

CAHIER N° 10

BOXE FRANÇAISE



CANNE DE COMBAT ET BATON

CANNE DE COMBAT & BATON

SAVATE BÂTON DEFENSE



SAVATE FORME

Fédération Française de SAVATE boxe française et Disciplines Associées
49 rue du faubourg Poissonnière 75009 PARIS - Tél. 01 53 24 60 60 - Fax 01 53 24 60 70
www.ffsavate.com

Sommaire

Présentation :page 3

Méthodologie des techniques de la Canne de Combat et du Bâton : A

Méthodologie des techniques de la Canne de Combat page 4

Méthodologie des techniques du Bâton : page 21

Progression technique de la Canne de Combat et du Bâton : B

Progression technique de la Canne de Combat et du Bâton : page 29

Fiche de compétences techniques et théoriques requises pour le Pommeau bleu : page 30

Premier degré de pommeau bleu : page 31

Passage de grade du 1er cycle - synthèse Pommeau bleu : page 34

Fiche de compétences techniques et théoriques requises pour le Pommeau vert : page 35

Premier degré de pommeau vert : page 36

Passage de grade du 1er cycle - synthèse Pommeau vert : page 39

Fiche de compétences techniques et théoriques requises pour le Pommeau Rouge : page 40

Premier degré de pommeau Rouge : page 41

Passage de grade du 1er cycle - synthèse Pommeau Rouge : page 44

Fiche de compétences techniques et théoriques requises pour le Pommeau Blanc : page 45

Premier degré de pommeau Blanc : page 46

Passage de grade du 1er cycle - synthèse Pommeau Blanc : page 49

Fiche de compétences techniques et théoriques requises pour le Pommeau Jaune : page 50

Premier degré de pommeau Jaune : page 51

Passage de grade du 1er cycle - synthèse Pommeau Jaune : page 54

Tableau des équivalences de grade avec l'ancienne progression technique page 55

Règlement des compétitions : C

Les rencontres : page 57

Les compétiteurs : page 59

Les compétitions : page 63

Règlement d'arbitrage : D

La commission nationale d'arbitrage de Canne de combat et bâton : page 79

Les règlements d'arbitrage page 79

En savoir + : E

Présentation

Ce cahier, véritable Mémento dans le Mémento Formation Fédéral, présente l'ensemble des textes de références (règlements technique, sportif et d'arbitrage) concernant les conditions de pratique de la Canne de combat et du bâton. Cet ensemble constitue le fondement de la pratique de la Canne de combat et du bâton renoué, sur lequel des aménagements à venir trouveront tout naturellement une assise indispensable.

La lecture du cahier n° 1 « La filière Formation Fédérale » et du n° 7 « Réglementation » éclairera le lecteur désireux de connaître parfaitement le cadre réglementaire dans lequel il évolue.

Ce cahier a été élaboré avec l'ensemble de la délégation technique du Comité National de Canne de Combat et du Bâton, sous la présidence de Bertrand Dubreuil.



Méthodologie des techniques de la Canne de Combat et du Bâton

§ I - DÉFINITION DE LA CANNE DE COMBAT ET DU BÂTON

La Canne de Combat et le Bâton sont des sports de combat utilisant une arme en bois conique et contondante. La canne d'une longueur de 95 cm et d'un poids d'environ 120g se tient à une main. Le bâton, long de 140cm, pesant environ 400g, se tient à deux mains.

Ces deux disciplines utilisent des mouvements de frappe réalisés avec le côté de l'arme et non avec la pointe. Ce sont des coups qui tranchent, apparentés aux coups de taille du sabre sans les coups de pointe, dits d'estoc. Les règles techniques des coups et les surfaces autorisées respectent la méthodologie des techniques et le règlement d'arbitrage de la Canne de Combat et du Bâton. L'esprit qui anime ces disciplines dépend de la bonne application de ces principes.

La pratique encore marginale de la double canne (activité utilisant une canne dans chaque main avec les techniques de la Canne de Combat) et du Panache (activité utilisant à la fois les techniques de la Savate et de la Canne de Combat), n'étant pas codifiée, respecte les règlements techniques des différentes disciplines.

§ II - MÉTHODOLOGIE DE LA CANNE DE COMBAT ET DU BÂTON

Ces disciplines s'inspirant des méthodes du 19^{ème} siècle et notamment de celle de Maître CHARLEMONT, ont été de nouveau codifiées par Maurice SARRY dans les années 1970 dans le but de faire revivre ces disciplines et, pour ce qui concerne la Canne de Combat, de l'adapter à la compétition.

En 2004, Bertrand DUBREUIL, Président du Comité National de Canne de Combat et Bâton, réactualise les techniques de la Canne de Combat et du Bâton en rédigeant cette méthodologie.

Les éléments techniques fondamentaux et particuliers de la Canne de Combat et du Bâton, hormis les coups eux-mêmes, sont : la garde, la fente et l'armé. Leurs paramètres techniques, empreints de l'histoire de ces disciplines et de leurs valeurs d'efficacité, esthétiques et éducatives, sont déterminants. Ils sont traités avec exhaustivité dans cette méthodologie.

§ III - PRINCIPES DE BASE DE L'ACTIVITÉ CANNE DE COMBAT ET BÂTON

Les caractéristiques techniques et réglementaires de la pratique de la Canne de Combat et du Bâton sont fondées

sur une mise en situation d'opposition réelle. Elles sont issues du principe d'efficacité lié aux paramètres matériels (l'arme), historiques, physiologiques et esthétiques. Cette situation d'opposition réelle s'exprime dans deux contextes différents :

- Le cadre d'une situation duelliste : ce type de confrontation implique :
 - de l'incertitude, donc l'évaluation du risque et des opportunités d'actions dont l'objectif est de toucher sans être touché.
 - une aire de combat délimitée (circulaire de 9 m de diamètre), donc la gestion de l'espace dans la maîtrise des placements et des déplacements.
 - des formes de frappes codifiées, donc la caractérisation de l'arme (canne ou bâton), des cibles (tête, flanc, jambe), des trajectoires (4 coups verticaux, 2 coups horizontaux).
 - un temps limité (assauts de 3 à 4 reprises, chacune de 2 minutes maximum), donc la gestion des ressources mentales et physiques.
- Le cadre d'une situation duettiste : ce type de confrontation implique :
 - de la coopération entre les tireurs, donc la simulation du risque et des opportunités d'actions dont l'objectif est démonstratif.
 - une aire de combat aux dimensions variables, donc l'adaptation des déplacements à l'espace.
 - des formes de frappes codifiées, donc la caractérisation de l'arme (canne ou bâton), des cibles (tête, flanc, jambe), des trajectoires (4 coups verticaux, 2 coups horizontaux).
 - des formes de frappes non codifiées, donc l'acceptation, uniquement pour le Bâton démonstratif, d'1 coup horizontal (coup coulissé ou glissé) et d'1 coup d'estoc (coup piqué) supplémentaires (§ B – Principes fondamentaux).
 - un temps variable sans limites maximum, donc la gestion des ressources mentales et physiques.

§ A - MÉTHODOLOGIE DES TECHNIQUES DE LA CANNE DE COMBAT

§ A.1 - La garde

Définition : la garde est une position de départ ou d'attente qui précède une action tactique, offensive ou défensive. Cette posture doit placer le tireur dans un équilibre et une prédisposition à l'impulsion musculaire qui lui permettent d'accéder, le plus rapidement possible et avec aisance, à toutes les attaques et défenses.

A.1.1 - Paramètres techniques de la garde conventionnelle

Définition : la garde conventionnelle est la garde de

référence car c'est celle qui s'applique le mieux à la définition ci-dessus. Pour les cannistes droitiers, la garde de référence est la garde conventionnelle à droite, dite garde à droite : la main droite munie de l'arme et le pied droit sont à l'avant de la garde. Pour les cannistes gauchers, les paramètres sont inversés.

La garde conventionnelle en Canne de combat est la garde inverse du Bâton ou de la Boxe (ex : garde à droite en Canne : main droite et pied droit devant ; garde à droite au Bâton ou en Boxe : main gauche et pied gauche devant).

A.1.1.1 - Positionnement de la partie basse (les appuis)

1. Le tireur se positionne face à son adversaire (axe de combat).
2. Les pieds sont écartés de la largeur des épaules.
3. Les jambes sont légèrement fléchies pour préparer l'impulsion musculaire et déverrouiller les articulations dont un blocage présenterait, lors des rotations importantes inhérentes à l'exécution des coups, des contre-indications physiologiques. En outre, ce léger affaissement du centre de gravité raccourcit la descente qui mène à la fente et accélère ainsi son positionnement.
4. Un des deux appuis est reculé d'une longueur de pied suivant la garde choisie (garde à droite en Canne : pied gauche derrière ; garde à gauche : pied droit derrière).
5. Le pied avant et la main avant munie de l'arme sont du même côté (garde à droite : main droite tenant l'arme devant avec pied droit devant, et inversement dans la garde inversée).
6. Le pied avant est dirigé vers l'adversaire, voire légèrement ouvert sur l'extérieur de la garde (garde à droite : pied droit devant légèrement ouvert sur la droite; garde à gauche : pied gauche devant légèrement ouvert sur la gauche). Ceci pour éviter la fermeture du pied avant qui fixe le tireur à l'intérieur de sa garde.
7. Le pied arrière est ouvert de 45° environ par rapport à l'axe de combat.

La garde en Canne et Bâton, sous l'effet du faible recul du pied arrière, demeure relativement frontale. Cela évite l'alignement des appuis qui, comme la fermeture du pied avant, est une position de protection instinctive. Elle a le désavantage de fixer le bassin à l'intérieur de la garde, rendant difficile l'armé des mouvements extérieurs. Ces armés extérieurs forcés provoquent alors des torsions lombaires. En outre, la position frontale favorise la latéralisation des déplacements (décalages et débordements) et l'enchaînement d'actions sur les deux côtés de la garde.

8. Le poids du corps est réparti de façon égale sur les deux pieds pour éviter la fixation, voire l'ancrage du tireur sur un seul appui.
9. Le poids sur chaque appui est davantage porté sur l'avant du pied tout en conservant le talon au sol afin de favoriser la détente des appuis. C'est à chaque tireur de trouver le contact idéal de ses appuis qui favorisera l'amorce de ses mouvements et l'aisance de ses déplacements.

A.1.1.2 - Positionnement de la partie médiane (l'ensemble locomoteur : cuisses, hanches, épaules)

1. Les cuisses sont légèrement écartées pour amplifier la puissance d'appel des mouvements et pour déclencher sans contrainte, par l'ouverture du bassin, la synergie rotative des armés.

2. Les hanches et les épaules sont alignées suivant les mêmes axes :

- Axe horizontal :
 - Les axes des hanches et des épaules restent parallèles pour éviter les torsions lombaires lors des mouvements.
 - Les deux épaules sont à la même hauteur.
- Axe vertical :
 - Les épaules et le buste restent droits, sans inclinaison vers l'avant ou l'arrière.

Il s'agit d'une position naturelle sans crispation ni autres contraintes.

A.1.1.3 - Positionnement de la partie haute (ensemble transmetteur : tête, regard, bras, mains) et de l'arme (canne de combat)

1. La tête reste droite et dirigée vers l'adversaire, sans crispation ni autres contraintes.
2. Le tireur fixe le regard ou la région observée de son adversaire (la région observée est l'ensemble tête/épaules).
 - Le tireur fixe le regard de son adversaire : l'observation est localisée et favorise la réaction aux signes annonciateurs de l'action adverse.
 - Le tireur fixe la région observée de son adversaire : l'observation est globale et favorise la réaction au départ de l'action adverse.

Dans les deux cas, l'anticipation est très bonne avec, pour le premier cas, l'avantage d'une éventuelle influence d'un tireur sur l'autre.

3. La Canne est tenue par sa base (partie la plus large dont la portion restant en deçà de la main est la manchette et l'extrémité la plus large est le talon). La manchette ne doit pas excéder la largeur d'une main (règlement d'arbitrage), car l'utilisation de la longueur maximum de l'arme offre une inertie et une distance de combat qui favorisent l'amplitude des coups.
4. La canne est tenue avec la main en pronation (paume vers le bas).
5. La force de saisie est contrôlée : l'arme est tenue sans crispation comme l'on tiendrait un oiseau pour ne pas qu'il s'échappe mais sans l'étouffer.
6. La main munie de l'arme est ramenée vers le buste et le centre de la garde, dans une flexion du bras formant un angle biceps/avant-bras de 90° à 110°. Cette position centrale permet d'accéder à tous les armés et toutes les parades dans les mêmes délais. D'autre part, le règlement d'arbitrage sanctionne une garde dont le bras avant est trop tendu vers l'adversaire, représentant un danger d'estoc involontaire.

Rappel : les coups d'estoc sont interdits en Canne de Combat mais peuvent être acceptés en démonstration ou en compétition technique en Bâton et en Canne.

7. La canne est obliquée vers l'intérieur de la garde et la pointe est placée à la hauteur de la tempe de l'adversaire, loin devant son visage pour ne pas que cela représente un danger ou une gêne pour l'adversaire.
8. Le bras arrière (non muni de l'arme) est maintenu naturellement fléchi, orienté vers le sol, suivant l'axe des épaules, et en retrait afin qu'il ne masque pas la surface de frappe haute (tête) et médiane (flanc : surface de frappe autorisée uniquement pour les catégories masculines : point du règlement d'arbitrage). L'époque, où l'on demandait au tireur d'escamoter complètement le bras derrière le dos, est révolue. En effet, cette contrainte mobilisait les

A



muscles scapulaires, dorsaux et brachiaux dans un effort isométrique et asymétrique pouvant être à l'origine de pathologies particulières. D'autre part, la mobilité du bras non muni de l'arme doit contribuer à l'équilibre et à la mobilité des mouvements.

La garde conventionnelle pour un droitier

A.1.2 - Paramètres techniques de la garde conventionnelle inversée

Définition : changement de côté de la garde conventionnelle (et non comme en Boxe où l'on définit la garde inversée par rapport à la garde de l'adversaire). Les cannistes droitiers passent de la garde à droite à la garde à gauche. La main gauche munie de l'arme et le pied gauche sont alors à l'avant de la garde. De la même façon, les cannistes gauchers inversent leur garde.

Les paramètres techniques de la garde conventionnelle inversée sont identiques à ceux de la garde conventionnelle (A.1.1).

A.1.3 - Paramètres techniques de la garde opposée

Définition : c'est une garde dans laquelle la main munie de l'arme et le pied du même côté sont à l'arrière (ex : garde à droite opposée : la main droite munie de l'arme et le pied droit sont à l'arrière). Autrement dit, la garde opposée est une garde conventionnelle inversée (A.1.2.) dans laquelle la canne passe de la main avant à la main arrière

Hormis la position arrière de la main munie de l'arme, les paramètres de la garde opposée sont identiques aux paramètres fondamentaux de la garde conventionnelle inversée (A.1.2) donc de la garde conventionnelle (A.1.1.1 ; A.1.1.2 ; A.1.1.3).

Remarques : la garde opposée est naturellement utilisée lorsqu'elle est le résultat d'une esquive de la jambe avant qui recule et se positionne à l'arrière de la garde sans que la canne change de main. Son utilisation est avant tout liée à des opportunités tactiques. En outre, la garde opposée n'est pas la garde de référence car elle rend difficile l'exécution des coups croisés (Latéral croisé, Croisé-tête, Croisé-bas) et n'est donc pas le point de départ le plus approprié à la mise en oeuvre de l'ensemble des techniques (A.1.3 Important).



La garde opposée pour un droitier

Important : le règlement n'interdit pas l'utilisation de la garde opposée ou de la fente en garde opposée. Les coups qui sont issus de ces gardes opposées doivent respecter les critères de validité de la touche, notamment celui de respecter, au moment de la frappe, un angle ouvert entre la ligne des épaules et le bras muni de l'arme.

Cependant, les gardes conventionnelles (simples ou inversées) restent à la base de la pédagogie de la Canne de Combat et du Bâton parce qu'elles sont les mieux adaptées à la physiologie, à l'amplitude et à la fluidité des enchaînements des techniques.

A.1.4 - Caractéristiques techniques des changements de garde

Le changement de garde permet de varier les combinaisons tactiques et de profiter des feintes et des ouvertures qu'offrent les changements de main de l'arme, multipliant les opportunités offensives ou défensives.

Les changements de garde et de main peuvent s'exécuter au cours de différentes phases, de façon simple, acrobatique et/ou avec jongleries :

- En attaque (au cours de voltes, d'une position d'armé à une autre position d'armé, passes acrobatiques),
- En défense (lors d'esquives ou de parades),
- Sans sollicitations offensives ou défensives (lors de simples déplacements).

Les changements de main doivent être effectués avant la phase de retour de l'arme vers la cible afin qu'un coup issu d'un changement de garde et/ou d'un changement de main, soit armé. Par conséquent, la dernière limite pour effectuer un changement de main intégré à un coup est la position d'armé. En revanche, il n'y a pas de dernière limite pour effectuer un changement de garde qui n'est pas accompagné d'un changement de main.

Il est nécessaire d'inverser systématiquement les techniques à l'entraînement afin que les tireurs deviennent ambidextres et puissent indistinctement utiliser les différentes gardes (en pratique, bien que leur garde de prédilection reste toujours leur garde de référence initiale).

§ A.2 - « L'armé »

Définition : l'armé est un mouvement préparatoire à l'exécution d'un coup, qui consiste à faire passer la main munie de l'arme derrière l'axe vertébral pour ensuite la ramener vers la cible.

A.2.1 - L'histoire de l'armé : une contrainte technique, une vertu tactique

L'armé des coups en Canne de Combat et Bâton passe derrière l'axe vertébral à l'inverse de la Savate où l'armé des coups de pied est exécuté devant l'axe vertébral. Cet armé profond des coups en Canne de Combat et Bâton est donc une particularité qui va déterminer la technique et l'esprit de ces disciplines.

Pour mieux le comprendre, il faut connaître sa justification historique : en effet, la canne et le bâton ont été, tour à tour dans l'histoire, outils, symboles, objets d'apparat, et armes rudimentaires avant d'intégrer les écoles militaires au 19^{ème} siècle. Moins coûteuses et moins dangereuses, ces armes de substitution rendaient plus accessible l'apprentissage de l'escrime.

Au début de leur histoire, ces armes en bois, s'inspirant de l'art de la guerre français, se sont approprié les techniques de l'épée et du sabre, notamment en contenant le développement des coups à l'avant de la garde. Puis, après avoir longtemps simulé la taille et l'estoc de l'escrime, la Canne et le Bâton abandonnèrent la fausse menace de leur tranchant virtuel. Ces armes en bois allaient s'autodéterminer comme discipline à part entière au travers de techniques dont l'efficacité viendrait de leur nature même, de leur condition d'armes contondantes et non tranchantes.

Cette mutation fut marquée par la nécessité de rajouter de la puissance aux coups. Et c'est à la fin du 19^{ème} siècle

qu'apparurent les premiers mouvements renforcés. De la même façon que l'on bande un arc avant de décocher, le principe était de suffisamment reculer le bras vers l'arrière du buste pour donner à l'arme de l'élan, du ressort, donc de la puissance à l'impact : l'armé était né ! Il donna une réelle identité à cette discipline en montrant des gestes nouveaux plus amples, redoutables et esthétiques. Sur la base de ces qualités, l'idéo-motricité de la discipline Canne et Bâton prend tout son sens car elle perpétue les choix techniques anciens, non pas seulement pour leur valeur historique, mais surtout pour leur efficacité intrinsèque qui, encore aujourd'hui dans le monde, n'a pas d'équivalent dans les autres sports de combat de ce type.

Différents armés se sont succédés depuis l'époque de Charlemont. On a vu les premiers armés, très hauts au dessus de la tête, former une parade en toit de laquelle partaient des coups obliques plongeant avec une rare puissance. On a vu ensuite des armés enroulés autour de la nuque utilisant cet axe comme un pivot propulseur. Puis, sont apparus, à l'occasion de la renaissance de la Canne de Combat et du Bâton dans les années 1970, les armés actuels qui se positionnent au dessus de l'épaule afin d'augmenter le contrôle de la précision et de la puissance des coups.

Dans le même temps, l'apparition du masque d'escrime dans les confrontations de Canne de Combat contribua aussi à l'abandon de cet armé autour de la nuque, gêné par l'encombrement de cette nouvelle protection.

Aujourd'hui, l'armé est la démonstration de cette recherche historique de puissance sans l'impact d'origine. En effet, celui-ci est réduit à sa plus simple expression par le règlement d'arbitrage qui stipule qu'une touche doit être nette mais non violente (le simple contact de la canne sur la cible suffit, sans rupture de rythme).

Bien que l'armé, en tant que vestige des temps anciens, ait des vertus justifiant sa présence dans la pratique moderne de la Canne de Combat et du Bâton, il ne faut pas perdre de vue qu'un coup armé a l'inconvénient d'éloigner l'arme du centre de la garde, rendant vulnérable celui qui l'exécute, ainsi que de signaler une attaque imminente.

Tous les coups devenant prévisibles, il devient alors difficile de pouvoir surprendre son adversaire sur une seule frappe. Par conséquent, la diversité des enchaînements et de leurs applications tactiques, est une des meilleures réponses aux contraintes de l'armé. En outre, les parades utilisent les trajectoires des armés et rendent les ripostes plus rapides, car lorsque qu'un tireur se positionne en parade, il se rapproche d'une position d'armé, donc d'une contre-attaque.

Pour toutes ces raisons, on constate que l'armé qui pouvait apparaître comme un désavantage depuis que l'on a réglementé la puissance des frappes qui était sa raison d'être, est finalement une aubaine ouvrant un champ tactique immense.

A.2.2 - Paramètres techniques de l'armé communs à tous les coups

1. La position de garde est la position de départ.
2. Le buste pivote du côté de l'armé choisi, en alignant les hanches et les épaules dans l'axe de combat (de profil) et en amenant la main munie de l'arme vers l'arrière de la garde (derrière l'axe vertébral).

3. Important : les hanches amorcent toutes les rotations du buste. Au cours de l'armé, la rotation des hanches tire vers l'arrière le bras muni de l'arme, puis le ramène vers la cible. On retrouve cet infime décalage entre le mouvement du bassin et le déplacement des épaules de façon évidente dans toutes les cinétiques des lancers comme dans le simple jet de pierre, le lancer du javelot, le golf, le Handball, etc. Ainsi, les muscles du bassin (psaos-iliaques, ceinture abdominale, muscles obliques jusqu'aux dorsaux), par un effet retard, jouent un rôle d'accélérateur en utilisant les relais musculaires.

Par conséquent, le transfert des masses en mouvement est d'abord hélicoïdal, des appuis jusqu'aux épaules, avant d'être transversal dans la projection du bras vers la cible.

4. Les pieds pivotent à la demande pour faciliter l'amplitude du mouvement de rotation des hanches et des épaules. Les talons restent en contact avec le sol lors des mouvements d'armé afin que les appuis disposent de leur détente maximum. Cependant, pour les armés du Latéral croisé et du Croisé tête, un léger décollement du talon est difficile à éviter.

5. Les appuis ne sont pas alignés l'un derrière l'autre, ils restent sur des axes parallèles pour favoriser l'équilibre et l'ouverture du bassin pour les coups extérieurs (A.1.1.1.7).

6. Le poids du corps est réparti de façon égale sur les appuis (A.1.1.1.8) dans toutes les phases motrices que sont les mouvements (armés, développements des coups, parades) et les déplacements, d'un appui pour le décalage et des deux appuis pour le débordement, (esquives, voltes, fentes). Le principe du transfert de poids du corps de l'appui arrière vers l'appui avant qui a longtemps prévalu dans l'apprentissage de la Canne de Combat et du Bâton, ne favorise pas la synergie musculaire lors des enchaînements des coups et rend les déplacements offensifs et défensifs aléatoires en raison de l'ancrage par surcharge d'un des deux appuis (A.2.2.2 ; A.2.2.3).

7. L'axe de rotation du buste est l'axe vertébral.

8. Les jambes restent légèrement fléchies (A.1.1.1.3).

9. Les pieds conservent leur contact d'appui (A.1.1.1.9).

10. Les épaules et les hanches sont alignées suivant les différents axes (A.1.1.2.2).

11. La tête et le regard restent dans leur position initiale (axe de combat) (A.1.1.3.1 ; A.1.1.3.2).

12. Le bras non muni de l'arme accompagne le mouvement des épaules (A.1.1.3.8).

A.2.3 - Paramètres techniques de l'armé particuliers aux coups horizontaux intérieurs et extérieurs : le Latéral croisé et le Latéral extérieur

1. Dans le temps des mouvements amorcés ci-dessus (A.2.2), la main munie de l'arme s'engage du côté de l'armé choisi, à la hauteur de la tempe, puis le bras armé est positionné derrière l'axe vertébral (angle d'environ 90° formé par le bras et l'avant-bras, bras à l'horizontale). Cet angle de 90° est optimal pour obtenir la meilleure vitesse de transmission du mouvement. En effet, un bras trop tendu augmente le levier et sature l'effort au développement de la frappe ; un bras trop fermé réduit le levier et raccourcit la course d'élan de l'ensemble propulsé (bras, canne).

2. Ce mouvement d'armé s'achève lorsque la canne est positionnée, proche de l'axe vertébral, la pointe dirigée vers l'adversaire (buste de profil) afin de préparer la canne à une circumduction complète qui correspond à sa course d'élan optimale. Dans cette position d'armé, le tireur place

A

la partie supérieure de sa canne (vers la pointe) contre le haut de sa tempe. Une position trop basse (au niveau du cou) gênerait le passage de l'arme dans sa circumduction. Une position trop haute (au dessus de la tête) transformerait le coup en un mouvement circulaire ininterrompu empêchant la fixation de l'armé et le bénéfice du mouvement de piston plus direct et plus rapide.

Observations : on considère donc que l'armé du Latéral croisé et du Latéral extérieur est fixe. Ce qui autorise le tireur à marquer un arrêt en position d'armé.

3. Pour l'armé du Latéral croisé, la main armée est en position latérale (paume dirigée vers l'intérieur de la garde, vers l'axe vertébral).

4. Pour l'armé du Latéral extérieur, la main armée est positionnée en pronation, voire légèrement latéralisée (paume dirigée vers l'extérieur de la garde, à l'opposé de l'axe vertébral).

5. Desserrer légèrement l'étreinte de la main du côté auriculaire, seulement dans la position de l'armé du Latéral croisé, afin que l'arme conserve son assiette.



L'armé du Latéral croisé en droitier



L'armé du Latéral extérieur en droitier

A.2.4 - Paramètres techniques de l'armé particuliers aux coups verticaux extérieurs moulinsés : le Brisé et l'Enlevé

1. Dans le temps des mouvements amorcés ci-dessus (A.2.2), la main munie de l'arme est amenée à l'épaule (contre le deltoïde antérieur). Dans son mouvement de piston, la main armée semble observer une phase de fixation lorsqu'elle est en position de recul maximum. Cependant, le pivotement de la main et la circumduction de la canne (moulinet : rotation verticale et complète de l'arme autour du poignet) sont ininterrompus.

Observations : on considère donc que l'armé du Brisé et de l'Enlevé est semi-fixe. Ce qui n'autorise pas le tireur à marquer un arrêt en position d'armé.

Cette position d'armé semi-fixe correspond au moment où la main armée finit son recul derrière l'axe vertébral avant d'entamer son retour vers la cible. A ce moment là, l'orientation de la canne n'est pas imposée, elle est positionnée selon la progression du moulinet. Les hanches et les épaules s'alignent dans l'axe de combat (de profil) afin de tirer la main armée derrière l'axe vertébral.

2. L'autre méthode qui consiste à armer le Brisé et l'Enlevé à la hauteur de la hanche, est tolérée. Toutefois, l'armé à l'épaule de ces deux mouvements est celui qu'il convient

d'adopter pour les raisons suivantes :

- Concernant le Brisé, les phases d'armé et de retour vers la cible décrivent le va-et-vient du mouvement de piston. Le Brisé a donc un effet coup de poing direct qu'il est plus efficace de faire partir de l'épaule. La distance qui va de l'armé épaule à la cible (dessus de la tête) est la plus courte. En outre, le Brisé armé à la hanche, arrive souvent sabré (angle formé entre la canne et le bras, au moment de la frappe, lorsque la main a de l'avance sur la pointe de la canne, ce que sanctionne le règlement d'arbitrage).

- Concernant l'Enlevé, les phases d'armé et de retour vers la cible décrivent le va-et-vient elliptique du mouvement de bielle-piston. Pour l'Enlevé, l'armé à la hanche offre une trajectoire de frappe plus directe (la cible étant en ligne basse). Cependant, il rapproche le mouvement du sol lors du retour de l'arme vers la cible, obligeant le tireur à se fendre après l'impact, ce que sanctionne le règlement d'arbitrage qui stipule que les coups en ligne basse doivent être accompagnés d'une fente, la fente devant être achevée au moment de l'impact en jambe et non après. En outre, tactiquement, l'armé épaule identique pour le Brisé et l'Enlevé permet une feinte en offrant la possibilité d'intervenir ces deux coups au moment de leur retour vers la cible,



ou de transformer l'armé épaule du Brisé ou de l'Enlevé en armé de Latéral extérieur.

L'armé du Brisé en droitier



L'armé de l'Enlevé en droitier



A.2.5 - Paramètres techniques de l'armé particuliers aux coups verticaux croisés intérieurs : le Croisé-tête et le Croisé-bas.

1. Dans le temps des mouvements amorcés ci-dessus (A.2.2), pour le Croisé-tête : la main munie de l'arme descend du côté croisé (intérieur en Canne de Combat : côté gauche pour un droitier) au niveau de la hanche opposée dans un mouvement elliptique vertical remontant ; pour le Croisé-bas : la main munie de l'arme monte du côté croisé (intérieur en Canne de Combat : côté gauche pour un droitier) au niveau du dessus de la tête dans un mouvement elliptique vertical descendant. Ces phases d'armé s'ins-

crivent, sans discontinuité, dans une ellipse verticale qui s'achève, pour le Croisé-tête, par une frappe en ligne haute (dessus de la tête), et pour le Croisé-bas, par une frappe latéralisée en ligne basse, (jambe) accompagnée d'une fente (§A.3).

Observations : on considère donc que l'armé du Croisé-tête et du Croisé-bas est non- fixe. Ce qui n'autorise pas le tireur à marquer un arrêt en position d'armé, sauf dans le cas de l'armé fixe du Croisé-tête (A.2.5.3).

Cette position d'armé non-fixe correspond au moment où l'arme est sur la tangente postérieure de l'ellipse, lorsque la main armée finit son recul derrière l'axe vertébral avant d'entamer son retour vers la cible.

2. La canne se positionne de façon naturelle dans la circonvolution verticale, proche de l'axe verébral. La main munie de l'arme se dirige, dans un premier temps, vers le bas pour le Croisé-tête et vers le haut pour le Croisé-bas. Au départ du coup, sous l'effet de la prise de vitesse de la main, la pointe de la canne a un temps de retard. Ce retard, libérant la main d'une partie du poids de l'arme, favorise l'accélération du mouvement. Ce retard doit être rattrapé au moment de l'impact.

3. Le Croisé-tête part souvent d'une position de parade basse comme d'un armé fixe. Pour obtenir cette position particulière de l'armé fixe du Croisé-tête, la canne (pointe en bas) est positionnée en parade

croisée, légèrement obliquée vers l'avant, main tournée, paume vers l'adversaire. Le bras armé est collé au corps afin de profiter au mieux de la synergie des hanches.



L'armé du Croisé-tête en droitier



L'armé du Croisé-bas en droitier

Conclusion : l'armé est donc une position transitoire, de passage (préparation du coup) dont les applications



techniques et tactiques résultent de sa parfaite mise en œuvre et conditionnent la bonne exécution de la phase finale du coup.

§ A.3 - La fente

Définition : la fente est une disposition réglementaire qui oblige le tireur qui frappe en ligne basse (jambe) à accompagner son coup de la flexion d'une jambe (dessus de la cuisse au minimum parallèle au sol, voire plus bas) et de l'extension de l'autre jambe.

A.3.1 - L'histoire récente de la fente : une question de sécurité

Longtemps, la fente de la Canne et du Bâton (jusqu'au début du 20^{ème} siècle) s'est inspirée de la fente de l'escrime. C'était une fente assez haute, surtout utilisée à l'estoc pour des coups en lignes haute ou médiane. Elle favorisait la propulsion et l'allongement du bras d'attaque et offrait, dans un abaissement du tireur, une réduction des surfaces de frappe exposées. Son utilisation n'avait pas, comme dans les disciplines de Canne et Bâton actuelles, de caractère obligatoire.

Depuis la réactualisation de la Canne et du Bâton dans les années 1970, l'unique raison de cette contrainte réglementée (§A.3) est de réduire l'obliquité des coups jugée trop dangereuse, sachant que les coups d'estoc ont déjà été supprimés pour le même motif. L'estoc (coups piqués) peut être autorisé seulement en démonstration et en compétition technique en Canne et en Bâton.

Il n'est pas autorisé de frapper en ligne haute ou médiane avec une fente et de frapper en ligne basse sans fente. La frappe en ligne basse, accompagnée d'une flexion des deux jambes, est autorisée dans un seul cas (A.3.5).

La contrainte de la fente, comme celle de l'armé, ont su trouver une réponse tactique. Par exemple : la fente peut être utilisée comme une esquivé offensive sur un coup reçu en ligne haute ou médiane.

Conclusion : les critères réglementaires de la fente (§A.3) réclament une grande mobilisation musculaire qui fait de la fente un mouvement de grande tension dont la mauvaise exécution présente des contre-indications physiologiques. L'application des paramètres énoncés ci-après, évitera l'altération de l'intégrité physique des tireurs et favorisera, dans le respect des règles, l'efficacité des coups dans leur amplitude, rapidité et mise à distance des frappes.

Par conséquent, l'échauffement spécifique, préparatoire à l'exécution des fentes (hanches en abduction) doit être très progressif et centré sur les étirements plus que sur la musculature. Il doit tenir compte de la physiologie du pratiquant. Cet échauffement, dans la mesure du possible, doit être personnalisé suivant l'entraînement qui lui succède, et individualisé suivant l'échantillonnage du public auquel il est adressé. Les muscles les plus sollicités dans l'exercice de la fente sont : les mollets (avec le tendon d'Achille), les adducteurs, les ischio-jambiers jumeaux, les tenseurs du fascia lata, le courturier, le pectiné, le pyramidal, l'obturateur interne, les quadriceps et les fessiers. Dans la progression de l'apprentissage des fentes, il est conseillé de n'aborder la fente arrière (position d'écart facial de grande tension) qu'après l'apprentissage complet de la fente avant (position d'écart entéro-postérieur) de moindre tension.

A.3.2 - Paramètres techniques communs à toutes les fentes

La position de fente en garde opposée n'est pas interdite à condition que la ligne des épaules et le bras muni de l'arme observent un angle ouvert (+ de 90°) au moment de la frappe (A.1.3 - Important).

Toutes les fentes existantes sont classées suivant les deux catégories de fentes suivantes : les Fentes avant (position d'écart antéro-postérieur: jambes écartées vers l'avant et l'arrière du bassin) et les Fentes arrière (position d'écart facial : jambes écartées sur les côtes du bassin) qui peuvent s'orienter de façon différente, devenant des Fentes latérales ou opposées.

A



Fente avant latéralisée pour un droitier



Fente avant latéralisée avec arme dans la main gauche pour un droitier



Fente arrière latéralisée avec arme dans la main gauche pour un droitier



Fente arrière latéralisée avec arme dans la main droite pour un droitier

La position de fente n'est pas toujours statique, elle peut changer au cours de l'exécution d'un coup ou d'un enchaînement de coups, exemple : passage de la Fente avant à la Fente arrière lorsque la cible n'est plus la jambe arrière, mais devient la jambe avant ; déplacements en position de fente pour atteindre une cible mouvante (A.4.3.8).

1. Les fentes sont exécutées à partir de cinq déplacements fondamentaux partant de la garde :

- Longitudinal (parallèle à l'axe de combat : par progression ou recul de l'un des deux appuis, l'autre appui ne bougeant pas, ou par déplacements profonds des deux appuis dans un bond, un pas simple (changement de garde) ou un pas chassé.
- Latéral (perpendiculaire à l'axe de combat) : par déplacement latéral de l'un des deux appuis, l'autre appui ne bougeant pas, ou par déplacements profonds des deux appuis dans un bond ou un pas chassé.
- Transversal (oblique) : déplacement situé entre les parallèle et la perpendiculaire de l'axe de combat. Utiliser les paramètres du déplacement longitudinal ou latéral suivant que cette obliquité se rapproche plus de l'un que de l'autre.
- Sur place : les deux appuis s'écartent en même temps. Longitudinalement, l'appui avant vers l'avant et l'appui arrière vers l'arrière, latéralement ou transversalement, un appui vers la gauche et l'autre vers la droite (l'axe vertébral reste sur place) ou par déplacements profonds des deux appuis dans un bond, un pas simple (changement de garde) ou un pas chassé

Rappel : les fentes sont exécutées avec une jambe fléchie (dessus de la cuisse au minimum parallèle au sol, voire plus bas) et l'autre jambe en extension (règlement d'arbitrage).

