

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

WWW.FFSAVATE.COM

Sommaire général

Présentation :	page 3
Techniques de Canne de combat	A
Progression technique de la Canne de combat	B
Techniques de base du bâton fédéral	C
Progression technique du bâton fédéral et bâton de Joinville	D
Utilisation de techniques similaires avec une arme différente	
Progression technique et grades des spécialités	E
Utilisation de techniques pied, poing, arme	
La Canne de défense	F
La Canne-Savate	G
Bâton de l'Ecole de Joinville	H
Règlement d'arbitrage.....	I
Règlement des compétitions	J
Entraînement	K
Règlement médical	L
Remerciements	M

Présentation

Ce cahier, véritable Mémento dans le Mémento Formation, 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 renové, 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.



Technique de canne de combat

Sommaire

A.1	HISTORIQUE ET ÉVOLUTION DE LA CANNE DE COMBAT	page 5
A.2	LA CANNE DE COMBAT QU'EST CE QUE C'EST ?	page 7
A.3	PRINCIPES DE BASE	page 7
A.3.1	Les gardes	
A.3.2	Les surfaces de frappe autorisées	
A.3.3	Les attaques en ligne basse (attaques en jambe)	
A.3.3.1	Fente avant - fente arrière - fente latérale	
A.3.3.2	Flexion	
A.3.3.3	Grand écart	
A.3.4	Principe, description de l'armé et développement du coup	
A.3.4.1	Principe de l'armé	
A.3.4.2	Description de l'armé	
A.3.4.3	Développement du coup	
A.3.4.4	Principe du pivot	
A.3.5	Les critères de validité d'un coup	
A.4	DESCRIPTION DES COUPS DE CANNE	page 10
A.4.1	Latéral Extérieur en tête/flanc/ jambe (ligne haute/médiane/basse)	
A.4.2	Latéral Croisé en tête/flanc/ jambe (ligne haute/médiane/basse)	
A.4.3	Brisé	
A.4.4	Croisé Tête (Croisé haut)	
A.4.5	Enlevé	
A.4.6	Croisé bas	
A.5	LES PARADES	page 13
A.5.1	Parade latérale - parade croisée latéral	
A.5.2	Parade verticale - parade croisée verticale	
A.5.3	Parades latérales inversées	
A.5.4	Autres parades	
A.5.5	Parades totales	
A.6	LES PRINCIPAUX CHANGEMENTS DE MAIN	page 14
A.6.1	Changement de main sur armé de latéral extérieur	
A.6.1	Changement de main sur armé de latéral croisé	
A.6.1	Changements de main à la hanche	
A.6.1	Autres changements de main	
A.7	LES DÉPLACEMENTS ÉLÉMENTAIRES	page 15
A.7.1	Les esquives	
A.7.2	Les décalages et débordements	
A.7.3	Les traversées	
A.8	LES PRINCIPALES VOLTES	page 15
A.8.1	volte	
A.8.2	volte inverse	
A.9	LES FEINTES	page 16
A.10	LE SALUT	page 16
A.11	GLOSSAIRE / LEXIQUE	page 17

A.1 - HISTORIQUE ET ÉVOLUTION DE LA CANNE DE COMBAT

Depuis son origine, l'homme a utilisé et perfectionné la canne dans des domaines aussi différents que l'aide à la marche, le jeu, les armes de combat ou de défense, l'appareil de gymnastique ou l'accessoire vestimentaire. La canne a longtemps été également le symbole de la puissance de la justice ou du châtiment.

La canne a remplacé l'épée du gentilhomme et devient un ornement du costume. Elle est ouvragée, raffinée et donne à son propriétaire noblesse, puissance et autorité. Elle s'oppose au simple bâton du monde rural.

A la fin du XVIII^{ème} siècle, c'est la révolution et la canne, symbole du pouvoir de la monarchie devient l'arme de la violence du peuple.

Des ouvriers (tailleurs de pierre, serruriers, charpentiers ...) appelés « compagnons » effectuent leur tour de France pour augmenter leur savoir auprès des différents maîtres. Ils portent une canne dont la sculpture permet de reconnaître le corps de métier et rappelle au compagnon son engagement. Suivant la tenue de la canne, les initiés connaissent les intentions de son propriétaire méfiance, confiance, mépris, provocation ou dévotion. C'est également une arme redoutable et certaines confréries payaient une « demi solde » pour leur apprendre le maniement de la canne.



Au XIX^{ème} siècle, les rues de Paris ne sont pas sûres et le promeneur doit apprendre à se défendre contre les mauvaises rencontres.

L'enseignement de la défense personnelle se pratique dans de nombreuses salles d'armes. La pratique de la canne est associée à la boxe française (née vers 1830 / 1838-39 de l'association des coups de poings de la boxe anglaise et des coups de pieds de la savate).

Trois professeurs publient un manuel sur la canne.

1) 1843 : Théorie pour apprendre à tirer de la canne en 25 leçons.

Louis LÉBOUCHER est professeur de canne, bâton, boxe anglaise et boxe française, il propose une méthode en 25 leçons utile pour la défense personnelle et la gymnastique.



Cette méthode explique la riposte que l'on doit faire après la parade faite sur un coup. Il écrit « ployer le bras de manière à ce que ce soit lui qui fasse décrire un cercle à la canne, car tous les coups développés avec le poignet ne peuvent avoir de force ».

Pour la défense personnelle il demande que les coups soient doublés ou triplés de manière à refrapper avant que l'adversaire ne réagisse. Il précise également que sa méthode est un bon entraînement pour les jeunes qui manieront le sabre plus tard comme militaires.

2) 1856 : Nouvelle théorie du jeu de la canne.

LARRIBEAU est un ancien marin militaire, il est professeur de canne, d'escrime et de boxe française, sa méthode est originale car l'élève est placé devant un mannequin pour s'exercer. Cette méthode explique les différents coups d'attaque et les parades correspondantes. Sa méthode l'applique pour la défense personnelle, la gymnastique et de plus il considère que la canne est une dérivation de l'escrime.

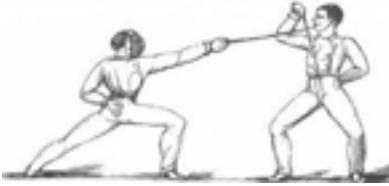


3) 1899 : L'art de la Boxe Française et de la canne.

Joseph CHARLEMONT est professeur de boxe française. Sa méthode explique les enchaînements complets à savoir, attaque, parade, riposte. Il écrit « les agents de projections à mettre en action sont l'épaule, le bras, l'avant bras, le poignet et la main ». Ce sont les bases de la canne d'aujourd'hui.



ENSEIGNEMENT MILITAIRE



1871 : Enseignement de la canne (avec la boxe française et le bâton) à l'école Normale de Gymnastique et d'Escrime de Joinville le Pont suivant la méthode dite « 4 faces ». Il ne semble pas y avoir de documents écrits sur l'origine de cet enseignement.

1875 : 1^{er} manuel militaire pour l'enseignement de la gymnastique et de l'escrime avec de la canne, du bâton et de la boxe française. Dans ce manuel, les mouvements de canne ne sont pas décrits, il est seulement indiqué que les mouvements de canne sont identiques à ceux du bâton, par contre dans le chapitre escrime au sabre, ce sont exactement les mêmes termes et même mouvements que ceux employés pour la canne (on peut expliquer cela par le fait que la canne servait d'initiation au sabre dans la cavalerie).

**XX^{ème} siècle**

Fin XIX^{ème} et début XX^{ème} siècle, c'est la grande époque de la canne sur les plans de défense personnelle, de la compétition et de la gymnastique (civile ou militaire).

1900 Jeux olympiques de Paris, la canne est principalement représentée à ces jeux olympiques sous la forme d'exercices de gymnastique car jugée trop dangereuse et avec peu de valeur éducative sous sa forme de combat.

De 1900 à 1912 : De nombreux ouvrages et articles de journaux traitent de la défense personnelle, c'est devenu une mode, d'abord rivale de par la concurrence de leurs enseignants les 3 disciplines canne, boxe française et jiu-jitsu finissent par se compléter, la canne restant la méthode la plus sûre pour ne pas être directement en contact avec son adversaire. (Emile ANDRE, Georges DUBOIS, Jean Joseph RENAUD, tous trois escrimeurs ont écrit chacun un ou plusieurs livres sur la défense dans la rue avec canne, boxe française, lutte ou jiu-jitsu).



1903 : Etablissement du 1^{er} règlement pour la compétition, comme en escrime les tireurs s'arrêtent à chaque touche valide et se remettent en garde.

De 1914 à 1945 : Beaucoup d'enseignants militaires sont morts ou blessés à la guerre et la canne est presque oubliée, on la retrouve dans quelques manuels de gymnastique, d'éducation physique ou dans certaines encyclopédies.

Malgré cela la pratique de la canne continue dans quelques salles et son renouveau, avec celui de la boxe française débute réellement vers 1965.

1945 : Le Panache

Roger LAFOND a créé une méthode de défense personnelle « le panache » qui associe escrime, karaté, savate boxe française et canne. Pour être efficace et rapide les mouvements ne sont pas développés et partent principalement de l'avant-bras avec rotation du poignet. Sa méthode sera opposée plus tard à celle de Maurice SARRY plus axée sur la compétition.

1971 : Défense et illustration de la boxe française par Bernard PLASAIT

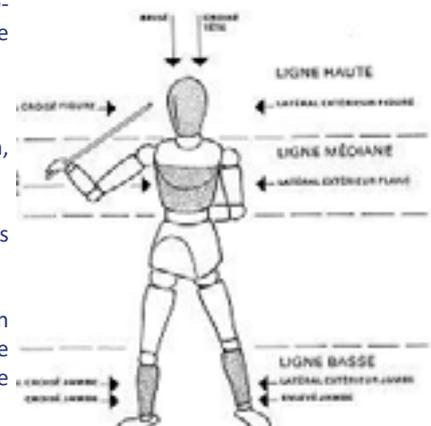
La canne est présentée comme un sport de combat avec quelques coups pour la défense dans la rue. Les mouvements se font à partir de moulinets avec développement du bras. Quelques règles élémentaires à la compétition sont décrites (comme en 1903 à chaque touche valide les tireurs s'arrêtent et se remettent en garde).

1978 : La canne, arme de défense, sport de combat par Maurice SARRY

Cette méthode est principalement axée sur la technique et la tactique en compétition, tous les coups dangereux (coup de bout, coup de pointe, revers ...) ont été éliminés.

Tous les mouvements d'attaque doivent être fait avec le développement complet du bras et la main armée doit passer derrière « l'axe de la colonne vertébrale ».

Ebauche de premiers règlements techniques et d'arbitrage applicables à la compétition avec la définition des zones de touches (ligne basse, entre la cheville et le genou - ligne médiane, le buste - ligne haute coté et dessus de la tête. Toutes les touches en ligne basse se feront en fente (jambe pliée).



La méthode de Maurice SARRY est toujours d'actualité. Les coups peuvent se faire en tournant ou en sautant et depuis 1980. Sont apparues également les fentes jambe arrière pour les touches en ligne basse.

A.2 - LA CANNE DE COMBAT QU'EST CE QUE C'EST ?

La canne de combat, encore appelée canne fédérale, canne française ou canne d'arme, est un sport de combat français, un jeu d'opposition, dans lequel deux tireurs (les cannistes) doivent marquer des points à l'aide de techniques codifiées. Ce sport est à la fois esthétique, artistique et complet, que ce soit dans une pratique « loisir » ou « compétition ». L'arme (la canne) est droite, en châtaignier et mesure 95 cm et pèse entre 90 grammes et 130 grammes.

A.3 - PRINCIPES DE BASE

Conventions du document

- Le canniste est droitier, il tient sa canne dans la main droite. La « main armée » correspond à la main qui tient la canne.
- Le côté croisé est situé du côté de la main non armée (à gauche de la main armée).
- Le côté extérieur est situé du côté de la main armée.

Principe fondamental « parade/esquive riposte » : le canniste doit impérativement parer une attaque ou l'esquiver avant de riposter. Le canniste qui atteint la position d'armé le premier est prioritaire. Le tireur qui arme immédiatement après une action défensive peut reprendre la priorité si son adversaire n'a pas réarmé plus rapidement avant lui.

A.3.1 - LES GARDES

- garde : main armée du côté jambe avant
- garde opposée : main armée du côté jambe arrière

Garde : position la plus favorable que prend le tireur pour être prêt également à l'offensive, à la défensive ou à la contre-offensive. Elle peut subir des modifications au cours du combat suivant la tactique choisie.

A.3.1-01 Position de garde



A3.1-02 Positon de garde inversée

A.3.2 - LES SURFACES DE TOUCHE AUTORISÉES

La zone de touche haute (en tête) est limitée au contour de la tête et à la face ; le cou, la nuque et l'arrière du crâne ne sont pas inclus et sont des zones interdites.

La zone de touche médiane comprend l'ensemble de la ceinture abdominale pour la partie frontale de la zone. Pour la partie latérale la zone est comprise entre le haut des hanches (crêtes iliaques) et la ligne passant par le bas du sternum (apophyse xiphoïde). La partie dorsale est autorisée dans le prolongement de la zone autorisée en face avant.

La zone de touche basse (en jambe) comprend l'ensemble de la zone comprise sous le genou et au-dessus de la malléole. Il n'y a pas de surface interdite dans cette zone délimitée.



A.3.2-01 Zone de touche (de face)



A.3.2-02 Zone de touche profil avec canne levé (de côté)



A.3.2-03 Zone de touche dos

A.3.3 - Les attaques en ligne basse (attaques en jambe)

Pour attaquer en jambe l'adversaire (attaque en ligne basse), le canniste effectue l'une des techniques décrites ci-après.

A.3.3.1 Fente avant - fente arrière - fente latérale

Les pieds sont les deux seuls appuis autorisés.

Limite inférieure de la position de la jambe arrière (pour la fente avant) : le genou ne repose pas sur le sol.

- Fente avant : technique préconisée

La jambe avant est pliée. Il est fortement préconisé de ne pas avancer le genou au-delà de la pointe du pied. A minima, le dessus de la cuisse de la jambe pliée pourra être relevée jusqu'à 45° par rapport à l'horizontal (photo 1).

A.3.3.1-01 fente relevée, position maxi autorisée à 45°

Il est conseillé de ne pas descendre le dessous de la cuisse de la jambe pliée en dessous de l'horizontale.



A.3.3.1-02 fente avant position maximale préconisée

La jambe avant est fléchie. Il est préconisé de ne pas verrouiller le genou de la jambe arrière (jambe arrière légèrement fléchie).



A.3.3.1-03 Fente avant, jambe arrière complètement pliée, position extrême autorisée de la jambe arrière (le genou ne touche pas le sol)

Le poids du corps est réparti sur les deux appuis, le pied avant est posé à plat tandis que le talon arrière peut être levé. Les deux pieds ne sont pas sur une même ligne afin de garder une stabilité des appuis.

- Fente latérale : même obligations et préconisation.
- Fente arrière : préconisation, la descente est contrôlée. La fente latérale est à préférer.

A.3.3.2 Flexion

La flexion se réalise en pliant les deux jambes, sans déplacement d'appui. Le bas du bassin est descendu au moins à hauteur du genou d'une des jambes pliées.

Préconisation : Depuis la position de garde fléchissement des deux jambes, talon du pied avant au sol, talon arrière levé. Pour une meilleure stabilité, l'écart entre les deux jambes doit correspondre, à peu près, à l'écart des épaules.

A.3.3.1-04 flexions



A.3.3.3 Grand écart

Le grand écart est une position du corps humain au cours de laquelle les jambes sont alignées et tendues l'une en face de l'autre.

A.3.4 - PRINCIPE, DESCRIPTION DE L'ARMÉ ET DÉVELOPPEMENT DU COUP

A.3.4.1 Principe de l'armé

Pour chaque action offensive, il faut passer par une position d'armé avant de développer le coup. L'armé ne doit pas être fixe. Il fait partie du mouvement global de la technique codifiée. C'est à partir de cet armé que se détermine la notion de priorité entre les deux tireurs.

A.3.4.2 Description de l'armé



Pour les coups horizontaux, afin d'arriver à la position d'armé, on amène la main tenant la canne derrière la tête, pointe de la canne dirigée vers l'adversaire.

A.3.4.2-01 armé de latéral extérieur

A.3.4.2-02 armé de latéral Croisé



Pour le brisé ou l'enlevé, afin d'arriver à la position d'armé, on amène la main tenant la canne au niveau du tronc (c'est-à-dire entre la hanche et l'épaule).

A.3.4.2-03 armé de brisé

A.3.4.2-04 armé d'enlevé



Pour le croisé tête (ou croisé haut), afin d'arriver à la position d'armé, on amène la main tenant la canne à hauteur de la hanche (côté de la main non armée) pointe de la canne vers le sol.

A.3.4.2-05 armé de croisé tête



A.3.4.2-06 armé de croisé bas

Pour le croisé bas, afin d'arriver à la position d'armé, on amène la main tenant la canne au-dessus et en arrière de la tête le bras est tendu ou légèrement déverrouillé, pointe de la canne vers le haut (côté de la main non armée).

A.3.4.3 Développement du coup

Lors de la réalisation d'un **latéral extérieur** ou d'un **latéral croisé**, l'armé est réalisé derrière la tête ; le développement du coup doit être progressif jusqu'à avoir la canne tendue dans le prolongement du bras. Il est toléré que le bras ne soit pas verrouillé dès le passage des 90° formés par l'axe de combat et la ligne des épaules. La majorité du développement du coup doit se faire après l'armé et avant le passage du 90° formé par l'axe de combat et la ligne des épaules.

Le développement du **croisé tête** (croisé haut) se fait bras tendu dès l'armé sur un cercle vertical jusqu'à la touche. Lorsque la main passe de la hanche à l'épaule, une légère flexion du coude peut être effectuée (afin d'éviter tout problème articulaire). Le bras doit être tendu au moment de la touche.

Le développement du **croisé bas** se fait bras tendu dès l'armé sur un cercle vertical jusqu'à la touche. Lorsque la main passe de l'épaule à la hanche, une légère flexion du coude peut être effectuée (afin d'éviter tout problème articulaire). Le bras doit être tendu au moment de la touche.



Pour le **brisé** l'extension du bras armé doit s'effectuer dès le passage du plan perpendiculaire (ligne des épaules) pour arriver tendu au moment de la touche (en effectuant un mouvement de piston ou mouvement "crawlé").

Pour l'**enlevé** l'extension du bras armé doit s'effectuer dès le passage du plan perpendiculaire (ligne des hanches) pour arriver tendu au moment de la touche.

ATTENTION : LES COUPS D'ESTOCS SONT INTERDITS.

A.3.4.4 Principe du pivot

Lors des armés ou des développements des coups, le fait de faire pivoter le bassin permet d'éviter une torsion du rachis : les épaules et le bassin sont solidaires

Il est recommandé de décoller légèrement les deux talons afin d'éviter de créer une torsion au niveau des genoux.

