	- FULL REVIEW OF ALL TECHNIQUES AND PERFORM EFFECTIVE SPARRING AND SELF-DEFENCE COMBINATIONS						