2. Le buste est légèrement incliné vers l'avant. Sur le plan technico-tactique, une position trop inclinée rajoute du poids sur l'appui avant et ancre le tireur sur cet appui, ce qui nuit à une bonne continuité dans l'enchaînement des techniques. Sur le plan physiologiquement, cette position exerce une tension lombaire importante en raison du grand bras de levier que représente le dos penché vers l'avant.

3. L'angle formé par la ligne des épaules et le bras muni de l'arme est ouvert (règlement d'arbitrage).

4. Malgré la position basse des fentes, le regard est tou-

jours dirigé vers celui de l'adversaire, ou sa région observée (A.1.1.3.2), quelque soit l'inclinaison du buste afin de ne pas relâcher la surveillance en direction de l'adversaire et pour éviter de présenter à l'adversaire la partie postérieure de la tête en orientant la face vers le sol (position sanctionnée par le règlement d'arbitrage car elle escamote une surface de frappe et présente un danger par l'exposition de la nuque).

5. La fente est achevée, au plus tard, au moment de l'impact.

6. Les appuis restent sur des axes parallèles pour favoriser l'équilibre et l'ouverture du bassin pour les coups extérieurs en Canne de Combat.

7. Important : la position qui consiste à poser l'appui de la jambe en extension sur le côté intérieur du pied, est totalement contre-indiquée. Physiologiquement, cette position de pied exerce une torsion de la cheville qui abaisse la malléole et le genou, verrouillant l'articulation de la jambe. La stabilité que la jambe en extension apporte à la fente n'est plus alors assurée par la musculature mais par la butée des ligaments du genou et de la cheville, décalant l'inertie du mouvement sur le côté du genou et de la cheville et non derrière eux. Cette poussée latéralisée peut provoquer de graves lésions des ligaments latéraux et croisés du genou.

D'autre part, tactiquement, cette position dans laquelle l'appui de la jambe en extension n'est pas en contact plantaire avec le sol, rend cette jambe inopérante dans la dynamique qui succède à la fente.

Mauvaises positions de pied et de jambe en fente



A.3.3 - Paramètres techniques de la Fente avant

Définition : la jambe avant est fléchie et la jambe arrière en extension. Dans le cas de la Fente avant de référence, (non opposée et non latérale), la main munie de l'arme est du côté de la jambe avant fléchie. Le pied de la jambe fléchie est parallèle à la jambe en extension dans un écart antéro-postérieur (jambes écartées vers l'avant et l'arrière du bassin) ce critère supplémentaire permet de reconnaître une fente avant lorsqu'elle est dans une position opposée ou latérale. Sur un plan tactique, la Fente avant de référence (non opposée et non latérale) ne présente pas de contre-indication de position à la différence de la Fente arrière (A.3.4).

1. Le poids du corps est réparti de façon presque égale sur les deux appuis avec une légère prédominance sur l'appui avant renforcée lors de l'étirement de la fente vers l'avant afin de remettre à distance de frappe un adversaire qui rompt.

2. La jambe avant est fléchie afin que l'angle formé par le sol et le tibia soit de 90°, et l'angle formé par le tibia et le dessus de la cuisse soit également de 90° (quadriceps à l'horizontale). Une position dans laquelle le genou est devant l'aplomb de la malléole met en tension excessive le ligament rotulien et le tendon d'Achille, et en compression postérieure, le ménisque. Une position dans laquelle le genou est derrière l'aplomb de la malléole met en tension excessive les ligaments croisés, et en compression antérieure, le ménisque.

3. Le pied avant de la jambe fléchie est dirigé vers l'adversaire (définition de la Fente avant), voire légèrement ouvert sur l'extérieur (A.1.1.1.6)

4. Le poids sur le pied avant est davantage porté sur la partie avant du pied que sur le talon. Cette surcharge sur les métatarses (partie antérieure du pied) permet d'obtenir un meilleur équilibre et des appuis plus réactifs.

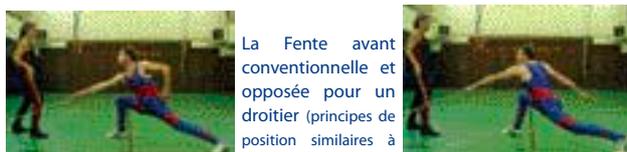
5. La jambe arrière est en extension sans verrouillage de l'articulation du genou (quelques degrés de flexion sont communément acceptés).

6. Le pied arrière de la jambe en extension est ouvert d'environ 45° par rapport à l'axe de combat et est en contact plantaire avec le sol (meilleur équilibre et appui réactif).

7. Le poids sur le pied arrière est davantage porté sur l'avant du pied que sur le talon (meilleur équilibre et appui réactif).

8. Remarque : en Fente avant uniquement, la position qui consiste à placer le pied de la jambe en extension dans l'axe de celle-ci (pointe de pied dirigée vers la jambe fléchie) a l'avantage de permettre le déverrouillage vers le bas de la jambe en extension, mais l'inconvénient de ne pas favoriser l'extension minimum requise par le règlement et de ne pas bien stabiliser la fente. Pour améliorer cette extension, le talon peut être posé au sol, mais il met alors sous tension excessive le tendon d'Achille et le mollet. Pour ces motifs, cette position de pied orientée dans l'axe de combat est déconseillée.

9. Le bras non muni de l'arme est en retrait (A.1.1.3.8).



opposée (A.1.3)).

A.3.4 - Paramètres techniques de la Fente arrière

Définition : la jambe avant est en extension et la jambe arrière fléchie. Dans le cas de la Fente arrière de référence (non opposée et non latérale) la main avant munie de l'arme est du côté de la jambe avant tendue. Le pied de la jambe fléchie est perpendiculaire à la jambe en extension dans un écart facial (jambes écartées sur les côtés du bassin), ce critère supplémentaire permet de reconnaître une fente arrière lorsqu'elle est dans une position opposée ou latérale. Sur le plan tactique, la Fente arrière de référence (non opposée et non latérale) est opportune lorsqu'elle est utilisée pour se dégager d'un corps à corps, en se positionnant en fente à distance de frappe en reculant uniquement la jambe arrière. En revanche, lorsque cette fente est exécutée en progression vers l'adversaire ou latéralement elle a le désavantage de trop exposer la jambe tendue.

1. Le poids du corps est réparti de façon inégale sur les

deux appuis. Le recul naturel de la Fente arrière distribue davantage de poids à l'arrière de la fente (sur la jambe fléchie). La surcharge de la jambe arrière favorise la vitesse d'affaissement de cette fente et place le tireur sur une assise basse, dans une position avec peu de variables.

2. Le pied arrière de la jambe fléchie est perpendiculaire à la jambe en extension (définition de la Fente arrière).

3. Le contact d'appui de la jambe arrière fléchie change selon que le talon touche le sol ou non, ce qui détermine certains éléments techniques. La position talon décollé du sol permet le redressement du buste et, en Canne de Combat, rend l'exécution du Latéral extérieur moins difficile que dans la position talon au sol. Au Bâton, ce sera le latéral croisé (§B.1 - Important). En revanche, la position talon au sol a l'avantage de freiner tardivement l'affaissement de la fente et d'augmenter ainsi la vitesse de la phase terminale du coup.

4. Le pied avant de la jambe en extension est en contact plantaire avec le sol et s'oriente naturellement de 45° vers l'intérieur de la fente.

5. Remarque : en Fente arrière uniquement, la position qui consiste à placer le pied avant de la jambe en extension à la verticale, pointe du pied vers le haut et talon d'Achille au sol est déconseillée. Tactiquement, cette position, dans laquelle l'appui de la jambe en extension n'est pas en contact plantaire avec le sol, rend cette jambe inopérante dans la dynamique qui suit la fente. Physiologiquement, cette position raidit la jambe avant dans une tension excessive, bien que le déverrouillage vers le haut de l'articulation soit facilité par cette position.

6. Le bras non muni de l'arme :

- est positionné entre les jambes (bras rentrant), le coude vers le sol, appuyé contre l'intérieur du genou de la jambe arrière fléchie pour ramener du poids sur l'appui avant, rééquilibrant les appuis et les rendant plus opérationnels dans la motricité qui suit la fente.

- se positionne en retrait (bras sortant, devant ou sur le côté du buste) (A.1.1.3.8) pour mieux stabiliser la fente arrière (surtout pour les débutants).



La Fente arrière bras rentrant et bras sortant pour un droitier

La Fente arrière opposée pour un droitier



A.3.5 - Paramètres techniques de la Flexion

Définition : La flexion répond à une disposition réglementaire qui autorise le tireur qui frappe en ligne basse (jambe) à accompagner son coup de la flexion des deux jambes (dessus des cuisses au minimum parallèle au sol, voire plus bas) à la place d'une fente, uniquement dans le cas où cette flexion est, dans son premier mouvement, l'esquive d'un coup. La riposte en flexion doit s'exécuter dans le temps finale de la flexion (comme pour la fente, la flexion doit être positionnée, au plus tard, au moment de la frappe). En effet, la flexion ne peut pas être une position d'attente de laquelle seraient exécutés des coups sans être directement liés à l'esquive que représente le mouvement amorçant la flexion.

1. La position des appuis est celle de la garde (A.1.1.1.2 ; A.1.1.1.6).

2. Le poids du corps est réparti de façon égale sur les deux

A

appuis (A.1.1.1.8 ; A.2.2.6).

3. Les genoux sont écartés de la largeur des épaules pour faciliter l'équilibre et l'impulsion musculaire de la sortie de flexion.

4. L'angle formé par la ligne des épaules et le bras muni de l'arme est ouvert (règlement d'arbitrage).

5. Le contact des appuis change selon que les talons touchent le sol ou non, ce qui détermine certains éléments technico-tactiques. La position talons décollés du sol permet le redressement du buste et, en Canne de Combat, rend l'exécution du Latéral extérieur moins difficile que dans la position talons au sol. Au Bâton, ce sera le latéral croisé (§B.1 - Important). En revanche, la position talons au sol a l'avantage de freiner tardivement l'affaissement de la flexion et d'augmenter ainsi la vitesse de la phase terminale du coup.



La flexion (mouvement d'esquive/riposte) pieds à plat et sur la pointe des pieds pour un droitier



6. Le bras non muni de l'arme est en retrait (A.1.1.3.8).

7. Conclusion : le choix de la fente doit se faire en fonction d'options techniques et tactiques, mais avant tout, par rapport au confort physiologique que sa position procure au cours du développement des coups.

§ A.4 - Les déplacements

Introduction : la motricité des sports de combat est l'expression d'une mobilité qui prend en compte les contraintes techniques et tactiques de la discipline et les capacités du tireur à les assumer en fonction de ses objectifs, de sa physiologie et des vellétés de l'adversaire.

Définition : le déplacement est défini par le changement de position d'au moins un des deux appuis. Il permet au tireur d'obtenir, de conserver une distance de combat (distance de frappe) ou de s'y dérober. La notion de déplacement étant étroitement liée à la gestion de l'occupation de l'aire de combat, il a été choisi de définir les déplacements par rapport à ceux des appuis et non du centre de gravité qui qualifieraient de déplacements une flexion ou un saut sauf s'ils sont accompagnés d'un déplacement horizontal.

Les déplacements offensifs ont pour objet de régler une distance de frappe et/ou de positionner l'adversaire dans des configurations défensives fragilisées (feintes de corps et recherche de nouveaux angles de frappe). L'amplitude des déplacements varie selon l'engagement d'un ou des deux appuis. La mobilisation des appuis est alors qualifiée de deux façons différentes : le décalage (déplacement d'un appui) ; le débordement (déplacement des deux appuis). Les déplacements défensifs ont pour objet de retirer une zone de frappe et/ou d'amorcer une contre-attaque. Par conséquent, lorsqu'un déplacement initialement défensif devient offensif, il est qualifié de décalage ou débordement (termes habituellement réservés aux déplacements offensifs).

1. Les déplacements varient selon leur amplitude, leur vitesse et leur nature offensive ou défensive.

2. Ils sont caractérisés par la nécessité de maintenir les appuis opérationnels (réactifs) en toutes circonstances, tout en répondant aux spécificités techniques de la discipline et

tactiques de la situation de combat.

3. On dénombre neuf principaux types de déplacements :

3.1 Le pas marché : à utiliser de préférence hors des distances de combat, car les appuis se croisent et sont ainsi vulnérables.

3.2 Le pas couru : à utiliser de préférence hors des distances de combat, car les appuis se croisent et décollent du sol et sont ainsi vulnérables.

3.3 Le pas chassé : un pied chasse l'autre, en profondeur (dans l'axe de combat), latéralement (sur le côté). A utiliser de préférence hors des distances de combat, car les appuis se rapprochent ou se croisent et sont ainsi vulnérables.

3.4 Le pas glissé ou progressif : le pied qui est du côté du déplacement progresse en premier, suivi de l'autre pied (déplacement à droite : pied droit en premier ; déplacement vers l'avant : pied avant en premier ; etc.). Si l'écartement est modéré et les appuis ne se rapprochent pas trop lors du déplacement, ce pas peut être utilisé à distance de combat, car les appuis restent opérationnels (A.1.1.1).

3.5 Le pas slalomé : progression qui décrit un louvoisement en passant d'un appui à l'autre. Ce déplacement peut être assimilé à des décalages ou à des débordements successifs des deux côtés de l'axe de combat. Ce pas peut être utilisé à distance de combat, car les appuis restent opérationnels (A.1.1.1).

3.6 Le pas rotatif ou en volte : déplacement tournant offensif ou défensif. Ce pas peut être utilisé à distance de combat, car les appuis restent opérationnels (A.1.1.1).

3.7 Le bond ou saut : déplacement vertical et/ou horizontal avec décollement des appuis, surtout utilisé en esquive riposte ou en progression rapide vers une position d'attaque ou de défense. Les coups aériens compensent la perte des appuis par la fixation du bassin en position sautée à partir de laquelle la forte mobilisation des muscles de la ceinture abdominale transmet le mouvement de la frappe comme par exemple : un tir sauté au handball. Ce déplacement peut être donc utilisé à distance de combat, même si les appuis ne sont pas opérationnels (A.1.1.1).

3.8 La fente ou flexion : déplacement en position basse qui respecte les paramètres de la fente (§A.3) ou de la flexion (A.3.5). Ce déplacement peut être utilisé à distance de combat, car les appuis restent opérationnels (A.1.1.1).

3.9 Le déplacement acrobatique : en dehors du salto classé dans les sauts, on observe surtout des figures acrobatiques avec appui des mains au sol comme la roue, la rondade ou le flip. Ces déplacements n'ont pas seulement un effet démonstratif mais peuvent être réellement efficaces (A.1.1.1) et être utilisés à distance de combat.

4. Plusieurs types de déplacements sont parfois mêlés, comme : la volte sautée ; la marche sautée ; la fente en pas chassés, etc. La plupart de ces déplacements peuvent s'achever sur un changement de garde, ce qui augmente d'autant le nombre de positions qui en résultent.

5. Remarque : sachant que la synergie de tout mouvement, en dehors des sauts, part des appuis, il est nécessaire pour obtenir une motricité réactive, de conserver les appuis en contact avec le sol ou près du sol. Ce qui signifie que les différents pas devront être plutôt glissés qu'enjambés.

§ A.5 - Les paramètres techniques des mouvements défensifs : les parades et les esquives

Dans le cas d'une contre-attaque, ces mouvements défensifs doivent toujours la précéder afin que soit respecté l'un des principes fondamentaux de la Canne de Combat et du Bâton : le respect de la parade ou de l'esquive/riposte. En effet, la logique du combat veut que l'on ne puisse pas

riposter immédiatement lorsque l'on vient d'être touché. Dans ce cas-là, la contre-attaque ne peut être déclenchée qu'après une césure, la contre-attaque devient alors une attaque simple débutant une nouvelle action de combat.

A.5.1 - Les parades

Définition : les parades sont des mouvements défensifs qui font écran aux attaques par la mise en opposition de l'arme sur les trajectoires des frappes.

1. Remarque : sur un plan technico-tactique, de la même manière que la rotation des hanches tire le bras vers l'armé, la rotation des hanches tire le bras vers les parades latérales afin de pouvoir transformer très rapidement la parade en armé. Les parades en toit parant les coups verticaux ne sont pas directement engagées par les hanches mais le deviennent dans les parades actives, appelées également parades volantes, offensives ou parades/ripostes (A.5.1.12).

2. Il y a deux grandes catégories de parades qui correspondent aux deux côtés de la garde :

2.1.1 Les parades extérieures (du côté extérieur de la garde).

- En Canne de Combat : elles sont du côté des armés des coups extérieurs.
- Au Bâton : les parades du côté des armés des coups extérieurs sont paradoxalement du côté intérieur de la garde et se nomment ainsi parades intérieures (SB.1 – Important).

Par conséquent, les parades extérieures en Canne de Combat et les parades intérieures en Bâton, sont à droite de la garde, pour un droitier.



La parade extérieure en toit pour un droitier



La parade extérieure flanc et tête (pointe en haut) pour un droitier

2.2 Les parades croisées (du côté intérieur de la garde).

- En Canne de Combat : elles sont du côté des armés des coups croisés, côté intérieur de la garde.
- Au Bâton : les parades du côté des armés des coups croisés, sont paradoxalement du côté extérieur de la garde, mais conservent leur dénomination de parades croisées (SB.1 – Important).



Par conséquent, en Canne de Combat et en Bâton, les parades croisés sont à gauche de la garde, pour un droitier.

La parade croisée en toit pour un droitier

et
La parade croisée flanc et tête (pointe en haut) pour un droitier



3. Pour les parades extérieures ou croisées en lignes haute ou médiane parant les coups horizontaux, les deux positions, pointe de l'arme vers le haut (main au niveau de la ceinture) ou vers le bas (main au niveau de la partie supérieure du crâne), sont possibles en fonction de l'orientation offensive ou défensive qui est donnée à la suite de la parade.



Deux formes de parade extérieure flanc et tête (pointe en bas) pour un droitier



4. Pour les parades en ligne basse parant les coups horizontaux, seule la parade, pointe en bas (main au niveau de la hanche ou de l'épaule en position de fente), est autorisée. En effet, le règlement d'arbitrage stipule que les parades en ligne basse, en position accroupie, pointe de l'arme vers le haut ou vers le bas offrant une



protection des trois lignes horizontales à la fois en recroquevillant son utilisateur, ferment le combat et présentent donc un caractère anti-sportif. Par conséquent, leur utilisation pourra être suivie de sanctions.



Les parades extérieures et croisées basses (pointe en bas)

Parade interdite (masquant simultanément trois surfaces) la même parade pointe en bas est également interdite



5. La main qui tient l'arme verticalement, dans certaines positions de parades, peut orienter sa paume suivant des directions différentes en fonction de l'orientation offensive ou défensive qui est donnée à la suite de la parade.

6. Pour toutes les parades, le tireur rapproche légèrement la pointe de sa canne vers lui, vers son axe vertébral, l'arme est ainsi obliquée afin de :

- Positionner la moitié supérieure de la canne (partie de l'arme qui arrête le coup) près du corps du défenseur pour protéger le mieux possible la surface de frappe sur les différents angles d'attaque.
- Provoquer l'échappement de la canne qui exécute l'attaque. Ceci dans un glissement vers la pointe de la canne qui pare afin que la canne de l'attaquant ne revienne pas sur la main du défenseur.
- Favoriser l'amorce de l'armé à partir de la parade en limitant le déplacement de la pointe de l'arme pendant la transition de la parade en armé. Cette fixation de la pointe de

A

l'arme rend également plus rapide le passage d'une parade à une autre. Exemple : lorsque l'on passe d'une parade extérieure flanc (pointe en haut) à une parade croisée flanc (pointe en haut), hormis la base de l'arme qui se déplace avec la main et les hanches qui l'accompagnent d'un côté à l'autre de la garde, la pointe de la canne se déplace très peu latéralement, restant près de l'axe vertébral, l'arme changeant d'inclinaison de la première parade à la deuxième.

7. Le trajet qu'emprunte la canne pour aller de la garde à la parade croisée basse peut suivre différentes trajectoires (avant, arrière ou latérale) en fonction du degré d'anticipation de l'attaque et de l'orientation offensive ou défensive qui sera donnée à la suite de la parade.

Exemple : lorsque la parade croisée basse (pointe en bas) arrive par l'avant ou le côté intérieur de la garde (par le côté extérieur : risque de retard de la parade), la riposte sera naturellement un croisé-tête, un latéral croisé ou un croisé-bas suivant la position de la main munie de l'arme en parade (paume tournée vers l'extérieur de la garde : riposte en croisé-tête ; paume tournée vers l'intérieur de la garde : riposte en latéral croisé ou en croisé-bas). Lorsque la parade croisée basse (pointe en bas) arrive par l'arrière de la garde, la riposte sera naturellement un coup extérieur (brisé, enlevé, latéral extérieur) ou un croisé-bas s'il est suffisamment anticipé.

8. Le contact de la pointe de la canne avec le sol est déconseillé, lors des parades basses, afin de ne pas interrompre, dans une pose musculaire, la synergie qui suit la parade dans son orientation offensive ou défensive.

9. Les parades acrobatiques derrière le dos ont une efficacité relative qui dépend du mouvement qui les intègre, comme la volte défensive.



Parade acrobatique derrière le dos (flanc et tête) pour un droitier



Parade acrobatiques derrière le dos (basse) pour un droitier



Parade derrière le dos (flanc et tête) pour un droitier



Parade active préparant l'armé du Croisé-tête pour un droitier

A.5.2 - Les esquives

Définition : les esquives sont des mouvements ou des déplacements défensifs qui soustraient les surfaces de frappe aux attaques.

1. Remarque : l'esquive, n'engageant pas un écran défensif, libère la canne du tireur pour lui permettre la riposte dans le temps exact de l'esquive.

Les parades, souvent piégées par des feintes, peuvent, soit s'accompagner d'une esquive opposée et complémentaire (pour une protection complète : parer en ligne haute et médiane et esquiver en même temps en ligne basse ou inversement), soit être remplacées par une esquive totale, lorsque l'anticipation le permet.

2. Il y a trois grandes catégories d'esquives :

2.1 Esquives sur place (retrait de la surface visée sans déplacement des appuis) :

- Retrait de la tête par esquives de boxeur.
- Retrait du buste par rétroversion (cambrure lombaire : contre-indication physiologique).
- Retrait de la tête et du flanc par flexion ou fente.

2.2 Esquives partielles avec déplacement d'un seul appui dont les décalages (§A.4 - définitions) et les changements de garde (A.1.4. ; §A.4.4.) :

- Retrait du buste ou du corps entier, notamment par changement de garde en reculant le pied avant, suffisamment pour qu'il se positionne derrière le pied arrière.
- Retrait d'une jambe en la déplaçant horizontalement ou verticalement, notamment en adoptant la position d'équilibre sur un pied ou la position de fente ou de la flexion pour l'esquive d'un coup en ligne haute.



Esquives par retrait de la jambe avant pour un droitier



Esquives par retrait de la jambe arrière pour un droitier

Esquive par retrait de la jambe avant et riposte par Brisé en garde opposée pour un droitier



10 Les parades dites : actives, offensives, volantes ou parades/ripostes sont des parades qui se transforment en mouvement offensif dans un geste continu.

La parade n'est plus alors qu'une position transitoire avant l'armé. Ces parades peuvent aller jusqu'au balayage de la canne adverse, à la condition qu'elles ne repoussent pas ou n'emportent pas la canne adverse dans un choc violent.

2.3 Esquives totales avec déplacement des deux appuis dont les débordements (§A.4 - définitions) et les changements de garde (A.1.4. ; §A.4.4.) :

- Retrait du corps entier par déplacement des deux appuis (déplacements latéraux : vers la droite ou la gauche ; en profondeur : vers l'arrière ou l'avant ; en biais : déplacement

ments desaxés). La progression pénétrante qui projette le défenseur vers l'avant jusqu'à le positionner dans le dos de l'attaquant comporte une phase d'anti-jeu (règlement d'arbitrage). Cette phase d'anti-jeu est constatée lorsque le défenseur s'avance, dans un premier temps, vers l'attaquant avant de passer derrière lui. En effet, la règle stipule qu'une avancée du défenseur qui empêche l'attaquant de toucher la cible avec le quart supérieur de la canne est qualifiée d'anti-jeu, sauf lorsque ce déplacement vers l'avant est suivi, dans un même mouvement, d'une attaque à distance exécutée par le défenseur.

• On trouve également dans les esquives totales par déplacement des deux appuis : les voltes et toutes les esquives sautées, simples ou acrobatiques (§A.4.3).



Esquive sautée avec riposte en Latéral croisé tête

§ A.6 - Description technique des coups de la Canne de Combat

A.6.1 Rappel des règles techniques de la validité d'une touche comprenant 10 critères de validité. Ces 10 critères sont classés en deux catégories :

A) Six critères inhérent à l'image globale de la touche :

B) Quatre critères inhérent à la mise en situation opérationnelle de la touche.

A) Six critères inhérent à l'image globale de la touche :

1) Obligation d'armer les coups (main munie de l'arme reculant, dans un premier temps, derrière l'axe vertébral avant de revenir vers la cible).

2) Obligation d'accompagner les attaques en jambe d'une fente (avant, arrière ou latérale) ou d'une flexion (cf méthodologie A.3.5.) avec interdiction d'accompagner les attaques en ligne haute d'une fente ou d'une flexion.

3) Respect du plan et de l'axe de rotation des coups (exemple : les armés des Latéraux extérieurs et croisés avec canne verticale ou main trop basse sont interdits ; les trajectoires remontantes ou descendantes des Latéraux extérieurs ou croisés sont interdites ; l'Enlevé et le Brisé avec canne obliquée vers l'extérieur ou l'intérieur du plan de rotation sont interdits ; le bras fléchi lors du développement arrière du croisé bas et haut sont interdits ; etc.).

4) Obligation d'exécuter la circumduction de l'arme derrière l'axe vertébral.

5) Obligation d'observer un angle ouvert entre la ligne des épaules et le bras muni de l'arme au moment de la touche.

6) Obligation de positionner la Canne dans le prolongement du bras et de l'avant bras au moment de la touche

B) Quatre critères inhérent à la mise en situation opérationnelle de la touche :

7) Respect du principe de parade ou esquive/riposte

8) Obligation de n'atteindre les cibles qu'avec le quart supérieur de l'arme et avec le côté de celle-ci (l'estoc : coup de pointe interdit en combat)

9) Respect de la qualité règlementaire de l'impact de l'arme sur la cible : la touche doit être nette et non violente (le simple contact entre la canne et la cible suffit, sans rupture de rythme).

10) Respect des surfaces de frappe autorisées (tête, flanc, jambes) :

o Le dessus et les faces latérales de la tête. Le grillage de la face antérieure est autorisé lorsque la canne le touche dans un axe perpendiculaire, l'attaquant se trouvant sur le côté du défenseur. En dehors de cette configuration, les frottements de la pointe de la canne sur le grillage ne sont pas valides.

o Le flanc est autorisé uniquement pour la catégorie masculine (surface située entre la ceinture et les aisselles, sur ses faces latérales et sa face antérieure).

o La jambe (surface située entre la cheville et le genou). Le mollet est autorisé.

Toutes les autres surfaces sont donc interdites : pied, cheville, genou, cuisses, hanches, triangle génital, fessiers, dos, mains, bras, épaules, cou, nuque, partie postérieure de la tête.

A.6.2 Observations :

• Pour tous les coups décrits ci-après, la rotation du poignet, à l'issue de la phase d'armé, doit impérativement s'effectuer derrière l'axe vertébral et, de la même façon, environ 80 % de la circumduction totale de la canne sont réalisés derrière l'axe (sauf au Bâton (B.6.2 ; B.6.3 ; B.6.4 ; B.6.5 ; B.6.6 ; B.6.7).)

• La position de la main munie de l'arme, au moment de l'impact, varie selon les trajectoires utilisées et selon l'amorce la plus favorable pour le coup suivant. Exemples : au moment de la frappe, la position de la main en supination favorise l'enchaînement du Croisé-bas ou du Latéral croisé (position défavorable de la main pour l'amorce rapide des autres coups) ; la position de la main en pronation favorise l'enchaînement du Latéral extérieur ou du Croisé-tête (position défavorable de la main pour l'amorce rapide des autres coups) ; la position de la main en position intermédiaire, la paume tournée vers l'intérieur de la garde, le pouce vers le haut, favorise l'enchaînement de tous les coups sauf du Croisé-tête (position défavorable de la main nécessitant un retournement complet de la main pour l'amorce du Croisé-tête) ; la position de la main en position intermédiaire, la paume tournée vers l'extérieur de la garde, le pouce vers le bas, favorise l'enchaînement du Croisé-tête, du Latéral extérieur ou de l'Enlevé (position défavorable de la main pour l'amorce rapide des autres coups), mais elle est déconseillée car elle présente des contre-indications physiologiques lorsque les coups sont exécutés à vitesse rapide.

En outre, la position de la main, au moment de la frappe, lorsque la canne est dans le prolongement du bras, doit tenir compte du confort physiologique du bras muni de l'arme. Les positions de la main qui respectent le mieux la physiologie et la continuité globale des mouvements, au moment de la frappe, sont celles qui sont comprises entre la position intermédiaire (paume tournée vers l'intérieur de la garde, pouce dirigé vers le haut) et la position de la main en pronation.

• Le tireur doit veiller, dans la phase finale du développement de ses coups, à ne pas se pencher vers l'avant. Il doit conserver son centre de gravité sur l'axe vertébral (au centre de son polygone de sustentation) pour que, tactiquement, il soit en mesure de créer de la continuité dans sa motricité, pour que physiologiquement, il puisse éviter les tensions proprioceptives de déséquilibre qui nuiraient à la gestion de ses ressources, et pour que psychologiquement, ses actions ne soient pas l'émanation d'une fuite en

A

avant, mais le résultat de la projection mentale d'une suite de gestes contrôlée selon un objectif précis.

A.6.3 - Description technique du Salut

Le mouvement du salut est le mouvement de l'Enlevé suivi du Croisé-bas (A.6.7 et A.6.9). Partir d'une position des jambes en extension et du buste redressé (position de garde-à-vous, talons joints). Faisant face à l'adversaire ou à l'audience que le tireur va saluer, il tient sa canne en position de parade extérieure basse pointe en bas contre le pied (pour un droitier, il s'agit de la parade basse sur son côté droit). Les bras sont en extension vers le bas. Le bras muni de l'arme s'écarte sur le côté, d'une vingtaine de centimètres de la hanche et l'autre bras descend le long du corps. Dans cette position, au commandement : « Prêt pour le salut ! ? », le tireur tend sa canne devant lui, presque à l'horizontale (légèrement inclinée vers le bas). L'autre bras ne bouge pas. Le tireur tient la posture avec pres-tance. Au commandement : « Saluez ! », le tireur exécute l'Enlevé suivi du Croisé-bas. Le tireur n'accompagnant pas son geste d'une rotation du buste, les deux coups sont armés devant l'axe vertébral. Le tireur arrête le mouvement du salut dans la position où il l'avait commencé (canne à l'horizontale). Il maintient sa position une à deux secondes pour marquer le salut.

A.6.4 - Description technique du Latéral extérieur

- Trajectoire : horizontale.
- Mouvement elliptique de la canne : simple rotation du poignet. Derrière l'axe vertébral, dans un mouvement de fronde, la main décrit une circumduction horizontale qui va de l'avant vers l'arrière, puis de nouveau vers l'avant. Durant le mouvement complet du coup, la main reste fermée sur l'arme.
- Armé : (A.2.3).
- Retour vers la cible : (A.6.2).
- Fente : (A.3), lorsque le Latéral extérieur est exécuté en jambe (A.3)
- Cibles : (A.6.1) ; les faces latérales de la tête ; le grillage de la face antérieure lorsque la canne le touche dans un axe perpendiculaire, l'attaquant se trouvant sur le côté du défenseur ; le flanc pour les masculins ; la jambe.



Décomposition du Latéral extérieur pour un droitier

A.6.5 - Description technique du Latéral croisé

- Mêmes éléments fondamentaux que ceux du Latéral extérieur (A.6.4).



Décomposition du Latéral croisé pour un droitier

A.6.6 - Description technique du Brisé

- Trajectoire : verticale.
- Mouvement elliptique de la canne : double rotation du poignet. Dans un premier temps, la main décrit une rotation vers l'extérieur de la garde, de la pronation vers la supination (pour un droitier : sens de vis-sage). Dans un second temps, la main décrit une circumduction verticale de l'avant vers l'arrière, puis de nouveau vers l'avant, retrouvant une position en pronation.

Détails des rotation et circumduction de la main : partant de la garde (main en pronation, paume vers le bas), la canne commence sa rotation en se dirigeant vers le sol, la main est amenée à l'épaule en se tournant vers l'extérieur de la garde (main en supination), la main s'ouvre (paume vers le haut) pour per-

mettre le passage de la canne vers le bas (la canne est alors tenue, durant un court passage, entre le pouce et l'index, pointe en bas). Pour finir, la canne remonte derrière l'axe



vertébral grâce à sa vitesse de rotation, la main se referme sur l'arme et revient en position de pronation dans sa fin de trajet vers la cible.

- Armé : (A.2.4).
- Retour vers la cible (A.6.2).
- Cible : (A.6.1) ; le dessus de la tête.



Décomposition du Brisé pour un droitier

A.6.7 - Description technique de l'Enlevé

- Trajectoire : verticale.
- Terminaison du coup : horizontale. En pratique, elle est obliquée vers la cible.
- Mouvement elliptique de la canne : double rotation du poignet. Le déroulement des rotation et circumduction emprunte le sens inverse du Brisé.



Au moment de la frappe, à la différence du Brisé, la main peut s'orienter suivant différentes positions qui peuvent aller de la pronation à la supination (A.6.2 – Observations).

- Armé : (A.2.4).



- Retour vers la cible : (A.6.2).

- Fente : (A.3)
- Cible : (A.6.1) ; la jambe.



Décomposition de l'Enlevé pour un droitier



A.6.8 - Description technique du Croisé-tête

- Trajectoire : verticale.
- Mouvement elliptique de la canne : simple rotation du poignet. La main décrit une circumduction verticale de l'avant vers l'arrière, puis de nouveau vers l'avant. Durant le mouvement complet du coup, la main reste fermée sur l'arme. Au moment de la frappe, la main peut s'orienter suivant différentes positions qui peuvent aller de



la pronation à la supination (A.6.2 – Observations).

Le Croisé-tête a la particularité de s'effectuer le bras tendu tout au long

de son mouvement (quelques degrés de flexion étant communément acceptés). Ceci afin de favoriser le passage de la main armée

derrière l'axe vertébral et de bien amener la frappe par dessus la tête.

- Armé : (A.2.5).
- Retour vers la cible : (A.6.2).
- Cible : (A.6.1) ; le dessus de la tête.



Décomposition du Croisé-tête pour un droitier



A.6.9 - Description technique du Croisé-bas



- Trajectoire : verticale.
- Terminaison du coup : horizontale. En pratique, elle est obliquée vers la cible.



- Mouvement elliptique de la canne : simple rotation du poignet. Le déroulement de la circumduction emprunte le sens inverse du Croisé-tête. Mêmes autres éléments fondamentaux que pour le Latéral extérieur (A.6.8)

- Armé : (A.2.5).
- Retour vers la cible : (A.6.2).
- Fente : (A.3)
- Cible : (A.6.1) ; la jambe.





A.6.10 - Description technique des voltes

Définition : c'est un mouvement de rotation complète qu'un tireur exécute sur lui-même. La volte peut accompagner une attaque, une défense ou un simple déplacement. Hormis l'intérêt d'obtenir un décalage, un débordement (SA.4 - Définition) ou un changement de côté d'une attaque, la volte présente l'atout majeur de transformer un mouvement discontinu en mouvement ininterrompu. En effet, l'exécution du Latéral croisé ou du Latéral extérieur sans volte est réalisée dans un mouvement d'aller (armé) et de retour (vers la cible), ce qui limite la vitesse de ces deux coups latéraux. Par conséquent, la volte, n'engageant qu'un mouvement à sens unique, rend illimitée la vitesse des coups qu'elle accompagne.