A.3.5 - LES CRITÈRES DE VALIDITÉ D'UN COUP

- Toucher avec le $\frac{1}{4}$ supérieur de la canne.
- Respecter les zones de touche,.
- La touche devra être franche/nette/contrôlée.
- Au moment de la touche la canne doit se trouver dans le prolongement du bras tendu.
- La trajectoire de la canne est dans un plan tendant à la verticale ou à l'horizontal (selon l'amplitude de la fente).

Pour les latéraux extérieurs et latéraux croisés, ce plan tend à être horizontal ou légèrement incliné par rapport à l'axe de combat, suivant la taille de l'adversaire.

Pour les coups verticaux : la canne décrit une trajectoire dans un plan passant par l'épaule tendant à être vertical et interceptant la zone de touche.

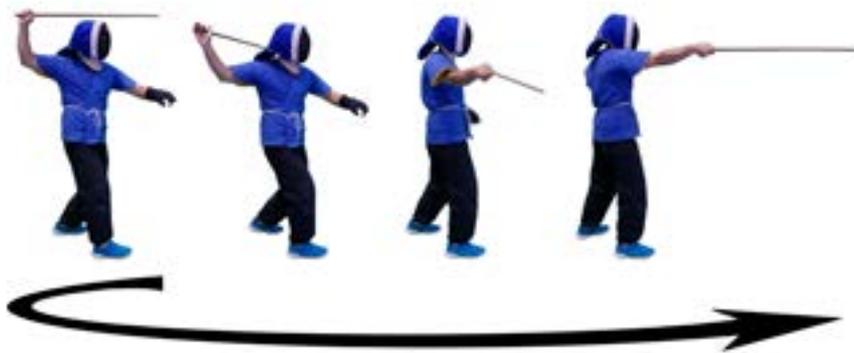
- Angle du bras vis-à-vis du tronc (entre épaule et bras armé) : peut être ouvert ou fermé. Préconisation : Eviter d'avoir un angle trop fermé. au moment de l'impact (risque pour l'épaule ou la poitrine chez les femmes)
- Principe de priorité (conservé).

A.4 - DESCRIPTION DES COUPS DE CANNE

A.4.1 - LATÉRAL EXTÉRIEUR EN TÊTE/FLANC/JAMBE (LIGNE HAUTE/ MÉDIANE/ BASSE)

Codification :

Lors de l'armé, la main qui tient la canne vient se placer derrière la tête (canne horizontale - pointe vers l'avant), à droite. La trajectoire de la canne est circulaire (la canne effectue un moulinet/rotation horizontal(e) de la gauche vers la droite) et la plus horizontale possible en fonction de la zone de touche. Il ne peut pas y avoir de changement de trajectoire au-delà du dernier quart de rotation de la canne.



Pédagogie :

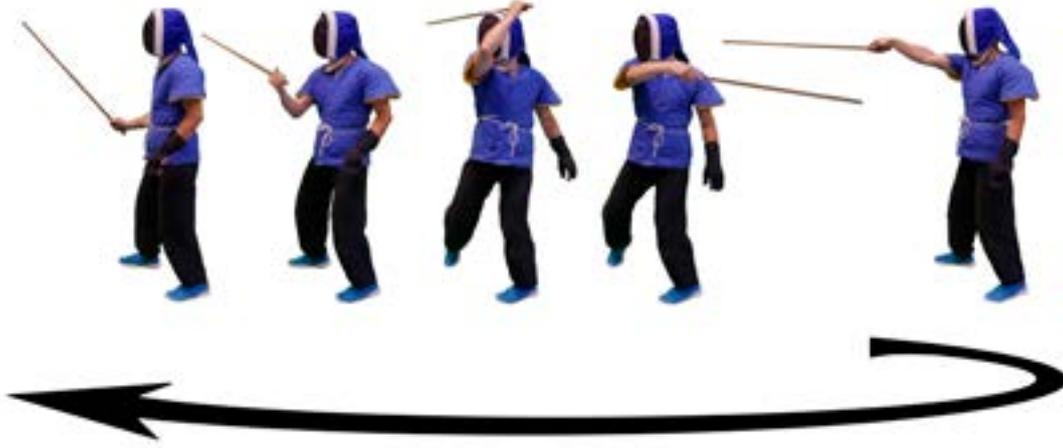
Lors de l'armé, le bassin pivote (le fait de faire pivoter le bassin évite une torsion du rachis, les épaules et le bassin étant solidaires). Une fois le coup armé (et le bassin ayant légèrement pivoté), on peut conseiller, afin de gagner en vitesse, d'initier le mouvement de développement avec le poignet, puis le coude et l'épaule tout en ramenant le bassin en position initiale (sans que le coude n'arrive devant le corps avant la canne).

Nota: il faut noter que la canne est relativement serrée dans la main tandis que le poignet effectue une rotation.

A.4.2 - LATÉRAL CROISÉ EN TÊTE/FLANC/JAMBE (LIGNE HAUTE/MÉDIANE/BASSE)

Codification :

Lors de l'armé, la main qui tient la canne passe devant le visage ou le torse et vient se placer derrière la tête (canne horizontale - pointe vers l'avant) du côté de la main non armée (donc à gauche). La trajectoire de la canne est circulaire (la canne effectue un moulinet / rotation horizontal(e) de la droite vers la gauche par l'arrière) et la plus horizontale possible en fonction de la zone de touche. Il ne peut pas y avoir de changement de trajectoire au-delà du dernier quart de rotation de la canne.



Pédagogie :

Lors de l'armé, le bassin pivote (le fait de faire pivoter le bassin éviter une torsion du rachis : Les épaules et le bassin étant solidaires). Une fois le coup armé (et le bassin ayant légèrement pivoté), on peut conseiller, afin de gagner en vitesse, d'initier le mouvement de développement avec le poignet, puis le coude et l'épaule tout en ramenant le bassin en position initiale.

Nota: Il faut noter que la canne est relativement serrée dans la main tandis que le poignet effectue une rotation.

A.4.3- BRISÉ

Codification :

Lors de l'armé, la main tenant la canne se place au niveau du tronc (c'est à dire entre la hanche et l'épaule), puis effectue une trajectoire "circulaire" (moulinet vertical dans le sens des aiguilles d'une montre), la plus verticale possible. Il faut noter que la main s'ouvre légèrement pour permettre à la canne de tourner.

Pour son développement, l'extension du bras armé doit s'effectuer dès le passage du plan perpendiculaire (ligne des épaules) pour arriver tendu au moment de la touche (en effectuant un mouvement de piston ou mouvement "crawlé").



Pédagogie :

Afin d'éviter une torsion du rachis il est recommandé, lors de l'armé, de pivoter le bassin vers la droite. Le bras effectue un mouvement de piston de l'avant vers l'arrière pour l'armé, puis de l'arrière vers l'avant, permet à la canne de mieux tourner dans la main. Pour faire tourner la canne d'ouvrir la main pour garder la canne entre sa paume et son pouce pour, en fin de rotation de la canne la reprendre avec la main pour venir toucher la cible avec précision. La canne tourne dans le sens inverse de l'enlevé.

A.4.4 - CROISÉ TÊTE (CROISÉ HAUT)

Codification :

Pour arriver à la position d'armé, on amène la main tenant la canne à hauteur de la hanche (côté de la main non armée) pointe de la canne vers le sol. La trajectoire de la canne est "circulaire" (la canne effectue une rotation verticale dans le sens des aiguilles d'une montre - bas vers le haut) et la plus verticale possible.



Pédagogie :

Afin d'éviter une torsion du rachis, il est recommandé, lors de l'armé, de pivoter le bassin vers la gauche en décollant légèrement les talons. Lors du développement, lorsque la main passe de la hanche à l'épaule, une légère flexion du coude peut être effectuée (afin d'éviter tout problème articulaire). Le bras doit être tendu au moment de la touche.

Nota : Le fait de décoller légèrement les talons permet d'éviter une torsion du rachis (épaules et bassin étant solidaires, tout en veillant à ne pas créer de torsion au niveaux des genoux).

A.4.5 - ENLEVÉ

Codification :

Pour arriver à la position d'armé, on amène la main tenant la canne au niveau du tronc (c'est à dire entre la hanche et l'épaule). La trajectoire de la canne est "circulaire" (la canne effectue un moulinet vertical dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et la plus verticale possible. Il faut noter que la main s'ouvre légèrement pour permettre à la canne de tourner. Une fois que la pointe de la canne est passée au-delà du pied droit, le tireur effectue son mouvement pour toucher en jambe.

Pour son développement, l'extension du bras armé doit s'effectuer dès le passage du plan perpendiculaire (ligne des hanches) pour arriver tendu au moment de la touche.



Pédagogie :

Afin d'éviter une torsion du rachis, il est recommandé, lors de l'armé, de pivoter le bassin vers la droite en décollant légèrement les talons. Le fait d'associer un léger transfert de poids à un mouvement de piston du bras (de l'avant vers l'arrière pour l'armé), puis de l'arrière vers l'avant, permet à la canne de mieux tourner dans la main. La canne tourne dans le sens inverse du brisé.

A.4.6 Croisé bas

Codification :

Pour arriver à la position d'armé, on amène la main tenant la canne au-dessus et en arrière de la tête, le bras est tendu ou légèrement déverrouillé, pointe de la canne vers le haut (côté de la main non armée). La trajectoire de la canne est circulaire (la canne effectue une rotation verticale dans le sens inverse des aiguilles d'une montre - haut vers le bas) et la plus verticale possible. Une fois que la pointe de la canne est passée au-delà du pied droit, le tireur effectue son mouvement pour toucher en jambe.



Pédagogie :

Afin d'éviter une torsion du rachis, il est recommandé, lors de l'armé, de pivoter le bassin vers la gauche en décollant légèrement les talons. Le développement se fait bras tendu dès l'armé sur un cercle vertical jusqu'à la touche. Lorsque la main passe de l'épaule à la hanche, une légère flexion du coude peut être effectuée (afin d'éviter tout problème articulaire). Le bras doit être tendu au moment de la touche.

Nota : Le fait de faire pivoter le bassin évite une torsion du rachis (épaules et bassin étant solidaires). Il faut noter que la canne est relativement serrée dans la main.

A.5 - LES PARADES

Les parades sont des actions défensives exécutées au moyen de l'arme pour se protéger d'actions offensives adverses. Elles sont uniquement exécutées sur l'arme adverse. Lors d'une parade la canne doit protéger au plus deux surfaces autorisées.

A.5.1 - PARADE LATÉRALE - PARADE CROISÉE LATÉRALE

Les parades latérales protègent des attaques horizontales visant les cibles haute, médiane ou basse. Elles sont exécutées en plaçant la canne verticale devant la cible à protéger.

Elles peuvent être effectuées pour protéger la ligne haute, pointe vers le haut, ou la ligne basse, pointe vers le bas.



A.5.1-01 parade latérale



A.5.1-02 parade croisée latérale



A.5.1-03 parade latérale dos



A.5.1-03 parade latérale ligne basse



A.5.1-04 parade croisée latérale ligne basse

Recommandations :

- placer la main armée le plus proche possible de son corps pour limiter le trajet de la main dans l'optique d'une riposte effectuée immédiatement après la parade ;
- ne pas placer sa main armée devant son flanc lors des parades latérales en ligne haute ou médiane afin d'éviter de masquer une zone de touche valide et, partant, de recevoir un coup sur la main ;
- effectuer un pivot pour accompagner la parade et ainsi anticiper l'armé de la riposte ;

A.5.2 - PARADE VERTICALE - PARADE VERTICALE CROISÉE

Les parades verticales protègent des attaques verticales. La canne est placée horizontalement au-dessus de la tête. Si la main se trouve du côté extérieur, il s'agit d'une parade verticale extérieure ; si la main est placée du côté intérieur, il s'agit d'une parade verticale croisée.



A.5.2-01 parade verticale



A.5.2-02 parade croisée verticale

Recommandations :

- placer la pointe de la canne très légèrement sous le niveau de la main de façon à éviter un glissement de la canne adverse vers la main du défenseur ;
- ne pas placer sa main armée au-dessus de sa tête, mais décalée d'un côté ou de l'autre de façon à éviter de masquer la zone de touche et donc de recevoir un coup sur la main ;
- accompagner la parade d'un pivot du côté où se trouve la main armée de façon à anticiper une éventuelle riposte ;
- ne pas tendre le bras pour pouvoir placer la main dans la position la plus proche;

A.5.3 PARADES LATÉRALES INVERSÉES

Comme les parades latérales, elles protègent des attaques horizontales, mais uniquement en ligne haute et médiane. Elles sont effectuées en plaçant la canne verticalement, la main haute et la pointe de la canne vers le bas.



A.5.3-01 parade latérale inversée

A.5.1-02 parade latérale inversée dos

Recommandations :

Faire attention à ne pas placer la main armée devant le visage car cela constituerait un masquage d'une surface valable et un risque de recevoir un coup sur la main.

A.5.4 AUTRES PARADES

Toutes ces parades peuvent être déclinées de façon plus ou moins acrobatique (parade latérale dans le dos, parade verticale combinée à une volte, parade latérale sous la jambe, etc.). Ces parades sont valides à partir du moment où elles ne génèrent pas de situation d'antjeu ou de mise en danger d'un des deux tireurs..

A.5.5 PARADE TOTALE

Une parade est dite "totale" si elle protège simultanément au moins 3 zones de touche avec la Canne. Les parades totales sont interdites en compétition.

A.6 - LES PRINCIPAUX CHANGEMENTS DE MAIN

Un changement de main est un transfert de canne d'une main à l'autre. Seules les techniques de base sont présentées ici.

Un changement de main sert à :

- attaquer en avançant ou en reculant
- placer créer de l'incertitude, leurrer, feinter l'adversaire...



A.6.1 CHANGEMENT DE MAIN SUR ARMÉ DE LATÉRAL EXTÉRIEUR

Armer latéral extérieur; la main non armée (ouverte en V) vient rejoindre la main armée par dessous et reprend la canne pour terminer l'attaque avec la main nouvellement armée (en latéral croisé par exemple).

A.6.2 CHANGEMENT DE MAIN SUR ARMÉ DE LATÉRAL CROISÉ

Armer latéral croisé ; la main non armée (ouverte en V) vient joindre la main armée par dessus (pour la recouvrir) et reprend la canne pour terminer l'attaque avec la main nouvellement armée (en latéral extérieur par exemple).

A.6.3 CHANGEMENT DE MAIN À LA HANCHE

Sur armé de Brisé ou de Croisé tête, la canne est récupérée à la hanche par l'autre main pour terminer l'attaque avec la main nouvellement armée.



A.6.3-02 photo (armé Brisé+main couvre la canne)

Exemples :

- Armé de Brisé, la main non armée prend la canne et effectue un Croisé Tête.
- Armé de Croisé Tête, la main non armée prend la canne et effectue un Brisé.

A.6.4 - AUTRES CHANGEMENTS DE MAIN

Les changements de main sont nombreux, ils peuvent être effectués dans le dos, sous la jambe ou lors de volte. Les exemples présentés ici sont seulement à titre indicatif mais non exhaustifs ou restrictifs.

A.7 - LES DÉPLACEMENTS ÉLÉMENTAIRES

A.7.1 LES ESQUIVES

Une esquive est une action défensive effectuée en déplaçant tout ou partie de son corps afin d'éviter une action offensive adverse.

Recommandations :

- Armer la riposte pendant l'esquive permet d'optimiser le temps de la riposte, mais pour cela il est nécessaire que l'esquive soit effectuée en parfait équilibre.
- Effectuer l'esquive au dernier moment afin de ne pas permettre à l'adversaire d'adapter son offensive.

A.7.2 LES DÉCALAGES ET DÉBORDEMENTS

- Le décalage est un déplacement d'un seul appui permettant de sortir de l'axe de combat en se déplaçant sur son coté extérieur ou croisé.
- Le débordement est un déplacement de deux appuis ou plus permettant de contourner son adversaire.

A.7.3 LES TRAVERSÉES

La traversée est un déplacement qui permet de se rapprocher de son adversaire pour se retrouver derrière lui. Ce mouvement doit se terminer par une action offensive.

Pédagogie : passer au plus près de l'adversaire (sans le toucher), permet d'améliorer l'efficacité de la traversée.

A.8 - LES PRINCIPALES VOLTES

Une volte est un mouvement de rotation sur soi-même avec ou sans déplacement. On peut coupler une action offensive à une volte tout en veillant à respecter les critères normaux d'armé et de développement.

Pédagogie : Dans certains cas, une volte permet de changer l'axe de combat et les zones de frappe. La volte doit être exécutée en respectant l'intégrité physique de son adversaire. On peut ajouter un changement de main lors d'une volte afin d'ajouter de l'incertitude sur une attaque !

A.8.1 VOLTES

La **jambe arrière** est déplacée vers l'avant pour enclencher la rotation de la volte (sens des aiguilles d'une montre). En deux pas le canniste a effectué un tour complet sur lui même sur place ou en se déplaçant. Il a armé son coup pendant la rotation.



A.8.2 VOLTE INVERSE

La **jambe avant** est décalée sur le côté pour enclencher la rotation de la volte (sens inverse des aiguilles d'une montre). En deux pas le canniste a effectué un tour complet sur lui-même sur place ou en se déplaçant. Il a armé son coup pendant la rotation.



A.9 - LES FEINTES

Principe : c'est une action qui est faite pour leurrer ou déclencher une réaction chez l'adversaire. Une feinte peut être :

- un déplacement,
- un changement de plan,
- un changement de main,
- un changement de vitesse,
- un changement d'armé,
- un mouvement du corps...

Quelques exemples de feintes :

- Feinte de brisé pour déclencher une parade en toit, suivi d'un latéral extérieur.
- Feinte de niveau : regarder explicitement les jambes et effectuer un latéral extérieur en tête.

A.10 LE SALUT

Le salut se pratique en début et en fin d'assaut. Il se compose d'un enlevé en tête suivi d'une croisé bas en tête.

En compétition officielle les cannistes se saluent nue tête, casque à la main (sauf autres dispositions ponctuelles prises et annoncées par le DO). Ils s'équipent de leur casque ensuite.





A.11 - GLOSSAIRE / LEXIQUE

DISCIPLINE

Bâton : arme en châtaignier manipulée (généralement) à deux mains mesurant entre 1,40 m et 1,70 m de long et de forme tronconique.

Canne : arme en châtaignier manipulée à une main, mesurant quatre-vingt quinze centimètres de long et de forme tronconique.

Canne de défense : spécialité d'auto-défense au moyen d'une canne.

Canne-savate ou canne chausson : spécialité dans laquelle les pratiquants utilisent une canne et les coups de pieds de la Savate boxe française.

Double canne : pratique dans laquelle les pratiquants utilisent une canne dans chaque main.

Double bâton : pratique consistant à utiliser un bâton dans chaque main.