Observations :

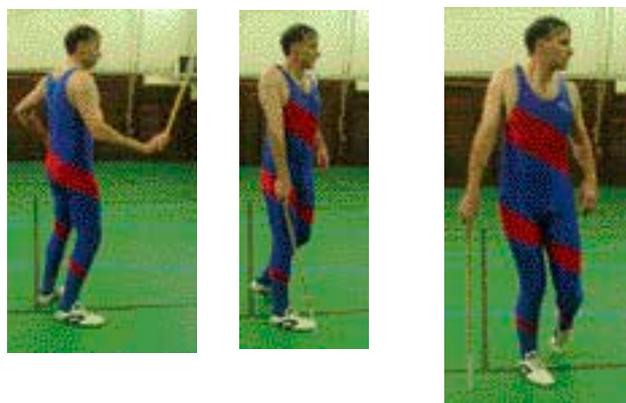
- Pendant l'exécution d'une volte, le tireur doit quitter le moins longtemps possible, du regard, son adversaire (surveillance permanente). Cela implique que la tête n'accompagne pas les épaules. Il faut, dans un premier temps, amorcer la volte en laissant la tête face à l'adversaire puis, lorsque la volte est à moitié réalisée, finir de tourner la tête pour fixer de nouveau l'adversaire avant que la volte s'achève.
- Les voltes doivent se terminer sur un armé et un coup réglementaires. Ex. : pour un droitier, une volte à droite (sans changement de main) peut s'achever par un Latéral croisé, un Croisé-tête ou un Croisé-bas qui auront été préalablement correctement armés. Ceci afin d'éviter que les voltes ne génèrent, dans l'élan qu'elles produisent, des coups non codifiés.



Décomposition de la Volte croisée figure pour un droitier avec départ du mouvement en armé de latéral croisé et arrivée en latéral extérieur figure



Décomposition de la volte extérieure figure pour un droitier avec départ du mouvement en armé de latéral extérieur et arrivée en latéral extérieur figure



Décomposition de la Volte extérieure pour un droitier avec départ du mouvement en parade extérieure basse et arrivée en croisé tête





Décomposition de la Volte croisée pour un droitier avec départ du mouvement en parade croisée basse et arrivée en latéral extérieur figure





§ A.7 - Description des configurations tactiques en Canne de Combat et Bâton

Définition : dans une situation de combat, sont tactiques les comportements directs (offensifs et défensifs) et indirects (influence psychologique) qui génèrent une vulnérabilité chez l'adversaire en créant à son encontre, à dessein, des opportunités de touches immédiates et/ou ultérieures.

A.7.1 Description des différents types de tactiques

Les particularités des tactiques en Canne de Combat et Bâton reposent sur les contraintes techniques inhérentes à ces disciplines : utilisation d'une arme, configuration de l'aire de combat, armé, fente, trajectoires des coups, durée des assauts, règlement (touche effective mais non violente, considération des surfaces de frappe autorisées, obligation de n'atteindre les cibles qu'avec le quart supérieur de l'arme, respect du principe de parade ou d'esquive/riposte nécessité d'avoir un angle ouvert entre la ligne des épaules et le bras muni de l'arme au moment de la frappe). Cependant, parmi ces contraintes, deux sont déterminantes pour l'orientation que prendront les différentes phases tactiques. En effet, l'armé et la fente ont un effet d'annonce sur les coups, ce qui rend difficile l'exploitation d'opportunités directes (touche réalisée avec un seul coup direct) dans le cas de confrontations de tireurs d'un niveau équivalent. Par conséquent, bien que les schémas tactiques soient semblables à ceux d'autres sports de combat, on s'oriente vers la prépondérance des enchaînements (fixation de l'adversaire sur différentes positions défensives successives afin de créer des ouvertures), des feintes (faux signaux) et du contre (parade ou esquive/riposte). La diversité des modalités tactiques des enchaînements, feintes et contres s'échantillonnera selon d'autres variables que sont les changements de rythmes, de déplacements tactiques, l'influence psychologique, etc.

Les tactiques peuvent se classer suivant leur degré de préméditation (anticipation du comportement adverse). On distingue deux types fondamentaux de tactiques :

- tactiques du premier degré, l'adaptation : c'est l'exploitation directe, dans un premier temps, des lacunes et des défaillances de l'adversaire et/ou la création chez l'adversaire d'une adaptation (accoutumance) en prévoyant de la surprendre par une désadaptation (tactiques du second degré).

- lacunes : positions inopérantes des appuis (exemple : déséquilibre, ancrage sur un appui) ; lenteur ; style stéréotypé ; défense aléatoire ; déplacements inopportuns (exemple : mauvaise appréciation des distances de frappe) ; imprécision de l'attaque et/ou de la défense ; désorientation (exemple : positions fréquentes en zone neutre) ; etc.

- défaillances : découragement ; fatigue physique, etc.

- Réponses tactiques du premier degré : changements de rythme des coups, des enchaînements et des déplacements ; diversité de l'attaque et de la défense (exemple : variation de la composition, de la durée, de la densité et de la fréquence des enchaînements) ; utilisation d'attaques privilégiées (exemple : coup favori ayant un degré de réussite élevé, ex : le spécial) ; créations d'ouvertures (exemple : décalages, débordements, fixations par enchaînements de coups) ; feintes (faux signaux d'attaque ou de défense, exemple : transformations d'un coup en un autre, chan-

gement de cible au dernier instant) ; contrôle de l'aire de combat (exemple : conservation du centre de l'aire pour bénéficier du plus grand nombre d'options de déplacement possible) ; fragilisation mentale (exemple : démoralisation exercée sur l'adversaire en offrant à ses attaques une défense imperméable et/ou en ripostant efficacement sur chacune de ses attaques) ; etc.

Au-delà de l'effet de surprise immédiat que peuvent avoir les tactiques du premier degré, l'adaptation adverse qu'elles génèrent prépare l'effet de surprise de la désadaptation (tactiques du second degré). Cela signifie que les tactiques du premier degré se construisent sur deux niveaux.

- Tactiques du second degré, la désadaptation : c'est la création, dans un deuxième temps, lors de la désadaptation, de nouvelles incertitudes afin de provoquer, chez l'adversaire, une instabilité et une incoordination.

- Incertitudes : attitudes auxquelles l'adversaire ne s'attend pas, ou faux messages sur des attitudes auxquelles l'adversaire s'attend (exemple : dans un premier temps, durant une phase d'adaptation plus ou moins longue, le tireur qui a l'initiative de la désadaptation amoindrit volontairement l'efficacité de son spécial afin que son adversaire ne se méfie plus de ce coup d'habitude redoutable qui sera réutilisé efficacement plus tard.

- Instabilité : défaillance des ressources mentales (exemple : perte de lucidité et/ou apparition de mouvements d'humeur) ; mauvaise lecture de l'opposition ; hésitations ; évitement du combat ; etc.

- Incoordination : surexcitation ou inhibition (exemple : excès ou absence de réactions à certaines stimulations) ; déplacements inappropriés (exemple : phases d'anti-jeu, reculs exagérés) ; sclérose des systèmes offensifs et défensifs ; instabilité ou précipitation provoquant le non respect d'un ou plusieurs critères de validité des touches (exemple : maîtrise inconstante de la précision et de la puissance des coups) ; mauvaise évaluation des dimensions de l'aire de combat (exemple : sorties d'aire) ; etc.

- Réponses tactiques du second degré : la désadaptation ne sera opérationnelle que si l'adaptation (tactiques du premier degré) a fonctionné. Les réponses tactiques du second degré seront des changements d'attitudes d'un tireur provoquant des changements d'attitude chez son adversaire. Exemple : retrait volontaire de techniques offensives et/ou défensives pour les faire réapparaître plus efficacement ultérieurement (exemple : dans un premier temps, durant une phase d'adaptation plus ou moins longue, le tireur qui a l'initiative de la désadaptation enlève de son panel offensif le contre afin de provoquer un relâchement dans les sorties d'attaque de son adversaire, puis le tireur réintroduit le contre qui bénéficie alors de la déconcentration de son adversaire dans ce secteur du combat). Autre exemple : tous les changements de rythme sont efficaces et notamment le ralentissement de certains coups (exemple : dans un premier temps, durant une phase d'adaptation plus ou moins longue, le tireur qui a l'initiative de la désadaptation porte des attaques rapides, sans enchaînement, avec un seul coup à chaque attaque, ce qui favorise la parade/riposte rapide et systématique de son adversaire, puis le tireur ralentit la phase finale de son coup et touche la surface de frappe qui a été découverte par l'exécution réflexe de la parade/riposte de son adversaire. Autre exemple : la désadaptation de position peut entraîner la désorganisation

de l'attaque adverse (exemple : dans un premier temps, durant une phase d'adaptation plus ou moins longue, le tireur qui a l'initiative de la désadaptation recule systématiquement sur les attaques de son adversaire, puis subitement il ne recule plus, son adversaire ayant pris l'habitude d'avancer en attaquant, obtient une position trop proche qu'il tente de rétablir en reculant à son tour. Ce recul réactif de l'adversaire, un peu désorganisé, produit une instabilité de ses appuis, favorisant une contre-attaque.

Pour comprendre la différence qui existe entre l'absence de tactique (mouvements techniques), la tactique du premier degré (l'adaptation) et la tactique du second degré (la désadaptation), prenons l'exemple de l'utilisation d'un spécial. Dans le premier cas (absence de tactique), le spécial est exécuté directement en profitant simplement des qualités techniques, intrinsèques de ce coup. Dans le deuxième cas (tactique du premier degré) le spécial est exécuté en profitant des lacunes et des défaillances existantes chez l'adversaire. Dans le troisième cas (tactique du second degré) le spécial est exécuté après la création d'une instabilité chez l'adversaire.

A. 7. 2. Description des paramètres technico-tactiques

Définition : pour comprendre la progression et le niveau d'application des différents stades tactiques dont celui du technico-tactique, ils ont été classés volontairement comme suit : niveau technique, niveau tactique du premier degré, niveau tactique du second degré, niveau stratégique.

Dans une situation de combat, un geste (offensif ou défensif) est simplement technique lorsqu'il n'est pas intégré à un processus de réflexion secondaire (on peut parler alors de l'intelligence initiale d'un coup ou d'intention première, celle qui le déclenche). Il s'agit, par exemple, de tous les coups ou mouvements automatiques comme les parades ou les esquives/ripostes simples et directes dont le choix ne varie pas selon la position finale de l'attaque, mais seulement d'après sa position initiale.

Dans une situation de combat, un geste (offensif ou défensif) devient technico-tactique lorsqu'il a un prolongement tactique (adaptation ou désadaptation) issu d'un processus de réflexion secondaire (on peut parler alors de l'intelligence finale d'un coup ou d'intentions secondaires, celle qui l'ajuste sur la cible. Il s'agit de coups dont l'objectif peut varier en cours d'exécution, comme par exemple (en situation d'attaque) : un changement de cible juste avant la frappe (exécution d'un coup pour toucher la jambe arrière puis, au dernier moment, affectation de la touche sur la jambe avant en passant de la fente avant à la fente arrière). Autre exemple : en situation de défense) un changement de défense juste avant une frappe feintée (complément d'une position définitive en y ajoutant une défense supplémentaire, exemple : esquive en jambe doublée d'une parade en tête ou vice-versa).

L'opportunité des gestes technico-tactiques se situe entre l'automatisation des gestes techniques et l'anticipation des gestes tactiques. Cette opportunité s'appuie sur des attitudes de grande vigilance à l'égard des comportements adverses et constitue la base des actions tactiques

A. 7. 3. Description des paramètres stratégiques

Définition : la stratégie d'un combat correspond à l'ensem-

ble des tactiques. La stratégie est la dimension tactique générale, l'idée directrice d'un combat qui englobe l'analyse des réactions et des contre-réactions de l'adversaire et ses capacités d'en moduler son champ opérationnel (innovations tactiques : feintes issues d'un déplacement acrobatique). Les tactiques peuvent changer au cours d'un combat alors que la stratégie reste normalement immuable. Exemple : cadre d'une stratégie de combat qui consiste à empêcher l'adversaire de s'exprimer dans ce qu'il sait le mieux faire (exemple : annihiler ses enchaînements de coups rapides et variés). Tout d'abord, les paramètres techniques seront l'exécution parfaite des mouvements défensifs (parades et esquives) selon les attaques pour favoriser et augmenter le choix de la riposte éventuelle, puis les paramètres tactiques du premier degré (adaptation) seront de riposter avec un seul coup à chacune des attaques de l'adversaire, enfin les paramètres tactiques du second degré (désadaptation) seront de prolonger les ripostes avec des enchaînements afin de reprendre systématiquement l'initiative de l'attaque et d'empêcher ainsi l'adversaire de développer ses enchaînements.

Important : les gestes ou les actions tactiques qui consistent à désarmer volontairement l'adversaire sont interdits. Cependant, ils sont rarement sanctionnés car il est difficile de déterminer s'il s'agit d'un acte volontaire ou non.

S'il est concevable, sur le plan de l'efficacité du combat, de désarmer l'adversaire, sur le plan de la philosophie du combat, il est préférable de prendre avantage grâce à des techniques et des tactiques fondées sur le gain que rapporte une touche et non sur celui que rapporte la pénalité d'un lâcher de canne adverse.

Conclusion : les comportements tactiques peuvent être déjoués par l'adversaire et même être le fruit d'une manipulation tactique de l'adversaire. La mise en abîme de ces tactiques qui s'influencent les unes les autres peut conduire les tireurs à revenir à la simplicité d'une technique fondamentale qu'ils connaissent bien. Toutefois, cet abandon passager de toutes attitudes tactiques est lui aussi une tactique...

§ B - MÉTHODOLOGIE DES TECHNIQUES DU BÂTON

Le Bâton, une histoire de mains : le Bâton Fédéral se distingue au travers de cinq caractéristiques qui lui sont propres, les proportions et l'essence de l'arme, la prise de mains (les deux mains en pronation, pouces dirigés l'un vers l'autre), l'armé, la fente, les trajectoires des coups.

1. A l'époque, d'après certains manuels du 19^{ème} siècle, la taille du bâton pouvait varier selon la taille de son utilisateur (du sol au dessous du menton ou du nez). Aujourd'hui, les proportions du bâton sont fixes (environ 140cm et 400gr). Elles restituent le passé tout en s'étant adaptées aux techniques actuelles. Autrefois, les bâtons étaient le plus souvent d'une essence de bois dur (néflier, cornouiller, chêne, etc.). Aujourd'hui, seul le châtaignier est autorisé dans la pratique du Bâton fédéral pour des raisons de densité moyenne (équilibre de l'arme), de souplesse et de bonne aptitude à la rupture (sécurité à l'impact).

2. La particularité de la prise de mains tient essentiellement à la position en pronation de la main avant dont le pouce est dirigé vers le talon de l'arme, vers la main arrière. En revanche, la pronation de la main arrière dont le pouce est



dirigé vers la pointe de l'arme, vers la main avant, ne diffère pas vraiment des positions observées dans d'autres techniques de Bâton ancien français ou étranger.

Historiquement, cette position en pronation de la main avant semble ne pas avoir une origine unique en lieu et en temps. En effet, on retrouve déjà des techniques allemandes de maniement de l'épée lourde, recensées par Talhoffer (armes médiévales d'Haste) au 15^{ème} et 16^{ème} siècle, dans lesquelles la main avant en pronation tient la lame en son milieu (sur une partie non tranchante) dans les combats en corps à corps et les parades.

Beaucoup plus tard, en France, à la fin du 19^{ème} siècle, on trouve dans les techniques militaires de Bâton, décrites par Charles Lavauzel, des techniques de corps à corps mentionnant parfois la position en pronation de la main avant. Toujours à cette époque, Emile André pour la pratique militaire du Bâton, et Louis Leboucher et Larribeau pour la pratique civile du Bâton, évoquent cette position en pronation de la main avant pour les parades.

En 1915, la méthode d'Hébert « Méthode physique, virile et morale », au travers d'illustrations, montre cette prise de main en pronation dans la description de piqués et de coups de travers (coups qui frappent et repoussent dans le même temps).

Dans les années 1970, Maurice Sarry étend cette position en pronation de la main avant à l'ensemble des techniques du Bâton Fédéral Français.

La recherche de l'origine de cette position en pronation de la main avant passe aussi par l'histoire du Compagnonnage. En effet, au cours du 18^{ème} siècle, les deux principales sociétés ou confédérations des Compagnons du Devoir, pour des raisons de contrôle de l'offre d'emploi dans certaines villes, se livraient d'après combats avec des bâtons, des outils ou leur fameuse canne superbement ouvragée (symbole du Compagnonnage).

Certaines gravures montrent, sur ces armes improvisées, des positions de mains en pronation qui s'apparentent aux positions de préhension de la plupart des outils (ciseau à bois, rabot, etc.) ou instruments (rames souvent utilisées lors de leurs fréquents déplacements fluviaux, etc.).

En outre, l'armé profond des coups et la plupart des parades au Bâton commandent naturellement la position des deux mains en pronation.

3. L'armé au Bâton obéit, à quelques détails près, aux règles et aux paramètres techniques de l'armé de la Canne de Combat (§A.2), seulement pour ce qui concerne la main directrice (main arrière près du talon). Le transfert des principes et des techniques de la Canne de Combat au Bâton respecte les préceptes de Joseph Charlemont qui préconisaient d'adapter les armés et les coups de la Canne de Combat au Bâton.

4. La fente au Bâton est comparable à celle de la Canne de Combat (§A.3).

5. Les trajectoires des coups au Bâton sont, comme en Canne de Combat, horizontales ou verticales. Dans les méthodes de Bâton d'Hébert et de Canne de Charlemont, des coups horizontaux et verticaux sont décrits et élargissent l'échantillonnage des coups essentiellement obliques jusque là. En effet, les trajectoires obliques au Bâton, utilisées dans la plupart des techniques de combat ancien-

nes, ont été peu à peu réservées au domaine démonstratif pour des raisons de sécurité (les parades sur les coups horizontaux et verticaux sont plus aisées et moins dangereuses que sur les coups obliques).

Principes fondamentaux : les paramètres techniques, tactiques et physiologiques de la pratique du Bâton Fédéral correspondent globalement à ceux de la Canne de Combat. Les différences résultent essentiellement de la prise à deux mains du Bâton :

- Les coups piqués (estoc avec la pointe ou le talon de l'arme) en Canne et au Bâton sont uniquement acceptés dans un contexte démonstratif (exemple : reconstitution historique) ou dans un contexte d'évaluation technique (exemple : compétition technique au Bâton). Etant interdits en combat, les coups piqués ne sont pas codifiés (au Bâton, les combats sont des échanges qui restent très contrôlés, ne donnant pas lieu à une décision de victoire à la touche).

- Les coups coulissés ou glissés sont assujettis aux tolérances et aux restrictions des coups piqués. Les coups coulissés ou glissés sont des coups de taille réalisés avec le côté de l'arme et sa partie opposée et ne concernent que le Bâton. Exemple : lorsque la position de départ est une prise normale, pointe de l'arme dirigée vers l'adversaire, le tireur fait coulisser son Bâton de façon à atteindre sa cible, latéralement, avec le talon de l'arme (au moment de sa frappe, le tireur ne tient plus alors le bâton du côté du talon mais du côté de la pointe). Il est préférable de doubler un coup coulissé ou glissé pour revenir sur la prise de mains du côté du talon de l'arme (principe fondamental du Bâton).

§ B.1 - La garde

Éléments de base : le bâton se tient à deux mains, nommées main directrice et main guide.

- La main directrice : c'est la main qui tient le bâton à son extrémité la plus large (vers le talon), et qui exécute autour de son poignet les circumductions de l'arme comme dans la discipline de la Canne de Combat. Cependant, à l'inverse des coups en Canne de Combat (A.6.2.- Observations), pour tous les coups au Bâton décrits ci-après (B.6.2 ; B.6.3 ; B.6.4 ; B.6.5 ; B.6.6 ; B.6.7), la rotation de la main directrice, à l'issue de la phase d'armé, est effectuée devant l'axe vertébral.

- La main de soutien : c'est la main qui tient le bâton à une distance d'une trentaine de centimètres de la main directrice, vers l'avant. La main de soutien accompagne le bâton dans les trajectoires que conduit la main directrice en coulissant et s'orientant de façon à s'inclure naturellement dans les rotations des mouvements et à maintenir correctement l'arme au moment de la frappe. Pour tous les coups au Bâton décrits ci-après (B.6.2 ; B.6.3 ; B.6.4 ; B.6.5 ; B.6.6 ; B.6.7), la rotation de la main de soutien, à l'issue de la phase d'armé, est effectuée derrière l'axe vertébral avant de revenir devant l'axe vertébral dans la phase finale de la frappe (§B.6 - rappel).

Les deux mains sont positionnées en pronation sur l'arme, les pouces dirigés l'un vers l'autre.

Important : quelque soit le type de garde, la main directrice est toujours positionnée à l'arrière de la garde.

- A l'inverse de la Canne de Combat, les coups croisés (Latéral croisé, Croisé-tête, Croisé-bas) au Bâton, sont du côté extérieur de la garde et les coups extérieurs (Latéral extérieur, Brisé, Enlevé) au Bâton, sont du côté intérieur de la garde. Malgré cette inversion de position, la dénomination des coups en Canne de Combat et en Bâton reste la même.

- Au Bâton, en dehors des coups, les côtés de la garde sont désignés par les qualifications « intérieur » et « croisé ». On parlera ainsi de parades intérieures ou croisées.

Rappel : hormis la prise de l'arme, les paramètres techniques fondamentaux de la position de garde au Bâton sont identiques à ceux de la Canne de Combat (partie basse : les appuis (A.1.1.1) ; partie médiane : l'ensemble locomoteur : cuisses, hanches, épaules (A.1.1.2) ; partie haute : ensemble transmetteur : tête, regard, bras, mains (A.1.1.3)).

B.1.1 - Paramètres techniques de la garde conventionnelle

Définition : la position de la garde conventionnelle au Bâton s'apparente à la garde opposée en Canne de Combat ou à la garde à droite en Boxe (exemple : pour un droitier, la main droite directrice et le pied droit sont positionnés à l'arrière de la garde, la main gauche guide et le pied gauche sont positionnés à l'avant de la garde) ; pour un gaucher, inverser la description.



B.1.2 - Paramètres techniques de la garde conventionnelle inversée

Définition : changement de côté de la garde conventionnelle (et non comme en Boxe où l'on définit la garde inversée par rapport à la garde de l'adversaire). Il s'agit pour un droitier de positionner le pied droit et la main droite en main de soutien à l'avant de la garde, le pied gauche et la main gauche en main directrice à l'arrière de la garde. Pour un gaucher, inverser la description.

Les paramètres techniques de la garde conventionnelle inversée sont identiques à ceux de la garde conventionnelle (B.1.1).

B.1.3 - Paramètres techniques de la garde opposée

Définition : il s'agit pour un droitier, tout en conservant la position des appuis de la garde conventionnelle (pied gauche devant, pied droit derrière), de tourner les épaules et les hanches vers la gauche afin de positionner la main gauche à l'arrière de la garde en main directrice et la main droite à l'avant en main de soutien. Pour un gaucher, inverser la description.

§ B.2 - « L'armé »

Rappel : concernant la main directrice (main arrière) (§B.1 - Eléments de base), les paramètres techniques fondamentaux de l'armé au Bâton sont identiques à ceux de la Canne de Combat (A.2).

B.2.1 - Paramètres techniques de l'armé particuliers aux coups horizontaux intérieurs et extérieurs : le Latéral croisé et le Latéral extérieur

1. La main directrice est armée derrière l'axe vertébral (A.2.3).
2. La main de soutien accompagne le mouvement d'armé et se place au niveau de l'axe vertébral. Dans ces positions d'armé fixe (A.2.3.2), pour le Latéral croisé, l'avant-bras de la main de soutien est orienté selon un axe oblique : coude dirigé vers l'arrière de la garde et vers le haut, au dessus de l'horizontale du bâton, et pour le latéral extérieur, l'avant-bras de la main de soutien est orienté selon un axe oblique : coude dirigé vers l'avant de la garde et vers le bas, au dessous de l'horizontale du bâton.
3. Durant la phase d'armé et de développement de ces deux coups, l'écartement des mains reste sensiblement identique à celui du départ de la garde (une trentaine de centimètres).

B.2.2 - Paramètres techniques de l'armé particuliers aux coups verticaux extérieurs moulinés : le Brisé et l'Enlevé

1. La main directrice est armée au niveau de l'axe vertébral et non derrière lui comme en Canne de Combat.
2. La main de soutien accompagne le mouvement d'armé et passe derrière l'axe vertébral. Dans ces deux mouvements d'armé semi-fixe (A.2.4.1), l'avant-bras de la main de soutien est orienté à l'horizontale : coude dirigé vers l'avant de la garde, au dessous de l'horizontale du bâton.
3. Durant la phase d'armé de ces deux coups, les mains se rapprochent puis s'écartent de nouveau à la fin du développement des coups.

B.2.3 - Paramètres techniques de l'armé particuliers aux coups verticaux croisés intérieurs : le Croisé-tête et le Croisé-bas

1. La main directrice est armée au niveau de l'axe vertébral et non derrière lui comme en Canne de Combat.
2. La main de soutien accompagne le mouvement d'armé et passe derrière l'axe vertébral. Dans ces deux mouvements d'armé non-fixe (A.2.5.1), l'avant-bras de la main de soutien n'a pas de position précise car il décrit une ellipse très large et discontinue. Le bras de la main de soutien est presque en extension lors de sa rotation (angle formé entre le bras et l'avant-bras de la main de soutien d'environ 150°).
3. Durant la phase d'armé et de développement de ces deux coups, l'écartement des mains reste sensiblement identique à celui du départ de la garde (une trentaine de centimètres).

§ B.3 - La fente

Rappel : hormis la prise de l'arme, les paramètres techniques fondamentaux des positions de fente au Bâton sont identiques à ceux de la Canne de Combat (A.3).

Remarque :

- Le poids du bâton et l'engagement des deux mains vers l'avant, au moment de la frappe, augmentent le bras de levier que représente le buste, ce qui réclame une position du haut du corps plus verticale qu'en Canne de Combat afin d'éviter des tensions lombaires excessives.

A

• La garde au Bâton, correspondant à la garde opposée en Canne de Combat, oblige le tireur, pour l'exécution des coups croisés, à décrire une rotation importante du buste lors des armés croisés (vers la gauche pour un droitier). Cela réclame une position ouverte de la fente (appuis placés sur deux lignes parallèles écartées, dans l'axe de combat) afin de favoriser l'orientation du bassin du côté croisé (vers la gauche pour un droitier) (A.3.2.6)



La Fente avant et arrière pour un droitier



§ B.4 - Les déplacements

Rappel : hormis la prise de l'arme, les paramètres techniques fondamentaux des déplacements au Bâton sont identiques à ceux de la Canne de Combat (A.4).

Remarque : au Bâton, l'utilisation des deux mains ne permet pas d'avoir une main libre comme en Canne de Combat où elle joue un rôle de balancier qui favorise l'amorce des coups et l'équilibre des déplacements (A.1.1.3.8).

Cette différence doit être compensée par une stabilité accrue des appuis (A.1.1.1) et l'apport d'une plus grande contribution des synergies musculaires (A.2.2.3) aux coups et aux déplacements.

§ B.5 - Les paramètres techniques des mouvements défensifs : les parades et les esquives

Rappel : hormis la prise de l'arme, les paramètres techniques fondamentaux des parades et des esquives au Bâton sont identiques à ceux de la Canne de Combat (A.5).

B.5.1 - Les parades

Remarque : la dénomination des parades, au Bâton, tient compte des différences de position entre la Canne de combat et le Bâton. Au Bâton, en dehors des coups, les côtés de la garde sont désignés par les qualifications « intérieur » et « croisé ».

On parlera ainsi de parades intérieures ou croisées (§B.1 - Important). Au cours des parades, la position des mains ne doit pas masquer de surfaces de frappe et doit conserver un écartement suffisant (plus important qu'en position de garde) pour favoriser la tenue de l'arme sous l'impact des frappes adverses et pour rendre plus réactives l'amorce des ripostes, exemples :

• Parades verticales intérieures (à droite pour un droitier) et parades verticales croisées (à gauche pour un droitier) :

1. Parade basse et médiane à la fois (jambe et flanc), bâton pointe en bas : main directrice (main arrière) à la hauteur

de l'épaule ou du cou, main de soutien (main avant) à la hauteur de la ceinture.

La parade basse et médiane, intérieure ou croisée, pour un droitier

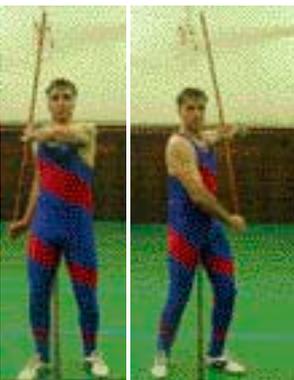


2. Parade haute et médiane à la fois (tête et flanc), bâton pointe en bas : main directrice (main arrière) à la hauteur du dessus de la tête, main de soutien (main avant) à la hauteur de l'épaule ou du cou.



La parade haute et médiane intérieure, bâton pointe en bas, pour un droitier

3. Parade haute et médiane à la fois (tête et flanc), bâton pointe en haut : main directrice (main arrière) à la hauteur de la ceinture, main de soutien (main avant) à la hauteur de l'épaule ou du cou.



La parade haute et médiane, intérieure ou croisée et bâton pointe en haut, pour un droitier

• Parades horizontales :

1. Parade centrale, bâton à l'horizontale au dessus de la tête, perpendiculaire à l'axe de combat : mains très écartées de chaque côté de la tête.



2. Parade en toit intérieure, bâton au dessus de la tête, perpendiculaire à l'axe de combat, légèrement incliné pointé vers le bas : mains rapprochées, décalées du côté intérieur de la garde (à droite pour un droitier). Cette parade peut être accompagnée par un déplacement latéral vers le côté intérieur.



La parade intérieure en toit, sans ou avec décalage, pour un droitier



3. Parade en toit croisée, bâton au dessus de la tête, perpendiculaire à l'axe de combat, légèrement incliné pointe vers le bas : mains rapprochées, décalées du côté croisé de la garde (à gauche pour un droitier). Cette parade peut être accompagnée par un déplacement latéral vers le côté croisé.



La parade croisée en toit, sans ou avec décalage, pour un droitier



B.5.2 - Les esquives

Remarque : pour les mêmes raisons d'équilibre des déplacements (B.4 - Remarque), et pour des raisons de lenteur des coups par rapport à ceux de la Canne de Combat, les esquives nécessitent davantage d'amplitude afin de donner du temps pour l'exécution de la riposte.

§ B.6 - Description technique des coups du Bâton

Rappel : hormis la prise de l'arme, les paramètres techniques fondamentaux des coups au Bâton sont identiques à ceux de la Canne de Combat (A.6).

La main de soutien (B.1 – Eléments de base) coulisse et s'oriente suivant les trajectoires des coups. Pour des raisons de position qui favorise l'enchaînement des coups et le contrôle de leurs trajectoires, la main de soutien et la main directrice sont positionnées, au moment de la frappe, en pronation ou légèrement tournées vers l'extérieur de la garde (pour un droitier, paumes vers la gauche).

Au moment de la frappe et pour tous les coups, le bras de la main de soutien (main avant) est en extension (sans verrouillage de l'articulation) et l'arme est à peu près horizontale, ce qui nécessite une légère ouverture de la main de soutien du côté auriculaire.

Au moment de la frappe, pour tous les coups, l'écartement entre les mains et la flexion du bras de la main directrice (main arrière), varient suivant la distance de la cible (plus la cible est éloignée, plus les mains sont rapprochées et plus le bras de la main directrice est en extension).

La forme essentiellement démonstrative de la discipline du Bâton ne le dispense pas du respect des critères de validité des touches (A.6.1). Hormis les coups piqués et les coups coulissés ou glissés (B - Principes fondamentaux) autorisés dans certaines conditions, les innovations techniques (jongleries et passages acrobatiques générant des mouvements non codifiés) ne sont autorisées que dans des phases transitoires précédant l'exécution réglementaire des coups. Exemple : le Croisé-bas, précédé de la feinte de l'Enlevé (mouvement du salut en Canne de Combat), ne sera valide que s'il est armé, accompagné d'une fente, etc. Par contre, si cet enchaînement n'a pas la finalité de la touche, mais reste une manipulation transitoire, le respect des critères de validité de la touche, notamment l'armé, ne lui incombe pas.

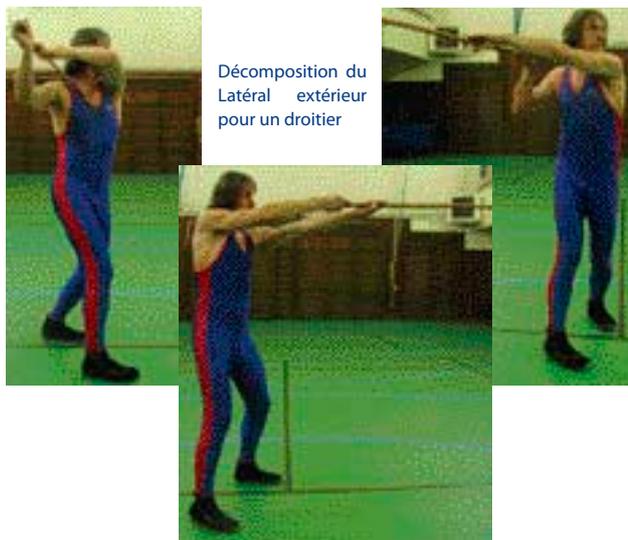
B.6.1 - Description technique du Salut

Le mouvement du salut au Bâton est le mouvement du Croisé-tête (B.6.6). Partir d'une position des jambes en extension et du buste redressé (position de garde-à-vous, talons joints). Faisant face à l'adversaire ou à l'audience que le tireur va saluer, il tient son bâton en position de parade croisée basse pointe en bas contre le pied (pour un droitier, il s'agit de la parade basse sur son côté gauche). Dans cette position, au commandement : « Prêt pour le salut !? », le tireur ne bouge pas. Il tient la posture avec prestance. Au commandement : « Saluez ! », le tireur exécute un Croisé-tête. Le tireur ne tournant pas le buste, le coup est armé devant l'axe vertébral. Le tireur arrête le mouvement du salut lorsque le bâton a juste franchi la verticale (pointe en haut, légèrement obliquée vers l'avant). Il maintient sa position une à deux secondes pour marquer le salut.

B.6.2 - Description technique du Latéral extérieur

- Trajectoire : horizontale
- Mouvement elliptique du bâton :
 - la main directrice : les paramètres de rotation et circumduction du poignet, de la main et de l'arme sont identiques à ceux du Latéral extérieur en Canne de combat (A.6.4.). Cependant, pour des raisons de coordination entre les deux mains, après sa position d'armé derrière l'axe vertébral, la main directrice accomplit l'essentiel de sa rotation lorsqu'elle est revenue devant l'axe vertébral, ainsi plus de la moitié de la circumduction du bâton est développée devant l'axe vertébral (§B.1 - Eléments de base : la main directrice) (A.6.2 - Observations), alors qu'en Canne de combat la rotation de la main et de la canne est réalisée derrière l'axe vertébral.
 - la main de soutien : pour des raisons de coordination entre les deux mains, après sa position d'armé derrière l'axe vertébral, la main de soutien accomplit sa rotation derrière l'axe vertébral, alors que la circumduction du bâton est développée devant l'axe vertébral (§B.1 - Eléments de base : la main guide). La main de soutien accompagne la circumduction du bâton après la phase d'armé en se rapprochant de la main directrice puis en s'écartant de nouveau au moment de la frappe de façon à réduire le rayon de rotation du bras de la main de soutien pour obtenir un mouvement mieux synchronisé et plus rapide (§B.6 - rappel). La contribution synergique de la main de soutien dans l'exécution du Latéral extérieur n'est pas aussi importante qu'elle devrait être (plus de 50 %) parce que la préhension de la main de soutien est lâche pour permettre la rotation du bâton sur lui-même lors de l'exécution des coups extérieurs (Latéral extérieur, Brisé, Enlevé);
- Armé : (B.2.1.)
- Retour vers la cible (§B.6 - rappel)
- Fente : lorsque le Latéral est exécuté en jambe (A.3 ; §B.3)
- Cibles : (A.6.1) les faces latérales de la tête ; le grillage de la face antérieure lorsque la canne le touche dans un axe perpendiculaire, l'attaquant se trouvant sur le côté du défenseur ; le flanc pour les masculins ; la jambe.

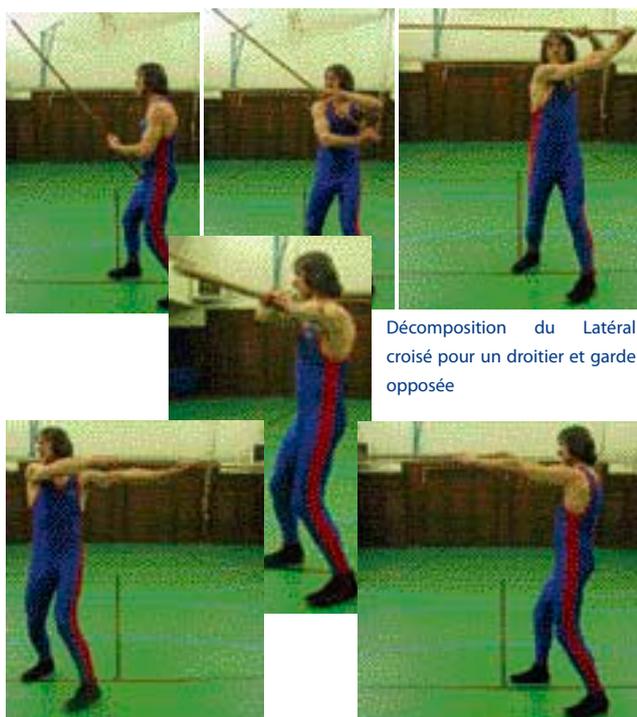




Décomposition du Latéral extérieur pour un droitier

B.6.3 - Description technique du Latéral croisé

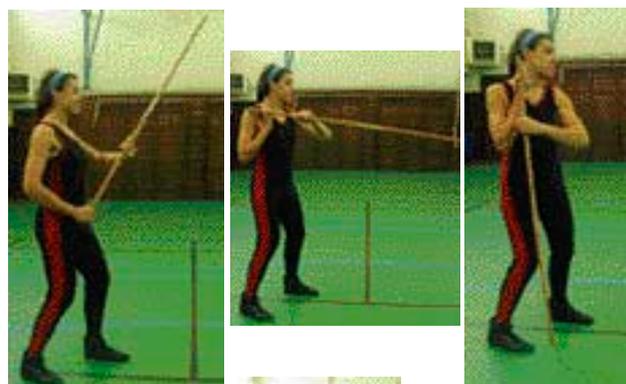
- Trajectoire : horizontale
- Mouvement elliptique du bâton : mêmes éléments fondamentaux que ceux du Latéral extérieur (B.6.2), hormis la main directrice dont les paramètres de rotation et de circonvolution du poignet, de la main et de l'arme sont identiques à ceux du Latéral croisé en Canne de Combat (A.6.5). En outre, la contribution synergique de la main de soutien dans l'exécution du Latéral croisé est plus importante que celle de la main directrice car le bâton ne tourne pas dans la main guide lors de l'exécution des coups croisés (Latéral croisé, Croisé-tête, Croisé-bas) et renforce ainsi la préhension et la poussée de la main de soutien sur l'arme.
- Armé (B.2.1)
- Retour vers la cible (SB.6 - rappel)
- Fente : lorsque le Latéral croisé est exécuté en jambe (A.3 ; SB.3)
- Cibles : (A.6.1) les faces latérales de la tête ; le grillage de la face antérieure lorsque la canne le touche dans un axe perpendiculaire, l'attaquant se trouvant sur le côté du défenseur ; le flanc pour les masculins ; la jambe.



Décomposition du Latéral croisé pour un droitier et garde opposée

B.6.4 - Description technique du Brisé

- Trajectoire : verticale
- Mouvement elliptique du bâton : mêmes éléments fondamentaux que ceux du Latéral extérieur (B.6.2), hormis la main directrice dont les paramètres de rotation et de circonvolution du poignet, de la main et de l'arme sont identiques à ceux du Brisé en Canne de Combat (A.6.6).
- Armé (B.2.2)
- Retour vers la cible (SB.6 - rappel)
- Cibles : (A.6.1) le dessus de la tête



Décomposition du brisé pour un droitier

B.6.5 - Description technique de l'Enlevé

- Trajectoire : verticale
- Terminaison du coup : horizontale. en pratique, elle est obliquée vers la cible.
- Mouvement elliptique du bâton : mêmes éléments fondamentaux que ceux du Latéral extérieur (B.6.2), hormis la main directrice dont les paramètres de rotation et de circonvolution du poignet, de la main et de l'arme sont identiques à ceux de l'Enlevé en Canne de Combat (A.6.7).
- Armé (B.2.2)
- Retour vers la cible (SB.6 - rappel)
- Fente : (A.3 ; SB.3) En raison de la trajectoire de l'enlevé et de la longueur importante du bâton par rapport à celle de la canne, la fente ne peut être exécutée que tardivement, au moment de la frappe.
- Cibles : (A.6.1) la jambe.





Décomposition de l'Enlevé pour un droitier



Décomposition du Croisé-tête pour un droitier (suite)

B.6.6 - Description technique du Croisé-tête

- Trajectoire : verticale
- Mouvement elliptique du bâton :
 - la main directrice : les paramètres de rotation et circumduction du poignet, de la main et de l'arme sont identiques à ceux du Croisé-tête en Canne de combat (A.6.8). Cependant, pour des raisons de coordination entre les deux mains, après sa position d'armé derrière l'axe vertébral, la main directrice accomplit l'essentiel de sa rotation lorsqu'elle est revenue devant l'axe vertébral, ainsi plus de la moitié de la circumduction du bâton est développée devant l'axe vertébral (§B.1 - Eléments de base : la main directrice) (A.6.2 - Observations), alors qu'en Canne de combat la rotation de la main et de la canne est réalisée derrière l'axe vertébral. On peut ajouter à cette différence que le bras de la main directrice reste à moitié fléchi lors du développement du Croisé-tête et du Croisé-bas au Bâton, tandis que le bras muni de l'arme en Canne de Combat, pour ses deux mêmes coups est en extension (quelques degrés de flexion étant communément acceptés).

- la main de soutien : pour des raisons de coordination entre les deux mains, après sa position d'armé derrière l'axe vertébral, la main de soutien accomplit sa rotation derrière l'axe vertébral, alors que la circumduction du bâton est développée devant l'axe vertébral (§B.1 - Eléments de base : la main de soutien). La main de soutien ne se rapproche pas de la main directrice lors du développement du Croisé-tête et du Croisé-bas car, en même temps que la circumduction du bâton, le coude de la main de soutien monte assez haut afin de présenter le bâton presque à l'horizontale, aidé en cela par la position écartée des mains (position de départ, environ 30 cm) (§B.6 - rappel). En outre, la contribution synergique de la main de soutien dans l'exécution du Croisé-tête est plus importante que celle de la main directrice car le bâton ne tourne pas dans la main de soutien lors de l'exécution des coups croisés (Latéral croisé, Croisé-tête, Croisé-bas) et renforce ainsi la préhension et la poussée de la main de soutien sur l'arme.

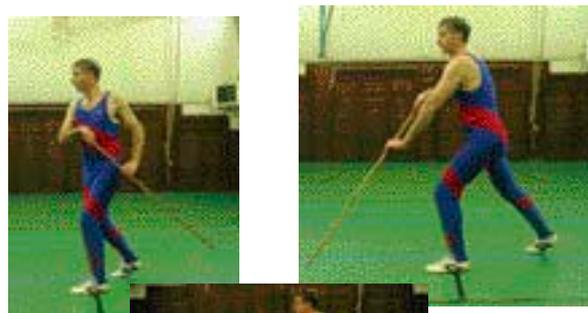
- Armé : (B.2.3.)
- Retour vers la cible (§B.6 - rappel)
- Cibles : (A.6.1) le dessus de la tête.

Décomposition du Croisé-tête pour un droitier



B.6.7 - Description technique du Croisé-bas

- Trajectoire : verticale
- Mouvement elliptique du bâton : mêmes éléments fondamentaux que ceux du Croisé-tête au Bâton (B.6.6), hormis la main directrice dont les paramètres de rotation et circumduction du poignet, de la main et de l'arme sont identiques à ceux de Croisé-bas en Canne de Combat (A.6.9).
- Armé (B.2.3)
- Retour vers la cible (§B.6 - rappel)
- Fente : (A.3 ; §B.3) En raison de la trajectoire du Croisé-bas et de la longueur importante du bâton par rapport à celle de la canne, la fente ne peut être exécutée que tardivement, au moment de la frappe.
- Cibles : (A.6.1) la jambe



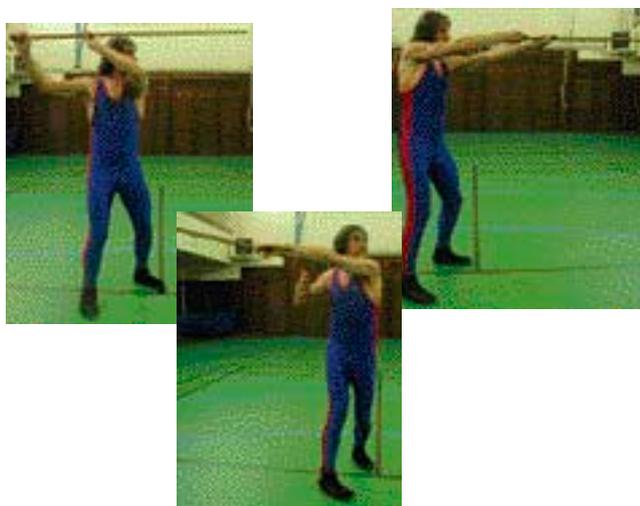
Décomposition du Croisé-bas pour un droitier



B.6.8 - Description technique des voltes



Décomposition de la Volte extérieure pour un droitier
avec départ du mouvement en armé de latéral
extérieur et arrivée en latéral croisé figure



Décomposition de la Volte croisée pour un droitier avec départ du mouve-
ment en armé de latéral croisé et arrivée en latéral extérieur figure

photos :
Hélène BOURGEOIS
Francis BAREILLES
Bertrand DUBREUIL

Remerciements pour leur aide à Luc CHEYNIER
et à Alain SZENICER

Progression Technique de la Canne et du Bâton

SPORT DE COMBAT : DE LA COOPERATION A L'OPPOSITION

L'apprentissage de tout sport de combat se fait selon une démarche progressive, visant à faire intégrer au pratiquant les notions et rôles de défenseur, d'attaquant, d'adversaire, de partenaire. Mais pour qu'il y ait apprentissage technico-tactique, dans le respect du code et des règles du sport enseigné, il faut suivre les étapes suivantes :

- d'abord, le pratiquant doit se sentir en sécurité, pour avoir l'esprit à l'apprentissage. On doit donc réduire toute appréhension vis-à-vis de l'arme utilisée (quand c'est un sport d'arme) et vis-à-vis du partenaire (pour éviter toute agressivité non contrôlée ou toute inhibition),
- dans un deuxième temps, le pratiquant peut travailler en collaboration avec son partenaire, et intégrer les rôles de défenseur et d'attaquant,
- dans un troisième temps, les partenaires peuvent confronter leurs niveaux mutuels : c'est l'opposition.

Notre progression d'évaluation met, entre autres, l'accent sur cette démarche, en évaluant le pratiquant d'abord :

- seul avec sa canne et l'espace environnant,
- ensuite, en situation de coopération (les cannistes s'entraident en vue d'assimiler des compétences techniques, sans appréhension de l'autre ou de ses actions),
- puis, ayant un bagage technique plus étoffé, qui leur confère plus d'assurance, mais aussi plus de contrôle, les pratiquants se retrouvent en situation d'opposition. La confrontation revêt alors un caractère d'incertitude, moteur des progrès technico-tactiques de chacun, et non plus source d'inhibition ou d'agressivité.

DIDACTISATION

Notre processus d'évaluation est basé sur une l'interaction, visant à mettre le pratiquant au centre de l'apprentissage. Ceci signifie que l'on considère que l'enseignant n'est pas le seul et unique modèle, ni détenteur du savoir. Par contre, si l'enseignant est à l'écoute du pratiquant, ce dernier est tout à fait capable de trouver ses propres façons de faire. L'enseignant apporte ensuite les corrections nécessaires et sert alors de guide, afin que le pratiquant s'approprie le plus tôt possible la discipline pratiquée. D'autre part, l'évaluation en termes de compétences ne fait que suivre la logique naturelle de ce qui se passe concrètement dans les clubs. C'est pourquoi nous avons choisi d'évaluer des capacités de mise en application de techniques (des savoir-faire), plutôt que des connaissances techniques pures. En somme, mieux vaut évaluer le niveau d'aptitude à utiliser un brisé, dans différentes circonstances, que d'évaluer si on sait faire un brisé. D'ailleurs, est-ce que l'on fait apprendre à nos pratiquants tel coup le premier trimestre, tel autre le deuxième ? Non, dans la réalité, les pratiquants apprennent globalement toutes les techniques, puis ils s'affinent de plus en plus quant à l'utilisation en situation de ce qui a été appris. Il est donc facile à l'enseignant de prendre chaque mise en application (c'est à dire compétence) et

de donner à l'élève une consigne visant à faire travailler la compétence choisie. Cette consigne constitue un exercice et il sera demandé, à chaque candidat à partir du quatrième pommeau, de se présenter à l'examen avec des exercices élaborés avec l'aide de son enseignant. Le jury énoncera la compétence évaluée et le candidat devra réaliser un exercice visant à démontrer qu'il a acquis cette compétence, et ainsi de suite. Si l'examineur juge que l'exercice ne correspond pas à la compétence évaluée, il demandera au candidat d'en présenter un autre. Si ce second exercice n'est toujours pas adapté, l'examineur en proposera un, en dernier ressort. Cette procédure favorise le fait que le pratiquant soit conscient de ce qu'il apprend, des compétences que font travailler tel ou tel type d'exercices : c'est encore un élément qui contribue à son appropriation de la technique de l'engin qu'il a choisi d'apprendre.

1) Modalités :

- les Pommeaux bleu, vert et rouge :

Ils peuvent se passer en club, avec un jury de trois personnes, composé d'au moins un moniteur (ayant suivi un stage de formation ou de recyclage sur cette nouvelle progression technique) , les deux autres membres du jury pouvant être des initiateurs ou les élèves les plus gradés du club (minimum pommeau Blanc. Une dérogation peut être accordée par le DTR, ou à défaut, DTS ou DTN du C.N.C.C.B.)

- les Pommeaux , blanc et jaune :

Le jury est constitué de trois membres, avec : le Président du jury (le DTR ou à défaut le DTS ou DTN du CNCCB), au moins deux moniteurs, (tous ces membres doivent avoir suivi un stage de formation ou de recyclage sur cette nouvelle progression technique).

2) Temps imparti pour le passage de grades :

- les Pommeaux bleu, vert et rouge :

Chaque candidat est évalué pendant 10 minutes, c'est à dire que l'on consacrerait 20 min pour un passage à deux.

- les Pommeaux blanc, jaune :

Chaque candidat est évalué pendant 20 minutes, c'est à dire que l'on consacrerait 40 min pour un passage à deux.

3) Cursus technique pour l'obtention des grades de canne de combat ou de bâton :

La progression technique définie ci-après existe d'une part pour la canne de combat et d'autre part pour le bâton. Si le pratiquant est inscrit dans un cours spécifique de canne ou de bâton, il cheminera dans sa spécialité, canne ou bâton, jusqu'au pommeau rouge inclus. Ensuite, du quatrième au cinquième pommeau, il devra connaître le contenu du troisième pommeau, s'il est bâtonniste ou du troisième pommeau bâton, s'il est canniste, ainsi que le maniement de la double canne dans les deux cas. Toutefois, le pommeau jaune de canne est le pré-requis technique pour se présenter au monitorat de Savate qualification « Canne de combat et Bâton ».

B

FICHE DE COMPETENCES TECHNIQUES & THEORIQUES REQUISES POUR LE

Pommeau Bleu :

Première Pommeau (Pommeau « d'entrée dans la connaissance »)

Objectif : Développer le potentiel individuel de familiarisation avec la canne ou le bâton, dans les deux gardes.

Pour avoir le niveau technique requis du 1^{er} Pommeau, le candidat doit avoir acquis les compétences suivantes :

- Savoir exécuter le salut.
- Etre familiarisé avec l'instrument canne ou bâton, au choix du candidat, et se l'être approprié (lors du la Pommeau Jaune , il aura par contre à démontrer ses compétences en canne et bâton)
- Etre capable d'utiliser les techniques dans des mouvements amples
- Etre capable de montrer la fluidité d'une gestuelle harmonieuse dans des déplacements avec la manipulation de l'engin (y compris avec les déplacements tournants ;)
- Avoir une perception à travers les muscles de l'espace et de l'engin (le centre de gravité se déplace en « 3D », c'est-à-dire selon trois axes : avant/arrière ; gauche/droite ; haut/bas)
- Perception globale des six techniques de base (y compris les fentes) ; sans la canne ou le bâton, puis avec la canne ou le bâton;
- Enchaînement global des six techniques de base en statique et en déplacement, sans canne ou bâton et avec, les yeux ouverts et fermés.;
- Connaissance de l'axe de déplacement, de l'axe de cadrage (ou «de combat», quand il y aura opposition)
- Connaissance des différentes positions de garde (gardes à gauche, à droite)
- Perception des trajectoires et des plans, des six techniques de base,
- Nommer les six techniques de base (y compris en fentes) et les huit parades codifiées, en les exécutant une à une,

Connaissances théoriques pour le Pommeau bleu.

1. Connaître l'essence de bois ou la texture de l'engin (châtaignier)
2. Connaître la longueur de la canne (95cm ou de 85cm pour les catégories d'âges de 5 à 8 ans)
3. Nommer les différentes parties que composent la canne (1^{ère} partie côté base sur 15cm : « la manchette » ou « la tenue de canne »,

2^{ème} partie suivante en montant : «surface de parade», 3^{ème} partie à une vingtaine de cm du sommet : « surface autorisée » pour la touche ou « quart supérieur »)

4. Connaître un historique succinct de la canne : ses origines, sa codification en tant que sport.

PASSAGE DE GRADE DU 1^{er} CYCLE :

Exemples d'exercices d'évaluation des compétences techniques et théoriques

Les exercices suivants sont donnés à titre d'exemple (voire de modèles) et l'examineur pourra en créer lui-même, en gardant toujours à l'esprit qu'un exercice est fait pour amener le pratiquant à démontrer ses compétences. Ainsi, les exercices auront pour but d'évaluer des compétences spécifiques et particulières à chaque grade ; des compétences qui sont listées dans la grille d'évaluation propre chacun des pommeaux.

Exercice 1. : Saluer le jury et expliciter le sens du salut.

Exercice 2. : Nommer les 6 techniques de base en les exécutant une à une.

Compétences évaluées :

- Nommer les six techniques de base
- Exécuter les six techniques une à une
- Avoir des plans de touche nets
- Avoir des trajectoires claires

Exercice 3. : Sans les nommer, exécuter les 6 techniques de base sans la canne, avec la canne, dans les deux gardes, les yeux fermés

Compétences évaluées :

- Enchaîner les six techniques de base sans la canne
- Enchaîner les six techniques de base avec la canne
- Enchaîner les six techniques de base les yeux fermés avec ou sans la canne

Exercice 4. : Travail sur cibles statiques

Le candidat est au centre de quatre cibles (placés au quatre points cardinaux). Elles sont numérotées oralement de 1 à 4. Au signal du jury, le candidat se déplace vers la cible nommée par l'examineur et exécute la technique demandée. Ex. de consigne : « brisé sur 1 », « croisé-tête sur 4 », etc.

Compétences évaluées :

- Organiser ses appuis en vue d'un déplacement vers une cible
- Etre dans l'axe de confrontation en face d'une cible
- Avoir un centre de gravité bien positionné

Exercice 5. : questions relevant des compétences théoriques.

Premier Degré du Pommeau Bleu

Fiche D1 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
1. Exécuter le salut (avec ou sans canne) et expliquer sa signification			
2. Nommer les six techniques de base			
3. Nommer les huit parades codifiées			
4. Exécuter les six techniques une à une			
5. Enchaîner les six techniques de base sans la canne			
6. Enchaîner les six techniques de base avec la canne			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
17. Connaître l'essence de bois ou la texture de l'engin			
18. Connaître la longueur de la canne et son poids			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/8		

Obtention du 1^{er} degré du Pommeau Bleu : le candidat obtient son 1^{er} degré du premier Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 6 / 8.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Deuxième Degré du Pommeau Bleu

Fiche D2 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
7. Enchaîner les six techniques de base les yeux fermés avec et sans la canne			
8. Avoir des plans de frappe nets (horizontal, vertical)			
9. Avoir des trajectoires claires (haut/bas ; intérieur/extérieur ; vice-versa)			
10. Savoir effectuer des mouvements amples			
11. Savoir effectuer des mouvements bien armés			
12. Avoir une manipulation de l'engin fluide (pas de rupture entre la position d'armé et la position de touche ; pas de cassure entre la gestuelle et le déplacement)			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
19. Nommer les différentes parties que composent la canne			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/7		

Obtention du 2^{ème} degré du Pommeau Bleu : le candidat obtient son 2^{ème} degré du premier Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 5 / 7.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Troisième Degré du Pommeau Bleu

Fiche D3 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
13. Travailler dans les deux gardes			
14. Organiser ses appuis en vue d'un déplacement vers une cible			
15. Etre dans l'axe de confrontation en face d'une cible			
16. Avoir un centre de gravité bien positionné (pas de déséquilibre dû à la gestuelle ou aux déplacements)			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
20. Connaître un historique succinct de la canne (ses origines, sa codification en tant que sport).			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/5		

Obtention du 3^{ème} degré du Pommeau Bleu : le candidat obtient son 3^{ème} degré du premier Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 3 / 5.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Passage de grade du 1^{er} Cycle

Synthèse Pommeau Bleu

Fiche SPB d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
1. Exécuter le salut (avec ou sans canne) et expliquer sa signification			
2. Nommer les six techniques de base			
3. Nommer les huit parades codifiées			
4. Exécuter les six techniques une à une			
5. Enchaîner les six techniques de base sans la canne			
6. Enchaîner les six techniques de base avec la canne			
7. Enchaîner les six techniques de base les yeux fermés avec et sans la canne			
8. Avoir des plans de frappe nets (horizontal, vertical)			
9. Avoir des trajectoires claires (haut/bas ; intérieur/extérieur ; vice-versa)			
10. Savoir effectuer des mouvements amples			
11. Savoir effectuer des mouvements bien armés			
12. Avoir une manipulation de l'engin fluide (pas de rupture entre la position d'armé et la position de touche ; pas de cassure entre la gestuelle et le déplacement)			
13. Travailler dans les deux gardes			
14. Organiser ses appuis en vue d'un déplacement vers une cible			
15. Etre dans l'axe de confrontation en face d'une cible			
16. Avoir un centre de gravité bien positionné (pas de déséquilibre dû à la gestuelle ou aux déplacements)			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
17. Connaître l'essence de bois ou la texture de l'engin			
18. Connaître la longueur de la canne et son poids			
19. Nommer les différentes parties que composent la canne			
20. Connaître un historique succinct de la canne (ses origines, sa codification en tant que sport)			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/20		

Obtention du Pommeau Bleu : le candidat obtient son premier Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 14 / 20.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

FICHE DE COMPETENCES TECHNIQUES & THEORIQUES REQUISES POUR LE

Pommeau Vert :

Deuxième Pommeau - connaissance des techniques de base dans la coopération

Objectif : Développer le potentiel technique de chacun dans les deux gardes, en travail de coopération - opposition.

- Principe : - « je touche »(aboutissement, finalité; distance) et - « je ne suis pas touché » dans un échange en coopération, en utilisant les compétences suivantes.

Pour avoir le niveau technique requis de la deuxième Pommeau, le candidat doit avoir acquis les compétences suivantes :

- Utilisation des points-clé qui composent les six techniques de base, dans un assaut de coopération,
- Utilisation des huit parades de base codifiées dans une confrontation de coopération,
- Connaissance et familiarisation des trois distances fondamentales dans la coopération-opposition (distance de touche, de vigilance, de récupération),
- Utilisation du déplacement pour effectuer un changement « d'axe d'intervention », en utilisant un décalage ou débordement,
- Utilisation des déplacements fluides à distance de touche, pour effectuer un cadrage coopératif (meneur / suiveur),
- Utilisation des huit parades et des six techniques de base sous forme d'enchaînements, en coopération à deux et en déplacement,
- Connaissance et utilisation des différentes voltes simples ou usuelles (en avançant, en reculant, en déplacement latéral à droite ou à gauche, puis sur place),
- Connaissance des différentes techniques de passation de la canne ou du bâton d'une main à l'autre (changements de main simples ou usuels),
- Connaissance et détection des comportements meneur/mené (avoir l'ascendant sur l'autre et inversement),
- Connaissance et utilisation des comportements offensifs et défensifs (prise d'initiative de l'attaque ou de la position de défense dans un travail en coopération),
- Connaissance et utilisation des différentes positions de gardes (par rapport à l'axe de combat et par rapport à son partenaire : garde similaire ou fausse garde),
- Utilisation tous les types de fentes

Connaissances théoriques pour le Pommeau vert :

1. Connaissance des critères de validité d'une touche ;
2. Connaissance des dimensions de l'aire d'assaut
3. Connaissance des touches dangereuses et / ou interdites
4. Connaissance des critères d'utilisation et de validité d'une fente ;
5. Connaissance des délimitations des surfaces autorisées.

B

Premier Degré du Pommeau Vert

Fiche D1 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
1. Je touche (finalité des attaques & utilisation des points-clé : armer, développer, toucher)			
2. Je ne suis pas touché (parades dans un travail coopératif)			
3. Savoir cadrer (tenir entre l'axe de ses deux appuis, le partenaire)			
4. Gérer les trois distances de confrontation (de touche, de vigilance, de récupération)			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
13. Connaître les critères de validité d'une touche			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/5		

Obtention du 1^{er} degré du Pommeau Vert : le candidat obtient son 1^{er} degré du deuxième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 3 / 5.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Deuxième Degré du Pommeau Vert

Fiche D2 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
5. Utiliser le décalage (déplacement d'un seul appui pour sortir de l'axe)			
6. Utiliser le débordement (déplacement des 2 appuis pour sortir de l'axe)			
7. Utiliser les voltes simples (avant, arrière, latérales, sur place)			
8. Utiliser et varier les changements de mains simples			
9. Changer de garde en conséquence du changement de main			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
14. Connaître les dimensions de l'aire d'assaut			
15. Connaître les touches dangereuses et / ou interdites			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/7		

Obtention du 2^{ème} degré du Pommeau Vert : le candidat obtient son 2^{ème} degré du deuxième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 5 / 7.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Troisième Degré du Pommeau Vert

Fiche D3 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
10. Utiliser toutes les fentes			
11. Savoir prendre l'initiative de l'échange			
12. Varier les techniques utilisées			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
16. Connaître les critères d'utilisation et de validité d'une fente			
17. Savoir délimiter les surfaces autorisées			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/5		

Obtention du 3^{ème} degré du Pommeau Vert : le candidat obtient son 3^{ème} degré du deuxième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 3 / 5.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Passage de grade du 1^{er} Cycle

Synthèse Pommeau Vert

Fiche SPV d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
1. Je touche (finalité des attaques & utilisation des points -clé :armé, développé, touché)			
2. Je ne suis pas touché (parades dans un travail coopératif)			
3. Savoir cadrer(tenir entre l'axe de ses deux appuis, le partenaire)			
4. Gérer les trois distances de confrontation (de touche,de vigilance,de récupération)			
5. Utiliser le décalage (déplacement d'un seul appui pour sortir de l'axe)			
6. Utiliser le débordement (déplacement des 2 appuis pour sortir de l'axe)			
7. Utiliser les voltes simples (avant, arrière, latérales, sur place)			
8. Utiliser et varier les changements de mains simples			
9. Changer de garde en conséquence du changement de main			
10. Utiliser toutes les fentes			
11. Savoir prendre l'initiative de l'échange			
12. Varier les techniques utilisées			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
13. Connaître les critères de validité d'une touche			
14. Connaître les dimensions de l'aire d'assaut			
15. Connaître les touches dangereuses et / ou interdites			
16. Connaître les critères d'utilisation et de validité d'une fente			
17. Savoir délimiter les surfaces autorisées			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/17		

Obtention du Pommeau Vert : le candidat obtient son deuxième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 13 / 17.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

FICHE P/R DE COMPETENCES TECHNIQUES & THEORIQUES REQUISES POUR LE Pommeau Rouge :

Troisième Pommeau : « passage de la coopération à l'opposition »

Permet de se présenter à l'UC1 et à la compétition de 3^{ème} série.

Objectifs :

- Développer le potentiel technique de chacun dans les deux gardes, en travail d'opposition.
- Développer le potentiel mental de chacun en passant de la vision extérieure des pratiques de canne à la visualisation.
- Développer des compétences liées à l'opposition, la démonstration, l'intériorisation (gestion de l'effort).

Principes :

- Je ne suis pas touché (maîtrise des parades, des esquives, des trois distances de base, des décalages et des débordements);
- Je ne suis pas touché et je touche (maîtrise des parades/ripostes et prise de décision en vue de déclencher et choisir la technique d'attaque) ;

Compétences liées à l'opposition : expérimentation de l'incertitude

- Connaissance des esquives / ripostes, pour toutes les techniques d'attaques de base,
- Connaissance et utilisation des parades/ripostes et esquives/ripostes suivies d'un enchaînement de cinq techniques variées,
- Mise en application dans la construction d'un assaut de l'utilisation : des voltes, des changements de mains, des différentes fentes (avant, arrière, latérales droite et gauche) et des esquives y compris les esquives sautées,
- Repérage et connaissance des points faibles et forts de l'adversaire, ainsi que de ses zones découvertes ou mal protégées, pendant un assaut (repérage des opportunités simples),
- Connaissance et utilisation des moyens d'anticipation de la riposte (par préparation des appuis, des rotations du buste ou du bassin pour esquiver, des parades et des décalages ou débordements).

Compétences liées à l'intériorisation :

- Connaissance et utilisation des techniques respiratoires de récupération après l'effort. Construction d'un assaut face à un adversaire imaginaire à dominante offensive, défensive ou alternée, avec ou sans l'engin et avec ou sans les yeux fermés.

Connaissances théoriques pour le Pommeau rouge :

1. Connaître les obligations du tireur,
2. Connaître le rôle du second,
3. Connaître le principe de comptabilisation des touches,
4. Connaître le principe des sanctions et des pénalités,
5. Connaître la réglementation sur les tenues et les équipements,
6. Connaître les critères de réglementation des cannes en compétition.

Premier Degré du Pommeau Rouge

Fiche D1 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
Je ne suis pas touché (opposition : avec de l'incertitude, en utilisant :			
1. Les parades			
2. Les esquives			
3. Les décalages et les débordements			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
13. Connaître les obligations du tireur			
14. Connaître le rôle du second			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/5		

Obtention du 1^{er} degré du Pommeau Rouge : le candidat obtient son 1^{er} degré du troisième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 3 / 5.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

B

Deuxième Degré du Pommeau Rouge

Fiche D2 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
Je ne suis pas touché et je touche, en utilisant			
4. Les parades/ripostes			
5. Les esquives/ripostes			
6. Utiliser un enchaînement de cinq techniques variées, après une parade ou esquive/riposte			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
15. Connaître le principe de comptabilisation des touches			
16. Connaître le principe des sanctions et des pénalités			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/5		

Obtention du 2^{ème} degré du Pommeau Rouge : le candidat obtient son 2^{ème} degré du troisième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 3 / 5.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Troisième Degré du Pommeau Rouge

Fiche D3 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
7. Utiliser dans le contexte d'un assaut les voltes			
8. Les changements de mains			
9. Les fentes			
10. Les esquives (y compris sautées)			
11. Savoir repérer les opportunités chez l'adversaire et s'en servir			
12. Varier les techniques d'anticipation (anticiper les parades, les appuis, les décalages, les débordements)			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
17. Connaître la réglementation sur les tenues et les équipements			
18. Connaître les critères de réglementation des cannes en compétition			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/8		

Obtention du 3^{ème} degré du Pommeau Rouge : le candidat obtient son 3^{ème} degré du troisième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 6 / 8.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Passage de grade du 1^{er} Cycle

Synthèse Pommeau Rouge

Fiche SPR d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
Je ne suis pas touché (opposition : avec de l'incertitude, en utilisant :			
1. Les parades			
2. Les esquives			
3. Les décalages et les débordements			
Je ne suis pas touché et je touche, en utilisant			
4. Les parades/ripostes			
5. Les esquives/ripostes			
6. Utiliser un enchaînement de cinq techniques variées, après une parade ou esquive/riposte			
7. Utiliser dans le contexte d'un assaut les voltes			
8. Les changements de mains			
9. Les fentes			
10. Les esquives (y compris sautées)			
11. Savoir repérer les opportunités chez l'adversaire et s'en servir			
12. Varier les techniques d'anticipation (anticiper les parades, les appuis, les décalages, les débordements)			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
13. Connaître les obligations du tireur			
14. Connaître le rôle du second			
15. Connaître le principe de comptabilisation des touches			
16. Connaître le principe des sanctions et des pénalités			
17. Connaître la réglementation sur les tenues et les équipements			
18. Connaître les critères de réglementation des cannes en compétition			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/18		

Obtention du Pommeau Rouge : le candidat obtient son troisième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 13 / 18.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

FICHE DE COMPETENCES TECHNIQUES & THEORIQUES REQUISES POUR LE

Pommeau Blanc :

Quatrième Pommeau (Pommeau « d'entrée de l'affirmation »)

Permet de se présenter au pommeau Jaune pour accéder à l'UC2 du monitorat

Objectifs :

- Développer l'affirmation de la technicité en l'utilisant en situation :
 - dans le domaine de la compétition
 - dans le domaine de la démonstration
- Développer des compétences liées à
 - l'opposition,
 - la démonstration,
 - l'intériorisation (techniques respiratoires).

Principe : « Je touche avant d'être touché »

Compétences liées à l'opposition :

Connaissance et application des schémas de base d'organisation technique et stratégique dans le domaine compétitif selon les points suivants :

- Capacité de repérage et d'analyse du schéma comportemental de l'adversaire (détecter les signaux d'attaque, de défense, de contre-attaque chez l'adversaire),
- Capacité d'adaptation et d'organisation en défense : analyser pour ajuster ses connaissances technico – tactiques afin de construire une offensive par rapport à l'adversaire,
- Capacité à tester la réactivité de l'adversaire sur des attaques ciblées : «phase d'observation»,
- Capacité de cadrage pour concrétiser l'action d'attaque ou anticiper la contre-attaque,
- Capacité à se protéger pendant le repli pour regagner une distance de vigilance, de sécurité ou de récupération, par des parades ou des esquives.

Compétences liées à la démonstration :

- Cet enchaînement doit comprendre : des attaques sur trois niveaux (haut, médian, bas)
 - les six techniques d'attaque,
 - les huit parades codifiées,
 - des passages de l'engin d'une main à l'autre,
 - les voltes sur place, en décalage et en débordement,

- les déplacements AV, AR, décalage et débordement,

- les fentes (AV, AR, LAT),

- le 1^{er} rythme de déplacement (marche normale),

- les huit esquives simples.

Compétences liées à l'intériorisation :

- Capacité à réaliser cet enchaînement les yeux fermés, en respectant les trois axes spatiaux (3D) avec ou sans l'engin.

Connaissances théoriques pour le Pommeau blanc :

- Connaissance du dossier d'arbitrage (notions requises pour accéder à la formation de J/A stagiaire régional, notions d'arbitrage et de jugement).
- Connaissance des différentes catégories d'âges en compétition.