POSITION & DÉPLACEMENTS

Fente : déplacement destiné à descendre le bassin en déplaçant un appui.

Flexion : action consistant à descendre le bassin en fléchissant les deux jambes.

Garde : position d'équilibre permettant à un tireur d'être prêt à effectuer toute action offensive, défensive, ou tout déplacement.

Grand écart : déplacement destiné à descendre le bassin en conservant les deux jambes tendues

Traversée : déplacement permettant de se repositionner derrière son adversaire en passant le plus proche de lui, sans le toucher. La traversée doit être impérativement terminée par une action offensive.

Volte : rotation du corps sur soi-même avec ou sans déplacement. L'angle de rotation est généralement compris entre 180 et 360°.

TACTIQUE

Anti-jeu : action invalidant la touche adverse ou toute avancée non suivie d'une action offensive durant une action offensive adverse.

Anticipation : prévision d'une action adverse.

Feinte : action dont l'objectif est de déclencher une réaction chez l'adversaire.

Feinte d'offensive : simulacre d'offensive. Celui-ci doit néanmoins être armé.

Feinte de corps : simulacre de déplacement, ou déplacement d'une partie du corps pour mimer un autre déplacement.

Feinte de regard : action de regarder une cible et d'en attaquer une autre.

Défaut d'anticipation : situation au cours de laquelle le tireur non prioritaire, même s'il a touché son adversaire, n'est pas venu parer ou esquiver l'action offensive prioritaire adverse.

Obstruction défensive : le fait de masquer, lors de l'action offensive adverse, la zone ciblée par une surface interdite.

Priorité : concept permettant de discriminer les tireurs en cas de touche réciproque simultanée ou quasi-simultanée. La priorité va à celui qui a atteint la position d'armé le premier.

Principe de parade/esquive/riposte : règle selon laquelle un tireur ne doit pas se laisser toucher pendant qu'il effectue une offensive sans avoir la priorité. Il doit alors impérativement se protéger au moyen d'une action défensive pendant ou avant son offensive.

COMPÉTITION

Aire de combat : terrain circulaire de neuf mètres de diamètre (six mètres pour les enfants) dans lequel se déroule un assaut.

Arbitre : officiel chargé de veiller à la sécurité des tireurs et de faire respecter le règlement lors d'un assaut.

Assaut : rencontre entre deux tireurs. Un assaut est en général découpé en plusieurs reprises.

Avertissement : sanction administrée à un tireur pour une faute majeure. L'arbitre doit obtenir l'assentiment des juges pour la valider.

Carton : sanction d'un tireur ou de son second pour un comportement anti-sportif.

Fixation : recherche de l'immobilisation de l'adversaire au moyen d'une succession d'actions offensives au cours d'un enchaînement.

Juge : officiel chargé d'accorder les points aux tireurs et de valider les avertissements demandés par l'arbitre. Les juges sont généralement au nombre de trois et sont placés en triangle équilatéral autour de l'aire.

Minute de repos : période de récupération entre deux reprises.

Observation : remarque verbale donnée par l'arbitre aux, tireurs ou seconds, afin de les alerter sur une action irrégulière.

Pénalité : sanction administrée à un tireur pour sortie d'aire ou lâcher de canne.

Reprise : période d'un assaut. Une reprise peut durer entre 1 et 2 minutes suivant les formules de rencontres. Les reprises peuvent être séparées par des phases de récupération.

Second : assistant d'un tireur lors d'un assaut. Intervient sur demande de l'arbitre ou lors des phases de récupération. Est également chargé de déposer des réclamations le cas échéant, 15 minutes après la fin d'un assaut. Assiste le tireur pour s'équiper, le conseille uniquement pendant le temps de repos, veille à la sécurité de son tireur pendant l'assaut (en ayant la possibilité de "jeter l'éponge" s'il le sent en danger physique). seul habilité à porter réclamation (cf règlement de compétition).

Progression technique en Canne de Combat

Sommaire

B. 1 - PRESENTATION SPORT DE COMBAT DE LA COOPERATION A L'OPPOSITION	page 2
B.2 - PRINCIPE DE LA PROGRESSION ET DE L'EVALUATION	page 2
B.3 - MODALITES D'OBTENTION DES GRADES	page 2
B.4 - LES GRADES DE LA CANNE DE COMBAT - LES POMMEAUX.....	page 2
Pommeau bleu	page 3
Pommeau vert	page 4
Pommeau rouge.....	page 5
Pommeau blanc.....	page 6
Pommeau jaune	page 7

Progression technique en canne de combat

Progression technique et grades en Canne de combat

1. PRÉSENTATION - SPORT DE COMBAT : DE LA COOPÉRATION 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.

2. PRINCIPE DE LA PROGRESSION ET DE L'ÉVALUATION

- de la coopération à l'opposition
- acquérir progressivement la maîtrise des techniques
- progression dans leur mise en application

Les pratiquants apprennent globalement toutes les techniques de base, 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.

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.

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.

La progression technique présentée dans les Pommeaux vise l'essentiel. Chaque pommeau est composé de 3 modules de savoir-faire et connaissances à valider.

3 MODALITÉS D'OBTENTION DES GRADES

- *les Pommeaux bleu, vert, rouge et blanc :*

Ils peuvent se passer en club, avec un jury de deux personnes, composé d'au moins un moniteur. Le deuxième membre du jury pourra être un élève le plus gradé du club.

Le candidat valide son Pommeau avec la moyenne dans chaque module.

- *le Pommeau jaune :*

Le Pommeau Jaune est délivré par un jury d'un Comité Départemental ou de Ligue.

Pour obtenir le Pommeau Jaune, le pratiquant présentera en plus des compétences canne requises, soit une compétence au bâton fédéral, soit une compétence en double canne.

Le candidat valide son Pommeau avec la moyenne dans chaque module. Un grade dans une des spécialités lui donne des points supplémentaires (un point par niveau de grade), utilisables s'il lui manque des points pour obtenir la moyenne et valider son Pommeau Jaune.

4. LES GRADES DE LA CANNE DE COMBAT : POMMEAUX BLEU, VERT, ROUGE, BLANC ET JAUNE

Grilles personnalisées des Pommeaux

Une grille personnalisée des Pommeaux peut être proposée au CTL de votre région (ou à défaut au DTN Canne de Combat et Bâton) sous réserve qu'elle soit validée en début de saison et qu'elle soit de même niveau que la grille de référence.

BLEU

MODULE 1	MODULE 2	MODULE 3
Déplacements	Technique	Théorie
<ul style="list-style-type: none"> Position de garde Déplacement en garde 	<ul style="list-style-type: none"> Les 6 attaques Parades Enchaînements simples Salut 	<ul style="list-style-type: none"> Nom des attaques Taille, poids de la canne Historique succinct de la discipline

BLEU

CRITERES ET BAREME	Pts	candidat 1	candidat 2	candidat 3	candidat 4
MODULE 1 : Déplacements					
- position de garde, (placement des pieds, équilibre général, tenue de l'arme)	1				
- déplacement en garde (équilibre lors des déplacements, position de garde en début et en fin de déplacement.	1				
MODULE 2 : Technique					
- qualité technique des 6 attaques :					
1) mouvement circulaire	1				
2) plan horizontal ou vertical	1				
3) coup armé	1				
4) coup développé	1				
5) cible correcte	1				
6) bras tendu, canne dans le prolongement	1				
- parades correspondantes à l'attaque	2				
- Enchaînement d'attaques (de 3 à 5)					
1) pas d'arrêt entre les techniques	2				
2) chacune est armée.	2				
- salut : effectué dans le bon sens et fluide.	1				
MODULE 3 : Théorie					
- nom des attaques (Latéral extérieur, latéral croisé, brisé, croisé tête, enlevé, croisé bas),	3				
- Taille et poids de la canne (95 cm, 90 g à 120 g)	1				
- historique succinct de la discipline (origine française, âge d'or fin 19 ^{ième} , codification sportive 1978).	1				

VERT

MODULE 1	MODULE 2	MODULE 3
Déplacements	Technique	Théorie
<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer pour se mettre à distance de touche de l'adversaire • Voltes simples 	<ul style="list-style-type: none"> • Changer de main dans un cadre offensif • Changer de main dans un cadre défensif • Esquives • Enchaîner (varier cibles) • Attaquer en se déplaçant 	<ul style="list-style-type: none"> • Validité des touches • Dimensions de l'aire

VERT

CRITERES ET BAREME	Pts	candidat 1	candidat 2	candidat 3	candidat 4
MODULE 1 : Déplacements - se déplacer pour se mettre à distance et effectuer une attaque pour toucher l'adversaire, - volte : sortie de volte face à l'adversaire, à distance de touche, en garde à la fin, l'attaque doit être correctement exécutée pendant la volte.	2				
	3				
MODULE 2 : Techniques - changer au moins une fois de main dans le cadre d'un enchaînement, - changer de main pour parer du côté de l'attaque, - soustraire la cible à l'offensive adverse tout en restant en équilibre pour agir ensuite, - savoir effectuer des enchaînements sur des cibles variées (haut/bas, gauche/droite, vertical/horizontal), - coordonner les déplacements avec les attaques, - parer près du corps, sans masquer les cibles.	1				
	1				
	2				
	3				
	2				
	1				
MODULE 3 : Théorie - connaître les critères de validité définis dans le cahier n°10, - connaître les dimensions de l'aire de combat (en fonction de sa catégorie).	4				
	1				

ROUGE

MODULE 1	MODULE 2	MODULE 3
Technique	Tactique	Théorie
<ul style="list-style-type: none"> • Voltes avec changement de main. • Traversées. • Ripostes (après parades ou esquives). • Feintes d'armé. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rôle d'attaquant, rôle de défenseur. • Varier ses actions lors d'un assaut. 	<ul style="list-style-type: none"> • Priorité. • Rôle du second.

ROUGE

CRITERES ET BAREME	Pts	candidat 1	candidat 2	candidat 3	candidat 4
MODULE 1 : Techniques - volte avec changement de main : sortie de volte face à l'adversaire, à distance de touche, en garde à la fin. Le changement de main a lieu pendant la volte. L'offensive doit être correctement exécutée pendant la volte. - traversée : réussir à passer le plus près possible de l'adversaire pour se replacer de l'autre côté et effectuer une action offensive, - riposte : elle doit avoir lieu immédiatement après la parade/esquive et l'offensive utilisée doit être valide, - feintes d'armée : la feinte doit être armée et le coup associé également. La feinte doit déclencher une réaction.	3 3 2 2				
MODULE 2 : Tactique - 1 ^{ère} situation : savoir reprendre la main quand on est défenseur, - 2 ^{ème} situation : savoir revenir en défense quand on est attaquant, - dans le contexte d'un assaut : utiliser des voltes, des changements de main, des feintes et varier les cibles.	2 2 3				
MODULE 3 : Théorie -- savoir que le premier qui arme prend la priorité et que pour la récupérer, il faut riposter immédiatement après une parade ou une esquive. - connaître le rôle du second défini dans le cahier n°10.	2 1				

BLANC		
MODULE 1	MODULE 2	MODULE 3
Technique	Tactique	Théorie
<ul style="list-style-type: none"> • Contre-attaque. • Savoir effectuer un assaut de la main non directrice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prise d'information et adaptation à l'adversaire. • Gestion de l'aire de combat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bases d'arbitrage. • S'évaluer objectivement. • Connaître les spécialités.

BLANC					
CRITERES ET BAREME	Pts	candidat 1	candidat 2	candidat 3	candidat 4
MODULE 1 : Techniques - contre-attaque : réussir à toucher l'adversaire (en cours d'attaque) sans être touché, exemple : Tireur A attaque à vitesse lente. Tireur B doit toucher avant la fin de l'offensive adverse et il pare ou esquivé le coup. - assaut de la main non directrice : fluidité, qualité des coups et des parades. La main non armée n'occasionne pas de gêne.	4				
	2				
MODULE 2 : Tactique - prise d'information / adaptation : à une action simple, répondre par des actions différentes (vitesse de combat), - gestion de l'aire : savoir garder le centre, - gestion de l'aire : savoir se déplacer autour de l'adversaire pour perturber.	2				
	4				
	4				
MODULE 3 : Théorie - base d'arbitrage : notion des rôles des juges et de l'arbitre, les commandements d'arbitrage principaux. Gérer la sécurité de l'assaut, - s'évaluer objectivement : le tireur évalue sa performance lors de l'assaut, - connaître les spécialités : canne de défense, canne chausson, bâton de l'Ecole de Joinville.	2				
	1				
	1				



Techniques de base du bâton fédéral

Sommaire

C.1 - HISTORIQUE ET ÉVOLUTION DU BATON.....	page 4
C.2 - POSITION DE GARDE	page 4
C.2.1 Prise du bâton à droite avec position des jambes	page 4
C.2.2 Prise du bâton à gauche avec position des jambes	page 4
C.3 - LE SALUT	page 5
C.3.1 Déroulement du salut : (prise de garde à droite)	page 5
C.3.2 Déroulement du salut : (prise de garde à gauche).....	page 5
C.4 - ZONES DE TOUCHES AUTORISEES	page 5
C.5 - ZONES INTERDITES.....	page 5
C.6 - PROTECTIONS	page 5
C.7 - LES COUPS SIMPLES DIT FONDAMENTAUX	page 6
C.8 - LATERAL EXTERIEUR HAUT, MEDIAN, BAS / PARADES.....	page 6
C.8.1 Latéral extérieur haut (ligne haute).....	page 6
C.8.2 Latéral extérieur médian (ligne médiane – flancs)	page 6
C.8.3 Latéral extérieur bas (ligne basse – jambe)	page 7
C.8.4 Parades – esquives : tête, flanc, jambe)	page 7
C.8.4.1 Parades latérales protection tête et flanc.....	page 7
C.8.4.2 Parades jambes	page 8
C.8.4.3 Esquive en bougeant un appui	page 8
C.8.4.4 Esquive en bougeant deux appuis.....	page 8
C.8.4.5 Esquive basse	page 8
C.9 - LATERAL CROISE / PARADES	page 8
C.9.1 Latéraux croisés hauts (ligne haute)	page 8
C.9.1.1 Latéral croisé avec rotation du buste.....	page 8
C.9.1.2 Latéral croisé avec recule jambe avant.....	page 9
C.9.2 Latéral croisé médian (ligne médiane – flancs)	page 9
C.9.2.1 Latéral croisé avec rotation du buste.....	page 9
C.9.2.2 Latéral croisé avec recule jambe avant.....	page 9
C.9.3 Latéral croisé bas (ligne basse – jambe)	page 9
C.9.3.1 Latéral croisé avec rotation du buste.....	page 9
C.9.3.2 Latéral croisé avec recule jambe avant.....	page 9
C.9.4 Parades - Esquives	page 9
C.10 - BRISÉ / PARADES	page 9
C.10.1 Brisé mains écartées	page 9
C.10.2 Brisé mains serrées	page 10
C.10.3 Parades en tête	page 10
C.10.3.1 Parade tête avec mains écartées	page 10
C.10.3.2 Parade tête avec mains proches ou écartées largeur épaules.....	page 10



Sommaire (suite)

C.11 - CROISÉ TÊTE / PARADES.....	page 11
C.11.1 Croisé tête avec rotation du buste	page 11
C.11.2 Croisé tête avec recule jambe avant	page 11
C.11.3 Parades.....	page 11
C.12 - PIC / PARADES	page 12
C.12.1 Pic par action des bras.....	page 12
C.12.2 Pic par action des bras précédé d'un recul des bras avant de les avancer	page 12
C.12.3 Pic en avançant le corps	page 12
C.12.4 Parades - Esquives	page 13
C.13 - COULISSÉ / PARADES	page 13
C.13.1 Parades - Esquives	page 13
C.14 - ATTAQUES EN JAMBES	page 13
C.15 - FENTES	page 13
C.15.1 Fente avant	page 13
C.15.1.1 Fente avant avec jambe arrière fléchie	page 13
C.15.1.2 Fente avant avec jambe arrière tendue.....	page 14
C.15.1.3 Fente avant avec angle à 90°	page 14
C.15.1.4 Fente avant avec angle à 45°	page 14
C.15.2 Fente latérale.....	page 14
C.15.3 Fente arrière	page 14
C.15.4 Grand écart.....	page 15
C.16 - FLEXION	page 15
C.17 - ENLEVE	page 15
C.17.1 Parades - Esquives	page 16
C.18 - CROISÉ BAS.....	page 16
C.18.1 Croisé bas avec rotation du buste	page 16
C.18.2 Croisé bas avec recule jambe avant	page 16
C.18.3 Parades - Esquives	page 16
C.19 - CHANGEMENTS DE MAIN ET OU CHANGEMENTS DE GARDE	page 16
C.19.1 Changements de mains et de garde simple.....	page 16
C.19.1.1 En faisant coulisser la main avant vers la manchette	page 16
C.19.1.2 En repositionnant la main avant à la manchette	page 17
C.19.1.3 En repositionnant les deux mains en même temps	page 17
C.19.1.4 En mettant le bâton sous le bras	page 17
C.19.1.5 En partant d'un armé latéral croisé	page 18
C.19.1.6 En passant le bâton sous une jambe	page 18
C.20 - BALANCÉ	page 18
C.20.1 Trajectoire horizontale.....	page 18
C.20.2 Trajectoire verticale	page 18



Sommaire (suite)

C.21 - VOLTES SIMPLES.....	page 19
C.21.1 Volte en partant d'une parade extérieur	page 19
C.21.2 Volte en partant d'une parade croisé sans recul de la jambe avant	page 19
C.21.3 Volte en partant d'une parade croisé en reculant de la jambe avant.....	page 19
C.21.4 Volte en partant d'un latéral extérieur	page 19
C.21.5 Volte en partant d'un latéral croisé sans reculer la jambe avant.....	page 20
C.21.6 Volte en partant d'un latéral croisé en reculant la jambe avant.....	page 20
C.22 - ELÉMENTS TECHNICO TACTIQUE BÂTON.....	page 20
C.22.1 Les grands classiques offensifs (les « universels » au bâton).....	page 20
C.22.1.1 Alternier plans et niveaux.....	page 20
C.22.1.2 Alternier côté d'attaque.....	page 20
C.22.1.3 Enchaîner différentes techniques.....	page 20
C.22.1.4 Feintes et leurres	page 20
C.22.2 Comportements réactifs	page 20
C.22.2.1 Observation	page 20
C.22.2.2 Déplacement	page 21
C.22.2.3 Attaquer en se mettant hors distance	page 21
C.22.2.4 Parade chassée	page 21
C.22.2.5 Alternier les distances	page 21
C.23 - TECHNIQUES SUPERIEURES	page 21
C.23.1 Les revers verticaux	page 21
C.23.1.1 Revers vertical, impact côté pointe	page 21
C.23.1.2 Revers vertical, impact côté talon	page 22
C.23.1.3 Le revers croisé vertical, impact côté pointe	page 22
C.23.2 Les revers horizontaux.....	page 22
C.23.2.1 Revers vertical, impact côté pointe	page 22
C.23.2.2 Revers vertical, impact côté talon	page 22
C.23.2.3 Revers croisé horizontal.....	page 23
C.23.2 Revers voltés.....	page 23

C.1 - HISTORIQUE ET ÉVOLUTION DU BÂTON

On voit apparaître la notion de « bâton fédéral » à fin des années 1970 sous l'impulsion de Maurice SARRY.