Premier Degré du Pommeau Blanc

Fiche D1 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
1. Je touche avant d'être touché (détecter les signaux d'attaque, de défense, de contre-attaque chez l'adversaire en vue de contrer ses intentions)			
2. Etre capable de construire une offensive par rapport à l'adversaire.			
3. Etre capable de tester la réactivité de l'adversaire sur des attaques ciblées			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
17. Connaître le dossier d'arbitrage (1/3)			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/4		

Obtention du 1^{er} degré du Pommeau Blanc : le candidat obtient son 1^{er} degré du quatrième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 3 / 4.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Deuxième Degré du Pommeau Blanc

Fiche D2 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
4. Etre capable de cadrer			
4bis. Etre capable d'anticiper pour la contre-attaque			
5. Etre capable de se protéger pendant le repli			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
18. Connaître le dossier d'arbitrage (2/3)			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/4		

Obtention du 2^{ème} degré du Pommeau Blanc : le candidat obtient son 2^{ème} degré du quatrième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 3 / 4.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Troisième Degré du Pommeau Blanc

Fiche D3 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
6. Présenter avec l'aide de l'enseignant et en duo, la création d'un enchaînement sans rupture de rythme et selon les trois phases chronologiques suivantes : phase d'attaque, de défense, de contre-attaque			
7. Cet enchaînement doit comprendre: -des attaques sur trois niveaux (haut,médian,bas)			
8. Les six techniques d'attaques,			
9. Les huit parades codifiées,			
10. Des passages de l'engin d'une main à l'autre,			
11. Les voltes sur place, en décalage et en débordement			
12. Des déplacements de AV, AR, décalage et débordement,			
13. Les fentes (AV, AR, LAT),			
14. Le 1 ^{er} rythme de déplacement (marche normale),			
15. Les huit esquives simples			
16. Réaliser cet enchaînement les yeux fermés, en respectant les trois axes (3D) avec ou sans l'engin			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
19. Connaître le dossier d'arbitrage (3/3)			
20. Connaître les différentes catégories d'âges en compétition			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/13		

Obtention du 3^{ème} degré du Pommeau Blanc : le candidat obtient son 3^{ème} degré du quatrième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 8 / 13.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Passage de grade du 1^{er} Cycle

Synthèse Pommeau Blanc

Fiche SPW d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
1. Je touche avant d'être touché (détecter les signaux d'attaque, de défense, de contre-attaque chez l'adversaire en vue de contrer ses intentions)			
2. Etre capable de construire une offensive par rapport à l'adversaire.			
3. Etre capable de tester la réactivité de l'adversaire sur des attaques ciblées			
4. Etre capable de cadrer			
4bis. Etre capable d'anticiper pour la contre-attaque			
5. Etre capable de se protéger pendant le repli			
6. Présenter avec l'aide de l'enseignant et en duo, la création d'un enchaînement sans rupture de rythme et selon les trois phases chronologiques suivantes : phase d'attaque, de défense, de contre-attaque			
7. Cet enchaînement doit comprendre: -des attaques sur trois niveaux (haut,médian,bas)			
8. Les six techniques d'attaques,			
9. Les huit parades codifiées,			
10. Des passages de l'engin d'une main à l'autre,			
11. Les voltes sur place, en décalage et en débordement			
12. Des déplacements de AV, AR, décalage et débordement,			
13. Les fentes (AV, AR, LAT),			
14. Le 1 ^{er} rythme de déplacement (marche normale),			
15. Les huit esquives simples			
16. Réaliser cet enchaînement les yeux fermés, en respectant les trois axes (3D) avec ou sans l'engin			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
17. Connaître le dossier d'arbitrage (1/3)			
18. Connaître le dossier d'arbitrage (2/3)			
19. Connaître le dossier d'arbitrage (3/3)			
20. Connaître les différentes catégories d'âges en compétition			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/20		

Obtention du Pommeau Blanc : le candidat obtient sa 4^{ème} canne, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 14 / 20.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

FICHE DE COMPETENCES TECHNIQUES & THEORIQUES REQUISES POUR LE

Pommeau Jaune :

Cinquième Pommeau : « Pommeau de l'acquisition »

Permet de se présenter à UC2 et au monitorat.

Objectifs :

- Transférer le savoir fondamental (acquis jusqu'alors), relevant du domaine technique, tactique, théorique et culturel à d'autres spécialités parmi la canne, la double canne, le bâton.

- s'orienter et se spécialiser plus précisément vers :

- la compétition
- la démonstration
- l'enseignement
- le spectacle- démonstration

- Développer encore davantage des compétences liées à :

- l'opposition,
- la démonstration,
- l'intériorisation (respirations)
- Au transfert

Principe : - « J'agis et je perturbe pour toucher »

Compétences liées au transfert de techniques à la double-canne ou au bâton :

- Capacité à transférer 1/3 de l'enchaînement personnalisé, réalisé pour le pommeau blanc suivant les phases (attaque, défense et contre-attaque), de la canne ou du bâton, vers la double canne.

- Exécuter un assaut à deux cannes

- Capacité à transférer 1/3 de l'enchaînement personnalisé, réalisé pour le pommeau blanc suivant les phases (attaque, défense et contre-attaque), de la canne vers le bâton fédéral.

- Exécuter un assaut en duo au bâton fédéral.

Compétences liées à l'opposition :

- Capacité à agir pour se créer des opportunités chez l'autre.

- Capacité de perturber pour toucher.

- Capacité à exécuter l'enchaînement personnel avec les critères demandés au pommeau jaune, en duo, en amenant la finalité de la touche malgré l'incertitude des déplacements du partenaire (contrairement au P. Blanc, le partenaire du candidat aura pour consigne de se déplacer où il le désire, et non plus comme appris lors de la mémori-

sation de l'enchaînement, afin de créer une incertitude géographique chez le candidat).

Compétences liées à la démonstration :

- Capacité de reproduire l'enchaînement présenté lors du passage du pommeau blanc selon les trois phases chronologiques citées au pommeau blanc, avec en plus :

- des variations entre les quatre vitesses d'exécutions suivantes : ralenti, marche normale, marche rapide, pas chassés très rapides AV, AR, LAT.

- des voltes sautées, en décalage, débordement, avant, arrière).

- la présentation de cet enchaînement dans le champ de la compétition, de la technique ou du spectacle, au choix (voir détails dans chaque rubrique concernée)•

- Capacité :

- à exécuter l'enchaînement personnel avec les critères demandés au pommeau jaune, en duo, en y insérant des figures de manipulation et de déplacements spectaculaires ; exemples : lancé de l'instrument, sauts, saltos ...(champ technique) ou

- à exécuter cet enchaînement sous forme d'une mise en scène théâtrale (champ spectacle)

Compétences liées à l'intériorisation :

- Capacité à produire un combat imaginaire :

- en partant d'un point central vers six axes de combat diamétralement opposés,

- en utilisant 3 attaques et deux actions de défense ou de contre attaque pour chacun des 6 axes, en s'aidant de celles apprises pour l'enchaînement personnel.

- en faisant varier les actions entre le ralenti et la vitesse maximale d'exécution.

Connaissance théorique pour le 5ème Pommeau :

- Compétence théorique et pratique en arbitrage : avoir le «diplôme de J/A stagiaire Régional».

- Connaissance des différentes formes de compétitions officielles ou officialisées connues : leurs noms, leurs nombres, , leurs niveaux géographiques, leurs spécificités.

Premier Degré du Pommeau Jaune

Fiche D1 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
1. Agir pour se créer des opportunités chez l'autre.			
2. Perturber pour toucher			
3. Transférer 1/3 de l'enchaînement personnalisé, réalisé pour le pommeau blanc de la canne ou du bâton, vers la double canne.			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
13. Avoir le diplôme de J/A stagiaire régional (1/3)			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/4		

Obtention du 1^{er} degré du Pommeau Jaune : le candidat obtient son 1^{er} degré du cinquième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 3 / 4.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Deuxième Degré du Pommeau Jaune

Fiche D2 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
4. Exécuter un assaut à deux cannes			
5. Capacité à transférer 1/3 de l'enchaînement personnalisé, réalisé pour le pommeau blanc de la canne vers le bâton fédéral.			
6. Exécuter un assaut en duo au bâton fédéral			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
13. Avoir le diplôme de J/A stagiaire régional (2/3)			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/4		

Obtention du 2^{ème} degré du Pommeau Jaune : le candidat obtient son 2^{ème} degré du cinquième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 3 / 4.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Troisième Degré du Pommeau Jaune

Fiche D3 d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
7. Présenter l'enchaînement exigé au P Blanc avec des variations entre quatre vitesses d'exécutions : ralenti, marche normale, rapide, pas chassés très rapides			
8. Présenter l'enchaînement exigé au P Blanc avec des voltes sautées, en décalage, débordement, avant, arrière			
9. Exécuter l'enchaînement personnel avec les critères demandés au pommeau jaune, en duo, en y insérant des figures de manipulation et de déplacements spectaculaires (champ technique) ou - Exécuter cet enchaînement sous forme d'une mise en scène théâtrale (champ spectacle) ou - Exécuter cet enchaînement en amenant la finalité de la touche malgré l'incertitude des déplacements du partenaire (champ compétition).			
10. Capacité à produire un combat imaginaire : - en partant d'un point central vers six axes de combat diamétralement opposés			
11. en utilisant 3 attaques et deux actions de défense ou de contre attaque pour chacun des 6 axes, en s'aidant de celles apprises pour l'enchaînement personnel.			
12. en faisant varier les actions entre le ralenti et la vitesse maximale d'exécution.			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
13. Avoir le diplôme de J/A stagiaire régional (3/3)			
14. Connaître les différentes formes de compétitions officielles ou officialisées (leurs nom, leurs nombres, leurs niveaux géographiques, leurs spécificités.			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)	/8		

Obtention du 3^{ème} degré du Pommeau Jaune : le candidat obtient son 3^{ème} degré du cinquième Pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 6 / 8.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Passage de grade du 1^{er} Cycle

Synthèse Pommeau Jaune

Fiche SPJ d'évaluation de compétences techniques et théoriques

Nom du candidat : Lieu :

Prénom du candidat : Date :

Nom du club du candidat & nom de son enseignant :

N° de licence du candidat :

Noms des membres du jury :

COMPÉTENCES TECHNIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
1. Agir pour se créer des opportunités chez l'autre.			
2. Perturber pour toucher			
3. Capacité à transférer 1/3 de l'enchaînement personnalisé, réalisé pour le pommeau blanc de la canne ou du bâton, vers la double canne.			
4. Exécuter un assaut à deux cannes			
5. Capacité à transférer 1/3 de l'enchaînement personnalisé, réalisé pour le pommeau blanc de la canne vers le bâton fédéral.			
6. Exécuter un assaut en duo au bâton fédéral.			
7. Présenter l'enchaînement exigé au P Blanc avec des variations entre quatre vitesses d'exécutions: ralenti, marche normale, rapide, pas chassés très rapides			
8. Présenter l'enchaînement exigé au P Blanc avec des voltes sautées, en décalage, débordement, avant, arrière			
9. Exécuter l'enchaînement personnel avec les critères demandés au pommeau jaune, en duo, en y insérant des figures de manipulation et de déplacements spectaculaires (champ technique) ou -Exécuter cet enchaînement sous forme d'une mise en scène théâtrale (champ spectacle) ou Exécuter cet enchaînement en amenant la finalité de la touche malgré l'incertitude des déplacements du partenaire (champ compétition).			
10. Capacité à produire un combat imaginaire : en partant d'un point central vers six axes de combat diamétralement opposé			
11. en utilisant 3 attaques et 2 actions de défense ou de contre attaque pour chacun des 6 axes, en s'aidant de celles apprises pour l'enchaînement personnel.			
12. en faisant varier les actions entre le ralenti et la vitesse maximale d'exécution.			
COMPÉTENCES THEORIQUES ÉVALUÉES	Acquise	En voie d'être acquise	Non acquise
13. Avoir le diplôme de J/A stagiaire régional (3/3)			
14. Connaître les différentes formes de compétitions officielles ou officialisées (leurs nom, leurs nombres, leurs niveaux géographiques, leurs spécificités.			
TOTAL PAR ACQUIS			
TOTAL DES ACQUIS (acquis + 1/2 P pour voie d'acquisition)			/14

Obtention du Pommeau Jaune : le candidat obtient sa 5^{ème} pommeau, si le total des compétences acquises et en voie d'acquisition est supérieur ou égal à : 10/ 14.

(la colonne en voie d'acquisition compte un demi-point par sujet)

Tableau des équivalences de grades avec l'ancienne progression technique

Ancienne gradation	Nouvelle gradation
Première Canne	Néant
Deuxième Canne	Premier degré du Pommeau Bleu
Troisième Canne	Deuxième degré du Pommeau Bleu
Quatrième Canne	Pommeau Bleu
Cinquième Canne	Pommeau Vert
Sixième Canne	Pommeau Rouge
Septième Canne	Pommeau Blanc
Huitième Canne	Pommeau Jaune

B

Règlement des compétitions

1 - LES RENCONTRES

Les compétitions de canne et bâton sont des confrontations sportives donnant lieu à la désignation d'un vainqueur ou d'un classement. Elles sont organisées conformément aux lois et règlements en vigueur. (Rappel code fédéral).

Le présent règlement fixe les principes, droits et obligations de tous les licenciés ou membres de la Fédération en regard des compétitions sportives de canne ou de bâton. Le règlement intérieur de la Fédération Française de Savate – Boxe Française et disciplines associées reste applicable de plein droit et en toutes circonstances.

1.1 Forme des rencontres

Les compétitions de canne ou de bâton se déroulent sous forme :

- d'assaut : forme de rencontre qui oppose deux tireurs qui se portent des touches dont toute violence est exclue. Les touches sont autorisées et validées suivant les règlements techniques et d'arbitrage en vigueur.
- de duo : forme de rencontre qui oppose des binômes qui évoluent en coopération et présentant une prestation technique et esthétique utilisant la gestuelle de la canne ou du bâton.

Les compétitions se déroulent sur des aires de combat circulaires définies dans les règlements d'arbitrage, la présence de plus de deux tireurs simultanément dans l'aire de combat est interdite.

Les compétitions peuvent se dérouler en simple canne *, double-canne, bâton ou en combinaisons de ces armes. Dans les compétitions en double-canne chaque tireur est armé de deux cannes.

Les compétitions de bâton se déroulent uniquement sous forme de duo.

* dans ce document le terme canne désigne la simple canne et, au besoin, le terme double canne sera systématiquement précisé.

1.2 Organisation

1.2.1 Les reprises

Les rencontres se déroulent sur des périodes de confrontation appelées « reprises » éventuellement entrecoupées de périodes de repos appelées « minutes de repos ».

Suivant le règlement particulier à chaque compétition les rencontres se déroulent en 1 à 4 reprises.

Quand la rencontre se déroule en plusieurs reprises, il est observé entre les reprises un temps de repos d'une minute.

1.2.2 Le décompte des arrêts

Le décompte des arrêts de jeu peut être observé ou non, dans ce dernier cas, si un arrêt de plus de 30 secondes est

observé à la suite de l'intervention du médecin, la reprise est prolongée de 30 secondes. Une seule prolongation est autorisée par reprise. Dans le cas de gestion simultanée de plusieurs aires de combat, le ou les assauts non concernés vont à leur terme sans arrêt de la confrontation. Si l'arrêt ne concerne pas la dernière reprise, la durée du repos est augmentée en conséquence pour la rencontre qui n'est pas concernée par la prolongation, les assauts sur les deux aires reprenant simultanément.

1.2.3 Les compétitions par équipes

a - Les compétitions par équipes en assauts individuels se déroulent comme les compétitions individuelles avec cumul des résultats des équipiers.

b - Les compétitions par équipes en relais (type « catch ») se déroulent en reprise unique, toutes les minutes les tireurs disposent de 10 secondes pour effectuer un changement entre les membres de l'équipe. Un compétiteur ne peut pas rester sur l'aire de combat plus de 2 minutes.

1.2.4 Nombre et durée des reprises

1 - Les compétitions individuelles :

La durée des reprises est de 1 mn 30 sauf pour les seniors où elle est de 2 mn.

Le nombre de reprises de base pour un assaut va de 2 à 4 suivant la catégorie d'âge. Ce nombre ne comprend pas les prolongations qui peuvent être ajoutées en cas d'égalité.

Il est possible de diminuer le temps des reprises et leur nombre.

. Sachant que la 4^{ème} et dernière reprise supplémentaire fonctionne suivant le principe de la « touche en or ».

« Touche en or » : si les deux tireurs sont encore à égalité à la fin de la troisième reprise supplémentaire, l'assaut reprend jusqu'à ce qu'un tireur porte la première touche validée. (cf. cahier D - En cas d'ex-aequo)

tableau récapitulatif des reprises en assaut individuel

Catégorie	Ages	Durée	Reprises / Assaut	
			Base	Supplémentaire
- de 9 ans	7-8-9 ans	1 mn 30	2	2
- de 12 ans	10-11-12 ans			
- de 15 ans	13-14-15 ans		3	3
- de 18 ans	16-17-18 ans			
Seniors masculins Seniors féminins	19 à 35 ans	2 mn	4	3
Vétérant	36 ans et +	1 mn 30		



2 - Les assauts par équipe en relais :

Ces compétitions se déroulent en reprise unique sans prolongation, sauf si une finale ou des demi-finales sont organisées, dans ce cas une seule reprise supplémentaire est autorisée après une période de repos.

Conformément aux règlements d'arbitrage, si les deux équipes sont encore à égalité à la fin du nombre maximum de reprises, l'assaut reprend jusqu'à ce qu'un tireur porte une touche validée, suivant le principe de la « touche en or ». (voir paragraphe précédent)

tableau récapitulatif des reprises en assaut par équipe en relais				
Catégorie	Âges	Durée de base	Calcul de la durée totale	Reprise supplémentaire
- de 9 ans	7-8-9 ans	1 mn	durée de base x nombre d'équipiers + durée de base	durée de base x nombre d'équipiers
- de 12 ans	10-11-12 ans			
- de 15 ans	13-14-15 ans			
- de 18 ans	16-17-18 ans			
Seniors	19 à 35 ans	1 mn 30		
Vétéran	36 ans et +	2 mn		

Exemple de calcul :
catégorie seniors avec 3 équipiers (2 mn x 3 équipiers) = 6 mn + 2 mn = 8 mn

1.3 Les Armes

1 La CANNE

La canne est une baguette droite, légèrement conique, en bois de châtaignier d'une longueur de 95 cm et d'un poids de 100 à 130 g.

La pose d'un grip est autorisée sur une longueur de 20 cm à partir du talon. Lorsque la pesée des cannes est organisée, elle se fait avant cet équipement.

La canne ne doit comporter aucun autre ajout ou signe distinctif, hormis le tampon de l'organisateur si une pesée des cannes est effectuée.

Pour la catégorie « - de 9 ans » la canne devra mesurer de 85 cm, pour celle des « - de 12 ans » elle sera de 90 cm. La partie supprimée sera celle située près du talon.

2 La DOUBLE-CANNE

Dans les compétitions de double-canne chaque tireur est armé de deux cannes. Les deux armes sont conformes aux règles ci-dessus.

3 La CANNE MOUSSE (option)

Pour les catégories « - de 9 ans » et « - de 12 ans », l'arme pourra être constituée d'un tube plastique creux évidé de 15 mm de diamètre entouré d'une mousse de 20 mm d'épaisseur ou de toute matière équivalente.

Le tout pourra être enveloppé d'une gaine d'habillage constituée de tissu ou de matière synthétique, vierge de toute inscription. La longueur de l'arme sera de 85 cm.

Dans une compétition, pour une catégorie d'âge, tous les concurrents doivent utiliser la même arme pour tous les assauts. Les cannes mousse seront contrôlées pour vérifier qu'elles ne présentent pas d'excès de poids ou de dureté

4 Le BATON

Le bâton est une baguette droite de châtaignier d'une longueur de 150 cm et d'un poids de 300 à 350 g.

1.4 Le Second

La présence du second est obligatoire, il est obligatoirement majeur et licencié de la FFSBF&DA et doit être en mesure de présenter sa licence sur demande du D.O. Il doit accompagner le tireur au moment de la vérification.

Pour les compétitions par équipes il peut être confondu avec le capitaine, au cours des reprises un équipier peut faire office de second.

Il remédie aux problèmes d'équipement du tireur (casque, lacets, canne ...) Au cours des reprises, le second intervient uniquement à la demande de l'arbitre. A aucun moment il ne peut pénétrer sur l'aire de combat sans cet accord, y compris au moment de la présentation des tireurs ou de la proclamation des résultats.

Il doit rester assis sur la chaise qui lui est réservée pendant toute la durée des reprises. Cette chaise située près de celle du tireur ne devra pas être déplacée, mais il peut quitter sa place à la demande de l'arbitre ou pour aller chercher des cannes si cela s'avère nécessaire.

Il a l'obligation de rester silencieux et calme. Il ne peut pas interpeller les officiels, invectiver l'adversaire de son tireur. De même, il lui est interdit de faire parvenir un quelconque objet sur l'aire de combat, hormis pour le « jet de l'éponge ». Il ne peut pas prodiguer de conseils ou d'encouragements à son tireur en dehors de la minute de repos.

En cas de manquements caractérisés aux règlements et à l'esprit sportif de la part du second, l'arbitre pourra demander des avertissements ou la disqualification pour le tireur concerné suivant la procédure habituelle. En cas de faute grave la commission de discipline de l'instance concernée pourra être saisie par les officiels de la compétition.

Le second peut faire arrêter l'assaut par « jet de l'éponge » (ou de la serviette) qui entraînera la défaite de son tireur pour l'assaut en cours. Le tireur sera déclaré forfait pour les rencontres de la compétition qu'il n'a pas encore effectuées.

Seul le second a le droit de déposer une réclamation qu'il remettra par écrit au délégué officiel (sur formulaire prévu à cet effet) au plus tard 15 minutes après la proclamation de la décision de la rencontre concernée.

Dans le cas d'une sélection nationale le second est désigné par le CNCCB.

tableau résumé des rencontres en Canne de Combat				
Arme	Forme de rencontre	Forme de compétitions	Reprises	Catégories
Canne	Combat	Individuelle	Nombre	Moins de 9 ans
Double Canne	Assaut	par équipe Individuelle	Unique	Moins de 12 ans
Bâton	Duo	par équipe en relais	multiples	moins de 15 ans
Combiné			Durée	moins de 18 ans
			fixe	Seniors
			Arrêts décomptés	Vétérans

2 - LES COMPÉTITEURS

Les pratiquants de canne qui participent à des rencontres sont des tireurs. Suivant leur âge ils s'engagent dans les compétitions par catégories d'âge.

Les résultats obtenus dans les compétitions officielles et officialisées permettent d'établir le classement national des tireurs.

2.1 Les Catégories

Suivant leur âge les tireurs sont répartis en 6 catégories d'âge qui sont :

Catégorie	Agés	Sexe	Durée Sélection/Finales		Tenue
- de 9 ans	7-8-9 ans	filles & garçons séparés ou mixte	2 X 1'30		protections simplifiées (*)
- de 12 ans	10-11-12 ans		3 X 1'30		Tenue complète obligatoire
- de 15 ans	13-14-15 ans	filles & garçons séparés (**)	3X 1'30	4X 2'	
- de 18 ans	16-17-18 ans		3X 1'30	3X 1'30	
Seniors	19 à 35 ans				
Vétéran	36 ans et +				

(*)TENUE SIMPLIFIÉE = casque + gants + protège-tibias (+ coquille)

(**) sauf compétitions par équipes

Calcul de l'âge =

2^{ème} année de la saison en cours moins l'année de naissance

exemple : saison 2003-2004 - né en 1986 : 2004 - 1986 = 18 ans

= catégorie des moins de 18 ans

2.2. Le Surclassement

2.2.1. Généralités

Le surclassement concerne des tireurs qui ont la capacité physique et technique leur permettant d'effectuer des compétitions avec des sportifs à priori supérieurs. Il s'agit donc d'une dérogation à la règle générale. Seul le changement de catégorie d'âge est concerné.

Le tireur bénéficiant d'un surclassement d'âge, sera considéré comme étant de même âge que son adversaire et tirera, par conséquent, sur le même nombre et le même temps de reprises que celui-ci. En cas de refus de surclassement il devra tirer dans sa catégorie d'origine sans pouvoir se désister à la compétition sous peine d'être déclaré forfait (décision du D.O.) et voir sa caution retenue.

Le tireur ayant obtenu son surclassement pourra choisir d'en bénéficier ou non à chaque compétition.

Aucun tireur ne peut participer dans deux catégories d'âge soit à la même compétition, soit à deux compétitions se déroulant simultanément dans la même saison sportive.

2.2.2. La demande de surclassement

Tout surclassement doit faire l'objet d'une demande écrite du professeur ou du moniteur, co-signée par le tireur et accompagnée, au besoin, de l'accord écrit de l'autorité parentale pour les mineurs. La demande doit être rédigée sur un formulaire du C.N.C.C.B.

Le surclassement d'âge devra avoir reçu un avis favorable d'un médecin notifié sur le passeport sportif ou inscrit sur le certificat d'aptitude pour la saison en cours.

L'accord de surclassement ne peut excéder la saison en cours.

Pour les compétitions officielles, la demande de surclassement est à effectuer préalablement au premier tour, et au plus tard à la date de forclusion des inscriptions.

Pour les compétitions officialisées au plus tard au moment du contrôle des licences.

Ces demandes seront obligatoirement accompagnées des pièces justificatives énumérées ci-dessus.

L'autorité responsable signifiera par écrit l'acceptation ou le rejet de la demande de surclassement aux demandeurs (le compétiteur, le professeur ou le moniteur). Ce document sera agrafé au passeport médical et présenté à chaque compétition pour laquelle le tireur souhaite être surclassé.

2.2.3. L'accord de surclassement

Pour les simples surclassements et pour les compétitions locales ou régionales, le D.O. décide ou non de la dérogation.

Pour les doubles surclassements et pour les vétérans, quelques soient les niveaux de compétition, seul le Médecin National du C.N.C.C.B. est apte à donner un avis.

Les tireurs concernés devront être en mesure de présenter l'accord de surclassement soit à l'inscription aux compétitions nationales, soit au moment du contrôle pour les autres compétitions.

2.2.4. Le surclassement des jeunes

Les tireurs des catégories « moins de 9 ans » à « moins de 18 ans » peuvent bénéficier d'un surclassement dans les conditions suivantes :

- le SIMPLE surclassement concerne les tireurs nés la dernière année de leur catégorie,
- le DOUBLE surclassement concerne les tireurs nés l'avant dernière année de leur catégorie d'âge.

Dans tous les cas, le tireur fournira l'avis favorable d'un médecin.

Dans le cas d'un double surclassement l'avis favorable du Médecin National du CNCCB sera en outre exigé.

Catégorie naturelle	Agés (ans)	Surclassement	
		Simple	Double
- 9 ans	7	non	non
	8	non	Ecole de canne
	9	Ecole de canne	non
Ecole de Canne	10	non	non
	11	non	- 15 ans
	12	- 15 ans	non
- de 15 ans	13	non	non
	14	non	- 18 ans
	15	- 18 ans	non
- de 18 ans	16	non	non
	17	non	Seniors
	18	Seniors	non

A titre tout à fait exceptionnel un tireur pourra bénéficier d'une dérogation supérieure au double surclassement à condition d'en faire la demande expresse par écrit auprès du C.N.C.C.B.

Cette demande devra être accompagnée d'un dossier décrivant les aptitudes physiques, morphologiques, psychologiques et techniques du tireur concerné.

Seul le médecin du C.N.C.C.B. à autorité pour examiner la demande et formuler une réponse.

2.2.5. Le surclassement des vétérans



Les tireurs vétérans peuvent bénéficier d'un surclassement dans la catégorie des seniors pour toutes les compétitions de la saison en cours à condition d'avoir atteint, au moins une fois, au cours des deux saisons précédentes, soit le stade des 1/4 de finales, soit la phase 2 à l'occasion de la Coupe de France ou d'un Championnat de France dans les catégories seniors ou vétérans.

Les tireurs vétérans souhaitant évoluer dans la catégorie senior au cours d'une saison doivent obligatoirement en faire la demande auprès du Médecin National du Comité National à l'aide du formulaire du C.N.C.C.B. Un récépissé leur sera transmis pour la participation aux compétitions régionales. Ils devront satisfaire aux formalités médicales comme précisées au paragraphe 262.

Aucun surclassement d'âge ne peut être délivré pour des tireurs âgés de 46 ans ou plus.

2.2.6. Autorité médicale

Les tireurs surclassés feront l'objet d'une surveillance accrue du médecin de la manifestation qui pourra intervenir à tout moment si un doute apparaît pour l'état de santé du tireur. Le médecin de la compétition est seul habilité à prendre toute décision qui s'impose en matière de santé des tireurs.

Suivant les dispositions médicales de la fédération à partir de 2003 la présence du médecin n'est plus obligatoire pour les rencontres avant le niveau national. Le D.O. sera seul habilité à interrompre un assaut sur son estimation d'une incapacité à poursuivre la rencontre.

Rappel des formalités pour les demandes de surclassement			
Demande	Jeunes		Vétérans
	Simple surclassement	Double surclassement	
Forme	Formulaire CNCCB	Formulaire CNCCB	Formulaire CNCCB
Signature entraîneur	oui	oui	oui
Signature des parents	oui	oui	non
Certificat médical	Médecin	Médecin	Cardiologue + test d'effort
Agrément médecin national CNCCB	non	oui	oui
Accordé par le DO des compétitions régionales	oui	non	non

Fiche A Demande de surclassement d'âge RECTO - VERSO

2.3. Le Classement National des Tireurs (CNT)

Le C.N.C.C.B. établit le classement national des tireurs, séparément pour les féminines et les masculins et pour chaque catégorie d'âge des moins de 15 ans aux vétérans, d'après les résultats obtenus dans les compétitions.

Le classement national ouvre le droit de participer aux compétitions de différents niveaux, aucun tireur ne peut s'engager dans une compétition d'un niveau inférieur à celui que son classement lui permet.

2.3.1. Principe : les points-classement

Un barème de points-classement tient compte de la place obtenue dans une compétition et d'un coefficient affecté à chaque compétition, il est indépendant du nombre de rencontres, du type de sélection ou du mode de classement

des tireurs.

Barèmes des points en fonction de la place et du coefficient	Coefficients												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
PLACE	1	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
	2	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
	3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
	4	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	6	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
	7	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
	8	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
	9 à ...	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Coefficient affecté aux compétitions		- 15 ans	- 18 ans	Seniors	Vétérans
Championnat	Série Nationale			12	
	1 ^{ère} Série (individuel et par équipe)		3	8	8
	2 ^{ème} Série (individuel et par équipe)	2	1	6	6
Coupe de France		1	2	10	10
Tournoi officialisé		1	1	4	4

2.3.2. Conditions

- participation à des compétitions officielles et officialisées hors compétitions internationales.
- le barème de points est indépendant du déroulement des compétitions ainsi que du nombre d'assauts effectués.
- les compétitions individuelles ou par équipes, en simple canne, en double-canne et en combiné sont prises en compte.
- les réunions de sélection pour les compétitions nationales ne permettent pas de marquer des points.
- un nombre minimum de tireurs engagés et participant effectivement à la compétition est nécessaire pour valider les points. Un tireur inscrit et déclaré forfait pour tous ses assauts ne peut pas être comptabilisé.

Nombre minimum de tireurs engagés dans une compétition pour marquer des points au classement national				
Catégories	Moins de 15 ans	Moins de 18 ans	Seniors	Vétérans
Féminines	4	4	4	4
Masculins	4	6	12	8

Ce barème sera réactualisé en fonction des effectifs engagés dans les compétitions.

2.3.3. Les égalités au classement

Lorsque des tireurs ont le même nombre de points au Classement National, il sera tenu compte, dans l'ordre :

- du nombre d'avertissements obtenus dans les compétitions nationales, hors sélections.
- du classement à la Coupe de France de la saison en cours.
- du classement à la Coupe de France de la saison précédente.
- un tireur classé précédemment en 1^{ère} Série sera prioritaire sur un tireur classé en Série Nationale (idem entre 2^{ème} série et 1^{ère} série).

- les tireurs seront classés par âge croissant.

2.3.4. Tireurs surclassés

Pour les compétitions où il est surclassé, un tireur marque des points dans les deux catégories d'âge, d'origine et de surclassement, en tenant compte d'une équivalence de niveau des compétitions.

Le tireur apparaîtra dans les deux catégories d'âge, en cas de « montée naturelle » dans la catégorie de surclassement, le tireur pourra opter pour le classement de son choix.

Surclassement tableau des équivalences entre les compétitions de la catégorie de participation et de la catégorie d'origine			
Participation ↓	Equivalence		
	- de 15 ans surclassés en - 18 ans	- de 18 ans surclassés en Seniors	Vétérans surclassés en Seniors
Championnat de France de Série Nationale	xxx	Championnat de France de 1 ^{ère} Série des - de 18 ans	Championnat de France de 1 ^{ère} Série des vétérans
Championnat de France de 1 ^{ère} Série	xxx	Championnat de France de 2 ^{ème} Série des - de 18 ans	Championnat de France de 2 ^{ème} Série des vétérans
Championnat de France de 2 ^{ème} Série	xxx	Tournoi	xxx
Championnat de France de 1 ^{ère} Série des - de 18 ans	Championnat de France des - 15 ans	xxx	xxx
Championnat de France de 2 ^{ème} Série des - de 18 ans	Tournoi	xxx	xxx
Championnat de France par Equipes de 1 ^{ère} Série	Tournoi	Championnat de France 2 ^{ème} Série des - 18 ans	xxx
Championnat de France par Equipes de 2 ^{ème} Série	Tournoi	Tournoi	xxx
Coupe de France	Coupe de France		

Exemple : un tireur de catégorie moins de 18 ans participant au championnat de France de série nationale seniors marquera pour son :

- classement chez les seniors, les points correspondants du championnat de France de série nationale senior.
- classement chez les moins de 18 ans, les points correspondants du championnat de France de 1^{ère} série des moins de 18 ans.

2.3.5. Interruption temporaire de compétition

235a - les tireurs féminines qui interrompent leur activité sportive pour cause de maternité pourront bénéficier du blocage de leur classement obtenu la saison précédant leur arrêt. Elles pourront choisir entre le maintien dans leur championnat ou la descente dans le championnat inférieur (de série nationale en 1^{ère} série ou de 1^{ère} série en 2^{ème} série). Dans le cas d'une descente de série nationale en 1^{ère} série, elles seront placées en tête du classement en fonction des places respectives dans le championnat de Série Nationale.

235b - tous les tireurs seniors qui ont été dans l'obligation d'interrompre momentanément leur activité sportive pour des raisons personnelles telles que blessure, séjour à l'étranger, ... pourront, à titre exceptionnel, présenter une demande dûment justifiée pour leur maintien dans le championnat auquel ils ont participé la saison précédente. La demande sera examinée par la commission des compéti-

tions dont la réponse sera sans appel.

Lorsque les tireurs bénéficient d'un maintien dans un championnat ils seront classés en dernière position du classement de ce championnat, éventuellement dans l'ordre de leur précédant classement dans le cas de maintiens multiples. Le championnat se déroule avec un ou des tireurs supplémentaires sans incidence sur le nombre de sélectionnés par la voie normale du Classement National des Tireurs.

2.3.6. Juniors

Les tireurs appartenant à la catégorie des juniors, suivant les règlements de la F.F.S.B.F.&D.A., feront l'objet d'un classement complémentaire propre à cette catégorie et dénommé « Classement National Junior ». Ce classement regroupera les tireurs de la catégorie concernée suivant le nombre de points obtenus en fonction des critères ci-dessus. Cette catégorie n'est pas distinguée dans les compétitions.

2.3.7. La mise à jour

Le classement est établi sur deux saisons sportives à compter des résultats de la Coupe de France.

Il est mis à jour :

- au 31 août
- après chaque compétition nationale

Les championnats de France individuels sont organisés d'après le Classement National qui suit la Coupe de France de la saison en cours

2.3.8. Compétitions par équipes

Les compétitions par équipes se déroulent de deux façons (rappel du paragraphe 123)

- en relais (type « catch ») où tous les équipiers participent à un assaut à reprise unique
- en assauts individuels avec cumul des résultats des équipiers

Dans ce dernier type de compétition, les points peuvent être marqués :

- d'après le classement par équipes
- d'après le classement individuel.

Un seul de ces deux classements doit être retenu pour le Classement National des Tireurs. L'organisateur devra faire connaître aux tireurs, dès la diffusion de son calendrier, le classement retenu, ce choix devra être porté sur la demande d'officialisation.

2.3.9. DOM-TOM

Les associations situées dans les DOM-TOM disposent des mêmes droits que celles de métropole : compétitions officielles, officialisation, autorisation ...

En outre, pour remédier aux possibilités d'organisation dans les DOM-TOM, des aménagements seront apportés pour ne pas pénaliser les tireurs de ces régions : prise en compte des phases de sélection éventuelles, compétitions internationales... Un accord préalable entre le CNCCB et les organisateurs sera conclu.

2.3.10. Mesures transitoires

Le barème du championnat de série nationale est retenu, si un seul championnat de France est organisé, ceux des championnats de série nationale et championnat de 1^{ère} série lorsque deux championnats sont organisés.

Les féminines seniors et vétérans seront classées ensemble.



2.4. Relation CNT et série

Le Classement National des Tireurs ouvre droit à participer aux différents niveaux du Championnat de France suivant les conditions ci-dessous.

	Relation C.N.T. et séries		
	Série Nationale	1 ^{ère} Série	2 ^{ème} Série
moins de 15 ans			Tous
moins de 18 ans		du 1 ^{er} au 16 ^{ème}	Tous les tireurs non classés en série nationale ou 1 ^{ère} série
Seniors	du 1 ^{er} au 16 ^{ème}	du 17 ^{ème} au 32 ^{ème}	
Vétérans		du 1 ^{er} au 16 ^{ème}	

2.5. L'équipement

2.5.1. Les armes

Les tireurs doivent se présenter sur l'aire de combat avec un minimum de 4 cannes réglementaires. Pendant les reprises le second est chargé de l'échange des cannes hors d'usage.

2.5.2. Les protections

- Le casque homologué est matelassé avec un grillage neutre gris ou noir sans dessin ni peinture. Le cou sera protégé, en plus de l'habillage du casque, par une protection fixée à la veste de la tenue. La pose d'un col montant et renforcé sur la veste est fortement conseillé. La F.F.S.B.F.&D.A. et le C.N.C.C.B. déclinent toute responsabilité en cas d'accident à la suite d'un manquement à cette règle.

- Les gants matelassés recouvrent la main et l'avant-bras.