Le bâton fédéral est organisé et codifié comme une extension à deux mains de la canne de combat moderne. Cette prise du bâton en prise "guidon de vélo" (les deux mains sont en pronation, les pouces se regardent) lui confère des particularités de manipulations innovantes, très proche de la canne de combat.

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'Hast) 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. Il en est de même pour les techniques avec l'espadaon.

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, Émile ANDRÉ pour la pratique militaire du Bâton, et Louis LÉBOUCHER et LARRIBEAU pour la pratique civile du Bâton, évoquent cette position en pronation de la main avant pour les parades.

En 1915, la méthode de Georges 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).

Depuis, la pratique du bâton fédéral s'est diffusée en même temps que la canne de combat (Canne de Combat et Bâton dit CCB) Elle est une aide pour la canne de combat. L'arme se voit beaucoup mieux, l'élève peut rectifier ses positions plus facilement, les trajectoires sont plus faciles à appréhender.

Le bâton fédéral est une arme à part entière. Il vit et évolue dans les clubs. Chaque jour les pratiquants découvrent la richesse de ses techniques car, autour des mouvements de base initiaux, la cinématique parle et les techniques s'enchaînent.

N.B. : Une autre manière de prendre un bâton en main est celle dite "prise en manche de pioche", c'est le bâton de Joinville (voir Cahier H du Cahier N° 10).

C.2 - POSITION DE GARDE

La garde est une position essentielle puisqu'elle permet de se préparer à adopter une phase aussi bien offensive que défensive en fonction de la stratégie suivie.

Le bâtonniste se doit donc d'être concentré et attentif sur son combat. La prise de bâton est ferme, sans tension, avec 2 cm maximum de manchette

C.2.1 PRISE DU BÂTON À DROITE AVEC POSITION DES JAMBES

Les jambes écartées largeur bassin (maxi largeur épaules) et légèrement fléchies avec les pieds posés à plat. Poids du corps réparti sur les deux jambes, les hanches, pieds et les épaules faces au partenaire.

Main droite (**main arrière**) au niveau du **talon** du bâton.

Jambe gauche devant.

La main gauche (**main avant**) est éloignée de la main arrière à **largeur d'épaule**. Cette main guide le bâton.

Pour une question de **sécurité**, la **pointe** du bâton est **dirigée** vers le **côté extérieur** du partenaire.



C.2.2 PRISE DU BÂTON À GAUCHE AVEC POSITION DES JAMBES

Les jambes sont écartées d'une largeur du bassin (maxi largeur épaules) et légèrement fléchies avec les pieds posés à plat.

Le poids du corps est réparti sur les deux jambes, les hanches, pieds et les épaules face au partenaire.

La main gauche (**main arrière**) se situe au niveau du **talon** du bâton.

La jambe droite est devant.

La main droite (**main avant**) est éloignée de la main arrière d'une **largeur d'épaule**. Cette main guide le bâton.

Pour une question de **sécurité**, la **pointe** du bâton est **dirigée** vers le **côté extérieur** du partenaire.

N.B. : Dans la position de garde, le tireur doit se sentir à l'aise dans la prise du bâton et dans la position des appuis.

C.3 - LE SALUT

Le salut est une marque de respect à l'égard des personnes présentes. Il se pratique avant « l'assaut » et à la fin de cet échange, face au partenaire.

C.3.1 DÉROULEMENT DU SALUT : (PRISE DE GARDE À DROITE)

Les pieds sont joints tandis que la pointe du bâton est orientée vers le sol.

La face dorsale de la main droite (axe de rotation) est devant l'épaule gauche.

Le bras gauche est tendu le long du buste.

Faire une trajectoire circulaire vers l'arrière avec le bâton à partir du bas vers le haut.

Le mouvement se finit avec la pointe du bâton orientée vers le partenaire.



C.3.2 DÉROULEMENT DU SALUT : (PRISE DE GARDE À GAUCHE)

Les pieds sont joints tandis que la pointe du bâton est orientée vers le sol.

La face dorsale de la main gauche (axe de rotation) est devant l'épaule droite.

Le bras droit est tendu le long du buste.

Faire une trajectoire circulaire vers l'arrière avec le bâton à partir du bas vers le haut.

A la fin du mouvement la pointe du bâton est orientée vers le partenaire.

C.4 - ZONES DE TOUCHES AUTORISÉES

Plusieurs zones de touches sont autorisées, à savoir :

- Le dessus de la tête sur une trajectoire verticale
- Le côté droit ou gauche de la figure sur une trajectoire horizontale
- Les flancs droit et gauche (du bas des aisselles/au dessus de la ceinture) sur une trajectoire horizontale
- La ceinture abdominale sur une trajectoire horizontale ou d'un pic
- Les tibias, mollets sur une trajectoire horizontale ou verticale
- Le coup de pied (dessus du pied) à partir d'un pic (coup posé)

C.5 - ZONES INTERDITES

Les zones suivantes sont douloureuses, voire dangereuses. Il est donc interdit de les toucher :

- L'arrière de la tête et le visage.
- Le cou et la nuque.
- Les épaules, les bras et les mains.
- Le dos et la poitrine.
- Les parties génitales
- Les genoux et les cuisses
- La malléole
- Le tendon d'Achille

C.6 - PROTECTIONS

S'il existe des zones sensibles telles que nous les avons décrites précédemment, il est nécessaire de se protéger grâce aux éléments suivants :

- Les femmes peuvent se munir de « protège poitrine » et les hommes de « coquilles ».
- Des protèges tibias.
- Des lunettes de protection, sur-lunettes de protection (antibuée, anti rayures) type EPI pour les démonstrations et exercices.
- Des gants.
- Un masque pour les combats qui reste en option pour les démonstrations.

C.7 - LES COUPS SIMPLES : DIT « FONDAMENTAUX »

Important toutes les techniques sont développées à partir d'un **transfert** du poids du corps, d'une **rotation** du bassin ou d'un **pivot** autour des appuis, soit sur :

- « la jambe avant » pour tous les coups croisés avec possibilité de déplacer « la jambe avant » vers l'arrière pour éviter tous risques de douleur au niveau du bas du dos (torsion de la colonne vertébrale)
- « la jambe arrière » pour tous les coups extérieurs en transférant ensuite le poids du corps vers l'avant au moment de la touche.

C.8 - LATÉRAL EXTÉRIEUR HAUT, MÉDIAN, BAS / PARADES

C.8.1 LATÉRAL EXTÉRIEUR HAUT (LIGNE HAUTE)

Le poids du corps doit principalement se maintenir sur la jambe arrière avec un léger pivot de la pointe du pied avant. Les mains sont écartées à largeur épaules.



- La **main arrière** est en **retrait** par rapport à la **jambe arrière** pour que le coup soit **armé**.
- Lever les bras au dessus de la tête, **bâton parallèle** aux **épaules (plan horizontal)**
- La pointe du bâton dirigée vers le partenaire.
- Faire tourner le bâton dans le **sens inverse** des **aiguilles** d'une **montre** en suivant un **plan horizontal**.

Astuce : La main avant peut coulisser vers l'autre, pour une meilleure fluidité du mouvement.

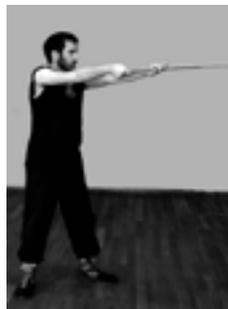
La main avant, mobile, sert de guide.

Le bâton continue sa trajectoire jusqu'à l'impact sur la surface de frappe. A l'impact, le poids du corps est réparti sur les deux jambes.

Astuce : il est possible d'avoir les deux mains proches l'une de l'autre ou écartées d'une largeur d'épaules pour récupérer de la distance de touche.

Le bras avant est tendu et la distance entre les deux mains est d'une largeur d'épaule pour une maîtrise assurée du mouvement à l'impact. Le talon du bâton est décalé sur la droite pour éviter un retour de ce dernier au visage.

La surface de frappe se concentre sur le profil droit ou gauche de la figure, suivant la garde.



Astuce : il est possible de mettre un peu plus de poids sur la jambe avant ou la jambe arrière en fonction de la distance de touche.

C.8.2 LATÉRAL EXTÉRIEUR MÉDIAN (LIGNE MÉDIANE – FLANCS)

Même mouvement que le latéral en ligne haute, seule la surface de frappe change.

La surface de frappe se concentre sous la poitrine ou au dessus du nombril, mais aussi au niveau des flancs droit et gauche (du bas des aisselles/ au dessus de la ceinture)

Astuce technico-tactique : Toucher le dessous des côtes flottantes et au dessus de la hanche (à la taille)

C.8.3 LATÉRAL EXTÉRIEUR BAS (LIGNE BASSE – JAMBE)

Même mouvement que le latéral en ligne haute/médiane. Le mouvement terminal est accompagné d'une flexion. (cf. chapitre « attaque en jambe »).

La surface de frappe se concentre au niveau des tibias et mollets.

C.8.4 PARADES – ESQUIVES : TÊTE, FLANC, JAMBE

C.8.4.1 Parades latérales protection tête et flanc

Il est possible de faire les parades mains écartées largeur épaules, mains rapprochées ou mains écartées à chaque extrémité du bâton.

La parade mains écartées à chaque extrémité permet de parer des coups puissants

La main la plus basse est en dessous de la hanche pour éviter que celle-ci soit touchée.

La parade préconisée est celle où les mains sont écartées (protection des mains, évite de prendre le bâton dans la tête).

Astuces :

- Avoir les deux mains écartées, cela offre une résistance aux coups et éloigne les mains des zones de frappes
- **Technico-tactique** : Il est possible de faire des parades chassées ou contrées à condition d'enchaîner par une riposte. Les esquives suivent un principe similaire à celui des esquives en canne de combat pour des attaques analogues.

C.8.4.1.1 Pointe vers le haut

Alors que la main reste au niveau du talon (manchette) vous devez faire glisser l'autre main sur le bâton pour se rapprocher de la pointe.

Puis placer le bâton sur une inclinaison perpendiculaire au bâton du partenaire, la pointe dirigée vers le haut.

Cet angle permettra à l'autre bâton de glisser vers le sol.



Les mains, placées d'une largeur d'épaules, restent où elles sont sur le bâton.

Mettre la pointe du bâton vers le haut.

N.B. : Pour **éviter** des **torsions** de la **colonne** vertébrale, il est possible de **reculer** la **jambe avant** afin de pivoter légèrement en bougeant ou non les appuis.



C.8.4.1.2 Pointe vers le sol

La mécanique est identique que ci-dessus. Néanmoins, la pointe du bâton est cette fois dirigée vers le sol.

Astuces :

- Le corps se décale pour être légèrement de profil, avec une rotation du buste et un transfert de poids sur la jambe avant ou arrière.
- **Technico-tactique** : Il est possible de faire des parades chassées ou poussées (contrées) à condition d'enchaîner par une riposte.

C.8.4.2 Parades jambes

C.8.4.2.1 Parade croisée jambe avec ou sans recul jambe avant



En position de garde, faites pivoter la pointe du bâton vers le sol sur la gauche, les mains écartées à largeur d'épaules.

Astuce technico-tactique : Il est possible de faire des parades chassées ou chassées contrées à condition d'enchaîner par une riposte.

C.8.4.2.2 Parade extérieure jambe



En position de garde, faire pivoter la pointe du bâton vers le sol sur votre droite, les mains écartées d'une largeur d'épaules.

N.B. : Pour éviter des **torsions** de la **colonne vertébrale**, il est possible de **décaler** la **jambe arrière** et de pivoter pour se mettre presque de profil, le corps tourné du côté du coup.

Astuces :

- Cette technique offre une résistance à l'impact du coup.
- **Technico-tactique :** Il est possible de faire des parades chassées ou contrées à condition d'enchaîner par une riposte.

C.8.4.3 Esquive en bougeant un appui

Le poids du corps se concentre sur la jambe arrière. Afin d'esquiver le coup, levez la jambe avant (jambe attaquée).

C.8.4.4 Esquive en bougeant deux appuis

Afin d'esquiver le coup, vous pouvez effectuer un saut sur place. Il est également possible de sortir de l'axe initial de combat en vous dirigeant sur l'arrière ou le côté.

C.8.4.5 Esquive basse

Le poids se concentre sur les deux appuis, les pieds à plat au sol afin d'effectuer une flexion simultanées des jambes, le dos droit et les cuisses parallèles au sol. Cette technique permet d'esquiver un coup porté à la figure.

C.9 - LATÉRAL CROISÉ / PARADES

C.9.1 LATÉRAUX CROISÉS HAUTS (LIGNE HAUTE)

C.9.1.1 Latéral croisé avec rotation du buste

Le **poids** du corps doit principalement se concentrer sur la **jambe avant**. Cette action, liée au mouvement du pied arrière en pointe, permet de pivoter

- La **main arrière** passe **sous l'avant bras opposé (plan horizontal)** pour **armer** le coup.
- La main avant accompagne le bâton vers le haut. Le buste pivote vers la gauche jusqu'à ce que les **épaules** soient **parallèles** au **bâton**.

- Les mains sont écartées d'une largeur d'épaules, tandis que la pointe du bâton est dirigée vers le partenaire.
- Faire **tourner** le bâton dans le **sens des aiguilles d'une montre (plan horizontal)**.



Astuce : La main avant peut coulisser vers l'autre main (située au talon) pour une meilleure fluidité du mouvement.

La main avant, mobile, sert de guide. Le bâton, quant à lui, continue sa trajectoire jusqu'à l'impact sur la surface de frappe.

A la touche, le poids du corps est réparti sur les deux jambes.

Astuce : il est possible d'avoir les deux mains proches l'une de l'autre ou écartées d'une largeur d'épaules pour récupérer de la distance de touche.

Le bras avant est tendu et la distance entre les deux mains est d'une largeur d'épaule pour une maîtrise assurée du mouvement à l'impact. Le talon du

bâton est décalé sur la gauche, pour éviter un retour de talon au visage.

La surface de frappe se concentre sur le profil gauche ou droit de la figure.

C.9.1.2 Latéral croisé avec recul jambe avant

Il faut reculer la jambe avant qui devient jambe arrière.

Le poids du corps se concentre principalement sur la jambe avant avec un léger pivot de la pointe du pied arrière.

Puis, il suffit de reprendre le mouvement décrit au chapitre C.9.1.1.

Le fait de reculer la jambe avant permet de réduire ou protéger la colonne vertébrale de toute torsion.

C.9.2 Latéral croisé médian (ligne médiane – flancs)

C.9.2.1 Latéral croisé avec rotation du buste

Pour effectuer cette technique, il s'agit de répéter le même mouvement que « le latéral croisé en ligne haute ». Seule la surface de frappe change.

La surface de frappe se concentre sous la poitrine, au dessus du nombril mais également au niveau des flancs droit et gauche (du bas des aisselles/ au dessus de la ceinture).

Astuce technico-tactique : Toucher le dessous des côtes flottantes et au dessus de la hanche (à la taille).

C.9.2.2 Latéral croisé avec recul jambe avant

Même mouvement que le latéral croisé avec recul de la jambe en ligne haute, seule la surface de frappe change.



C.9.3 LATÉRAL CROISÉ BAS (LIGNE BASSE – JAMBE)

C.9.3.1 Latéral croisé avec rotation du buste

Cette technique débute par le même mouvement que « le latéral croisé en ligne haute /médian ». Le mouvement terminal est accompagné d'une flexion ou d'une fente. (cf. chapitre « attaque en jambe »).

La surface de frappe se concentre sur les tibias et mollets.

C.9.3.2 Latéral croisé avec recul jambe avant

Cette technique débute par le même mouvement que « le latéral croisé avec recul de la jambe en ligne haute /médiane ».

Le mouvement terminal est accompagné d'une flexion ou d'une fente. Voir Chapitre "attaque en jambe"

C.9.4 - PARADES - ESQUIVES

Voir chapitre C.8.4

C.10 - BRISÉ / PARADES



C.10.1 BRISÉ MAINS ÉCARTÉES

Le poids du corps se concentre principalement sur la jambe arrière avec un léger pivot de la pointe du pied avant et les mains sont écartées d'une largeur d'épaules.

Le buste doit faire un mouvement de rotation afin de placer les épaules parallèlement au bâton.

Si la main arrière passe derrière la hanche, c'est la main avant qui sert de guide.

La pointe du bâton est dirigée vers l'adversaire. Il faut penser à laisser les mains écartées d'une largeur d'épaules.

Faire tourner le bâton de bas en haut. Durant cette rotation, la main arrière passe dans le pli du cou du bras opposé.

Le Bâton continue alors sa trajectoire jusqu'à l'impact sur la surface de frappe.

A la touche, le poids du corps est réparti sur les deux jambes et le bâton constitue le prolongement du ou des bras tendus.

La surface de frappe se concentre sur le sommet de la tête.

Astuce :

- Il est possible d'avoir les deux mains proches l'une de l'autre ou écartées à largeur d'épaules pour récupérer de la distance de touche mais aussi pour une maîtrise assurée du mouvement à l'impact.
- Il est également envisageable de mettre un peu plus de poids sur la jambe avant ou la jambe arrière en fonction de la distance de touche.



C.10.2 BRISÉ MAINS SERRÉES

Cette technique nécessite de reprendre le mouvement décrit au « chapitre 10.1 » en remplaçant les mains écartées par des mains rapprochées.

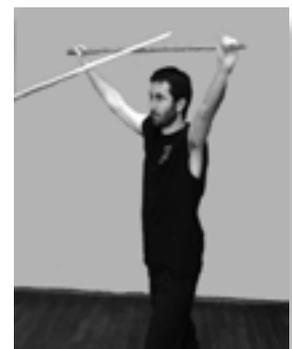


C.10.3 PARADES EN TÊTE

C.10.3.1 Parade tête avec mains écartées

Afin d'effectuer cette technique, il faut fléchir légèrement les bras au dessus de la tête. La main arrière reste au talon tandis que la main avant coulisse vers la pointe du bâton.

Astuce : Le bâton doit se situer à la limite du champ de vision quand les yeux sont levés vers le haut.



C.10.3.2 Parade tête avec mains proches ou écartées largeur épaules

Cette parade nécessite de lever légèrement les bras au dessus de la tête, sur le côté.

Les mains sont proches l'une de l'autre ou écartées d'une largeur d'épaules et le bâton reste dans le champ de vision (yeux levés vers le haut).



Astuce : Cette technique permet de riposter en latéral extérieur ou latéral croisé sur parade simple ou croisée.

Astuce : Se décaler sur le côté permet de sortir de l'axe de combat et de se protéger les mains.

C.11 - CROISÉ TÊTE / PARADES

C.11.1 CROISÉ TÊTE AVEC ROTATION DU BUSTE

Le poids du corps doit principalement se maintenir sur la jambe avant avec un léger pivot de la pointe du pied arrière.

La pointe du bâton est dirigée vers le bas.

La main avant, quant à elle, accompagne le bâton pour permettre au buste de pivoter vers la gauche jusqu'à ce que la ligne des épaules soit perpendiculaire au bâton (plan vertical).

Puis, alors que les mains sont toujours placées d'une largeur d'épaules, la main avant passe derrière la hanche.

Faire tourner le bâton de bas en haut jusqu'à l'impact sur la surface de frappe.

A la touche, le poids du corps est réparti sur les deux jambes.

Astuce : Le bras avant reste tendu.

La surface de frappe se concentre sur le sommet de la tête



C.11.2 CROISÉ TÊTE AVEC REcul JAMBE AVANT

Pour effectuer cette technique, il faut d'abord reculer la jambe avant qui devient alors la jambe arrière. Le fait de reculer la jambe avant permet de réduire ou protéger la colonne vertébrale de toute torsion.

Le poids du corps doit principalement se concentrer sur la jambe avant avec un léger pivot de la pointe du pied arrière.

Pour finir, il est nécessaire de reprendre le mouvement décrit au « chapitre C.11.1 ».



N.B. : Nous préconisons cette technique pour limiter les douleurs dans le dos.

C.11.3 PARADES

Voir chapitre C.10.3

C.12 PIC / PARADES

Le pic ou piqué est un « coup d'estoc » via la pointe du bâton ou le talon de la manchette.

Sécurité : La **ceinture abdominale** (zone de frappe) est toujours **la cible préconisée**, les coups au visage sont à proscrire. Il est possible de venir poser la pointe ou le talon du bâton sur le dessus du pied.

Notez qu'il est impératif d'annoncer le pic ou piqué avant d'effectuer cette technique de façon visuelle. Pour les débutants il est préconisé de faire une annoncé auditive.



C.12.1 PIC PAR ACTION DES BRAS.

Le tireur avance les bras pour piquer l'adversaire.

Attention : Ce coup doit être contrôlé et maîtrisé.



C.12.2 PIC PAR ACTION DES BRAS PRÉCÉDÉ D'UN REcul DES BRAS AVANT DE LES AVANCER

Le coup est plus visible mais plus puissant que le pic précédent.



C.12.3 PIC EN AVANÇANT LE CORPS.

Tout en avançant vers l'adversaire, dirigez la pointe du bâton vers le ventre de ce dernier.

C.12.4 PARADES - ESQUIVES

Voir chapitre C..08.4.

C.13 - COULISSÉ / PARADES

Le « coulissé » est l'action de déplacer ses mains sur le bâton pour frapper avec l'une des extrémités de celui-ci.

Pour cela, il faut :

- Faire glisser la main avant à l'extrémité du bâton
- Faire glisser la main arrière vers la main avant.
- Frapper avec le bâton l'adversaire (sur l'une des zones autorisées).



Si vous désirez effectuer une frappe en jambe, il suffit de réaliser une flexion ou une fente en même temps.

Astuce : Les coulissés peuvent être réalisés sur un plan horizontal ou vertical (du haut en bas ou de bas en haut).



C.13.1 PARADES - ESQUIVES

Voir chapitres C.08.4. & C.10.3

C.14 - ATTAQUES EN JAMBES

Tous les **coups en jambes** (ligne basse) sont **accompagnés** par une **fente** ou une **flexion**.

Sécurité : Pour la préservation des genoux, nous préconisons l'utilisation de la fente avant avec la jambe arrière fléchie. La fente avec jambe arrière tendue peut être utilisée avec modération. Cela dépendra de la physiologie de chaque tireur.

C.15 - FENTES

C.15.1 FENTE AVANT



C.15.1.1 Fente avant avec jambe arrière fléchie

- Les jambes doivent être fléchies.
- Le pied de la jambe avant, posé au sol.
- Le pied de la jambe arrière est sur la pointe.
- La cuisse jambe avant et le tibia jambe arrière quant à eux, sont le plus parallèle possible par rapport au sol.

Astuce : Il faut écarter les jambes à largeur d'épaules pour ne pas tomber. La cuisse et le tibia forment un angle à 90°. Le poids du corps se concentre sur la jambe avant.

Sécurité : Le genou ne doit jamais dépasser la pointe du pied.

Physiologie : Les quadriceps sont plus sollicités que les genoux. Cette posture qui sollicite davantage les quadriceps permet de protéger les genoux.

C.15.1.2 Fente avant avec jambe arrière tendue

- La jambe avant est fléchie avec pied posé au sol tandis que la cuisse est le plus parallèle possible par rapport au sol.
- La jambe arrière, quant à elle, est tendue ou légèrement fléchie
- Le pied arrière posé au sol.
- Le poids du corps se concentre sur la jambe avant.

C.15.1.3 Fente avant avec angle à 90°

Physiquement : Il est possible d'avoir un angle à 90° entre la cuisse et le tibia tout en ayant la jambe arrière tendue.



C.15.1.4 Fente avant avec angle à 45°



Physiquement : Il est possible d'avoir un angle à 45° entre la cuisse et le sol tant en gardant la jambe arrière tendue.

C.15.2 FENTE LATÉRALE

- La jambe avant se place sur le côté avec le pied posé au sol.
- La jambe arrière, quant à elle, est tendue avec le pied au sol.
- Le poids du corps se concentre sur la jambe avant.

Astuce : Cette fente permet de sortir de l'axe de combat.

La cuisse et le tibia forment un angle entre 90°. et 135° (90+45)

Sécurité : le genou ne doit jamais dépasser la pointe du pied



C.15.3 FENTE ARRIÈRE



Cette fente nécessite de faire une flexion sur la jambe arrière pour permettre à la jambe avant de glisser jusqu'à ce que le genou de la jambe arrière soit aligné avec la pointe du pied. Le pied de la jambe tendue peut être dirigée vers l'adversaire ou perpendiculaire.

Si les chevilles sont souples, les deux pieds sont à plat sur le sol sinon la pointe du pied de la jambe avant peut être relevée.

Astuce : Il est possible de stabiliser la fente en transférant le buste vers l'avant.

Précaution : La descente doit être contrôlée.

N.B. : La fente latérale est à préférer par rapport à la fente arrière

C.15.4 GRAND ÉCART

Pour les personnes souples, il est possible de faire un grand écart.

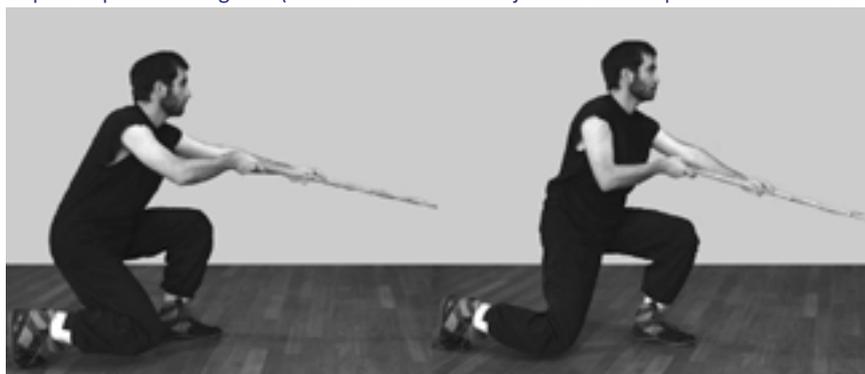


C.16 - FLEXION

La flexion se réalise en pliant les jambes avec ou sans déplacement d'appui.

Le bas du bassin doit se situer à hauteur du genou d'une des jambes pliées.

Depuis la position de garde (flexion simultanée des jambes avec le pied avant au sol et le talon du pied arrière levé ou posé au sol), descendre avec le dos droit jusqu'à avoir la ou les cuisses le plus parallèle possible par rapport au sol.



Flexion sans reculer la jambe arrière

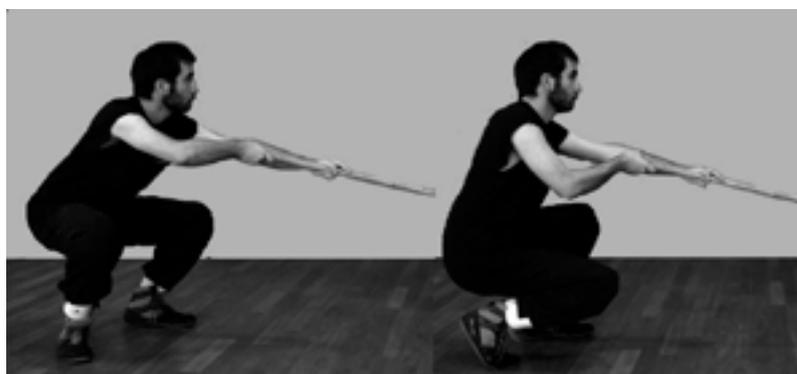
Flexion en reculant la jambe arrière

Astuce : Pour une meilleure stabilité, l'écart entre les deux jambes doit correspondre à l'écart entre les épaules.

Quatre flexions possibles :

Flexion en repartissant le poids sur les 2 appuis

Flexion groupée



C.17 - ENLEVÉ

Le poids du corps doit principalement se maintenir sur la jambe arrière avec un léger pivot de la pointe du pied avant.

Les mains, quant à elles, sont écartées à largeur d'épaules.

De là, il suffit de faire une rotation du buste pour que les épaules soient parallèles au bâton.

- Les mains placées à largeur d'épaule, celle située à l'arrière passe derrière la hanche pendant que la main avant accompagne le bâton.
- Le bâton doit pointer vers le haut. De là, faire tourner le bâton de haut en bas.
- Avant que le bâton ne touche le sol, il continue sa trajectoire avec un mouvement de latéralisation, jusqu'à l'impact sur la surface de frappe.
- Cette attaque est accompagnée d'une fente ou d'une flexion.
- La surface de frappe se concentre sur le tibia et le mollet.



La maîtrise du mouvement à l'impact est assurée par la position des mains (à largeur d'épaules), et du bras tendu.

C.17.1 PARADES - ESQUIVES

Voir chapitre C.8.4.

C.18 - CROISÉ BAS

C.18.1 CROISÉ BAS AVEC ROTATION DU BUSTE

Le poids du corps se concentre principalement sur la jambe avant avec un léger pivot de la pointe du pied arrière.

La pointe du bâton doit être dirigée vers le haut.

La main avant accompagne le bâton tandis que le buste pivote vers la gauche.

- Main arrière passe derrière la tête (mains écartées à largeur d'épaules).
- Faire tourner le bâton de haut en bas.
- Avant que le bâton ne touche le sol, celui-ci continue sa trajectoire avec un mouvement de latéralisation, jusqu'à l'impact sur la surface de frappe.
- Cette attaque est accompagnée d'une fente ou d'une flexion.
- La surface de frappe se concentre sur le tibia et le mollet



Astuce : il est possible d'avoir les deux mains proche l'une de l'autre ou écartées largeur épaules pour récupérer de la distance de touche.

C.18.2 CROISÉ BAS AVEC REcul JAMBE AVANT

Il faut d'abord reculer la jambe avant qui devient jambe arrière.

Le fait de reculer la jambe avant permet de réduire ou protéger la colonne vertébrale de toute torsion.

Le poids du corps se maintient principalement sur la jambe arrière avec un léger pivot de la pointe du pied avant.

A partir de là, il suffit de reprendre le mouvement décrit au chapitre C.18.1.

Nous préconisons cette technique pour limiter les douleurs dans le dos.

C.18.3 PARADES – ESQUIVES

Voir chapitre C.8.4.

C.19 - CHANGEMENTS DE MAIN ET OU CHANGEMENTS DE GARDE

Nous avons vu un premier changement de main durant un coulissé au chapitre C.13.

Un « changement de main » est l'action d'inverser la position des mains sur le bâton.

La main avant prend la place de la main arrière et la main arrière prend la place de la main avant.

Les manipulations de bâton peuvent servir à masquer un changement de main.

Nous pourrions écrire tant de chose sur les changements de main. Nous vous invitons à découvrir par vous-même le champ des possibilités. Expérimentez, testez, découvrez c'est la meilleur école.

Voici quelques pistes de développement et de recherche que vous pouvez expérimenter.

C.19.1 CHANGEMENTS DE MAINS ET DE GARDE SIMPLE



C.19.1.1 En faisant coulisser la main avant vers la manchette

- La main arrière lâche tout d'abord le bâton pour effectuer une rotation du bâton vers l'avant sur l'axe de la main avant. Il faut diriger la pointe du bâton vers le bas.
- La main arrière passe sous la main avant (prise du bâton, pouce vers le talon).
- La main avant glisse ensuite le long de la manchette pour une prise au niveau du talon.
- Enfin, replacer le buste et le bassin face à l'adversaire. Le mouvement peut se poursuivre par un armé de son choix.



C.19.1.2 En repositionnant la main avant à la manchette
La main arrière lâche le bâton avant d'effectuer une rotation du bâton vers l'avant sur l'axe de la main avant.
Il faut diriger la pointe du bâton vers le bas.

La main arrière prend la place de la main avant.

Puis, la main avant prend la place de la main arrière au niveau de la manchette.

Replacer enfin le buste et le bassin face à l'adversaire.
Le mouvement peut se poursuivre par un armé de son choix.



C.19.1.3 En repositionnant les deux mains en même temps

Lorsque que vous lancez légèrement le bâton en l'air, la main avant se positionne pour prendre le bâton à la manchette.

Au même moment, la main arrière se positionne pour prendre le bâton et devenir la main avant.

Pour être dans une bonne garde, veuillez toujours faire attention à vos appuis.
Le mouvement peut se poursuivre par un armé de son choix.



C.19.1.4 En mettant le bâton sous le bras
Faire pivoter le bâton pour l'emmener sous le bras de la main arrière.

De là, la main avant prend place à la manchette et la main arrière prend la place de la main avant.
Il est possible de poursuivre le mouvement par un latéral croisé.



C.19.1.5 À partant d'un armé latéral croisé
Le changement de main va permettre de passer d'un latéral croisé à un latéral extérieur.

La main arrière prend la place de la main avant tandis que la main avant prend place à la manchette.

Le mouvement peut se poursuivre par un armé de son choix.



C.19.1.6 En passant le bâton sous une jambe
Pour effectuer le changement de main et de garde, il faut passer le bâton sous la jambe avant.

A partir de là, la main avant reprend le bâton en manchette.
La main arrière prend donc la place de la main avant.

Le mouvement peut se poursuivre par un armé de son choix.



C.20 BALANCÉ

C.20.1 TRAJECTOIRE HORIZONTALE

La technique commence par un coulissé du côté de la main arrière.

Puis, il faut effectuer une rotation arrière, dite « volte », par un déplacement de la jambe avant de manière latérale, jusqu'à atteindre une position de touche.

Le talon du bâton est venu de l'arrière et est balancé latéralement sur le côté de l'adversaire (coup balancé au sens de la savate).
Coulisser horizontal (ou vertical pour l'incertitude) pour diriger la pointe du bâton vers l'avant et remettre en garde avec une pointe du bâton vers l'avant.



C.20.2 TRAJECTOIRE VERTICALE

La technique commence par un coulissé du côté de la main arrière.

Puis, il faut effectuer une rotation arrière, dite « volte », par un déplacement de la jambe avant de manière latérale, jusqu'à atteindre une position de touche.

Le talon du bâton est venu de l'arrière, il est balancé verticalement vers le sommet de la tête de l'adversaire



C.21 - VOLTES SIMPLES

Une volte peut être réalisée sur une phase offensive ou défensive. Elle permet de sortir de l'axe de combat et de se déplacer en tournant autour de l'adversaire. Cette technique peut se faire à partir d'une parade ou d'un armé.

Il existe néanmoins un inconvénient puisque lorsqu'un tireur effectue une volte, il perd de vue l'adversaire pendant 1 à 2 secondes. Il prend donc le risque de se faire toucher pendant la réalisation de cette technique.

C.21.1 VOLTE EN PARTANT D'UNE PARADE EXTÉRIEURE

Pour réaliser cette technique, il est nécessaire de partir de la parade extérieure (voir chapitre C.8.4).

De là, le pied avant se déplace vers l'arrière et se positionne au niveau du pied arrière.

L'ensemble du corps commence une rotation vers la droite.

Le pied arrière se positionne enfin face au partenaire tandis que le pied avant reprend sa place, suivi du corps en portant l'attaque.

Astuce : Armer la technique de contre-attaque pendant que vous avez le dos tourné.

C.21.2 VOLTE EN PARTANT D'UNE PARADE CROISÉE SANS REcul DE LA JAMBE AVANT

Pour réaliser cette technique, il est nécessaire de partir de la parade croisée (voir chapitre C.8.4).

De là, le poids du corps se positionne sur la jambe avant. Le pied arrière se déplace alors devant le pied avant.

L'ensemble du corps commence une rotation vers la gauche sur le pied arrière pendant que le pied avant se positionne face au partenaire. Le pied arrière reprend enfin sa place, suivi du corps en portant l'attaque.

Astuce : Armer la technique de contre-attaque pendant que vous avez le dos tourné.

C.21.3 VOLTE EN PARTANT D'UNE PARADE CROISÉE EN REculANT DE LA JAMBE AVANT

Pour réaliser cette technique, il est nécessaire de partir de la parade croisée (voir chapitre C.8.4).

De là, le poids du corps se concentre sur la jambe arrière. Pied arrière se déplace alors devant le pied avant.

L'ensemble du corps commence une rotation vers la gauche sur le pied arrière.

Le pied avant se positionne face au partenaire pendant que le pied arrière reprend sa place, suivi du corps en portant l'attaque.



Astuce : Armer la technique de contre-attaque pendant que vous avez le dos tourné.

C.21.4 VOLTE EN PARTANT D'UN LATÉRAL EXTÉRIEUR

Pour réaliser cette technique, il est nécessaire de partir de l'armé latéral extérieur (voir chapitre 6).



De là, le poids du corps se positionne sur la jambe arrière. La jambe avant passe alors devant jambe arrière.

L'ensemble du corps commence une rotation vers la droite sur le pied arrière.

Le pied avant se positionne face au partenaire tandis que le pied arrière reprend sa place, suivi du corps en portant l'attaque.

Astuce : Armer la technique de contre-attaque pendant que vous avez le dos tourné.

C.21.5 VOLTE EN PARTANT D'UN LATÉRAL CROISÉ SANS RECULER LA JAMBE AVANT

Pour réaliser cette technique, il est nécessaire de partir de l'armé latéral croisé (voir chapitre C.9).

De là, le poids du corps se concentre sur la jambe avant. La jambe arrière passe alors devant la jambe avant.