Les protections suivantes seront conformes à la réglementation de la F.F.S.B.F.&D.A. :

- Les protège-tibias
- La coquille
- Le protège-poitrine est fortement conseillé.

La F.F.S.B.F.&D.A. et le C.N.C.C.B. déclinent toute responsabilité en cas d'accident à la suite d'un manquement à cette règle.

2.5.3. La couleur des casques

La couleur des casques est réglementée comme suit :

- JAUNE pour le tireur cité en premier
- BLEU pour le tireur cité en second

Toute autre couleur de protection de casque est interdite.

2.5.4. La tenue de canne

La tenue est constituée de tissu matelassé et comporte deux parties :

- La veste
- Le pantalon

Le port de la tenue complète (veste et pantalon) est obligatoire pour toutes les compétitions concernant les catégories des moins de 15 ans aux vétérans incluses.

2.5.5. Dispositions générales

Toute protection doit être portée sous la veste ou le pantalon. Le port du short court sous le pantalon de la tenue de canne est interdit. La tenue de combat ne doit pas comporter de bandes adhésives.

Conformément à la décision prise au comité directeur du C.N.C.C.B. du 17 novembre 2001, les indications du club ou de la région et du nom du tireur sont autorisées, ainsi

que les logos des partenaires. Ces derniers ne devront pas excéder le format A4. Chaque logo doit être soumis, par écrit, au C.N.C.C.B. dont l'aval est obligatoire pour son apposition sur la tenue.

Tous les marquages sont placés dans le dos de la veste à l'exception du sigle du club qui peut apparaître en médaillon sur le devant de la veste.

Les tireurs sont responsables de la qualité de leur équipement et du respect des recommandations du C.N.C.C.B. qui décline toute responsabilité en la matière.

Rappel des Equipements			
Catégories →	Jeunes cannes Ecole de canne	moins de 15 ans à vétérans	
		Masculins	Féminines
• Casque Couleurs	Obligatoire Jaune / bleu	Obligatoire Jaune / bleu	
• Gants	Obligatoire	Obligatoire	
• Protège-tibias	Obligatoire	Obligatoire	
• Coquille	Obligatoire	Obligatoire	
• Protège-poitrine			Fortement recommandé
• Veste+pantalon	Interdit	Obligatoire	
• Canne	Canne raccourcie ou Canne mousse	3 Cannes en châtaignier minimum	
• Tour de cou		Autorisé	
• Genouillères		Autorisé	
• Coudières		Autorisé	
• Protection maléoles		Autorisé	
• Chaussures de sport		Obligatoire	

2.6. Les Formalités médicales

2.6.1. Pour tous les compétiteurs

Pour les tireurs participant à des rencontres sous forme d'assauts, le certificat préalable à la pratique en compétition est suffisant mais exigé. Ce certificat doit être en cours de validité.

2.6.2. Pour les vétérans

Situation	Certificat Médical
de 36 à 40 ans	Certificat préalable à la pratique
de 41 et plus	Certificat d'aptitude d'un cardiologue + test d'effort (*)
de 36 à 45 ans surclassés en seniors	

* la durée de validité du test d'effort est de 3 ans

2.6.3. Pour les jeunes surclassés

Le certificat préalable doit être accompagné d'une demande de surclassement, sur formulaire du CNCCB, dûment complétée et signée par :

- le tireur, l'autorité parentale lorsqu'il est mineur et l'entraîneur
- l'avis favorable d'un médecin agréé par la F.F.S.B.F.D.A. ou par un médecin titulaire du CES de médecine du sport pour un simple surclassement

- un médecin agréé et le médecin du C.N.C.C.B. pour un double surclassement

3 - LES COMPÉTITIONS

2.7. Les sélections internationales

2.7.1. Le comité de sélection

Le comité de sélection se compose :

- du Délégué Technique National du C.N.C.C.B.
- un ou des entraîneurs nationaux du C.N.C.C.B.
- ainsi que trois autres entraîneurs désignés chaque année par le C.N.C.C.B.

Le Délégué Technique National du C.N.C.C.B. préside le comité.

Le comité de sélection peut recueillir les avis de toutes personnes compétentes sans qu'elles puissent participer directement à la sélection. Seul l'avis défavorable du médecin du CNCCB sera sans appel.

2.7.2. Modalités de sélection

Les tireurs sélectionnés seront choisis parmi les premiers du Classement National des Tireurs ou ayant participé au championnat de Série Nationale. Ils sont obligatoirement de nationalité française.

Les tireurs sont choisis parmi les premiers du Classement National des Tireurs, en fonction des performances récentes du tireur et suivant des critères propres à la compétition pour laquelle ils sont sélectionnés.

Le choix du comité de sélection est sans appel.

2.7.3. Second - capitaine

Pour toutes les compétitions internationales le comité de sélection peut désigner un entraîneur, un capitaine et un second, la même personne peut cumuler plusieurs de ces fonctions.

2.7.4. Obligations des tireurs

Les tireurs sélectionnés en équipe de France sont tenus au respect des règles et de l'esprit sportif, ils encourent une exclusion immédiate dans le cas contraire

Ils doivent revêtir la tenue de l'équipe de France dans toutes les circonstances le nécessitant : compétitions, cérémonies protocolaires, représentation... et s'abstenir de toute démarche publicitaire en dehors des sponsors officiels de l'équipe de France.

Un contrat fixera, éventuellement, les relations entre le C.N.C.C.B. et les tireurs de l'équipe de France.

2.8. Participation des tireurs étrangers

La participation aux compétitions nationales des tireurs de nationalité étrangère est régie par les règles suivantes :

	Championnat de France			Coupe de France	Championnat de France par équipe
	Série nationale	1 ^{ère} série	2 ^{ème} série		
- de 15 ans				française*	1 tireur
- de 18 ans	française*				
Seniors	française	française		et étrangère	étranger par équipe
Vétérans					

* et tireurs de nationalité étrangère nés en France pour les moins de 15 ans et les moins de 18 ans

Rappel : les tireurs doivent être licenciés pour la saison en cours dans une association affiliée à la F.F.S.B.F.&D.A

Les compétitions officielles : ce sont les compétitions dont les modalités et les règlements particuliers sont décrits dans les présents textes. Ces modalités et ces règlements ne peuvent être modifiés que par le comité directeur du C.N.C.C.B.

Les compétitions officialisées sont des compétitions de tous niveaux et d'appellations diverses : tournois, galas, inter-clubs ... ne donnant lieu à l'attribution d'aucun « Titre officiel » de vainqueur ou de champion mais permettant aux participants de marquer des points pour le Classement National des Tireurs ou de progresser dans les séries. Ces compétitions devront impérativement respecter les règles techniques, sportives et d'arbitrage régissant les compétitions.

Les autres compétitions qui ne donnent pas lieu à l'attribution de points pour le classement dans les séries, se rangent en deux catégories :

- les compétitions en assaut de canne ou double canne respectant les règles techniques, sportives et d'arbitrage et les compétitions en duo qui sont organisées sous la responsabilité des organisateurs
- les compétitions sous forme d'assaut qui ne respectent pas toutes les règles techniques, sportives et d'arbitrage devront faire l'objet d'une demande d'autorisation accompagnée d'une description précise du déroulement et des règles de l'épreuve (compétitions innovantes). Elles feront l'objet d'une convention entre l'organisateur et le C.N.C.C.B.

3.1. Généralités

3.1.1. Conditions de participation aux compétitions

- La licence : les compétitions sont ouvertes aux pratiquants (tes) licencié(e)s au titre d'une association régulièrement affiliée à la F.F.S.B.F.&D.A. pour la saison en cours.
- La feuille officielle d'engagement : pour les épreuves officielles, tout compétiteur est engagé par son professeur ou moniteur de club qui doit l'inscrire au moyen d'une feuille officielle d'engagement remplie avec soin, sans omission, et qu'il doit faire parvenir au responsable des inscriptions avant la date de forclusion. (cachet de la poste faisant foi)
- Aucune autre forme d'engagement que ces feuilles officielles ne sera acceptée, quelle que soit la raison invoquée.
- Aucun délai après la date de forclusion prévue ne sera accordé.
- Des droits d'inscription aux manifestations peuvent être fixés par les organes fédéraux en Assemblée Générale, ces fonds leur restant acquis.
- Tireurs mineurs : la production de la licence délivrée aux mineurs et signée par la personne ayant autorité parentale tient lieu d'autorisation à disputer des rencontres dans des compétitions et manifestations organisées par la F.F.S.B.F.&D.A. et ses associations adhérentes. L'autorisation parentale est exigée pour la participation à chaque compétition quel qu'en soit le niveau.

Les demandes de surclassement devront être accompagnées d'une autorisation signée par les personnes ayant l'autorité parentale.

3.1.2. Obligations du tireur

Si une convocation est établie, chaque tireur doit être en mesure de la présenter à l'entrée de la salle



Pour les tireurs participant à des rencontres sous forme d'assaut, le « certificat préalable à la pratique » est suffisant mais exigé.

Au début de chaque compétition le tireur doit être en mesure de présenter sa licence, le certificat médical d'aptitude et la demande de surclassement éventuellement validée (voir paragraphe 23). Pour les compétitions nationales ces formalités sont faites au moment de l'inscription.

3.1.3. Calendrier des compétitions

Les compétitions officielles ou officialisées devront s'inscrire dans le calendrier national, si nécessaire, ou en tenir compte. Une compétition ne peut pas être officialisée si elle entre en concurrence avec une compétition nationale ou régionale officielle.

Le calendrier national, outre les contraintes externes, tiendra compte des règles du Classement National des Tireurs et de l'organisation du championnat de France individuel en trois séries.

3.1.4. Obligation des organisateurs

Les organisateurs sont tenus d'ouvrir la salle au moins une heure avant le début des premiers assauts. Les tireurs doivent disposer d'une surface suffisante pour leur échauffement.

3.1.5. Limitation de participation

Aucun tireur ne peut s'engager dans deux compétitions de canne de combat ou participer à une autre épreuve sportive se déroulant à la même date. Aucun tireur ne peut être membre de deux équipes de canne de combat pour la même manche d'une compétition.

3.1.6. Définitions

Une compétition se déroule sur une ou plusieurs réunions, celles-ci pouvant durer un ou plusieurs jours. Parmi les compétitions qui se déroulent sur plusieurs réunions il faut distinguer :

- celles qui comportent des sélections et des finales.
- celles qui sont constituées de plusieurs manches successives dont les résultats se cumulent.

Une réunion peut comporter une ou plusieurs phases dont le tableau des tireurs, le mode de classement et de victoire ou qualification ont leur propre logique.

Les caractéristiques des rencontres (reprises, décompte des arrêts ...) sont spécifiques à chaque compétition ou phase.

3.2. Les compétitions nationales

3.2.1. Règles communes

1. Les types de compétition

Les compétitions nationales se déroulent suivant trois formules décrites dans le tableau suivant :

	Type A	Type B	Type C
Engagement	CNT*	Libre**	réglementé
Nbre de tireurs	16***	pas de limite**	4 à 12 équipes
Réunions	1	1 + éliminatoires éventuels	multiples
Victoire	Finale	Finale	Cumul des points assauts
Compétitions	Championnat de France de Série Nationale Championnat de France de 1 ^{ère} Série	Championnat de France de 2 ^{ème} Série Coupe de France	Championnat de France par équipes

Déroulement				
Phase 1	Tableau	CNT*	Tirage au sort**	minimum 3 manches Toutes les équipes présentes se rencontrent à chaque manche
	Assauts	3	2	
	Qualifiés	8	16***	
Phase 2	Tableau	Classement Phase 1	Tirage au sort intégral	
	Assauts	3	Éliminatoire direct + assauts classement	
	Qualifiés	2 après classement Phase 2	4	
Phase 3	Finales	Finale	1/4 Finale - 3 ^{ème} 1/2 Finale	Cumul des points

* CNT = Classement National des Tireurs

** voir règlement particulier des compétitions

*** voir paragraphe 2.3.5 : interruption temporaire des compétitions

Sélections : pour les compétitions de Type B, lorsque le nombre d'engagés l'exige, des phases de sélection seront organisées en secteurs en fonction du nombre d'inscrits. Les tireurs de DOM – TOM bénéficieront d'un régime aménagé basé sur un quota de tireurs.

2. Les compétitions nationales

Les compétitions nationales de canne sont gérées par le C.N.C.C.B., elles sont au nombre de trois, les championnats sont eux même subdivisés en niveaux.

- Le Championnat de France Individuel
 - Championnat de France de Série Nationale
 - Championnat de France 1^{ère} Série
 - Championnat de France 2^{ème} Série

- Le Championnat de France par Equipes
 - Championnat de France de 1^{ère} Série
 - Championnat de France 2^{ème} Série

- La Coupe de France

3. Engagement - participation

Les tireurs sont engagés par le responsable de leur club sur un formulaire officiel (Fiche B), conformément aux règles

Tableau caractéristiques compétitions nationales	Championnat de France			Coupe de France	Championnat de France par Equipe	
	Série Nationale	1 ^{ère} Série	2 ^{ème} Série		1 ^{ère} Série	2 ^{ème} Série
moins de 15 ans				Type B		
moins de 18 ans		Type A				
seniors	Type A				Type C	
vétérans		Type A				

ments du CNCCB. Pour les compétitions par équipes les responsables départementaux ou régionaux peuvent également procéder à l'inscription.

Tous les tireurs licenciés, pour la saison en cours, dans une association affiliée à la F.F.S.B.F.&D.A. peut s'engager dans les compétitions nationales.

Pour la participation des étrangers se reporter au paragraphe 2.8.

Pour le championnat de France individuel, se reporter au point 3a qui suit.

3a - Championnat de France individuel

Les tireurs s'engagent en « Championnat de France Individuel ».

En fonction de leur place au Classement National des Tireurs et du nombre d'engagés, le C.N.C.C.B. confirme la participation à l'un des championnats de série nationale, 1^{ère} série ou 2^{ème} série d'après les quotas définis pour chaque catégorie et chaque série.

Un tireur qui s'engage en championnat de France ne peut pas refuser de participer à la série qui lui incombe sous peine d'être déclaré forfait sans possibilité de recours.

Au cours d'une saison, un tireur ne peut participer qu'à un seul championnat de France individuel.

Un tireur sélectionné pour le championnat de France de série nationale ne peut pas choisir de participer au championnat de France de 1^{ère} série ou 2^{ème} série.

Un tireur sélectionné pour le championnat de France de 1^{ère} série ne peut pas choisir de participer au championnat de France de 2^{ème} série.

3b - Coupe de France

La coupe de France est ouverte à tous les tireurs, quel que soit leur classement, dans une compétition unique par catégories d'âge et sexe séparées.

3c - Championnat de France par équipes

Les participations aux championnats de France individuels et par équipes sont totalement indépendantes quelque soient les séries des tireurs et des équipes.

	Championnat de France			Coupe de France	Championnat de France par Equipes
	Série nationale	1 ^{ère} Série	2 ^{ème} Série		
moins de 15 ans			Tous les engagés	Tous les engagés	
moins de 18 ans			Tous les tireurs ne participant pas aux championnats de Série Nationale ou de 1 ^{ère} série		
seniors	du 1 ^{er} au 16 ^{ème} engagés	du 17 ^{ème} au 32 ^{ème} engagés			en fonction du nombre d'équipes et du CNT des tireurs
vétérans					

FICHE B Inscription aux compétitions nationales RECTO - VERSO

4. Calendrier national

Les compétitions nationales se déroulent, au cours de la saison, dans l'ordre suivant ;

- Coupe de France
- Championnat de France de série nationale
- Championnat de France de 1^{ère} série
- Championnat de France de 2^{ème} série

Les championnats de France de Série Nationale et de 1^{ère} série peuvent se dérouler simultanément.

Le Championnat de France par Equipes suit son propre calendrier

5. Nombre minimum de tireurs engagés

Sauf règlement spécial, dans chaque catégorie, un minimum de 4 tireurs ou 4 équipes engagés est nécessaire pour organiser la phase finale pour le titre.

6. Organisation des tableaux

• Compétition de type A : les rencontres tiennent compte du Classement National des Tireurs

• Compétition de type B : pour la première phase, les tireurs sont placés sur une liste unique par tirage au sort, chacun rencontre le tireur placé immédiatement avant et le tireur placé immédiatement après lui sur la liste. Pour la deuxième phase un tirage au sort intégral est effectué à chaque tour.

• Compétition de type C : les équipes se rencontrent toutes, un tirage au sort attribue un numéro à chaque équipe, l'ordre des rencontres étant défini au préalable.

7. Tirage au sort

Le tirage au sort, lorsqu'il est nécessaire est effectué par une équipe constituée :

- du D.O. de la réunion ou son représentant
- du D.T.N. du C.N.C.C.B. ou son représentant
- du responsable de l'arbitrage du C.N.C.C.B. ou son représentant
- d'un ou deux représentants des tireurs.

Le D.O. est responsable de la mise en œuvre du tirage au sort.

Le représentant des tireurs est le tireur engagé dans l'épreuve le mieux placé au Classement National des Tireurs. Ce représentant sera en alternance soit senior soit vétérans dans chaque catégorie en alternance masculins et féminines, ce qui détermine l'ordre suivant : seniors masculins, seniors féminines, vétérans masculins, vétérans féminines. Le tireur masculin senior participera au tirage au sort les années bissextiles.

Lorsqu'un des membres est dans l'impossibilité d'être physiquement présent, il doit mandater par écrit une autre personne.

Ce tirage au sort est public, le lieu où il se déroule et l'horaire sont communiqués aux tireurs engagés ou à leur club, au plus tard 7 jours avant son déroulement. Si le tirage au sort n'a pas lieu le jour de l'épreuve, il sera indiqué un numéro téléphonique permettant d'obtenir le nom du ou des adversaires des tireurs dès la fin du tirage au sort.

Le tirage au sort pourra être intégral ou permettra de séparer les finalistes de la saison précédente et les tireurs d'un même club. Pour les finalistes de la saison précédente, le vainqueur est automatiquement tiré en premier, puis le tirage se continue normalement. Dans tous les cas si deux tireurs ne doivent pas se rencontrer, le dernier tiré est remis au tirage, si c'est au dernier tirage, il est permuté avec le numéro un ou trois ... si l'opposition n'est toujours pas valable. Dans le cas ou plus de trois tireurs d'un même club sont engagés le tirage au sort est intégral.



8. Points-assaut

Le résultat obtenu à la fin de l'assaut détermine le nombre de points-assaut dont bénéficie le tireur. Le classement des tireurs au cours de la compétition est obtenu par l'addition des points-assaut.

	Résultat	Points marqués
Seul forfait de tireurs effectivement présents à la compétition peut et de marquer les points de la victoire	Victoire	3
	Nul	2
	Défaite	1
	Forfait	0

9. Forfaits

Un tireur effectivement présent à une compétition et déclarant forfait ne peut plus disputer de combats au cours de cette compétition, sauf dans le cas d'assauts pour un classement s'étalant sur 2 jours, le tireur forfait le 1^{er} jour peut être autorisé à poursuivre la compétition après avis du médecin de la compétition, cet avis sera porté sur la feuille de réunion.

Le tireur engagé dans les Championnats de France de série nationale ou de 1^{ère} série auteur d'un forfait non excusé fera l'objet d'un déclassement d'une série la saison suivante.

10. Classement des tireurs pour la compétition

10a – Modalités de classement

- Compétition de type A : le classement est calculé par addition des points-assaut marqués au cours de la réunion.
- Compétition de type B : après une phase de classement basée sur les points-assaut, des éliminatoires directs sont organisés jusqu'en finale. Les perdants se rencontrent en reprise unique de 1mn 30 ou 2mn suivant la catégorie.
- Compétition de type C : les points-assaut sont cumulés sur plusieurs manches.

10b - Egalités

En cas d'égalité dans le classement de la réunion ou de la phase, sera classé devant, le tireur ayant obtenu le moins d'avertissements au cours de la réunion ou de la phase de la compétition, en tenant compte de tous ses assauts disputés depuis le début de la réunion.

Si les tireurs sont encore à égalité :

- Lorsqu'une qualification est en jeu les tireurs effectueront un ou plusieurs assauts de barrage de durée maximale à celle des assauts de la phase qui se termine. Si 2 tireurs sont à égalité ils se rencontrent, si 3 tireurs sont à égalité ils se rencontrent chacun 2 à 2, si 4 tireurs sont à égalité ils se rencontrent 2 à 2 par tirage au sort, les 2 vainqueurs se rencontrent de nouveau, les 2 perdants sont classés ex æquo.
- lorsque aucune qualification n'est en jeu, les tireurs sont déclarés ex æquo.

Les barrages ne permettent pas de marquer des points-assaut.

11. Organisation des compétitions

Quand les assauts se déroulent simultanément sur deux aires, le temps des reprises, des repos et des interruptions peuvent être gérés avec un chronomètre central.

12. Caution – droit d'inscription

Le tireur s'inscrivant à une compétition doit joindre un chèque de caution, qui sera encaissé par le C.N.C.C.B. :

- en cas de forfait non justifié cinq jours avant la compétition, le bien fondé du motif et la validité du justificatif sont laissés à l'appréciation du C.N.C.C.B
- en cas de forfait de dernier instant par suite d'une cause majeure non signalée.
- en cas d'amendes infligées suivant les règlements de la F.F.S.B.F.&D.A. ou de dégradations causées par le tireur. Cette dernière possibilité n'exclut pas le dédommagement total des dégâts causés.
- pour le championnat de France individuel, le tireur qui refuse de concourir dans la série qui lui incombe est déclaré forfait sans possibilité de recours.
- lorsque le surclassement est remis en cause par le médecin ou le D.O., le tireur qui refuse de concourir dans sa catégorie d'origine est déclaré forfait sans possibilité de recours.

Dans les autres cas le chèque de caution est restitué après la fin de la compétition, c'est-à-dire après la dernière réunion.

13. Mesures transitoires

L'organisation d'un championnat de série supérieure n'est possible que si le nombre d'engagés permet l'existence d'un championnat dans les autres séries.

3.2.2. les compétitions du Type A

- Le Championnat de France Individuel de Série Nationale seniors
- Le Championnat de France Individuel de 1^{ère} Série moins de 18 ans - seniors - vétérans

1. Principe

Les Championnats de France de série nationale et de 1^{ère} série sont des compétitions individuelles organisées en une seule réunion.

2. Forme des rencontres – arme

Les rencontres se déroulent en assauts de simple canne en reprises multiples.

3. Type de compétition - nombre de participants - Engagement

Compétition de TYPE A			
	moins de 18 ans	seniors	vétérans
Championnat de France de série nationale		16 premiers engagés	
Championnat de France de 1 ^{ère} série	16 premiers engagés	du 17 ^{ème} au 32 ^{ème} engagés	16 premiers engagés

Le nombre de participants de chaque championnat est fixé à 16. Il peut être augmenté, pour les seniors, en fonction de cas particuliers énumérés au règlement du Classement National des Tireurs. (voir paragraphe 2.3.5.).

Les participants sont retenus dans l'ordre du Classement National des Tireurs. Les tireurs s'engagent en « Championnat de France Individuel ».

En fonction de leur classement national et du nombre de tireurs qui s'engagent, le C.N.C.C.B. confirme la participation au Championnat de France :

- soit en Série Nationale pour les 16 premiers
- soit en 1^{ère} série pour les 16 suivants
- soit en 2^{ème} série pour les autres (voir paragraphe 3.2.3.)

En cas de forfait en série nationale, le tireur en tête de la 1^{ère} série est rappelé pour participer au championnat de France de série nationale. La convocation orale peut avoir lieu jusqu'au 5^{ème} jour avant le début de la réunion. La confirmation écrite suivra immédiatement par tout moyen adapté à la situation (ex.: si la réunion débute un samedi, possibilité de rappeler un tireur jusqu'au lundi précédent). Après ce délai le tireur est en droit de refuser son changement de série.

Mesures transitoires :

- le nombre de tireurs des catégories seniors féminines et moins de 18 ans pourra être ramené à 8 ou à 12 à condition qu'un ou deux autres championnats de France regroupant un nombre égal de tireurs puissent être organisés.

Mesures transitoires		
	nombre de participants	
Catégorie	Féminines	Masculins
moins de 18 ans	8 ou 12	12
seniors	8 ou 12	non
vétérans	8 ou 12	non

4 Catégories - sexe

Les compétitions se déroulent par catégories d'âge et de sexe séparées, soit :

- un total de 2 catégories pour le championnat de France de série nationale
- un total de 8 catégories pour le championnat de France de 1^{ère} série.

Championnat de France de Série Nationale	Championnat de France de 1 ^{ère} Série
	moins de 18 ans féminines
	moins de 18 ans masculins
Seniors féminines	seniors féminines
Seniors masculins	seniors masculins
	vétérans féminines
	vétérans masculins

5. Coefficient

Pour les points-classement les Championnats de France de série nationale et de 1^{ère} série sont affectés des coefficients suivants :

Championnat de France de Série Nationale	Coef	Championnat de France de 1 ^{ère} Série	Coef
		moins de 18 ans féminines	3
		moins de 18 ans masculins	
Seniors féminines	12	seniors féminines	8
Seniors masculins		seniors masculins	
		vétérans féminines	8
		vétérans masculins	

6. Déroulement

Le Championnat de France de Série Nationale se déroule en une seule réunion et 3 phases.

- Phase 1 – Les 16, 12 ou 8 tireurs de la catégorie effectuent 3 ou 4 assauts suivant les impératifs horaires. Le tableau est constitué d'après le CNT.

A l'issue des assauts les tireurs sont classés en fonction du nombre de points-assaut obtenus. En cas d'égalité les règles générales s'appliquent. (voir paragraphe 3.2.1.- 10b). Participent à la phase 2 les tireurs placés en tête soit les 4 premiers pour moins de 16 participants et les 8 premiers pour 16 ou plus participants.

- Phase 2 – Les 4 ou 8 tireurs de la catégorie effectuent 3 assauts. Le tableau est constitué d'après le classement de la phase 1.

- Phase 3 – La finale oppose les 2 tireurs arrivés en tête après la phase 2.

7. Durée des rencontres

Catégorie		Durée des rencontres	
		phases 1 & 2	finale
moins de 18 ans	féminines	3 x 1'30	3 x 1'30
	masculins		
seniors	féminines	3 x 1'30	4 x 2'
	masculins		
vétérans	féminines	3 x 1'30	4 x 1'30
	masculins		

Pour les interruptions de reprise se reporter au paragraphe 1.2.2.

8. Classement – victoire

Moins de 16 engagés		
Place	place obtenue dans la phase	phase
1	vainqueur de la finale	3
2	perdant de la finale	
3	3 ^{ème}	2
4	4 ^{ème}	
5	5 ^{ème}	1
6	6 ^{ème}	
7	7 ^{ème}	
8	8 ^{ème}	
9	9 ^{ème}	
10	10 ^{ème}	
11	11 ^{ème}	
12	12 ^{ème}	
13	13 ^{ème}	
14	14 ^{ème}	
15	15 ^{ème}	

16 engagés et plus		
Place	place obtenue dans la phase	phase
1	vainqueur de la finale	3
2	perdant de la finale	
3	3 ^{ème}	2
4	4 ^{ème}	
5	5 ^{ème}	
6	6 ^{ème}	
7	7 ^{ème}	
8	8 ^{ème}	
9	9 ^{ème}	1
10	10 ^{ème}	
11	11 ^{ème}	
12	12 ^{ème}	
13	13 ^{ème}	
14	14 ^{ème}	
15	15 ^{ème}	
16	16 ^{ème}	
etc.	etc.	



Dans chaque catégorie, la victoire du championnat est obtenue par le vainqueur de l'assaut de la finale. Le perdant de cet assaut est classé second. Les autres places sont attribuées en fonction du classement dans la phase 1 ou 2. Les tireurs sélectionnés en phase 2 cumulent leurs points depuis le début de la réunion.

9. Titres

Sont décernés pour chacune des catégories, suivis de la catégorie, de la série et de l'année d'obtention :

- pour le vainqueur le titre de « Champion de France ».
- pour le finaliste le titre de « Vice-champion de France ».
- les autres tireurs font état de leur classement final.

	Championnat de France de Série Nationale	Championnat de France de 1 ^{ère} Série
Vainqueur	Champion de France de série nationale de Canne de Combat	Champion de France 1 ^{ère} série de Canne de Combat
finaliste	Vice-Champion de France de série nationale de Canne de Combat	Vice-Champion de France 1 ^{ère} série de Canne de Combat
3 ^{ème}	3 ^{ème} du Championnat de France de série nationale de Canne de Combat	3 ^{ème} du Championnat de France 1 ^{ère} série de Canne de Combat
4 ^{ème}	4 ^{ème} du Championnat de France de série nationale de Canne de Combat	4 ^{ème} du Championnat de France 1 ^{ère} série de Canne de Combat
	etc.	etc.

3.2.3. Les compétitions du Type B

- Le Championnat de France Individuel de 2^{ème} Série moins de 15 ans - moins de 18 ans - seniors - vétérans

- La Coupe de France moins de 15 ans moins de 18 ans - seniors - vétérans

1. Principe

Le Championnat de France de 2^{ème} série et la Coupe de France sont des compétitions individuelles organisées en plusieurs réunions :

- une ou des réunions de sélection si nécessaire
- une réunion de finale

2. Forme des rencontres – arme

Les rencontres se déroulent en assauts de simple canne en reprises multiples.

3. Type de compétition – nombre de participants – Engagement

Compétition de TYPE B

Le nombre de participants n'est pas limité.

Pour le championnat de France de 2^{ème} série sont retenus les tireurs ne participant pas aux Championnats de France de Série Nationale ou de 1^{ère} Série
 Pour la Coupe de France tous les tireurs sont retenus.

Nbre de tireurs participants	Championnat de France de 2 ^{ème} série	Coupe de France
	pas de limite	pas de limite
	tous les tireurs* ne participant pas au championnat de France Série Nationale et au Championnat de France 1 ^{ère} Série	tous les tireurs licenciés pour la saison en cours*

* Pour les tireurs de nationalité étrangère se reporter au paragraphe 2.8.

• Championnat de France de 2^{ème} série :

Les tireurs s'engagent en « Championnat de France Individuel ». En fonction de leur classement national et du

nombre de tireurs qui s'engagent, la participation au Championnat de France 2^{ème} série est confirmée au tireur par le C.N.C.C.B. Un tireur ayant participé pendant la saison en cours, aux championnats de France de série nationale ou de 1^{ère} série ne peut pas participer au Championnat de France de 2^{ème} série. En cas de forfait en 1^{ère} série, le tireur en tête de la 2^{ème} série est rappelé pour participer au championnat de France de 1^{ère} série. La convocation orale peut avoir lieu jusqu'au 5^{ème} jour avant le début de la réunion. La confirmation écrite suivra immédiatement par tout moyen adapté à la situation, (par exemple si la réunion débute un samedi, possibilité de rappeler un tireur jusqu'au lundi précédent). Après ce délai le tireur est en droit de refuser son changement de série.

4. Catégories - sexe

Chaque compétition se déroule par catégories d'âge et sexe séparés, soit un total de 8 catégories.

Championnat de France de 2 ^{ème} Série	Coupe de France
moins de 15 ans féminines	moins de 15 ans féminines
moins de 15 ans masculins	moins de 15 ans masculins
moins de 18 ans féminines	moins de 18 ans féminines
moins de 18 ans masculins	moins de 18 ans masculins
seniors féminines	seniors féminines
seniors masculins	seniors masculins
vétérans féminines	vétérans féminines
vétérans masculins	vétérans masculins

5. Coefficient

Pour les points-classement les coefficients de la compétition sont les suivants :

Championnat de France de 2 ^{ème} Série	Coef	Coupe de France	Coef
moins de 15 ans féminines	1	moins de 15 ans féminines	1
moins de 15 ans masculins		moins de 15 ans masculins	
moins de 18 ans féminines	1	moins de 18 ans féminines	2
moins de 18 ans masculins		moins de 18 ans masculins	
Seniors féminines	6	Seniors féminines	10
Seniors masculins		Seniors masculins	
vétérans féminines	6	vétérans féminines	8
vétérans masculins		vétérans masculins	

Aucun point ne peut être marqué au cours des réunions de sélection lorsqu'elles sont organisées. (Pour les DOM-TOM se reporter au paragraphe 239)

6. Déroulement

La finale du Championnat de France de 2^{ème} série ou de la Coupe de France se déroule en une seule réunion et 3 phases.

- Phase 1 – Les tireurs de la catégorie effectuent 2 assauts. Le tableau est constitué par tirage au sort avec « protection » de certains tireurs c'est à dire ceux qui ne se rencontrent pas. Pour les modalités de tirage au sort se reporter au paragraphe 3.2.1.-7.

« Protections » lors du tirage au sort : les tireurs qui ne se rencontrent pas dans la phase 1 :

- Championnat de France 2^{ème} série : tireurs d'un même club,
- Coupe de France : tireurs d'un même club, finalistes de la saison précédente.

A l'issue des assauts, les tireurs sont classés en fonction du nombre de points-assaut obtenus. En cas d'égalité les règles générales s'appliquent (voir paragraphe 3.2.1.-10b). Le nombre de tireurs retenus pour la phase suivante dépend du nombre d'engagés.

tireurs engagés	tireurs retenus	début de la phase 2
moins de 8	Finalistes directs	
+ de 8 et moins de 16	8	
+ de 16 et moins de 32	16	8 ^{ème}
+ de 32	32	16 ^{ème}

Les tireurs ne participant plus aux assauts pour le titre effectuent une ou des rencontres de classement en fonction de la catégorie et du nombre de tireurs concernés.

Catégorie	reprises		Nombre de tireurs concernés	Nombre d'assauts
	nombre	durée		
moins de 15 ans	1	1 mn 30	4 ou moins	1
moins de 18 ans			5 à 16	2
seniors		2 mn	plus de 16	3
vétérans				

- Phase 2 – Eliminatoires directs des 16^{ème} de finale aux demi-finales par tirage au sort intégral à chaque tour.

Les tireurs ne participant plus aux assauts pour le titre effectuent une ou des rencontres de classement en fonction de la catégorie et du nombre de tireurs concernés (voir phase 1).

- Phase 3 – La finale oppose les 2 tireurs vainqueurs des demi-finales. Un assaut oppose les perdants des demi-finales pour les places de 3^{ème} et 4^{ème}.

Catégorie		Durée des rencontres	
		phases 1 & 2	finale
moins de 18 ans	féminines	3 x 1'30	3 x 1'30
	masculins		
seniors	féminines	3 x 1'30	4 x 2'
	masculins		
vétérans	féminines	3 x 1'30	4 x 1'30
	masculins		

7. Durée des rencontres

Pour les interruptions de reprise se reporter au paragraphe 1.2.2.

8. Classement – victoire

Dans chaque catégorie, la victoire du championnat ou de la coupe est obtenue par le vainqueur de l'assaut de la finale.

Le perdant de cet assaut est classé second pour le championnat et finaliste pour la coupe. Les autres places sont attribuées en fonction du stade de la

compétition atteint ou du nombre de points-assaut pour les tireurs ne participant pas à la phase 2.

9. Titres

Sont décernés pour chacune des catégories, suivis de la catégorie et de l'année d'obtention :

- pour le vainqueur le titre de « Champion de France de 2^{ème} série » ou « vainqueur de la Coupe de France ».
- pour le finaliste le titre de « Vice-champion de France de 2^{ème} série » ou « finaliste de la Coupe de France ».

- les autres tireurs font état de leur classement final.

	Championnat de France 2 ^{ème} Série	Coupe de France
Vainqueur	Champion de France 2 ^{ème} Série de Canne de Combat	Vainqueur de la Coupe de France de Canne de Combat
finaliste	Vice-Champion de France 2 ^{ème} Série de Canne de Combat	Finaliste de la Coupe de France de Canne de Combat
3 ^{ème}	3 ^{ème} du Championnat de France 2 ^{ème} Série de Canne de Combat	3 ^{ème} de la Coupe de France de Canne de Combat
4 ^{ème}	4 ^{ème} du Championnat de France 2 ^{ème} Série de Canne de Combat	4 ^{ème} de la Coupe de France de Canne de Combat
	etc.	etc.

3.2.4. Les compétitions du Type C

- Le Championnat de France par équipes moins de 18 ans - seniors

1. Principe

Le championnat de France par équipes se déroule en un minimum de 3 manches indépendantes dont les résultats sont cumulés pour déterminer le classement final. Chaque manche regroupe 8 à 15 équipes mixtes de deux à quatre tireurs qui se rencontrent toutes. Chaque assaut oppose 2 ou 3 équipiers des deux équipes en compétition ; ceux-ci se relaient au cours d'une rencontre en reprise unique.

2. Forme des rencontres – arme

Les rencontres se déroulent en assauts de simple canne en reprise unique.