L'ensemble du corps commence une rotation vers la gauche sur le pied avant. Le pied avant se positionne face au partenaire pendant que le pied arrière reprend sa place, suivi du corps en portant l'attaque.

Astuce : Armer la technique de contre-attaque pendant que vous avez le dos tourné.



C.21.6 VOLTE EN PARTANT D'UN LATÉRAL CROISÉ EN REculANT LA JAMBE AVANT

Pour réaliser cette technique, il est nécessaire de partir de l'armé latéral du croisé (voir chapitre C.09).

Puis, il faut reculer la jambe avant afin que le poids du corps se concentre sur la jambe arrière.

La jambe avant passe devant la jambe arrière.

L'ensemble du corps commence une rotation vers la gauche sur le pied arrière.

Le pied avant se positionne face au partenaire pendant que le pied arrière reprend sa place, suivi du corps en portant l'attaque.

Astuce : Armer la technique de contre-attaque pendant que vous avez le dos tourné.

C.22 - ÉLÉMENTS TECHNICO-TACTIQUES BÂTON

C.22.1 LES GRANDS CLASSIQUES OFFENSIFS (LES « UNIVERSELS » AU BÂTON)

C.22.1.1 Alternier plans et niveaux

Alternier plan horizontal et plan vertical.

Exemple : latéral extérieur suivi d'un croisé tête

Alternier niveau Haut / Médian / Bas

Exemple : brisé, pic ceinture abdominale, enlevé

C.22.1.2 Alternier côté d'attaque

Alternier le côté d'attaque par des changements de main

Exemple : latéral extérieur flanc, changement de main, brisé

C.22.1.3 Enchaîner différentes techniques

Alternier différentes techniques

Exemples :

- Pic ceinture abdominale, coulissé attaque en flanc, coulissé changement de main, croisé tête
- Parade latérale croisé en avançant la jambe arrière pour faire une attaque en latéral croisé jambe en fente latérale

C.22.1.4 Feintes et leurres

Faire illusion et prendre des risques.

Exemples :

- Feinte de brisé, armé latéral extérieur, armé latéral croisé
- Effectuer 2 à 3 changements de main dans différents plans

C.22.2 COMPORTEMENTS RÉACTIFS

C.22.2.1 Observation

Observer son adversaire, comment il se déplace, quel côté d'attaque (extérieur, croisé), plans d'attaques (verticale, horizontal), quel niveau d'attaque (haut, médian ou bas),...

C.22.2.2 Déplacements

Être en mouvement pour créer les différentes attaques, avoir le bâton en mouvement pour aider à créer des enchaînements.

Exemples :

- Sur une attaque verticale, parade tête avec décalage pour sortir de l'axe de combat, riposte par une attaque en flanc
- Sur une attaque verticale, volte pour sortir de l'axe de combat, riposte en jambe avec une fente latérale.

C.22.2.3 Attaquer en se mettant hors distance

Préparer la contre-attaque en se mettant hors distance, puis en revenant à l'attaque.

Exemples :

- Reculer pour être hors distance, effectuer un changement de main et revenir dans l'attaque avec un Brisé
- Esquive par décalage, riposte avec un pic ceinture abdominale

C.22.2.4 Parade chassée

Après avoir effectué une parade chassée, contre-attaque

Exemple : Sur une attaque en flanc, parade chassé, volte suivi d'une attaque en jambe

§ C.22.2.5 Alternier les distances

Esquive, riposte en effectuant une technique, se remettre hors distance.

Exemple : Sur une attaque, esquive par décalage, riposte avec un pic ceinture abdominale, décalage pour sortir de l'axe de combat

C.23 - TECHNIQUES SUPERIEURES

Le revers est un coup circulaire à une main dans un plan vertical ou dans un plan horizontal.

Point clef commun à tous les revers : Non porté, le revers crée une forte incertitude, il convient alors d'enchaîner pour bénéficier de cette incertitude. Porté, il doit être suivie d'autres techniques pour éviter une destabilisation (par exemple, parade chassée de l'adversaire, esquive, ...). Toute ces techniques sont travaillées en souplesse et avec maîtrise de l'arme.

C.23.1 LES REVERS VERTICAUX

C.23.1.1 Revers vertical, impact côté pointe

Le revers extérieur vertical

Mouvement de base : de la position de garde, effectuer un changement de main, la main arrière prend la place de la main avant, pouce vers le talon, bâton dans l'axe vertical du corps. Continuer le mouvement de rotation vers l'arrière (mouvement armé, bras tendu vers l'arrière) puis travaille sur l'amplitude du mouvement vers l'impact en avançant la jambe arrière. Continuer le mouvement vers le côté opposé pour ne pas figer la technique



C.23.1.2 Revers vertical, impact côté talon

En garde de bâton, armer un couléssé côté croisé en reculant la jambe avant et initier un changement de main, pouce vers la pointe. Accompagner le mouvement du bâton dans son plan vertical en avançant la jambe arrière.

C.23.1.3 Revers croisé vertical, impact côté pointe

Mouvement de base : De la position de garde, initier un croisé tête en reculant la jambe avant. Lorsque le bâton se trouve dans la position verticale, la main arrière prend la place de la main avant, puis en accompagnant le mouvement de rotation, porter le coup. Ne pas s'arrêter sur l'impact, continuer le mouvement afin de débloquer l'épaule en avançant la jambe arrière et placer le bâton sur l'arrière du corps.

De cette position, il est possible d'engager un revers vertical extérieur, un revers horizontal extérieur, un revers croisé volté et bien d'autres techniques.



Point clé : Travailler sur l'amplitude du mouvement

Point important : Poursuivre le mouvement pour dégager l'épaule et éviter tout traumatisme musculaire

Nota : Ce coup peut permettre de garder l'adversaire à distance

Cette technique peut être adaptée côté talon.

C.23.2 LES REVERS HORIZONTAUX

C.23.2.1 Revers horizontal, impact côté pointe

En garde de bâton, initier un changement de main, la main arrière prend la place de la main avant, pouce vers le talon. Armer le mouvement en tendant le bras vers l'arrière. Réaliser une rotation du poignet pour lancer l'arme à l'horizontal (dans le dos du bâtonniste). Accompagner le mouvement du bâton dans son plan horizontal en avançant la jambe arrière vers l'avant, comme pour changer de garde.

Point clef : Pendant la rotation de l'arme, la paume de la main est orientée vers le sol.



C.23.2.2 Revers horizontal, impact côté talon

En garde de bâton, armer un couléssé côté croisé en reculant la jambe avant et initier un changement de main, pouce vers la pointe. Réaliser une rotation du poignet pour lancer l'arme à l'horizontal (dans le dos du bâtonniste). Accompagner le mouvement du bâton dans son plan horizontal en avançant la jambe arrière.

C.23.2.3 Revers croisé horizontal

Il se décompose comme le revers croisé vertical dans un premier temps et à l'issue de l'armée, on modifie la trajectoire pour un mouvement horizontal.

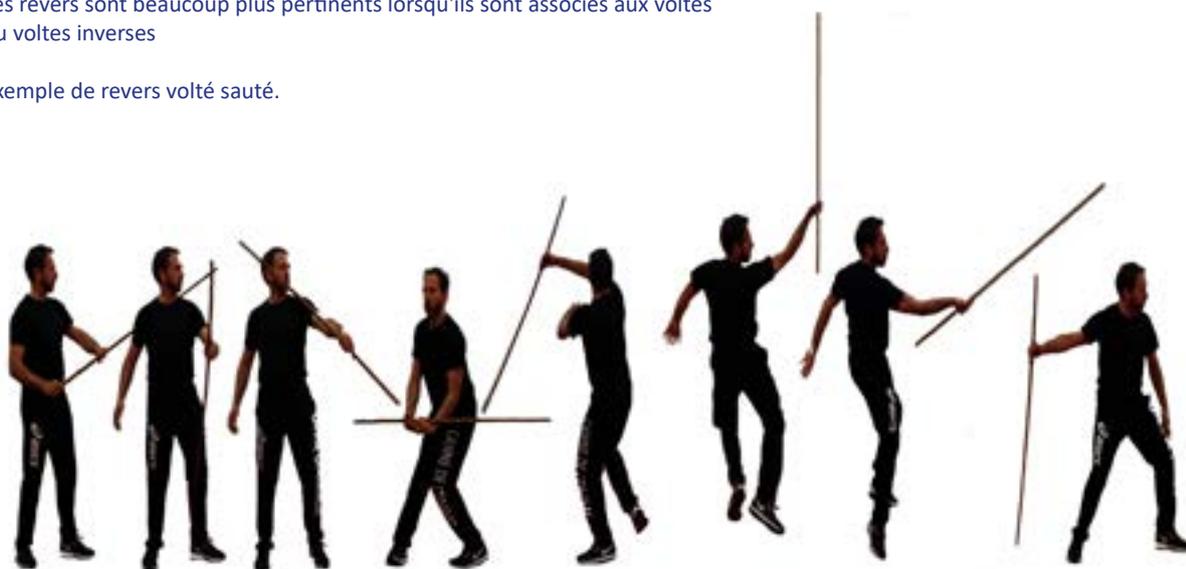
Cette technique peut être adaptée côté talon. Après avoir maîtrisé les revers verticaux et horizontaux, il est alors possible de réaliser des revers diagonaux.



C.23.3 LES REVERS VOLTES

Les revers sont beaucoup plus pertinents lorsqu'ils sont associés aux voltes ou voltes inverses.

Exemple de revers volté sauté.





Progression technique en bâton fédéral et en bâton de Joinville

Sommaire

D.1 PRESENTATION	page 3
D.2 PRINCIPE DE LA PROGRESSION TECHNIQUE	page 3
D.3 NOTION D'AMBASSADEUR DE LA DISCIPLINE	page 6
D.4 MODALITES D'EVALUATION DE LA PROGRESSION EN BÂTON FEDERAL ET EN BÂTON DE JOINVILLE	page 6
D.5 DESCRIPTION DES GRADES ET FEUILLES DE NOTATION EN BÂTON FEDERAL.....	page 8
D.6 DESCRIPTION DES GRADES ET FEUILLES DE NOTATION EN BÂTON DE JOINVILLE	page 21
D.7 DOCUMENTS ANNEXES.....	page 35
D.8 PRINCIPE DE L'ASSAUT D'OPPOSITION TECHNIQUE (BATON DE JOINVILLE ET BATON FEDERAL).....	page 35
D.9 EXEMPLE DE JUGEMENT D'UNE DEMONSTRATION (BÂTON FEDERAL ET BÂTON DE JOINVILLE).....	page 36
D.10 EXEMPLES DE DIPLÔMES ANCIENS DE BÂTON	page 37

D.1. PRESENTATION

L'apprentissage de tout sport de combat ou art martial se fait selon une démarche progressive, visant à faire intégrer au pratiquant les rôles de défenseur, d'attaquant, d'adversaire, de partenaire.

Pour qu'il y ait apprentissage, dans le respect des pratiquants et des codes de la discipline enseignée, il est nécessaire de suivre les étapes suivantes :

Le pratiquant doit d'abord 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) ou 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 capacités : C'est l'apprentissage de l'opposition.

Dans un quatrième temps, les bâtonnistes peuvent explorer et valoriser toutes les dimensions et activités de leur discipline. Ils peuvent même contribuer eux-mêmes à l'évolution technico-tactique de leur art martial ou sport de combat.

La progression dans l'apprentissage se retrouvera dans la progression des grades dont les couleurs sont les mêmes que celles de la canne de combat, et plus généralement sont les mêmes que celles de l'ensemble des disciplines de la FFSBF&DA (bleu, vert, rouge, blanc, jaune, argent).

D.2 PRINCIPE DE LA PROGRESSION TECHNIQUE

D.2.1 DE LA COOPÉRATION À L'OPPOSITION (GRADES BLEU, VERT ET ROUGE)

Les principes généraux qui ont été exposés sont ceux de la progression pédagogiques de la canne de combat et ils ont aussi servi de base à la conception de la progression pédagogique en bâton (bâton Fédéral et bâton de Joinville). L'assaut coopératif puis l'assaut d'opposition seront donc les premières formes d'application qui seront étudiées.

Catalogue technique du Bâton Fédéral

Concernant une pratique vernaculaire, il est toujours complexe de réaliser un choix dans un catalogue technique très vaste. Historiquement, toutes les techniques de canne ancienne se pratiquaient aussi au bâton ! Le catalogue technique mis à la disposition du pratiquant débutant insistera sur les techniques et tactiques sportives en usage à la fin du XX^{ème} siècle. Toutefois l'application de référence en bâton Fédéral était alors la démonstration en binôme (comme lors des challenges nationaux). Pour enrichir les possibilités d'opposition dans cette discipline, le catalogue technique du bâton fédéral reprend aussi des éléments techniques et tactiques plus anciens ou plus tournés vers l'opposition. Ainsi ce catalogue technique de base sera suffisamment large pour permettre au bâtonniste de réaliser des assauts d'opposition ou des assauts coopératifs de démonstration dont le réalisme martial sera probant.

C'est donc avec un tel bagage que l'apprenant abordera l'assaut d'opposition (assaut d'opposition technique) et abordera l'assaut coopératif de démonstration en binôme. Ces deux formes d'assaut seront les formes de base utilisées en compétition et lors des passages de grade supérieurs. Ce travail d'apprentissage amènera le bâtonniste **jusqu'au grade rouge** en bâton Fédéral.

Catalogue technique du Bâton de Joinville

Les techniques offensives et défensives du bâton long français sont beaucoup plus nombreuses que celles de la canne de combat moderne et, en 220 ans d'existence, ont connu beaucoup de variantes. Les formes de « début » que le pratiquant utilisera seront donc restreintes aux techniques décrites dans les manuels militaires ou civils inspirés par l'Ecole militaire de gymnastique de Joinville et donc édités entre 1852 et 1939.

Nous avons ajouté à cette liste des techniques qui avaient été retirés des manuels militaires cités précédemment. En effet, à cette époque, ces manuels se sont peu à peu écartés de la culture de l'assaut pour se rapprocher d'une pratique « gymnique ». Or de nombreuses techniques « d'assaut » sont attestées dans des documents civils antérieurs ou contemporains à l'école militaire de Joinville. Réalisées une main en supination et l'autre en pronation, ces techniques sont analogues à celles du bâton fédéral (le balancé, les coulissés, les parades chassées ou contrées...). Ces techniques sont indispensables au réalisme d'un assaut d'opposition en bâton.

C'est donc avec ce bagage que l'apprenant abordera l'assaut d'opposition (assaut d'opposition technique) et abordera l'assaut coopératif de démonstration en binôme. Ces deux formes d'assaut seront les formes de base utilisées en compétition et lors des passages de grade supérieurs. Cet apprentissage amènera le bâtonniste **jusqu'au grade rouge** en bâton de Joinville.



D.2.2 APPROFONDISSEMENT DES APPLICATIONS SPORTIVES ET ÉLARGISSEMENT TECHNIQUE (GRADES BLANC ET JAUNE)

De façon analogue à ce qui se passe en canne de combat, la progression pédagogique se poursuivra (*grades blanc et jaune*) par un approfondissement des assauts d'opposition. Toutefois en bâton (Fédéral ou Joinville) il existe des formes d'application supplémentaires ou différentes de celles de la canne de combat sportive moderne :

Par exemple les assauts d'opposition sont évalués sur la technique des participants et non au nombre de touches (cf. cahier n°10 - H.3.9).

Les compétitions sont aussi souvent des démonstrations de style (on parle aussi « d'étude de forme ») devant un jury qui classe les présentations (cf. cahier n°10 - H.3.9). Il s'agit de démonstrations en mode coopératif (en général en binôme, parfois avec un groupe plus nombreux de bâtonnistes), ou encore il s'agit de démonstrations en solitaire (Shadow).

Ces formes d'application sportives sont donc étudiées et approfondies à ce stade (*grades blanc et jaune*).

A ce stade deux catégories de techniques complémentaires seront enseignées au bâtonniste afin d'élargir le panel technique qu'il pourra utiliser notamment lors de démonstrations sportives :

Les variantes des techniques de base (par exemple les armés en virée des frappes latérales en Bâton de Joinville, les variantes des balancés en Bâton Fédéral, les différentes formes de piqués, les différentes formes de revers...).

Les techniques spécifiques au travail à distance courte en bâton. Les techniques à distance courte au bâton Fédéral ou en bâton de Joinville sont réalisées avec une tenue du bâton en son milieu, les mains écartées de la largeur des épaules. Il s'agit essentiellement, grâce à cette saisie particulière, d'une adaptation des techniques de base à une distance courte de travail. Ces techniques, connues historiquement, sont aussi applicables avec un bâton de très grande longueur (2m10 et plus) qui ne peut pas être manié efficacement lorsqu'il est tenu par son extrémité.

Des techniques offensives et défensives additionnelles dont on disposait historiquement en bâton long français (souvent applicables en Bâton Fédéral).

La période de référence pour les techniques complémentaires débute en 1800 alors que le bâton français s'appelait aussi le « grand bâton » (et parfois même encore le « bâton à deux bouts »). Le grand bâton était déjà enseigné à l'armée, puis dans des salles d'armes civiles. La période de référence pour les techniques complémentaires enseignées s'achève en 1939, date après laquelle la production d'ouvrages originaux (civils ou militaires) en la matière est interrompue.

On abordera aussi à ce stade les bases du travail sur plusieurs faces qui constitue à la fois un héritage tactique caractéristique de la discipline et un élément important pour la création de démonstrations (en solitaire ou à plusieurs bâtonnistes) et de mouvements d'ensemble.

D.2.3 EXPRESSION DE L'EXPERTISE TECHNIQUE ET CAPACITÉ D'INNOVATION TECHNIQUE (GRADE ARGENT)

La progression pédagogique en bâton de Joinville s'achève par la mise en valeur de l'expertise technico-tactique globale de la discipline par le bâtonniste, dans toutes ses distances de travail et dans tous ses contextes d'application. Pour permettre au bâtonniste d'exprimer toutes ses compétences et de réaliser certains exercices, on s'affranchira donc (dans un contexte sécurisé) de certaines des codifications et limitations liées aux grades inférieurs. La progression s'achève aussi par la mise en valeur des capacités d'étude personnelle et d'innovation du candidat. Ce travail est validé par un dernier grade (argent) qui comporte 3 degrés et qui clôt la progression pédagogique et technique de la discipline. A ce stade le bâtonniste est en mesure de faire progresser de lui-même l'étude ou l'enseignement de la discipline.

Ceci est réalisé au travers de trois degrés successifs qui représentent une progression en termes *d'expertise technique* et *d'opposition (assauts à thème)*, mais aussi en termes *d'étude de forme*. Les études de forme ont pour but de mettre en valeur les capacités d'étude personnelle et d'innovation du candidat.

La Figure ci-dessous résume la progression technique et pédagogique proposée pour le bâton Fédéral et le Bâton de Joinville :

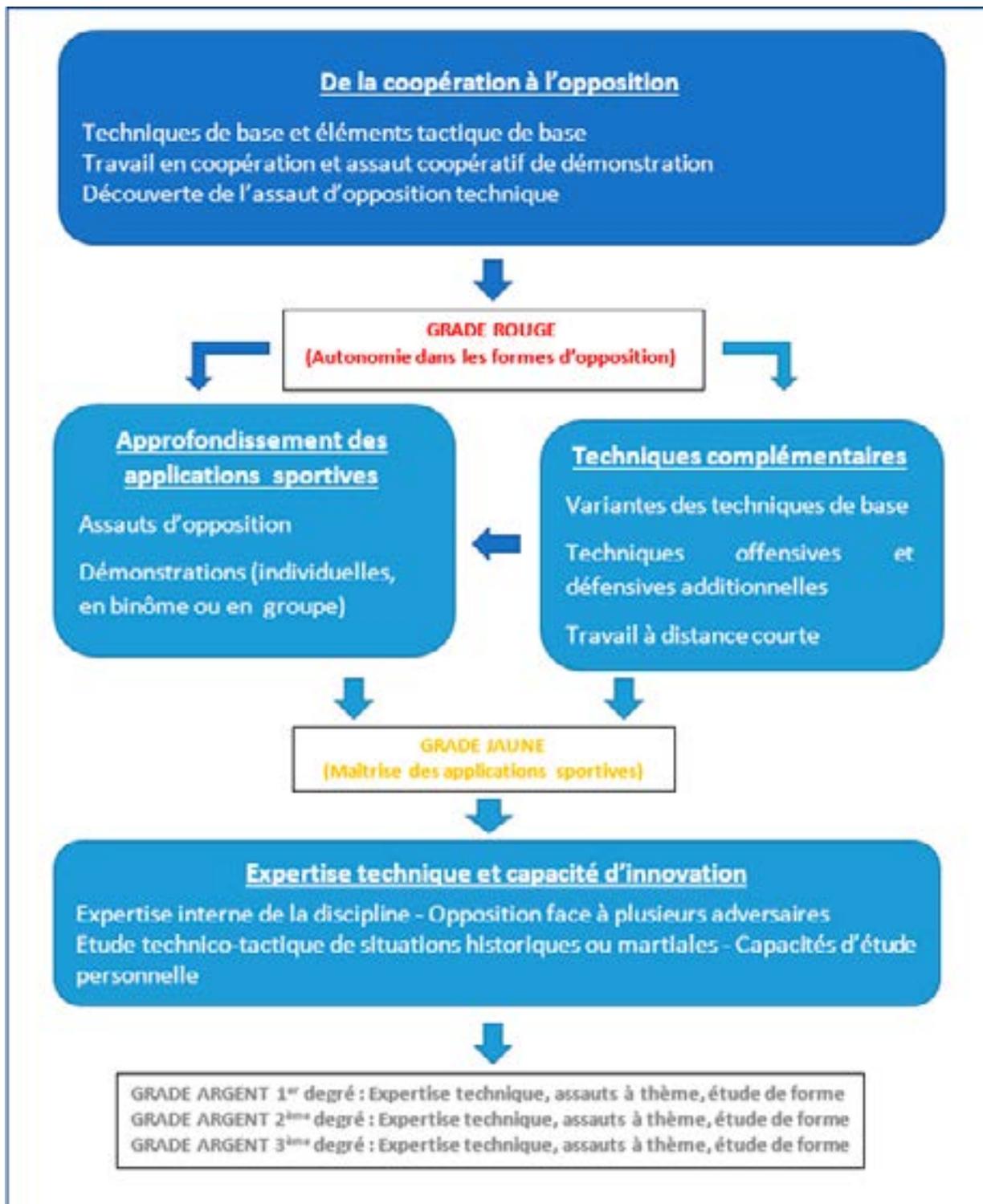


Figure 1 : Organisation globale de la progression technique et des grades en bâton de Joinville

D.3 NOTION D'AMBASSADEUR DE LA DISCIPLINE

Afin de faciliter la diffusion des disciplines de bâton, l'obtention du grade rouge en bâton (bâton Fédéral ou bâton de Joinville) donne accès au titre d'ambassadeur de la discipline. Un titulaire du grade rouge en bâton qui en fait la demande auprès du CNCCB peut donc devenir ambassadeur de la discipline concernée (bâton Fédéral ou bâton de Joinville). Ce titre ne confère aucun des prérogatives des moniteurs ou des titulaires de l'UC1. Un « ambassadeur » agit sous la responsabilité d'un moniteur mais il a vocation à prendre en charge l'initiation au bâton des licenciés.

En échange de son titre, l'ambassadeur en bâton Fédéral ou l'ambassadeur en bâton de Joinville s'engage à participer à au moins une activité de formation (stage de bâton quelle que soit la discipline, passage de grade de bâton quelle que soit la discipline, UC1...) par an, ou à au moins une compétition de bâton par an, ou à participer à l'organisation d'au moins un événement lié au développement du bâton par an.

Tout ambassadeur de club aura la possibilité d'être assisté à distance par un membre de l'équipe bâton de la commission technique et sportive du CNCCB, ou à défaut par un moniteur confirmé dans la discipline concernée (désigné par l'équipe bâton de la commission technique et sportive du CNCCB).

Le niveau de grade requis ou les conditions requises pour être animateur de club dans une discipline de bâton pourra être modifié par le comité directeur du CNCCB en fonction de l'évolution du développement de la discipline.

D.4 MODALITES D'EVALUATION DE LA PROGRESSION EN BÂTON FEDERAL ET EN BÂTON DE JOINVILLE

Les deux disciplines de Bâton comportent des **grades distincts** avec des **contenus différenciés**. Toutefois par souci de cohérence, de nombreuses **dispositions** sont **communes** pour le **passage des grades** de ces deux disciplines.

Le mode de validation des grades est organisé selon le principe qui régit le passage des grades en Canne de Combat. Pour chaque grade on retrouvera les **mêmes thèmes** que ceux qui sont examinés au cours du passage du grade correspondant de canne de combat (cf. Cahier n°10 – B). Toutefois les **spécificités** du bâton (Bâton Fédéral et Bâton de Joinville) se manifestent par :

- Un étalement sur plusieurs grades de l'examen des techniques offensives et défensives en raison de leur nombre important.
- Un étalement sur plusieurs grades de l'examen d'éléments plus complexes à réaliser qu'en canne de combat (par exemple les changements de main directrice et de garde et leurs applications).
- L'examen de compétences supplémentaires liées aux caractéristiques de l'arme ainsi qu'aux formes d'application spécifiques (sportives ou historiques).

Comme en canne de combat (cf. Cahier n°10 – B) on choisit d'évaluer les compétences du candidat au travers de mises en application (encore appelées mises en situation) et de donner à l'élève une consigne visant à faire travailler la compétence choisie. Ainsi on évalue 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 en bâton de Joinville.

L'obtention du grade jaune en bâton ne donne pas le droit de se présenter à l'examen de moniteur de canne de combat et bâton. Les grades en bâton sont des **grades complémentaires** qui valident l'approfondissement de cette discipline et servent de repères pour la progression des bâtonnistes. En revanche la possession de grades en bâton (Bâton Fédéral et Bâton de Joinville) confère des points supplémentaires pour le passage du pommeau jaune en canne de combat (qui permet de se présenter à l'examen de moniteur de canne de combat et bâton).

D.4.1 PRINCIPE DE VALIDATION DES GRADES EN BÂTON FEDERAL ET EN BÂTON DE JOINVILLE

Chaque grade est repéré par un objectif général qui sert de **contexte** à l'évaluation du candidat. Chaque grade est décomposé en **modules** qui représentent un domaine de compétences.

Grades bleu à jaune

Un grade est validé si un candidat obtient au moins la **moyenne** (10/20) en additionnant les points obtenus pour tous les modules du grade concerné.

Si le grade n'est pas validé dans son ensemble le candidat garde le bénéfice des modules ou il obtient au moins la moyenne des points attribués au module. Il est donc possible par exemple de valider 2 modules sur les 4 modules du grade vert à la suite d'un examen et de conserver cet acquis jusqu'à l'examen suivant. Les notes des modules validés sont conservées et inscrites sur un relevé de note signé par le jury. Pour valider le grade, le candidat repassera les modules non validés et on intégrera les notes des modules déjà validés dans le calcul final de la note de l'examen. Dans ce cas, un grade sera acquis si le candidat obtient au moins la moyenne (10/20) à la note finale ainsi calculée.



La description détaillée du grade est réalisée par module (cf. Feuilles descriptives des grades). Il y a 4 modules par grade jusqu'au grade jaune. Chaque module comprend plusieurs thèmes (texte souligné dans la feuille descriptive d'un grade, un thème regroupe une famille de compétences). Chaque thème recevra une note (cf. Feuilles de notation des grades). La note d'un module est la somme des notes des thèmes du module.

Chaque thème (texte souligné dans la feuille descriptive d'un grade) **doit être évalué** mais **toutes les compétences de chaque thème n'ont pas été testées**. Le jury sélectionne donc les points à examiner pour un thème donné et cette sélection peut varier d'un candidat à l'autre. Un exercice peut évaluer un thème ou évaluer plusieurs thèmes, ou encore l'évaluation d'un thème peut nécessiter plusieurs exercices. **Un thème n'est évalué qu'une fois** mais le jury peut demander, en cas de doute, un exercice complémentaire au bâtonniste.

Les indications données dans la description du grade, des modules et des thèmes à évaluer permettent au jury d'établir les exercices à réaliser par le bâtonniste au cours de l'examen. Des exercices types seront disponibles sur le site du CNCCB ou dans des documents fédéraux (mais non inclus dans le cahier n°10 pour laisser à chaque jury la liberté de concevoir son mode d'évaluation).

Grade argent

Un degré du grade argent est validé si un candidat obtient au moins la moyenne (10/20) en additionnant les points obtenus pour tous les modules du grade concerné mais, de plus, une note minimale par module est exigée. Cette note minimale correspond à environ 40% des points du module. Pour les modules d'expertise technique et d'assaut à thème la note minimale de 2,5/6 est requise. Pour les modules d'étude de forme la note minimale de 3,25/8 est requise.

Adaptation possible pour un jeune public

Il est possible de délivrer des grades « partiels » aux enfants et adolescents jusqu'à 13 ans inclus pour les grades bleu et vert. Cette adaptation (décomposition du grade en 3 niveaux) correspond à la validation de modules complets.

Pour le grade bleu 1er degré, l'examen porte sur le module 1 du grade bleu. Pour le grade bleu 2ème degré, l'examen porte sur le module 2 du grade bleu. Puis l'élève valide l'ensemble module 3 + module 4 du grade bleu pour valider le grade bleu.

Pour le grade vert 1er degré, l'examen porte sur le module 1 du grade vert. Pour le grade vert 2ème degré, l'examen porte sur le module 2 du grade vert. Puis l'élève valide l'ensemble module 3 + module 4 du grade vert pour valider le grade vert.

D.4.2 COMPOSITION DES JURYS D'EXAMEN

Grades bleu à blanc

Comme en canne de combat, ces grades peuvent se passer en club avec un jury de deux personnes. Le jury comporte au moins un moniteur diplômé dans la spécialité « canne de combat et bâton ». Le second membre de jury est un moniteur ou un pratiquant expérimenté du club. De plus, au moins l'un des membres du jury doit être expérimenté dans la discipline concernée (bâton Fédéral ou bâton de Joinville).

Pour la composition des jurys et les passages de grade, les grades B1 et B2 anciennement délivrés en bâton de Joinville sont assimilés aux nouveaux grades de Bâton de Joinville selon l'échelle suivante : Le grade B1 sera assimilé à un grade vert et le grade B2 sera assimilé au grade rouge.

Grade jaune

Comme en canne de combat, le grade jaune est délivré par un jury qui est sous la responsabilité d'un Comité Départemental. Toutefois, pour des raisons d'effectifs il sera possible d'organiser des jurys de ligue ou des jurys nationaux sous l'égide du CNCCB.

Le jury sera constitué par l'instance qui porte la responsabilité du jury. Le jury sera constitué par trois moniteurs diplômés dans la spécialité « canne de combat et bâton ». De plus, au moins deux des membres du jury doivent être expérimentés dans la discipline concernée (bâton Fédéral ou bâton de Joinville).

Grade argent

Le grade argent (qui constitue un grade d'expertise technique) est délivré par un jury national placé sous la responsabilité du CNCCB. Le jury sera donc constitué par cette instance.

Le jury comportera un cadre technique de la FFSBF&DA. Il peut s'agir par exemple d'un CTL (quelle que soit sa spécialité), du CTN spécialité « canne de combat et bâton », ou d'un autre CTN de la fédération.

Le jury comportera aussi deux moniteurs dans la spécialité « canne de combat et bâton » choisis en fonction de leur connaissance de la discipline de bâton concernée.

D.5 DESCRIPTION DES GRADES ET FEUILLES DE NOTATION EN BÂTON FEDERAL

Les grades en bâton Fédéral suivent le même ordre de couleur que ceux de la canne de combat et de la FFSBF&DA : Bleu, vert, rouge, jaune et argent. Les grades mis en place actuellement sont décrits ci-dessous.

La **progression des grades suit la progression pédagogique globale** décrite plus haut.

La présentation des tableaux est organisée pour faire apparaître la progression interne à chaque grade. **La progression pédagogique** (d'une situation simple vers une situation complexe) **suit l'ordre des colonnes d'un tableau de grade** (de la gauche vers la droite).

De même, **dans une colonne, la progression pédagogique** (d'une situation simple vers une situation complexe) des thèmes **est présentée du haut vers le bas**.

Cette présentation a pour but d'aider le jury à organiser le déroulement des examens. Elle a aussi pour but d'aider les formateurs à organiser la préparation des grades dans leurs clubs.

D.5.1 GRADE BLEU – BÂTON FEDERAL

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE BLEU : Il valide l'entrée dans la discipline et la découverte de principes fondamentaux. Les exercices (en solitaire ou en binôme) sont réalisés à vitesse lente pour permettre aux candidats d'avoir des mouvements clairs et marqués (visibilité des armés, des trajectoires, du positionnement des pieds, des postures...). Le nombre de parades enseignées est réduit mais permet de disposer d'une parade pour protéger chacune des cibles codifiées. On laisse le moniteur, pour ces formes de début, libre d'enseigner un positionnement de pieds de son choix lors des armés. En revanche les autres possibilités de positionnement des appuis lors des armés devront être connues au grade rouge. Le travail à deux est résolument coopératif.

GRADE BLEU – BÂTON FEDERAL			
MODULE 1 (4 pts)	MODULE 2 (6 pts)	MODULE 3 (6 pts)	MODULE 4 (4 pts)
Déplacements et manipulation	Techniques offensives	Techniques défensives	Théorie
<p>Solut : Depuis la position pointe du bâton au sol</p> <p>Gardes : Garde à droite et garde à gauche, enchaîner les deux gardes, connaître sa garde naturelle (ou préférentielle)</p> <p><u>Déplacements en garde</u> : Avant, arrière, latéraux, changement d'axe, demi-tours, travail réalisé dans la garde à droite puis dans la garde à gauche. Changement de garde en déplacement</p>	<p>Frappes : Latéral Croisé, Latéral Extérieur, Croisé tête, Brisé, Croisé bas, Enlevé, utiliser toutes les cibles autorisées (haut, milieu, bas)</p> <p>Enchaîner les frappes : Enchaîner les frappes du grade bleu sans marquer de temps d'arrêt sur un adversaire (frappes désignées à l'avance ou attaques libres), mise en application en assaut de collaboration</p>	<p>Parades : Connaître et savoir réaliser au moins une parade par cible à protéger</p> <p>Enchaîner les parades : Enchaîner plusieurs parades face à un adversaire (avec ou sans incertitude sur les frappes), mise en application en assaut de collaboration</p>	<p>Bâton : Taille, bois du bâton, les différentes parties du bâton</p> <p>Vocabulaire : Nom des offensives, des cibles et des gardes</p> <p><u>Historique succinct de la discipline</u></p>
Travail en solitaire	Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire	Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire	Entretien individuel
Travail dans les deux gardes (à droite et à gauche) et à vitesse lente Pour les mains de 14 ans des grades partiels peuvent être attribués			

Note sur le travail en garde préférentielle : Travailler dans sa garde préférentielle signifie que le bâtonniste est libre de choisir de travailler en garde à droite ou en garde à gauche. Comme en canne de combat, l'aptitude à réaliser un assaut dans sa garde non préférentielle est une compétence qui n'est examinée qu'au grade blanc. Toutefois, compte tenu de la progression nécessaire pour arriver à ce stade en bâton Fédéral, des étapes préparatoires sont validées dès les premiers grades.

GRADE BLEU Bâton Fédéral – Feuille de notation

Se référer au cahier n°10 – Section C et aux indications données dans la description du grade bleu pour l'établissement des critères de notation par le jury

Compétences	Pts	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Déplacements et manipulation					
Salut	0,5
Gardes	1
Déplacements en garde	2,5
Total module (note / 4)	
Module 2 : Techniques offensives					
Frappes	3
Enchaîner les frappes	3
Total module (note / 6)	
Module 3 : Techniques défensives					
Parades	3
Enchaîner les parades	3
Total module (note / 6)	
Module 4 : Théorie					
Taille, bois du bâton, les différentes parties du bâton	1,5
Nom des offensives, des cibles et des gardes	1,5
Historique succinct de la discipline	1
Total module (note / 4)	
TOTAL /20					

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE VERT : il témoigne d'une **appropriation des distances de travail** ainsi que des **déplacements de base** face à un **partenaire mobile**. A ce stade le bâtonniste gère la distance de touche et de récupération. Le grade vert valide un élargissement du panel technique offensif et défensif du bâtonniste. Ce grade valide aussi la découverte de principes tactiques de base de la discipline. Ces tactiques sont mises en œuvre dans un contexte coopératif, notamment lors d'un assaut démonstratif.