3. Type de compétition – composition et nombre d'équipes – Engagement

Compétition de TYPE C

3a - Composition des équipes

Les équipes se composent de :

- chez les seniors de quatre tireurs en 1^{ère} série et de trois ou quatre en 2^{ème} série
- chez les moins de 18 ans de 3 tireurs en 1^{ère} série et deux ou trois tireurs en 2^{ème} série

Elles ne peuvent pas être modifiées après la vérification pour la manche en cours.

Le choix du nombre d'équipiers en 2^{ème} série est laissé à l'appréciation de ceux qui les engagent.

	Nombre de tireurs engagés par équipes		Nombre de tireurs participants par assaut	
	1 ^{ère} série	2 ^{ème} série	1 ^{ère} série	2 ^{ème} série
moins de 18 ans	3	2 ou 3	2	2
seniors	4	3 ou 4	3	3



Lorsque les équipes disposent d'un nombre de tireurs supérieur au nombre de tireurs pouvant participer à un assaut, elles doivent gérer leur composition pour chaque assaut en fonction des critères de participation définis ci-après, et des critères qui leur sont propres. A chaque rencontre un tireur est neutralisé. La règle s'applique que le nombre d'équipiers soit imposé ou non.

Les équipes sont constituées de tireurs d'un même club, d'un même département ou d'une même ligue. Elles sont engagées par l'instance qui les constitue. Les tireurs isolés qui ne peuvent pas s'inclure dans une équipe devront s'inscrire auprès du C.N.C.C.B. qui mettra ces tireurs en relation en vue de créer des équipes indépendantes.

Les équipes pourront s'adjoindre ou non un second. Si le second n'est pas une personne distincte des tireurs, ce rôle sera tenu par le capitaine pour les prérogatives officielles (vérification, réclamations ...) et par un membre de l'équipe au cours de l'assaut.

Brûlage

- il est interdit de tirer dans deux équipes au cours de la même réunion (rappel)
- un tireur qui a participé à deux manches avec une équipe ne peut pas tirer avec une autre équipe. Dans ce cas, les équipes où le tireur a été engagé sont pénalisées d'un point de malus par rencontre effective. Le calcul se faisant avec effet rétroactif pour le classement final.
- un tireur ayant participé à deux manches dans un championnat ne peut pas participer à un championnat de série inférieure. Dans ce cas, la ou les équipes de série inférieure où il est engagé sont pénalisées d'un point de malus par rencontre effective ou ce tireur participe.

Sur demande préalable des tireurs, la commission nationale des compétitions pourra examiner les cas exceptionnels et décider, éventuellement, d'une dérogation à cette règle.

3b - Engagement des équipes - participation

Les équipes ne sont pas tenues de participer à toutes les manches.

Le championnat est organisé lorsque 12 équipes s'engagent chez les seniors et 6 chez les moins de 18 ans. Une manche ne peut rassembler plus de 15 équipes d'une catégorie.

Si le nombre d'équipes engagées dépasse 16 :

- un Championnat de France de 2^{ème} série est organisé avec une équipe de moins que le championnat de 1^{ère} série.
- les règles suivantes permettent de départager les équipes entre les séries : 1- les équipes sont classées en additionnant les places de leurs tireurs au CNT, les tireurs non classés sont comptés comme le dernier classé. Les équipes ayant le plus faible total participent au championnat de 1^{ère} série les autres au championnat de 2^{ème} série. 2 - En cas d'égalité l'équipe la plus jeune est retenue en 1ère série

Les calculs se font sur 4 tireurs en seniors et 3 tireurs en moins de 18 ans.

4. Catégories - sexe

Les équipes sont obligatoirement mixtes et s'engagent dans deux catégories, les moins de 18 ans et les seniors, soit un total de 2 catégories

La mixité est facultative pour les moins de 18 ans en 2^{ème} série.

En 1^{ère} série, le non-respect de la mixité entraîne un malus d'un demi-point par assaut effectif de l'équipe.

La participation d'un tireur d'une autre catégorie dont le surclassement ne serait pas établi au moment d'une manche, entraîne, pour son équipe, une pénalité d'un point-assaut par rencontre effective pour la manche considérée.

5. Coefficient

Pour les points-classement les coefficients de la compétition sont les suivants :

	1 ^{ère} série	2 ^{ème} série
moins de 18 ans	3	1
seniors	8	6

Pour chaque manche les points-classement sont attribués aux tireurs à titre individuel suivant les règles du Classement National des Tireurs. Le classement final du championnat ne permet pas de marquer des points supplémentaires.

6. Déroulement

Une manche se déroule en une seule réunion et en phase unique.

6a - Plateau

1. Toutes les équipes inscrites à une manche se rencontrent entre elles au cours de cette manche.

2. L'ordre des rencontres est déterminé au préalable. Un numéro est affecté aux équipes 1, 2, 3, 4 ... par tirage au sort intégral au plus tard à la fin de la vérification dont l'horaire est porté sur la convocation. Pour les modalités du tirage au sort se reporter au paragraphe 3.2.1.-7.

Les tireurs épingleront, sur l'arrière de la veste de la tenue, un dossard marqué A, B, C ou D, suivi du numéro tiré au sort par l'équipe. Le capitaine portera la lettre A.

Les dossards auront une dimension minimale de 20 cm x 20 cm, les chiffres auront une dimension proche de 15 cm de hauteur et 3 cm d'épaisseur. Des couleurs différentes distingueront les féminines et les masculins d'une part, les seniors et les moins de 18 ans d'autre part.

6b - Participation des tireurs aux assauts

1. Lorsque les équipes disposent d'un nombre de tireurs supérieur au nombre de tireurs pouvant participer à un assaut, le tireur neutralisé ne devra pas être équipé pendant toute la durée de l'assaut (veste de protection, casque et gants retirés au minimum) ou se retirer de la zone de compétition.

2. Les participations suivantes sont obligatoires :

- en 1^{ère} série chaque compétiteur de l'équipe devra participer au minimum au tiers des assauts, dans le cas contraire l'équipe sera pénalisée d'un demi-point de malus pour tous ses assauts effectifs de la manche.

- les compétiteurs engagés dans un assaut devront effectivement tirer au cours de l'assaut, dans le cas contraire l'équipe sera pénalisée d'un point de malus pour l'assaut.

Chaque équipe doit gérer la participation de ses tireurs aucun recours ne sera admis dans ce domaine. Une fiche de notation sera remise à l'équipe pour faciliter sa gestion, aucune information ne sera donnée par la table officielle.

3. Les officiels seront chargés de noter la participation de chaque tireur minute par minute à fin d'établir les statistiques de participation. Cette notation sera sans recours.

4. Les équipes marqueront des points de bonus, quel que soit le résultat de l'assaut si les féminines :

- totalisent un temps total d'assaut compris entre 1/3 et 2/3

du temps total effectif des assauts de l'équipe, bonus de 0.5 points par assaut effectif.

- totalisent un temps total d'assaut supérieur à 2/3 du temps total effectif des assauts de l'équipe, bonus de 1 point par assaut effectif.

Les assauts effectifs sont ceux réalisés par l'équipe, les forfaits ne sont pas pris en compte.

En cas de forfait de l'équipe au cours de la réunion celle-ci est pénalisée d'un nombre de points de malus égal au nombre d'équipiers.

6c - Assauts

Les assauts se déroulent entre deux tireurs suivant les règlements techniques et d'arbitrage en vigueur. A chaque minute annoncée par le chronomètre, les tireurs d'une équipe disposent de 10 secondes pour se relayer. Le passage de relais s'effectue à la limite extérieure de l'aire de combat dans la zone neutre. Le relais est assuré quand les deux tireurs se touchent.

Rappels :

- la présence de plus de deux tireurs simultanément dans l'aire de combat est interdite.
- Un compétiteur ne peut pas rester sur l'aire de combat plus de 2 minutes .

Les tireurs participants à l'assaut et leur second disposeront de chaises en nombre suffisant disposées conformément au règlement d'arbitrage. Les compétiteurs en attente pour se relayer observent les mêmes règles de comportement que le second, décrites au paragraphe 14.

Rappel des bonifications et pénalités			
points ajoutés ou déduits par assaut effectif pour tous les assauts de l'équipe (sauf exception en gras)		bonus	malus
Participation	équipier non surclassé		- 1
	Inférieure à 1/3 des assauts pour un tireur		- 0,5
	0 mn dans un assaut pour un tireur - pour l'assaut		- 1
	brûlage		1
	forfait de l'équipe - malus x nombre d'équipiers		1
Mixité	non mixité		- 0,5
	entre 1/3 et 2/3 du temps total de l'équipe par les féminines	+ 0,5	
	plus de 2/3 du temps total de l'équipe par les féminines	+ 1	

6d - Egalité

En cas d'égalité en fin d'assaut chaque équipe marque le nombre de points-assaut attribué à ce type de résultat. Se reporter au paragraphe 321-8.

7. Durée des rencontres

	1 ^{ère} série	2 ^{ème} série
moins de 18 ans	1 x 6 mn	1 x 4 mn 30
seniors	1 x 10 mn	1 x 8 mn

Pour les interruptions de reprise se reporter au paragraphe 1.2.2.

8. Classement – victoire

8a – classement de la manche

Les équipes sont classées à chaque manche par le système des points-assaut majorés ou minorés en fonction des critères de participation des tireurs. Les titres de vainqueur, finaliste, 3^{ème}, etc., sont décernés à chaque manche avec mention du lieu de déroulement de l'épreuve.

8b – classement du championnat de France par équipes

Le classement est réactualisé après chaque manche. Le vainqueur de l'épreuve au titre de la saison en cours est l'équipe qui a obtenu le plus de points-assaut, majorés ou minorés, sur l'ensemble des manches.

En cas d'égalité l'équipe qui a comptabilisé le moins d'avertissements sur l'ensemble des manches sera classée devant. Si le nombre d'avertissements ne départage pas les équipes, elles sont déclarées ex æquo.

Le nombre de manches est fixé par le C.N.C.C.B. en début de saison en fonction du nombre d'organisateur volontaires et des contraintes du calendrier national et international.

9. Titres

Sont décernés pour chacune des catégories, suivis de la série et de l'année d'obtention :

- pour l'équipe vainqueur le titre de « Championne de France par équipes » .
- pour l'équipe finaliste le titre de « Vice-championne de France par équipes » .
- les autres équipes font état de leur classement final.

	Championnat de France par équipe 1 ^{ère} Série	Championnat de France par équipe 2 ^{ème} Série
Vainqueur	Championne de France par équipe de 1 ^{ère} Série de Canne de Combat	Championne de France par équipe de 2 ^{ème} Série de Canne de Combat
finaliste	Vice-Championne de France par équipe de 1 ^{ère} Série de Canne de Combat	Vice-Championne de France par équipe de 2 ^{ème} Série de Canne de Combat
3 ^{ème}	3 ^{ème} du Championnat de France par équipe de 1 ^{ère} Série de Canne de Combat	3 ^{ème} du Championnat de France par équipe de 2 ^{ème} Série de Canne de Combat
4 ^{ème}	4 ^{ème} du Championnat de France par équipe de 1 ^{ère} Série de Canne de Combat	4 ^{ème} du Championnat de France par équipe de 2 ^{ème} Série de Canne de Combat
	etc.	etc.

10. Mesures transitoires

- les équipes s'engagent en 2^{ème} série.
 - les équipes peuvent engager un tireur hors région
 - la mixité est facultative, mais dans une même région ne pourront pas s'engager une équipe ou des équipes masculines et une équipe ou des équipes féminines, la composition des équipes devra favoriser au maximum la mixité.
- Mesure transitoire : la mixité est facultative. Voir le paragraphe 3a.



3.3. Les Autres Compétitions

Les règlements des compétitions qui sont applicables à l'ensemble des compétitions de canne et bâton sont ceux qui sont décrits aux chapitres 1, 2 et 3.1. ci-dessus.

3.3.1. Les autres compétitions officielles

Les compétitions départementales, de ligue, de zone ou secteur. Les organes décentralisés du C.N.C.C.B. ou les Ligues de Savate, sont amenés à organiser des compétitions officielles :

- départementales
- de région - Championnats régionaux : « Championnat de Canne de Combat ...suivi du nom de la région ».

Autres compétitions (coupes, critérium ...)

- de secteur - Plusieurs régions peuvent organiser ensemble, après accord des présidents concernés, des Challenges de secteurs.

Les épreuves inscrites aux calendriers du C.N.C.C.B. et de ses organes décentralisés qui respectent pleinement l'ensemble des règlements techniques, d'arbitrage et de compétition, dites compétitions officielles, ne nécessitent pas d'officialisation pour la prise en compte des points des tireurs.

Ces épreuves doivent être inscrites au calendrier des départements ou régions concernées, calendrier transmis au C.N.C.C.B. avant sa mise en œuvre. Toute modification de ce calendrier doit être également communiquée.

Pour des raisons d'équité entre les tireurs de différentes régions, les compétitions qui ne respecteraient pas ces dispositions n'ouvriraient pas le droit à marquer des points pour le Classement National des Tireurs.

3.3.2. Les Compétitions Officialisées

La demande d'officialisation :

Par la voie de son président, tout club affilié à la F.F.S.B.F.&D.A. ou tout organisme décentralisé peut demander l'officialisation d'une compétition. Il permet ainsi aux tireurs de marquer des points pour le Classement National des Tireurs.

L'organisateur signataire s'engage :

- à respecter les textes fédéraux en vigueur et notamment les règlements techniques, d'arbitrage et des compétitions ainsi qu'à respecter toutes les règles de sécurité relatives à l'organisation de manifestations publiques.
- à respecter les règlements en vigueur pour le Classement National des Tireurs, à utiliser les supports fournis par le C.N.C.C.B. pour la comptabilisation des points et à fournir les résultats dans un délai de deux jours après la compétition.

La demande d'officialisation doit se faire par formulaire spécial, l'avis du C.N.C.C.B. est rendu dans les deux semaines de la réception de la demande. Les précisions concernant le délégué officiel, le respect du calendrier national et les règles spécifiques de la compétition sont indispensables pour la validité de la demande.

3.3.3. Les Autres Compétitions

La demande d'autorisation :

Tout organisateur qui souhaiterait organiser une compétition qui ne respecte pas l'ensemble des critères des règlements techniques, d'arbitrage et des compétitions, peut déposer une autorisation auprès du C.N.C.C.B. L'avis favorable entraîne la signature d'un contrat spécifique entre l'or-

ganisateur et le C.N.C.C.B.

FICHE C

Demande d'autorisation et d'officialisation d'une compétition recto-verso

Demande de surclassement d'âge pour la saison 20.... /20....

à présenter à l'inscription aux compétitions - les tireurs vétérans font valider leur classement par le C.N.C.C.B.

Je soussigné, nom - prénom :

adresse personnelle :

n° de licence : n° Club : tél :

Club : Entraîneur :

Demande à bénéficier d'un surclassement d'âge pour participer aux compétitions

Mes résultats au cours des deux saisons précédentes à la Coupe et au Championnat de France				
VETERANS UNIQUEMENT (cocher la ou les cases nécessaires)	Saison :		Saison :	
	Coupe	Championnat	Coupe	Championnat
Pas de sélection en phase finale				
sélection en 1/4 de finales				
sélection en 1/2 finales				
Sélection en finales				

AUTORISATION PARENTALE, pour les mineurs au jour de la demande

Je soussigné(e), père, mère représentant légal* de
l'autorise à présenter une demande de surclassement SIMPLE - DOUBLE* et certifie avoir été informé(e) des règlements de surclassement en vigueur pour les compétitions de canne.

Fait le signature :

* rayer les mentions inutiles

situation actuelle		Signature du Tireur	signature de l'entraîneur
Date de naissance	Catégorie naturelle		

Surclassement	Nouvelle Catégorie	Avis - date	Cachet - signature (médecin)
SIMPLE			
	Date du test d'effort		
DOUBLE			médecin national du C.N.C.C.B.

Surclassement		OFFICIEL : nom / fonction	signature
ACCORD	REFUS		
Date :			



CANNE & BATON

• En CANNE DE COMBAT, le surclassement concerne uniquement la catégorie d'âge, il n'y a pas de surclassement dans les séries (niveaux de pratique).

• Le surclassement doit faire l'objet d'une demande sur le formulaire du C.N.C.C.B. au recto.

• cette demande peut être accordée ou rejetée. Le surclassement n'est valable que pour la saison en cours.

• Le tireur ayant obtenu son surclassement pourra choisir d'en bénéficier ou non à chaque compétition.

• Le surclassement accordé en SAVATE boxe française ou toute autre discipline ne peut pas être pris en compte pour la canne de combat.

1 - Le surclassement des jeunes tireurs

Toutes les demandes devront comporter :

- l'avis favorable d'un médecin pour le simple surclassement
- l'avis favorable d'un médecin agréé par la F.F.S.B.F.&D.A. ou par un médecin titulaire du CES de médecine du sport pour un double surclassement
- les signatures du tireur et de l'entraîneur du club
- l'autorisation parentale pour les mineurs

L'avis favorable du médecin national du C.N.C.C.B. est exigé pour le double surclassement. Les demandes ne seront étudiées que si un médecin a donné un avis favorable de simple surclassement.

Le surclassement des jeunes tireurs est possible aux conditions suivantes :

- le SIMPLE surclassement concerne les tireurs nés la dernière année de leur catégorie,
- le DOUBLE surclassement concerne les tireurs nés l'avant dernière année de leur catégorie.

Catégorie naturelle	Ages (ans)	Surclassement	
		Simple	Double
Moins de 9 ans	7	non	non
	8	non	Moins de 12 ans
	9	Moins de 12 ans	non
Moins de 12 ans	10	non	non
	11	non	- 15 ans
	12	- 15 ans	non
Moins de 15 ans	13	non	non
	14	non	- 18 ans
	15	- 18 ans	non
Moins de 18 ans	16	non	non
	17	non	Seniors
	18	Seniors	non

Calcul de l'âge = deuxième année de la saison en cours moins l'année de naissance. Exemple : saison 2003/2004 - né en 1986 : 2004 - 1986 = 18 ans.

2 - Le surclassement des vétérans

Les tireurs vétérans peuvent bénéficier d'un surclassement dans la catégorie des seniors pour toutes les compétitions de la saison en cours à condition d'avoir atteint, au moins une fois, au cours des deux saisons précédentes, soit le stade des 1/4 de finales, soit la phase 2 à l'occasion de la Coupe de France ou d'un Championnat de France dans les catégories seniors ou vétérans.

Aucun surclassement d'âge ne peut être délivré pour des tireurs âgés de 46 ans ou plus.

Les tireurs vétérans souhaitant être surclassés devront fournir un certificat d'aptitude d'un médecin cardiologue et un test d'effort, ce dernier est valable 3 ans.

LES DÉMARCHES		
<ul style="list-style-type: none"> • présenter la demande correctement complétée et validée à l'inscription aux compétitions • agraffer certificats médicaux et test d'effort à la demande 		
Dans tous les cas	Remplir le formulaire de demande C.N.C.C.B. le faire viser par un médecin	Présenter la demande au moment de l'inscription à la compétition
Pour le double surclassement	Le certificat préalable est établi par un médecin titulaire d'un CES de médecine du sport ou un médecin agréé par la F.F.S.B.F.&D.A.	Faire viser la demande par le médecin national du C.N.C.C.B. avant l'inscription aux compétitions
Pour les vétérans	Présenter un avis favorable d'un médecin cardiologue et un test d'effort	Demande à faire parvenir au C.N.C.C.B. pour validation avant l'inscription aux compétitions



Inscriptions aux compétitions nationales

Utiliser un formulaire par compétitions

- Coupe de France
- Championnat de France Individuel
- Championnat de France par équipes

Saison 20.... /20....

Cadre réservé à l'enseignant du club responsable de l'inscription

Club : n° d'affiliation :
 Nom Prénom : Tél dom :
 Tél Prof : Fax :
 adresse :
 E-mail : date : signature

Par sa signature le responsable de club atteste que les informations fournies
 (notamment le classement en série) ont fait l'objet d'une vérification

Cadre réservé au responsable régional

Nom Prénom : Région :
 Tél dom : Tél Prof :
 Fax : E-mail :
 Date de réception signature
 Commentaires :

Cadre réservé au responsable de la compétition

Nom Prénom : signature :
 Date de réception
 Commentaires :



Inscriptions aux compétitions nationales

Fiche B - Verso

	Catégorie	n° licence	Nom Prénom	date de naissance	n° club	Equipe	Surcl*
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Cautions

Nombre total de tireurs engagés

Joindre un chèque de 50 euros par tireur en indiquant son nom au dos

		JC	Moins de 9 ans	15F	- de 15 ans féminines
		EC	Moins de 12 ans	15G	- de 15 ans masculins
18F	- de 18 ans Féminines	SF	Seniors Féminines	VF	Vétérans féminines
18M	- de 18 ans Masculins	SM	Seniors Masculins	VF	Vétérans masculins

*Surcl = surclassement - Indiquer S pour simple - D pour double. Pour l'engagement des équipes, indiquer A, B, C...pour distinguer les différentes équipes si nécessaire - Noter le capitaine 1A, 1B, 1C...



A retourner pour validation au responsable national des compétitions - délai de réponse 2 semaines - Aucun résultat ne pourra être validé sans officialisation

Demande

- d'officialisation d'une compétition
 - d'autorisation d'une compétition
- rayer éventuellement la demande inutile

ORGANISATEUR
Dénomination :
Représenté par :N° d'affiliation FFSBF&DA.....
Tél :E-mail :

COMPETITION
Dénomination :
Date :Lieu
Adresse de la salle

DELEGUE OFFICIEL
Nom Prénom :Tél :

Une convention signée entre les deux parties fixe, au besoin, les modalités particulières de la compétition

L'organisateur signataire s'engage à respecter :

- les textes fédéraux en vigueur et notamment les règlements techniques, sportifs d'arbitrage et médicaux et se conformer, éventuellement, à la convention complémentaire signée avec le C.N.C.C.B.
- toutes les règles de sécurité relatives à l'organisation de manifestations publiques.
- les règlements en vigueur pour la progression dans les séries, à utiliser les documents fournis par le C.N.C.C.B. pour la comptabilisation des points et à fournir les résultats dans un délai de 2 jours après la compétition.

Fait le :

Signature de l'organisateur

Autorisation	Accord	Refus
Officialisation	Accord	Refus
Convention complémentaire	oui	non
Date		

Responsable Nom /fonction	Signature
------------------------------	-----------

Observations :

le respect des minima de participants dans chaque catégorie est nécessaire pour la validation des résultats.



Demande

- d'officialisation d'une compétition
- d'autorisation d'une compétition

Au besoin compléter par tout document à votre convenance

>>>> Compétition conforme aux règlements du C.N.C.C.B.			
Entourer le type de compétitions ➡	Type A	Type B	Type C
Variantes			

>>>> Compétition par équipes en assauts individuels		
Classement retenu pour le Classement National des Tireurs ➡	Individuel	par équipe

>>>> Compétition avec dérogation aux règlements du C.N.C.C.B.					
Rencontres			Tireurs	Compétitions	
Forme	Arme	Reprises	Catégories	Forme	Participants
Duo	Canne	Nombre	Moins de 9 ans	Individuelle	
Assaut	double canne		Moins de 12 ans	par équipe individuelle	
			moins de 15 ans		
	Bâton	Durée	moins de 18 ans	par équipe en relais	Tableau
	Combiné (utilisation de 2 armes)		Seniors		
			Vétérans		
		Arrêts décomptés	Toutes		
Précisions :					

Respect du calendrier international - national - régional	oui	non
---	-----	-----

Règlements d'arbitrage

pour la pratique de la Canne de Combat en compétition

CHAPITRE I : LA COMMISSION NATIONALE D'ARBITRAGE DE CANNE DE COMBAT ET BÂTON

Article 1 - Le Rôle de la C.N.A.

La commission d'arbitrage du Comité National de Canne de Combat et Bâton a pour objet de statuer sur d'éventuelles interprétations du règlement d'arbitrage (jurisprudence) et de faire évoluer celui-ci, d'assurer la formation permanente des officiels nationaux, ainsi que de convoquer les officiels nationaux aux différentes compétitions nationales.

Article 2 - La composition de la C.N.A.

La commission nationale d'arbitrage est composée de :

- Président de la commission nationale d'arbitrage, désigné en son sein par le Comité Directeur du C.N.C.C.B.
- Président du C.N.C.C.B.
- Délégué Technique National
- De membres choisis pour leur compétence en jugement et arbitrage.

Article 3 - La formation des Officiels

La formation des officiels est assurée par des formateurs délégués par la CNA lors des stages organisés à l'échelon national ou régional.

Seuls seront autorisés à suivre ces stages les candidats régulièrement licenciés à la FFSBF&DA au titre de la Canne de Combat et du Bâton et possédant les pré-requis.

Article 4 - Classement des Officiels

Le C.N.C.C.B. classe les officiels en quatre niveaux

- Stagiaire.
- Régional.
- National.
- International.

Les modalités d'examen, les pré-requis, les prérogatives, et les durées de validité des diplômes pour chaque fonction et chaque niveau sont définis en annexes.

Article 5 - Modifications du règlement

Toute modification apportée à ce règlement devra être approuvée par la Commission Nationale d'Arbitrage. En cas d'égalité, la voix du Président de la Commission Nationale d'Arbitrage sera prépondérante. Lorsque le projet de modification est accepté, il est présenté à la plus proche réunion du comité directeur du C.N.C.C.B. pour approbation.

CHAPITRE II : REGLEMENTS D'ARBITRAGE

Article 1 - La délégation officielle

Elle est désignée par l'instance du C.N.C.C.B. de niveau départemental, ligue, national en fonction du niveau de la compétition.

Elle comprend :

- le délégué officiel
- le cas échéant, le responsable du corps arbitral
- le cas échéant, les responsables d'aires
- le(s) chronométrateur(s)
- l'arbitre

- les juges
- les marqueurs
- le cas échéant, le service médical

Les officiels porteront la tenue suivante :

- une chemise blanche unie, manches courtes en été et longues en hiver, un nœud papillon noir, l'écusson officiel du C.N.C.C.B. sur le côté gauche de la poitrine
- un pantalon et une ceinture noirs, unis.
- une paire de chaussures noires à semelle antidérapante.

Article 2 - Le délégué officiel

2.1 - Il représente l'instance du C.N.C.C.B. de niveau départemental, ligue, ou national qui l'a désigné.

2.2 - Il est responsable de la délégation officielle.

2.3 - Il assurera les fonctions suivantes :

- vérification de la conformité de la teue et des cannes des tireurs avant la compétition
- vérification de la rigueur et l'exactitude de la matérialisation de la zone de combat,
- évacuation des éléments dont la mauvaise installation pourrait présenter un danger à proximité des aires de combat (sono, caméras, etc.),
- affectation des juges et arbitre pour chaque rencontre.
- responsabilité des documents administratifs de la réunion (avant et après la compétition) :

- a) Feuille de réunion,
- b) Feuilles de pointages des tireurs,
- c) Feuilles de comptages des points pour le classement dans les séries,
- d) Bulletins de jugement,
- e) Feuilles pour l'affichage du déroulement chronologique des rencontres,
- f) Certificats de reconnaissance des différents titres,
- g) Dossier d'archivage du classement par numéro et par nom des titrés,
- h) Feuille de déclaration d'accident,
- i) Feuille de registre d'incidents et d'accidents,
- j) Feuille de réclamation pour les seconds,

- Organisation et structuration du déroulement de tous les assauts par catégories d'âges et par ordre de passages.

- Annonce par micro le début des assauts de chaque catégorie, soit 30 min. environ avant le premier assaut.

- Etablissement des tableaux d'affichage par aire avec l'ordre de passages des tireurs en indiquant leur nom et leur numéro de chaise (1 ou 2).

- Appel et présentation du tireur de gauche : tireur 1, couleur Jaune, et du tireur de droite : tireur 2 ; couleur Bleue.

- Vérification du remplissage des feuilles d'assaut et contrôle des résultats après chaque assaut avec l'arbitre.

- Annonce le résultat des assauts au micro partir des quarts de finales.

- Recueil et traitement des réclamations.

- Il peut commander directement l'arrêt momentané ou définitif d'un assaut si un événement grave, extérieur à l'assaut, survient (émeute, incendie, etc.)

2.4 - Il s'assurera le cas échéant de la présence du service médical à la table des officiels afin de pouvoir répondre



rapidement à une demande d'intervention. En son absence, il s'assure auprès de l'organisateur des possibilités d'évacuation d'un éventuel blessé vers un établissement hospitalier proche, de la proximité d'un téléphone permettant d'appeler le SAMU ou tout autre organisme médical d'évacuation d'urgence, et de l'affectation d'une pièce utilisable pour les premiers secours.

2.5 - Il devra être choisi parmi la liste des DO régionaux pour toutes réunions de niveau départemental ou régional, parmi la liste des DO nationaux pour toutes réunions de niveau national.

2.6 - Il pourra être assisté pour l'aider dans ses tâches administratives par un secrétaire de réunion qui s'occupera de :

- l'écriture des résultats sur les passeports sportifs et feuille de réunion,
- la préparation et distribution des bulletins de juge.

2.7 - Dans les compétitions où il y a plusieurs aires de combat, il pourra être assisté pour l'aider dans ses tâches de vérifications préalables et d'affectation des officiels par un responsable du corps arbitral et des responsables d'aires qui s'occuperont de :

- vérification de la conformité de la teue et des cannes des tireurs avant la compétition
- vérification de la rigueur et l'exactitude de la matérialisation de la zone de combat,
- affectation des juges et arbitre pour chaque rencontre.

2.8 - Il veille, avec l'aide de l'organisateur, à ce que toute personne qui n'a aucune fonction précise à remplir ne séjourne pas aux abords de l'enceinte. S'il l'estime nécessaire, il peut suspendre ou retarder une rencontre, après intervention auprès de l'arbitre et du présentateur, tant que des personnes étrangères à la rencontre n'auront pas évacué les abords de l'enceinte.

Article 3 - Le(s) chronométrateur(s)

3.1 - Il y a un chronométrateur par aire de combat.

3.2 - Les temps sont pris par un chronométrateur. Il chronométrera :

- le temps des reprises.
- les intervalles de repos dits « minute de repos ».
- le temps pendant lequel un tireur :
 - * en assaut reste « hors combat ».
 - * en combat est « hors combat ».
- le temps de retard sur l'enceinte du ou des tireurs, à la demande de l'arbitre.

3.3 - Il devra être choisi parmi les titulaires au minimum du diplôme de juge/arbitre départemental pour les rencontres de niveau régional ou diplôme de juge/arbitre régional pour les rencontres de niveau national.

3.4 - Au début de chaque reprise, ce n'est qu'au commandement « ALLEZ » de l'arbitre que le chronométrateur déclenche son chronomètre.

3.5 - A la fin de chaque reprise, le chronométrateur annonce la fin de celle-ci par le terme « temps » et, simultanément, déclenche le deuxième chronomètre pour mesurer la « minute de repos ».

3.6 - A la 45^{ème} seconde de la minute de repos le chro-

nométrateur annonce à l'arbitre l'imminence de la reprise par l'expression « 15 secondes », puis à la 55^{ème} seconde il annonce « 5 secondes », enfin à l'issue de la minute de repos il annonce « temps », et attend le commandement « ALLEZ » de l'arbitre pour déclencher le chronomètre.

4.6 - A chaque commandement « STOP » de l'arbitre :

- 1°) Le chronométrateur arrête le chronomètre.
- 2°) Ce n'est qu'au commandement « ALLEZ » de l'arbitre que le chronométrateur redéclenche son chronomètre.
- 3°) En cas de simultanéité, le commandement « STOP » prime sur l'annonce « temps » du chronométrateur signalant la fin de la reprise.
- 5°) Ce n'est donc qu'après le commandement « ALLEZ » de l'arbitre que le chronométrateur pourra annoncer « temps » pour signaler la fin de la reprise.

Article 4 - L'arbitre

4.1 - l'arbitre doit être d'un niveau au moins égal du niveau de la rencontre

4.2 - Rôle et définition de l'arbitre

4.2.1 - L'arbitre a pour rôle de faire respecter les règlements et, en cas d'infraction(s) répétée(s) ou grave(s) au cours de la rencontre, de consulter les juges pour sanction ou arrêt de la confrontation.

4.2.2 - L'arbitre devra donc connaître parfaitement les règlements :

- Techniques (Methodologie)
- Sportifs
- d'Arbitrage

4.3 - Attributions de l'arbitre. Il doit :

- 1) être toujours le premier sur l'aire de combat.
- 2) s'assurer de la présence du Délégué Officiel, afin de prendre rapidement son avis si nécessaire ainsi que lui communiquer tout renseignement, toute sanction, toute décision concernant la rencontre.
- 3) s'assurer, le cas échéant, de la présence du service médical afin de pouvoir prendre rapidement son avis si nécessaire.
- 4) s'assurer de la présence de chaque juge à chaque rencontre afin de pouvoir prendre rapidement leur avis si nécessaire.
- 5) s'assurer de la présence du chronométrateur.
- 6) s'assurer de la présence des marqueurs.
- 7) s'assurer de la régularité de l'équipement de chaque tireur.
- 8) veiller à ce que les deux tireurs se saluent correctement au début et à la fin de chaque rencontre.
- 9) faire respecter les limites de l'aire de combat
- 10) remplacer les cannes brisées et ramasser les cannes après chaque lâcher de canne.
- 11) annoncer à la fin de chaque reprise le score et les pénalités et avertissements de chaque tireur pour la reprise.
- 12) transmettre au D.O. les feuilles de marquage à la fin de la rencontre.
- 13) proclamer le résultat, sauf dans les phases finales des compétitions nationales où la proclamation est faite par le D.O., et désigner le vainqueur en lui levant le bras.

4.4 - Les interventions de l'arbitre

4.4.1 - Il doit veiller à ce que les deux tireurs se présentent dans une tenue conforme au bord de l'aire de combat dans

la minute qui suit l'appel de leur rencontre.

4.4.2 - Si l'un des tireurs, sans raison valable reconnue se présente en retard, les sanctions suivantes seront prises à son encontre :

- a) une minute de retard après l'arrivée de son adversaire sur l'aire de combat : l'arbitre donne une première pénalité
- b) après 2 mn de retard : l'arbitre donne une deuxième pénalité.
- c) après 3 mn de retard : l'arbitre donne une troisième pénalité.
- d) après 4 mn de retard : l'arbitre déclare seul la « disqualification » pour retard.

C'est le chronométrateur, à la demande de l'arbitre, qui compte le temps.

Si l'un des tireurs se présente dans une tenue non-conforme, l'arbitre lui demande de s'équiper correctement et déclenche la procédure ci-dessus en assimilant cette phase d'équipement à un retard.

4.4.3 - Il doit veiller à ce que le soigneur de chaque tireur soit bien présent, qu'il reste silencieux et ne donne aucun conseil au tireur pendant le cours des reprises, et qu'il ait une attitude correcte vis-à-vis de l'adversaire de son tireur, des officiels et du public.

Le non respect de cette règle peut entraîner des sanctions imputables à son tireur (avertissements et disqualification) pour comportement du second.

4.4.4 - Il doit veiller à faire respecter sur l'aire de combat l'esprit et les règles de la Canne de Combat, et doit prendre toutes les mesures nécessaires à cet effet en particulier dans les cas de :

- Comportement antisportif
- Non respect des commandements de l'arbitre
- Coups trop violents
- Anti-jeu
- Non-respect du principe parade/esquive – riposte
- Coups ou positions non codifiées (le motif précis)
- Parades en position basse
- Arrêts abusifs
- Non-combativité
- Non-compétitivité

4.4.5 - Il doit veiller à ce que toutes ses interventions soient immédiatement et clairement comprises par tous.

4.4.6 - Il doit veiller à faire reprendre la confrontation dès la fin de la minute de repos.

En cas de non respect de cette règle, les sanctions prévues ci-dessus pour retard pourront être appliquées par l'arbitre.

4.4.7 - Toute intervention officielle de l'arbitre doit être précédée du commandement « STOP ».

4.4.8 - Lorsqu'une partie de l'équipement d'un des tireurs (gant, chaussure, veste ou pantalon, coquille, protège-poitrine, casque, jambière,...) se défait ou est détériorée, l'arbitre interrompt la rencontre et demande au second de pourvoir à sa remise en état ou à son remplacement le plus promptement possible, en veillant à ce qu'aucun des seconds ne donne de conseil à son tireur pendant cette interruption.

Dans tous les cas, le chronométrateur tiendra compte du temps écoulé, et la rencontre reprendra là où elle a été interrompue.

4.4.9 - Chaque fois qu'une circonstance imprévue l'exigera, l'arbitre arrêtera la rencontre. Le chronométrateur comptera le temps. Suivant le cas, après rapport de l'arbitre au délégué officiel :

- la rencontre peut être reprise au cours de la même réunion, le délégué officiel en précise le moment et la rencontre reprend là où elle a été interrompue.
- la rencontre doit être remise à une date ultérieure. La décision en appartient au délégué officiel. Les compétiteurs seront à nouveau convoqués par l'instance organisatrice de la compétition concernée. La rencontre sera recommencée entièrement sans tenir compte des reprises qui ont déjà été accomplies.

Dans le cas particulier d'un arrêt pour blessure d'un ou des deux tireurs :

1. Si pour une cause quelconque, un tireur se blesse au cours d'une rencontre sans que l'accident soit imputable à un coup de l'adversaire, il perd le combat par abandon.
2. En cas de blessure d'un tireur l'empêchant de poursuivre la rencontre (de son propre avis ou selon l'avis du médecin de la rencontre), si cette blessure est imputable à une faute de l'adversaire (coup trop violent, coup sur surface interdite ou choc corporel), l'arbitre demande la disqualification du tireur fautif :
 - Si elle est refusée, le tireur blessé perd par abandon (ou sur arrêt médical si le médecin est intervenu).
 - Si elle est acceptée, le tireur blessé remporte la victoire (uniquement dans le cas d'une finale).

Important : pour des raisons de protection de l'intégrité physique des tireurs et pour éviter les blessures feintes, lorsqu'un tireur est déclaré par le médecin ou par lui-même inapte physiquement à poursuivre un assaut, il le reste jusqu'à la fin de la compétition.

Remarque : en cas de blessure due à une faute caractérisée non sanctionnée par l'arbitre, les juges peuvent amener celui-ci à demander la disqualification en levant un de leur drapeau. Pour confirmer ou infirmer une disqualification, les juges prennent principalement en compte la violence du coup de canne ayant entraîné la blessure (les frappes sur les surfaces interdites ou les chocs entre les tireurs ne sont pris en compte que s'ils sont intentionnels ou générés par un mauvais contrôle inadmissible au niveau de la compétition auquel le tireur incriminé évolue).

3. En cas de blessures simultanées des deux tireurs :

a) Si la blessure de chacun des deux tireurs n'est pas imputable à une faute de l'adversaire, il est procédé au décompte des points et des pénalités jusqu'à l'arrêt de la rencontre, le tireur qui obtient le score le plus élevé est déclaré vainqueur de la rencontre.

En cas d'égalité, trois cas sont possibles :

- Assaut de Poule : points de classement calculés sur la base d'une égalité en dépit de l'élimination des deux tireurs sur blessure.
 - Assaut de phase éliminatoire : points de classement calculés sur la base de la phase éliminatoire atteinte en dépit de l'élimination des deux tireurs sur blessure.
 - Assaut de finale : l'assaut est reporté en raison de l'arrêt sur blessure des deux tireurs.
- b) Si la blessure de l'un des deux tireurs est imputable à une faute de l'adversaire, il est procédé selon le cas n° 2 défini ci-dessus.
- c) Si la blessure est imputable à une faute des deux tireurs,



L'arbitre demande la disqualification pour les deux tireurs :

Si elle est acceptée pour les deux tireurs :

- Assaut de Poule : points de classement calculés sur la base d'une défaite avec élimination des deux tireurs sur disqualification.
- Assaut de phase éliminatoire : points de classement calculés sur la base de la phase éliminatoire précédant la phase atteinte avec élimination des deux tireurs sur disqualification.
- Assaut de finale : les deux tireurs sont disqualifiés, aucune victoire n'est décernée.
- Si elle est acceptée pour un des deux tireurs, il est procédé selon le cas n° 2 défini ci-dessus.
- Si elle est refusée pour les deux tireurs, il est procédé selon le cas n° 3 a défini ci-dessus.

4.4.10 – L'arbitre peut également interrompre ou arrêter l'assaut à la demande :

- d'un juge (cf. LES JUGES),
- d'un second qui peut demander l'arrêt de l'assaut quand il veut préserver l'intégrité physique de son tireur (fatigue extrême), ou en cas de troubles du comportement (agressivité incontrôlée). Il peut signifier l'abandon de son tireur par jet de la serviette, l'assaut est alors arrêté et le tireur déclaré vaincu. Pour demander l'arrêt de l'assaut, il jette la serviette sur l'aire de combat (jet de l'éponge). L'assaut est alors arrêté au commandement de l'arbitre. Dans ce cas le tireur est déclaré vaincu pour l'assaut en cours et, hormis les phases éliminatoires dans le cadre d'une sélection par poule, il ne pourra plus concourir pour le restant de la compétition.
- d'un tireur qui peut demander l'interruption de l'assaut quand il est en difficulté (blessure, canne cassée...). Pour demander l'arrêt de l'assaut, il recule et lève son bras non armé. Suivant la gravité de la situation, l'assaut est momentanément ou définitivement arrêté.

4.4.11 - Si au cours d'une rencontre, l'aire de combat devenait dangereuse (parquet glissant par exemple), l'arbitre devra arrêter la réunion, à moins que le nettoyage ou la réparation puisse intervenir rapidement.

4.4.12 - Après deux avertissements aux spectateurs donnés par la voix du D.O. et après avis des officiels, l'arbitre peut déclarer « NON-COMBAT » en arrêtant définitivement la rencontre, s'il est d'avis que les spectateurs agissent de manière à en fausser la régularité ou le bon déroulement.

4.5 - Les commandements de l'arbitre

Pour ses interventions, l'arbitre utilisera les commandements suivants :

4.5.1 - « EN GARDE » :

Ce commandement est utilisé pour mettre ou remettre les tireurs en garde au début de chaque reprise ou après une intervention qui a interrompu la confrontation.

4.5.2 - « STOP » :

Ce commandement est utilisé pour arrêter les tireurs en même temps que le chronomètre.

Dans le cas où les tireurs (ou l'un d'entre eux) ont baissé leur garde, l'arbitre devra leur commander de la reprendre (« EN GARDE ») avant de les faire continuer.

4.5.3 - « ALLEZ » :

Ce commandement autorise les deux tireurs à commencer ou à reprendre la confrontation.

Ce n'est qu'au commandement « ALLEZ » de l'arbitre que le chronométrateur déclenche ou redéclenche son chronomètre.

4.5.4 - L'arbitre ramènera les tireurs au centre de l'enceinte après une sanction.

4.6- Les procédures d'arbitrage (orales et gestuelles) :

4.6.1 - Présentation des compétiteurs avec leurs couleurs.

- Les tireurs se présentent sur l'aire avec le casque sous le bras avant le salut.
- « Tireurs, au centre » ;
- « présentation des tireurs » ;
- « à gauche, en ... (en Jaune) : ... (nom du tireur) » ;
- « à droite, en ... (en Bleu) : ... (nom du tireur) » ;

4.6.2 - Salut (sans le casque) et équipement des tireurs (revêtir le casque)

- « Tireurs en place pour le salut »,
- « prêts pour le salut » ;
- « saluez-vous » ;
- « équipez-vous » (les tireurs regagnent leur place) ;

4.6.3 - Contrôle des officiels de l'aire

- « Juge 1, prêt ? », « juge 2, prêt ? », « juge 3, prêt ? » ;
- « marqueurs, prêts ? »
- « chrono, prêt ? » ;

4.6.4 - Début d'assaut

- « Tireurs au centre » ; « en garde » ; « pour un combat de X reprises de Y minutes » ;
- « première reprise : allez ».
- Le tireur faisant l'objet d'une observation est désigné par sa couleur.
- A la fin de chaque reprise ; « Stop ! Fin de la ... (1^e, 2^e,...) reprise ».

4.6.5 - Temps de repos entre les reprises

- Pendant le temps de repos entre les reprises, l'arbitre annonce les résultats des tireurs pour la reprise terminée, en se plaçant devant la table des marqueurs face aux tireurs ;
- « Pour la reprise : tireur jaune (résultats en nombres de points), tireur bleu (résultats...) ».
- A l'annonce du chrono/marqueur : « 15 secondes », l'arbitre dit : « tireurs équipez-vous ».
- A l'annonce : « 5 secondes », l'arbitre dit : « Tireurs au centre ».

4.6.7 - Fin d'assaut

- A l'annonce du chrono/marqueur : « Temps », l'arbitre dit : « Stop ».
- Il replace les tireurs au centre de l'aire pour les faire se saluer (revêtus de leur casque)
- « Tireurs en place pour le salut » ;
- « prêts pour le salut » ;
- « Saluez-vous » ;
- « fin du Combat, merci » ;

Dans le cas particulier d'une situation d'ex-æquo :

- A l'issue du temps réglementaire d'un assaut dans les phases finales (élimination directe), une situation d'ex-æquo entraîne une ou plusieurs reprises supplémentaires.
- Pour tous les assauts à élimination directe, à l'issue du temps réglementaire de l'assaut, l'écart entre les deux compétiteurs doit être au moins de deux points, si cet écart

n'est que de un point ou nul, cela entraîne une ou plusieurs reprises supplémentaires. Dans ce cas, à l'issue de chaque reprise supplémentaire, l'écart nécessaire ne doit plus être alors que d'un point.

- Si à l'issue de la troisième reprise supplémentaire les tireurs sont ex-æquo, il est pris en compte le nombre d'avertissements totalisé par les deux tireurs durant l'assaut et les reprises supplémentaires et la victoire est donnée au tireur qui totalise le moins d'avertissements.

- A l'issue de la 3^{ème} reprise supplémentaire, si les tireurs sont toujours à égalité après décompte des avertissements, une 4^{ème} et dernière reprise avec touche en or est ajoutée.

- La 4^{ème} et dernière reprise avec touche en or est d'une durée illimitée uniquement pour la catégorie Senior masculin ou féminin. Pour toutes les autres catégories masculines et féminines, la durée de cette 4^{ème} et dernière reprise avec touche en or est limitée, identique à celle des reprises précédentes.

- La 4^{ème} et dernière reprise avec touche en or départage les tireurs et désigne le vainqueur par validation de la 1^{ère} touche marquée par un des deux tireurs :

- Les trois juges ne valident plus les touches directement.
- Dans un premier temps, l'arbitre arrête l'assaut lorsqu'il estime qu'une touche, ayant respectée les critères de validité, a été marquée. Dans un deuxième temps, après avoir remis les tireurs sur le marquage au sol de la position de salut, l'arbitre demande décision aux trois juges avec le commandement suivant : « Pour la validité de la touche du tireur (désignation de la couleur), les juges ensemble ». Les juges confirment ou infirment la validité de la touche en levant ou non le drapeau de la couleur correspondante.
- Pour que la touche soit validée et le vainqueur désigné, la décision doit être donnée à la majorité des juges. Lorsque cette majorité n'est pas obtenue, l'assaut reprend jusqu'à la prochaine touche et ceci sans limitation de touches invalidées par les juges.
- Dans le cas du premier avertissement obtenu par un des deux tireurs dans cette 4^{ème} et dernière reprise avec touche en or (suivant la règle courante d'attribution des avertissements), cette sanction vaut, pour le tireur qui la reçoit, la perte de l'assaut et l'attribution de la victoire à son adversaire.
- Dans le cas particulier de refus de combat délibéré des deux tireurs, un avertissement pour les deux tireurs est demandé avec le commandement suivant : « Demande de premier double avertissement pour non compétitivité, les juges ensemble ». La double disqualification est demandée avec le commandement suivant : « Demande de troisième double avertissement et double disqualification pour non compétitivité, les juges ensemble ».
- A l'issue de cette 4^{ème} et dernière reprise à durée limitée (pour les catégories autres que les seniors) avec touche en or, si les tireurs n'ont pas réussi à se départager, les juges évalueront la prestation des tireurs (combativité, choix technico-tactiques, style) et désigneront un vainqueur sur demande de l'arbitre par lever de drapeaux.

4.6.7 - Annonce des résultats

- « Tireurs au centre, résultats » ;

- « est déclaré vainqueur, après décompte des points et des pénalités par (...score), le tireur (...nom du vainqueur) ».

Pour l'annonce des résultats, les tireurs se présentent sur l'aire en tenue de combat, la veste fermée et sans casque.

Les résultats sont toujours donnés face au public (tribune principale). L'arbitre lève le bras du vainqueur au-dessus de sa tête.

4.7 - Les sanctions de l'arbitre

4.7.1 – Les observations

Pour des fautes bénignes, l'arbitre peut faire des « OBSERVATIONS » aux tireurs qui seront sans incidence sur les scores.

- il fera arrêter les tireurs et le chronomètre par le commandement « STOP ».

- sur place, il indiquera du bras le tireur fautif et il dira « OBSERVATION » pour en indiquant la faute verbalement et gestuellement :

- Il fera ensuite reprendre la confrontation par le commandement « ALLEZ », en ayant préalablement replacé « en garde » les deux tireurs.

4.7.2 – Les pénalités

En plus des pénalités pour retard ou tenue non-conforme prévues au 4.4.2, des points de pénalité sont donnés par l'arbitre en cas de :

- Lâcher de canne :

Le lâcher de canne est à rattacher à la notion d'inertie de la canne. Il y a lâcher de canne lorsque celle-ci tombe à plat sur le sol. En revanche, on considère qu'une canne lancée et rattrapée peut constituer un élément tactique et chorégraphique d'enchaînement et ne doit pas être considérée comme un lâcher de canne. De même, on acceptera l'action qui consiste chez un tireur à faire rebondir sa canne sur la pointe et à la rattraper pour enchaîner un mouvement. Tous les autres lâcher de canne sont sanctionnés : que les lâchers de canne surviennent à l'issue d'un heurt adverse ou non, même lorsque la canne lâchée est rattrapée courtoisement par l'adversaire.

Le premier lâcher de canne de l'assaut pour chaque tireur est comptabilisé sans entraîner un point de pénalité, sous la locution : « observation pour premier lâcher de canne ».

Les lâchers de canne suivants (à partir du deuxième) sont sanctionnés par un point de pénalité pour chacun d'entre eux, sous la locution : « pénalité pour deuxième (ou plus) lâcher de canne ».

- Sortie d'aire :

Pour des raisons de repérage visuel pour les tireurs, d'esthétique, d'identité et de reconnaissance de notre discipline grâce à la double ligne, le marquage au sol de l'aire de combat conserve les deux lignes (6 et 9 mètres) qui existaient antérieurement pour matérialiser la zone neutre.

Quelque soit l'épaisseur du traçage de la ligne des 9m, celle-ci fait partie de l'aire de combat. La sanction pour chaque sortie d'aire est d'un point de pénalité, elle n'intervient que lorsque la ligne est dépassée et non simplement mordue. Pour qu'il y ait sortie d'aire il faut que la partie du corps qui franchit la limite des 9m soit en contact avec le sol. Sur sortie de l'aire de combat (franchissement du cercle extérieur des 9m). Les tireurs sont alors replacés à l'intérieur de l'aire de combat de façon à ce que le tireur qui vient de franchir la ligne des 9m soit repositionné à l'intérieur de celle-ci, à l'endroit où il est sorti.

4.7.3 - Les avertissements

L'avertissement est prononcé par l'arbitre après demande d'avis aux juges (avec l'accord d'au moins 2 juges sur 3) en cas d'infraction caractérisée aux règles techniques, sportives et d'arbitrage. Les marqueurs noteront cet avertissement dans la colonne réservée à cet effet sur leur bulletin et retireront trois points par avertissement lors du décompte final.



4.7.4 - La disqualification

Elle est prononcée par l'arbitre après demande d'avis aux juges (avec l'accord d'au moins deux juges sur trois) :

- APRES UN QUATRIEME AVERTISSEMENT, en cas d'une nouvelle infraction caractérisée aux règles techniques, sportives et d'arbitrage pour un tireur ayant déjà été sanctionné.
- DIRECTEMENT, pour tout manquement grave aux règles ou à l'esprit de la Canne de Combat et en particulier tout comportement antisportif envers l'adversaire, les officiels et le public ou tout comportement violent ou dangereux. Dans ce dernier cas, une demande de sanction pourra être faite à la commission de discipline par le délégué officiel.

4.7.5 - Commentaire

Si les deux tireurs sont également coupables, ils recevront alors tous les deux des « observations », des « avertissements » et pourront même être « disqualifiés » tous les deux. En cas de demande de sanction simultanée pour les deux tireurs :

- 1°) l'arbitre devra l'annoncer aux juges avant de leur demander leur avis
- 2°) la demande de sanction doit être séparée pour chaque tireur et commencer par le tireur avant reçu le moins d'avertissements.

4.8.- Annonce ou demande de sanctions par l'arbitre

4.8.1 - Lorsque l'arbitre juge qu'une faute méritant une sanction vient d'être commise :

- il fera arrêter les tireurs et le chronomètre par le commandement « STOP ».
- il indiquera aux deux tireurs les zones neutres
- il se placera sur la zone réservée à cet effet
- il indiquera du bras le tireur sanctionnable
- et il indiquera aux juges la demande formulée : « DEMANDE DE PREMIER (DEUXIEME, TROISIEME, QUATRIEME) AVERTISSEMENT » au tireur couleur X. pour ... (indication orale et gestuelle de la faute) puis commandera « juges ensemble ! »
- Les juges donneront leur avis simultanément avec leurs drapeaux (cf. : LES JUGES).
- En cas d'accord, l'arbitre signalera aux marqueurs : 1^{er}, (2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}) avertissement prononcé.
- Il fera ensuite reprendre la confrontation par le commandement « ALLEZ », en ayant préalablement replacé « en garde » les deux tireurs au centre de l'aire de combat.

4.8.2 - «DEMANDE DE DISQUALIFICATION» du tireur couleur X.. pour ... (indication orale et gestuelle de la faute) s'il demande la « disqualification » puis commandera « juges ensemble ! »

- Les juges donneront leur avis simultanément avec leurs drapeaux.
- En cas d'accord, l'arbitre signalera aux marqueurs : « disqualification prononcée ».
- Il exécutera ensuite la procédure de fin d'assaut.

4.8.3 – Précisions sur quelques motifs de sanction

Anti-jeu

Est considéré comme anti-jeu tout acte moteur visant à interdire l'expression normale de l'adversaire qui exécute une attaque. Ex : casser la distance afin de mettre la touche de l'adversaire hors distance, la rendant ainsi inopérante.

En revanche, la pression que peut exercer un tireur A sur

un tireur B en réduisant la distance de combat n'est pas sanctionnée comme anti-jeu si le tireur B n'attaque pas et si le tireur A montre que la pression qu'il exerce est rapidement suivie d'une attaque de sa part. Dans le cas où le tireur A persiste dans la rupture de distance sans déclencher d'attaques et que le tireur B qui subit la pression n'attaque pas non plus, le tireur A sera sanctionné pour non combativité et non pas pour anti-jeu.

Non respect du principe parade/esquive – riposte :

Il est obligatoire de parer ou d'esquiver avant de riposter. Toutefois, à ce niveau, se posent des problèmes d'arbitrage et de jugement, découlant de la notion d'anticipation d'une attaque. Nous dirons, pour schématiser, que si un tireur intervient dans l'attaque de son adversaire, l'action peut être considérée comme valable seulement si ce tireur touche le premier sans être touché à son tour. Conséquence : les touches simultanées.

Si les touches simultanées des deux tireurs sont de même qualité, elles s'annulent et les juges ne valident aucune d'entre elles. En revanche, si un des deux tireurs respecte les critères de validité de la touche et l'autre tireur ne les respecte pas ou/et lorsqu'une des touches est issue d'un enchaînement de coups, il y a discrimination de touches et validation de la touche valable et/ou issue d'un enchaînement de coups.

Coups ou positions non codifiés :

Les coups (non conformes aux critères de validité des touches) ou les positions (issues d'une phase d'anti-jeu ou dangereuse, ex : position de garde dont le bras tendu vers l'adversaire peut présenter un danger d'estoc) sont sanctionnés à la hauteur de leur fréquence et de leur gravité.

Entrent en particulier dans ce cas tous les coups qui ne correspondent pas aux critères de validité d'une touche comprenant 10 critères de validité. Ces 10 critères sont classés en deux catégories :

A) Six critères inhérents à l'image globale de la touche :

B) Quatre critères inhérents à la mise en situation opérationnelle de la touche.

A) Six critères inhérents à l'image globale de la touche :

1) Obligation d'armer les coups (main munie de l'arme reculant, dans un premier temps, derrière l'axe vertébral avant de revenir vers la cible). (cf méthodologie A..)

2) Obligation d'accompagner les attaques en jambe d'une fente (avant, arrière ou latérale) ou d'une flexion (cf méthodologie A.3.5.) avec interdiction d'accompagner les attaques en ligne haute d'une fente ou d'une flexion.

3) Respect du plan et de l'axe de rotation des coups (exemple : les armés des Latéraux extérieurs et croisés avec canne verticale ou main trop basse sont interdits ; les trajectoires remontantes ou descendantes des Latéraux extérieurs ou croisés sont interdites ; l'Enlevé et le Brisé avec canne obliquée vers l'extérieur ou l'intérieur du plan de rotation sont interdits ; le bras fléchi lors du développement arrière du croisé bas et haut sont interdits ; etc.). (cf méthodologie A..)

4) Obligation d'exécuter la circumduction de l'arme derrière l'axe vertébral.

5) Obligation d'observer un angle ouvert entre la ligne des épaules et le bras muni de l'arme au moment de la touche.

6) Obligation de positionner la Canne dans le prolongement du bras et de l'avant bras au moment de la touche.

B) Quatre critères inhérents à la mise en situation opérationnelle de la touche :

7) Respect du principe de parade ou esquivé/riposte.

8) Obligation de n'atteindre les cibles qu'avec le quart supérieur de l'arme et avec le côté de celle-ci (l'estoc : coup de pointe interdit en combat).

9) Respect de la qualité règlementaire de l'impact de l'arme sur la cible : la touche doit être nette et non violente (le simple contact entre la canne et la cible suffit, sans rupture de rythme).

10) Respect des surfaces de frappe autorisées (tête, flanc, jambes) :

- Le dessus et les faces latérales de la tête. Le grillage de la face antérieure est autorisé lorsque la canne le touche dans un axe perpendiculaire, l'attaquant se trouvant sur le côté du défenseur. En dehors de cette configuration, les frottements de la pointe de la canne sur le grillage ne sont pas valides.

- Le flanc est autorisé uniquement pour la catégorie masculine (surface située entre la ceinture et les aisselles, sur ses faces latérales et sa face antérieure).

- La jambe (surface située entre la cheville et le genou). Le mollet est autorisé.

Toutes les autres surfaces sont donc interdites : pied, cheville, genou, cuisses, hanches, triangle génital, fessiers, dos, mains, bras, épaules, cou, nuque, partie postérieure de la tête et du buste.

Parades en position basse :

Les parades en position accroupie, pointe de la canne vers le haut ou vers le bas qui masquent les trois surfaces à la fois, sont interdites car elles ferment le jeu en rendant intouchable son utilisateur. Toutefois, ces parades peuvent parfois constituer des « mouvements réflexes » que les arbitres seront en mesure d'apprécier comme tels, à condition que le geste ne se répète pas. En cas de récurrence, l'arbitre sanctionnera le tireur contrevenant.

Arrêts abusifs :

Les arrêts abusifs de l'assaut par un tireur sont sanctionnés. Cependant, l'arbitre restera vigilant sur l'état physique des tireurs et aura recours au médecin dans le cas d'une fatigue extrême pouvant être à l'origine de ces arrêts fréquents.

La non-combativité :

Il n'existe qu'un seul cas de non combativité qui peut être attribué à un des deux tireurs, voir le cas unique de non combativité cité ci-dessus dans la deuxième partie sur l'anti-jeu. En effet, on ne peut pas sanctionner pour non combativité un tireur qui ne produit pas d'attaques car chaque tireur est libre d'adopter les comportements tactiques de son choix dans la mesure où ils ne gênent pas irrégulièrement l'attaque adverse. En revanche, si un tireur A évite la confrontation à un moment donné de l'assaut (par exemple lorsqu'il mène au score) et que pour éviter le combat il contourne le tireur B, le tireur A ne peut pas être sanctionné pour non combativité mais il peut être sanctionné pour anti-jeu si le tireur A force le passage devant le tireur B qui l'attaque et lui coupe sa fuite.

La non-compétitivité :

Il s'agit d'une double sanction attribuée aux deux tireurs à la fois pour refus de combat délibéré, voir le chapitre ci-dessous en cas d'ex aequo.

4.8.4 - Commentaire

Au cours d'une rencontre et dans le cas où l'arbitre n'est

plus dans l'état physique d'assurer la conduite de celle-ci, il sera remplacé par un autre arbitre.

Article 5 - Les juges

5.1 - Le jugement des rencontres de Canne de Combat est donné par trois juges.

5.2 - Les juges sont choisis parmi les juges d'un niveau au moins égal à celui de la rencontre.

5.3 - Au cours d'une rencontre, les juges ont le droit, entre-deux reprises, de communiquer avec l'arbitre et de lui faire part de leurs observations ou indications. Par contre, ils n'ont pas le droit de communiquer entre eux.

5.4 - Chaque juge doit être seul à sa place.

5.5 - Chaque juge dispose d'un drapeau jaune et d'un drapeau bleu, il tient dans la main gauche le drapeau bleu et dans la main droite le drapeau jaune. À chaque touche estimée valide, le juge lève le drapeau correspondant à la couleur du tireur qui en est l'auteur en tendant haut le bras et de façon énergique.

Les juges doivent apprécier les touches dans le plus bref délais. Pour cela, l'analyse de l'image globale des coups permet un jugement rapide. Ces images correspondent à des standards de gestes techniques reconnus comme acceptables et suffisants par tous (standards de gestes techniques dont les juges s'assureront, cependant, qu'ils respectent bien les critères de validité des touches).

Si un juge se rend compte qu'il a levé le mauvais drapeau, la procédure suivante est appliquée le juge en question baisse et agite latéralement à hauteur du genou le drapeau correspondant à la couleur du tireur ayant, à tort, bénéficié du point, tout en levant le drapeau du tireur dont la touche est bonne.

Seules les touches répondant aux critères de validités (cf. L'ARBITRE) doivent être validées par un lever de drapeau. Les autres touches, même si elles ne sont pas sanctionnées par l'arbitre ne comptent pas.

5.6 - En cas de demande de sanction par l'arbitre, les juges doivent donner SIMULTANEMENT leur avis par geste au commandement de l'arbitre :

- Accord : le drapeau de la couleur du tireur sanctionné levé en l'air au-dessus de la tête.

- Désaccord : les deux drapeaux croisés devant le visage (en « croix de Saint André »)

- Sans avis : les deux drapeaux levés de chaque côté de la tête.

Dans la mesure où deux juges sur trois au moins sont d'accord avec l'arbitre, la sanction demandée est accordée.

5.7 - Un juge peut demander l'interruption de l'assaut quand il décèle un danger potentiel (protection se détachant, tireur en difficulté...). Pour demander à l'arbitre d'arrêter l'assaut l'arrêt de l'assaut, le juge se lève, bras plié vers le haut, main ouverte, et interpelle l'arbitre à voix haute et intelligible : « ARBITRE ! ». L'assaut est alors interrompu au commandement de l'arbitre.

5.8 - Les trois juges seront placés autour de l'aire de combat à 120° les uns par rapport aux autres.

Article 6 - Les marqueurs

6.1 - Il y a deux marqueurs par aire. Ils sont assis à la table de marquage à côté du chronomètre, de façon à voir les



trois juges simultanément.

6.2 - Les marqueurs sont choisis sont au moins des juges/ arbitres stagiaires.

6.3 - Le marqueur assis à gauche de la table de marquage note les points (leviers de drapeaux) du tireur jaune, l'autre note ceux du jaune. Chaque marqueur note sur sa feuille de marquage un point pour tout drapeau levé en faveur du tireur lui correspondant ainsi que les avertissements, pénalités et le premier lâcher de canne. Il y a une feuille de marque par tireur.

En cas d'erreur de lever de drapeau (cf. LES JUGES), le marqueur ayant noté le point erroné annule celui-ci ; l'autre marqueur note le point pour le tireur ayant touché.

6.4 - Ils annoncent à l'arbitre entre chaque reprise le nombre de points, de pénalités et d'avertissements de chaque tireur.

6.5 -Lorsqu'un tireur atteint quatre avertissements (dernier avertissement avant la disqualification), un des marqueurs le signale impérativement à l'arbitre à haute et intelligible voix.

Article 7 - Le service médical

7.1 - Les organisateurs d'une réunion de Canne de Combat peuvent s'assurer le concours d'un « service médical » qui devra assister à chaque rencontre et à toute la réunion. Il est obligatoire pour les compétitions officielles nationales et internationales.

7.2 - Le service médical devra, avant le début de la réunion examiner chaque tireur et déclarer s'il le considère apte à participer à la rencontre. Il pourra être amené à donner son avis pour les éventuels surclassements (cf. Règlements Médicaux).

7.3 - Le service médical pourra examiner et soigner un tireur pendant la minute de repos. Au cours de la rencontre, il peut examiner un tireur à la demande de l'arbitre et statuer sur sa capacité à poursuivre la rencontre.

Dans tous les cas la décision du médecin est souveraine.

Article 8 - L'organisateur

8.1 - Définition

Personne morale ou physique habilitée par le C.N.C.C.B. ou ses organes décentralisés à organiser des rencontres (officielles et/ou officialisées) de Canne de Combat.

8.2 - Obligations

8.2.1 - Il devra respecter les termes de la convention qu'il aura signée avec le C .N.C.C.B. pour les compétitions officielles.

8.2.2 - Il sera responsable des actes de son public.

8.2.3 - Il ne pourra en aucune manière intervenir sur les décisions de la délégation officielle.

8.2.4 - Il devra demander l'avis du délégué officiel sur l'ordre de passage des différentes rencontres.

8.2.5 - Il sera responsable de toute l'organisation matérielle de la réunion.

Article 9 - Positionnement des officiels

9.1 – La table du Délégué Officiel

Elle comprend :

- Le D.O. de la compétition.
- Le cas échéant, le Responsable du corps arbitral.

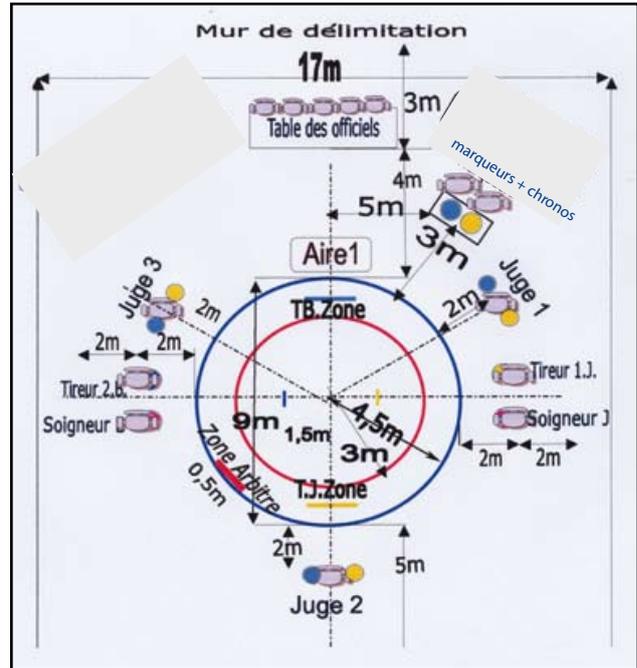
- Le cas échéant, le médecin officiel.
- Le cas échéant, les Responsables d'aire

9.2 – Autour de l'aire

8.2.1 – Une table d'aire où sont assis le chronométrateur et les deux marqueurs

8.2.2 – Les trois juges disposés à 120° les uns par rapport aux autres autour de l'aire

9.3 – Les officiels sont donc disposés selon le schéma suivant :



Article 10 - L'équipement

10.1 – La tenue de combat

La tenue de combat doit être complète et est constituée d'une veste et d'un pantalon matelassés. Veste et pantalon ne doivent, en aucun cas, arborer de bandes adhésives ; un éventuel encart publicitaire est autorisé au format A4 dans le dos (ou en plusieurs parties dont la surface totale n'excède pas celle d'un format A4).

Les tireurs doivent porter sous le pantalon matelassé un justaucorps ou un caleçon cycliste moulant. Le short de surcroît flottant est strictement interdit. La coquille doit se porter sous le caleçon.

Sont interdits pour les catégories « enfant » et « école » : veste et pantalon matelassés (les autres protections restent obligatoires).

10.2 - Les protections

Sont obligatoires :

- Pour les hommes : coquille non visible sous la tenue de combat.

- La tenue complète est obligatoire à partir de la catégorie moins de quinze ans : « jeune » et plus (les plus jeunes catégories : « enfant » et « école » ont, à l'inverse, l'obligation de ne pas porter de tenue matelassée).

- Pour tous les tireurs :

- Protèges tibias.
- Protection matelassée pour les mains et les avant-bras (les gants doivent protéger les doigts, le dessus de la main et le poignet. Les gants doivent être fixés aux doigts).
- Chaussures de sport de salle.

- Casque homologué (matelassé, grillage neutre gris ou noir sans motifs).

Sont autorisés et recommandés (surtout pour les plus jeunes catégories) :

- Le tour de cou.
- Pour les femmes : le protège poitrine.
- Les genouillères.
- Les coudières.
- Les protections des malléoles.

Seule la couleur du tissu molletonné du masque détermine l'identité des tireurs lors de l'assaut. Les deux seules couleurs officielles et acceptées en compétition sont le jaune et le bleu. Le tissu molletonné du casque doit donc obligatoirement être jaune ou bleu (le choix de la couleur du reste de la tenue est laissé libre). Des habillages de masque seront mis à la disposition des tireurs par les organisateurs de la compétition, seulement pour la durée de la rencontre. Les masques ayant déjà des protections jaunes ou bleues, pourront les conserver sous réserve de concordance avec les teintes officielles.

Il a été décidé arbitrairement, que le tireur en chaise n°1 soit le tireur jaune et que le tireur en chaise n°2 soit le tireur bleu.

10.3 – Les cannes

Les cannes homologuées pour les compétitions doivent respecter les critères suivants :

- Essence de châtaignier.
- Longueur de 95 cm.
- Masse de 90 à 110 g (tolérance de 10g Maxi avec l'anti-dérapant).
- Absence d'inscriptions (sauf tampon officiel), de peinture ou d'adhésif hormis l'antidérapant autorisé au niveau de la poignée.

Les tireurs doivent avoir une réserve de cannes sur l'aire de combat d'un minimum obligatoire de 3 cannes et d'un maximum 6 cannes.

Toutes les cannes que le tireur présente pour les compétitions seront pesées le jour même avec la balance de référence de l'organisation. Celles qui ne correspondent pas aux 4 critères cités ci-dessus ne seront pas retenues.

10.4 – Vérification des équipements

La conformité de l'équipement est vérifiée lors de l'enregistrement des tireurs pour la compétition. Ensuite l'arbitre doit vérifier la conformité de la tenue et des protections lors de chaque assaut.

Article 11 - L'aire de combat

Elle est constituée de deux cercles concentriques. L'un de 6 mètres de diamètre, l'autre de 9 mètres.

Le marquage distinguant l'emplacement des chaises de chaque tireur est obligatoire et tient compte de la position de la table des officiels :

Chaise gauche : chaise n°1 (Jaune)

Chaise droite : chaise n°2 (Bleu)

La présentation, le début de l'assaut, la fin de l'assaut et les résultats sont annoncés à partir des marquages au sol (à 1m50 à partir du centre de l'aire et en face des chaises des tireurs).

Article 12 - Les réclamations

Toute réclamation doit se faire immédiatement au plus tard 15 mn après la fin de l'assaut concerné, par écrit et doit être déposée à la table des officiels.

Elle doit contenir avec précision la raison de la demande. Le demandeur sera informé de la décision prise par le D.O. responsable de la compétition.

*La commission des litiges se réunira ultérieurement pour délibérer et statuer sur l'objet de la réclamation.

Lorsque le litige porte uniquement sur le marquage des touches et dans la mesure où il y aurait une preuve irréfutable (film exploitable de la rencontre, avis de l'arbitre ou d'un juge) de l'erreur de marquage, le délégué officiel et le responsable de l'arbitrage peuvent, soit corriger le décompte et en conséquence le résultat de la rencontre, soit décider de l'annulation de la rencontre et de l'organisation d'une nouvelle rencontre dans la compétition ou à une date ultérieure.

En cas de litige grave, les juges/arbitres pourront se retirer dans un local pour délibérer sereinement à l'écart des tensions qui auront pu être suscitées par le problème rencontré, ceci en présence du D.O. de la compétition et du responsable des juges/arbitres et du médecin si le litige a une origine médicale.

*cette commission des litiges est constituée au sein de la commission d'arbitrage. Elle ne prend en compte que les réclamations portant sur la forme et non sur le fond.



En savoir +



Ce cahier est pour la plus grande partie construit sur les bases de précédentes versions, que toutes les personnes ayant participé à son élaboration soient remerciées et tout particulièrement les membres du C.N.C.C.B. sous la responsabilité de Bertrand DUBREUIL.



Philippe CONJAT (1998) - Canne et Bâton un sport de combat - La nef-Chartreuse Editeur.