GRADE VERT – BÂTON FEDERAL			
MODULE 1 (4 pts)	MODULE 2 (6 pts)	MODULE 3 (6pts)	MODULE 4 (4 pts)
Déplacements & manipulation	Technique	Tactique	Théorie
<p><u>Enchaînements en statique et en déplacement</u> : Techniques horizontales et verticales</p> <p><u>Changements de plan en statique</u> : Changer de plan pour réaliser une nouvelle technique</p> <p><u>Décalages, débordements, voltes simples</u> : Frappes précédées d'un décalage, d'un débordement ou d'une volte (sans changer de main)</p>	<p><u>Frappes</u> : Coulissés, horizontaux et verticaux, coulissé balancé. Les frappes sont réalisées en statique dans un enchaînement comprenant des techniques du grade bleu</p> <p><u>Parades</u> : Connaître et savoir réaliser l'ensemble des parades</p> <p><u>Esquives et esquives avec parades</u></p>	<p><u>Attaques en déplacement et gestion des distances</u> : Se déplacer et utiliser les différentes distances d'attaque ou de défenses, enchaîner des frappes en utilisant tous les déplacements de base et en variant les cibles</p> <p><u>Changement de gardes défensifs et offensifs</u> : Changements de main simples dans un but défensif ou offensif</p> <p><u>Réaliser un assaut coopératif (démonstratif)</u> : Réaliser une démonstration d'assaut coopératif en binôme. Le travail est évalué sur la variété et la qualité technique de la prestation</p>	<p><u>Vocabulaire</u> : Notion d'intérieur ou d'extérieur de la garde, notion de côté croisé ou extérieur d'une frappe, dimensions de l'aire de combat</p> <p><u>Validité d'une frappe</u> : Critères généraux à respecter pour qu'une frappe soit valide. La frappe doit être efficace et maîtrisée</p> <p><u>Principes tactiques du grade vert</u> : Les différentes distances de travail et leur utilité tactique, notion de parade forte, réception intérieure ou extérieure des frappes, utilité des changements de garde, utilité tactique des voltes...</p>
Travail en solitaire ou sur une cible immobile	Travail en déplacement ou en statique avec un partenaire	Travail en déplacement ou en statique avec un partenaire	Entretien individuel
<p>Travail à vitesse modérée, démonstration des frappes et des parades en garde à droite et en garde à gauche Pour les moins de 14 ans des grades partiels peuvent être attribués</p>			

GRADE VERT Bâton Fédéral – Feuille de notation

Se référer au cahier n°10 – Section C et aux indications données dans la description du grade vert pour l'établissement des critères de notation par le jury

Compétences	Pts	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Déplacements et manipulation					
Enchaînements en statique et en déplacement	1,5
Changements de plan en statique	1
Décalages, débordements, voltes simples	1,5
Total module (note / 4)	
Module 2 : Technique					
Frappes	2
Parades	2
Esquives et esquives-parades	2
Total module (note / 6)	1
Module 3 : Tactique					
Attaques en déplacement, gestion des distances	2,5
Changement de garde offensif et défensif	1,5
Assaut coopératif de démonstration	2
Total module (note / 6)	
Module 4 : Théorie					
Vocabulaire	1
Critères de validité d'une frappe	1,5
Principes tactiques du grade vert	1,5
Total module (note / 4)	
TOTAL /20					

D.5.3 GRADE ROUGE – BÂTON FEDERAL

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE ROUGE : Il valide la capacité à réaliser des *assauts d'opposition* sportive en utilisant les techniques de base de la discipline. Ceci suppose la transposition de principes tactiques de base depuis la canne de combat vers le bâton Fédéral et aussi l'acquisition d'éléments spécifiques tels que tactiques et techniques, liés aux propriétés de l'arme. Les assauts sont notés sur la technique. Le bâtonniste dispose d'une grande liberté d'évolution tant que les critères de validité des techniques sont respectés.

GRADE ROUGE – BÂTON FEDERAL			
MODULE 1 (4 pts)	MODULE 2 (6 pts)	MODULE 3 (6pts)	MODULE 4 (4 pts)
Technique	Technique & tactique	Tactique	Théorie
<p><u>Revers verticaux et horizontaux</u></p> <p><u>Variation des appuis et armés</u> : Variation de position des appuis pour les armés adaptation à la distance et aux changements d'axe par rapport au partenaire</p> <p><u>Parades chassées et contrées</u> : Les formes principales de parades chassées et contrées</p>	<p><u>Les piqués et leurs parades ou esquives</u> : Les piqués (pointe et talon) médians ou en pied, parades contre les piqués, travail en garde à droite et en garde à gauche</p> <p><u>Changements de main</u> : Changements complexes et variés, application au changement de garde défensif et offensif</p> <p><u>Voltes complexes et traversée</u> : Voltes avec ou sans changement de main, avec feintes, traversées</p>	<p><u>Rôle d'attaquant et rôle de défenseur</u> : Emploi tactique des différentes distances de combat, reprendre la main quand on est défenseur, revenir en défense quand on est attaquant</p> <p><u>Feintes simples</u> : Feintes d'armé et feintes d'attaques, changement de plan de frappe, de cible ou de frappe à partir d'un armé, habitude</p> <p><u>Les ripostes</u> : parade – riposte et esquive – riposte. Travail intégrant les parades simples, chassées ou contrées</p>	<p><u>Vocabulaire</u> : Désigner par leur nom les différentes parades</p> <p><u>Priorité et maîtrise des assauts</u> : Pas de priorité. Le bâtonniste touché marque un temps d'arrêt ou se déplace avant d'attaquer</p> <p><u>L'assaut d'opposition technique</u> : Déroulement et jugement, les protections en assaut d'opposition</p> <p><u>Rôle du second</u> : En assaut d'opposition</p>
Travail en solitaire ou avec un partenaire statique	Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire	Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire	Entretien individuel avec ou sans mise en application
Travail à vitesse modérée ou à vitesse d'assaut contrôlé (pour le module 3). Sauf précision du jury le candidat est libre d'utiliser sa garde préférentielle ou de faire varier sa garde.			

GRADE ROUGE Bâton Fédéral – Feuille de notation

Se référer au cahier n°10 – Section C et aux indications données dans la description du grade rouge pour l'établissement des critères de notation par le jury

Compétences	Pts	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Technique					
Revers verticaux et horizontaux	1
Variation des appuis et armés	1,5
Parades chassées et contrées	1,5
Total module (note / 4)	
Module 2 : Technique et tactique					
Les piqués et leurs parades ou esquives	2
Changements de main	2
Voltes complexes et traversée	2
Total module (note / 6)	
Module 3 : Tactique					
Rôle d'attaquant et rôle de défenseur	1,5
Feintes simples	2
Les ripostes	2,5
Total module (note / 6)	
Module 4 : Théorie					
Vocabulaire	1
Maîtrise des assauts	1
L'assaut d'opposition technique	1,5
Rôle du second (assaut d'opposition)	0,5
Total module (note / 4)	
TOTAL /20	

D.5.4 GRADE BLANC – BÂTON FEDERAL

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE BLANC » : Il valide l'acquisition de variantes des techniques de base, une autonomie d'actions dans toutes les directions et dans des gardes variées. Il valide aussi un approfondissement des formes d'application sportives du bâton Fédéral : L'approfondissement de l'assaut d'opposition technique est réalisé en étudiant les mêmes thèmes que la canne de combat au même grade (contre-attaque, prise d'information, gestion de l'aire, arbitrage, s'évaluer...). L'autre application (la démonstration) est étudiée dans sa forme en solo (Shadow) et utilisera notamment des déplacements sur plusieurs faces. Dans ce domaine aussi le pratiquant devra savoir s'évaluer. Enfin on demande au candidat d'avoir une connaissance théorique des disciplines de la canne de combat et du bâton.

GRADE BLANC – BÂTON FEDERAL			
MODULE 1 (5 pts)	MODULE 2 (5 pts)	MODULE 3 (5pts)	MODULE 4 (5 pts)
Technico-tactique	Technico-tactique	Etude des applications codifiées	Théorie
<p><u>Déplacements et techniques sur 4 faces</u> : Changement d'axes de garde sur 4 faces, changement d'axes sur 4 faces avec frappes, parades ou esquives, réalisation à vitesse de démonstration</p> <p><u>Savoir réaliser un assaut (opposition technique) dans les 2 gardes</u> : Réalisé à vitesse de démonstration</p> <p><u>Variation des actions</u> : Avoir une variété d'actions ou de tactiques lors d'un assaut</p>	<p><u>Variantes des techniques de base</u> : Les frappes obliques (interdites en assaut codifié d'opposition, autorisées en démonstration) et leurs parades, les revers, variantes de gardes défensives et offensives, variantes de balancés, variantes de parades</p> <p><u>Contre-attaque</u> : La contre-attaque en bâton Fédéral</p>	<p><u>Prise d'information et adaptation à l'adversaire</u> : Apporter des réponses variées à une action précise de l'adversaire, apporter des réponses variées à un élément (habitus, défaut...) détecté chez l'adversaire</p> <p><u>Gestion de l'aire de Combat</u> : Savoir se déplacer autour de l'adversaire pour perturber, savoir conserver le centre, bloquer en limite d'aire l'adversaire et le pousser à la sortie d'aire</p> <p><u>Solo (Shadow)</u> : Créer, réaliser et expliquer un Shadow sur plusieurs faces et en temps limité selon les consignes.</p>	<p><u>Arbitrage et jugement</u> : Les bases d'arbitrage et les commandements en assaut d'opposition technique, les bases d'arbitrage et de jugement pour les démonstrations sportives</p> <p><u>S'évaluer Objectivement</u> : Savoir s'évaluer en assaut ou en démonstration</p> <p><u>Connaissance des disciplines</u> : Connaître les disciplines de la canne de combat et du bâton</p>
Travail en solitaire ou avec partenaire(s)	Travail en binôme à vitesse modérée	Travail à vitesse d'assaut d'opposition ou à vitesse de démonstration	Entretien individuel
Sauf précision du jury le candidat est libre d'utiliser sa garde préférentielle ou de faire varier sa garde.			

GRADE BLANC Bâton Fédéral - Feuille de notation					
<i>Se référer au cahier n°10 – Section C et aux indications données dans la description du grade blanc pour l'établissement des critères de notation par le jury</i>					
Compétences	Pts	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Technico-tactique					
Déplacements et techniques sur 4 faces	1,5
Savoir réaliser un assaut d'opposition dans les 2 gardes	2
Varié les actions	1,5
Total module (note / 5)	
Module 2 : Technico-tactique					
Variante des techniques de base	3
La contre-attaque	2
Total module (note / 5)	
Module 3 : Assauts et applications codifiées					
Prise d'information et adaptation à l'adversaire	1,5
Gestion de l'aire de Combat	1,5
Solo (Shadow)	2
Total module (note / 5)	
Module 4 : Théorie					
Arbitrage et jugement	2
S'évaluer objectivement	1,5
Connaissances des disciplines	1,5
Total module (note / 5)	

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE JAUNE : Le grade jaune valide la capacité du bâtonniste à avoir une réflexion sur sa pratique et sur celle des autres. Les mêmes thèmes que ceux du pommeau jaune de la canne de combat sont donc étudiés. Ce grade valide aussi la capacité à maîtriser l'ensemble des applications sportives codifiées de la discipline. Pour cela on approfondit une dernière forme d'application : La démonstration en binôme (assaut coopératif ou démonstration à thème). On rappelle que le bâton est un art de combat et donc qu'une démonstration doit être tactiquement et martialement valide. Enfin, une démonstration de pratique du bâton de Joinville est demandée.

GRADE JAUNE – BÂTON FEDERAL			
MODULE 1 (6 pts)	MODULE 2 (5 pts)	MODULE 3 (5pts)	MODULE 4 (4 pts)
Tactique	Maîtrise	Démonstrations	Disciplines du CNCCB et de la FFSBFDA
<p><u>Observer et adapter sa tactique en assaut d'opposition technique et en démonstration</u> :</p> <p>Utiliser les tactiques adéquates contre un attaquant, un riposteur, un contre attaquant.</p> <p>Observer l'adversaire, prendre de l'information, analyser et adapter les réponses</p> <p><u>Savoir coacher</u> : Savoir coacher en assaut d'opposition technique</p>	<p><u>Avoir un regard sur sa pratique (duo)</u> :</p> <p>Réaliser et expliquer un enchaînement tactique court en duo sur un thème imposé par le jury</p> <p><u>Bâton de Joinville</u> :</p> <p>Réaliser un assaut (2 reprises) à vitesse de démonstration en bâton de Joinville</p>	<p><u>Démonstration de groupe (assaut coopératif en binôme ou démonstration d'ensemble)</u> : Réaliser soit un assaut coopératif de démonstration en binôme (2 passages) tel qu'il serait évalué en compétition technique, soit une démonstration de groupe (par exemple un mouvement d'ensemble) avec 2 passages) tel qu'il serait évalué en compétition technique.</p> <p><u>Savoir coacher</u> : Savoir coacher en démonstration</p>	<p><u>Organisation de la canne et du bâton</u> : Pouvoir expliquer l'organisation de la canne et du bâton en France</p> <p><u>Savoir expliquer</u> : l'organisation de la progression des grades, savoir expliquer les points techniques et tactiques du grade jaune, savoir expliquer la discipline à un profane</p>
Travail en opposition ou coopératif	Travail coopératif ou en opposition	Travail coopératif	Entretien individuel ou travail coopératif de démonstration
Le jury précisera la vitesse d'exécution des exercices : Vitesse modérée ou vitesse de démonstration pour les exercices en coopération			

GRADE JAUNE Bâton Fédéral – Feuille de notation

Se référer au cahier n°10 – Section C et aux indications données dans la description du grade jaune pour l'établissement des critères de notation par le jury

Compétences	PLs	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Tactique					
Observer et adapter sa réponse	4				
Savoir coacher en assaut technique	2
Total module (note / 6)	
Module 2 : Maîtrise					
Avoir un regard sur sa pratique (duo)	2,5
Bâton de Joinville	2,5
Total module (note / 5)	
Module 3 : Démonstrations					
Démonstration de groupe (assaut coopératif en binôme ou démonstration d'ensemble)	3
Savoir coacher en démonstration	2
Total module (note / 5)	
Module 4 : Théorie					
Organisation de la canne et du bâton	1,5
Progression des grades, points techniques et tactiques du grade jaune, expliquer la discipline à un profane	2,5
Total module (note / 5)	

D.5.6 GRADE ARGENT – BÂTON FEDERAL

D.5.6.1 Objectif principal du grade argent – Bâton Fédéral

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE « ARGENT » : La grade argent valide une expertise technique de la discipline (dans toutes ses distances de travail et contextes d'application) et il valide les capacités d'étude personnelle et d'innovation du candidat.

Ceci est réalisé au travers de trois degrés successifs qui représentent une progression en termes d'expertise technique et de mise en application de la discipline. Chaque degré sera évalué au moyen de trois types d'épreuves : Des épreuves **d'expertise technique**, des épreuves **d'opposition (assauts à thème)** et des épreuves **d'étude de forme**. Les études de forme ont pour but de mettre en valeur les capacités d'étude personnelle et d'innovation du candidat. Les études de formes veilleront à être cohérentes avec le fait que notre discipline est un art du combat et donc qu'une démonstration doit être tactiquement et martialement valide

Pour les **épreuves d'expertise technique**, un catalogue d'exercices de référence sera publié (et actualisé) sur le site du CNCCB. Ces exercices pourront donc être préparés à l'avance par les candidats.

Pour les **exercices d'opposition**, le jury prévoira (si l'effectif des candidats est faible) des bâtonnistes qui joueront le rôle d'adversaires pour le(s) candidat(s).

Pour les **études de formes**, chaque candidat sera accompagné d'un ou plusieurs **partenaires de son choix**. Ces exercices peuvent donc être travaillés en club avant l'examen.

Note sur le choix des mises en situation : Une grande part de la richesse de notre discipline est issue de situations militaires (ou civiles) réelles auxquelles il fallait apporter une réponse. Par exemple il s'agissait du cas d'un soldat qui est isolé au milieu de plusieurs adversaires, d'un soldat qui chute au sol, qui a perdu son arme, qui se retrouve très proche de son adversaire etc. Ces situations spécifiques ont évolué au cours du temps vers des exercices technico-tactiques qui ont permis de conserver le patrimoine de nos disciplines. On peut citer comme exemple le travail sur plusieurs faces bien connu en bâton. Ces techniques et tactiques sont mises en œuvre aujourd'hui dans un cadre sécurisé et sportif.

D.5.6.2 Description du grade argent premier degré – Bâton Fédéral

Le premier degré valide la capacité du candidat à employer **l'ensemble des moyens techniques** de la discipline dans le cadre d'un travail à un conte un. Par conséquent certains exercices ne feront plus de distinction entre techniques de démonstration et techniques codifiées d'assaut. Ce premier degré valide aussi l'étude de mise en situation historiques et ces situations supposent l'emploi de solutions techniques spécifiques. Le programme du premier degré inclut donc l'étude de la liaison debout/sol et l'étude de la distance de combat courte. Enfin, pour compléter le panel technique à la disposition du candidat et valoriser ses capacités de recherche personnelle (auprès de pratiquants ou dans la littérature), il lui est possible d'employer un ensemble de variantes ou de techniques historiques : Les parades par absorption, les parades volantes (formes particulières de parades ripostes), la prise du bâton par la pointe lors d'un enchaînement (moulinets et frappes), le maniement tactique à une main du bâton Fédéral.

GRADE ARGENT 1 ^{er} DEGRE – BÂTON FEDERAL		
Expertise technique (6 points)	Assauts à thème (6 points)	Etude de forme (8 points)
<i>Techniques défensive et offensive avec un genou au sol (travail en statique) – 2 Pts</i>	Opposition technique incluant les variantes et techniques complémentaires jusqu'au grade argent 1 ^{er} degré mais n'incluant pas la distance courte de combat – 3 Pts	<i>Démonstration avec partenaire(s) présentant un ou plusieurs aspects techniques du bâton Fédéral (toutes les distances de combat sont possibles) - 6 Pts</i>
<i>Techniques de protection au sol face à un bâtonniste debout – 2 Pts</i>		
<i>Liaisons position verticale/sol/position verticale (travail dynamique y compris l'emploi de brises chutes et de courts déplacements au sol) – 2 Pts</i>	Opposition technique incluant les variantes et techniques complémentaires jusqu'au grade argent 1 ^{er} degré et incluant la distance courte de combat – 3 Pts	Shadow court sur un thème technique du bâton Fédéral choisi par le jury (24h de temps de préparation pour le candidat) – 2 Pts
<i>En italiques et en bleu : Exercices réalisés avec un partenaire choisi par le candidat</i>		

D.5.6.3 Description du grade argent deuxième degré – Bâton Fédéral

Résolument tactique, le deuxième degré valide d'abord la capacité du candidat à travailler contre plusieurs adversaires. Cette étude comporte des exercices traditionnels sur plusieurs faces mais aussi un travail libre d'opposition contrôlée. De plus on demandera au candidat de démontrer sa maîtrise tactique de la discipline au travers d'études de forme. De façon alternative, ce dernier travail pourra inclure l'étude d'un enchaînement **historique** de la discipline.

GRADE ARGENT 2 ^{ème} DEGRE – BÂTON FEDERAL		
Expertise technique (6 points)	Assauts à thème (6 points)	Etude de forme (8 points)
Travail technique sur 2 faces avec partenaires – 2 Pts Travail technique sur 4 faces avec partenaires – 2 Pts Franchissement d'une ligne de 2 adversaires – 2 Pts	Opposition technique contre 2 adversaires avec les techniques autorisés an assaut d'opposition jusqu'au grade jaune - 3 Pts Opposition technique contre 2 adversaires incluant les variantes et techniques complémentaires jusqu'au grade argent 2 ^{ème} degré, ainsi que la distance courte de combat – 3 Pts	<i>Démonstration avec partenaire(s) présentant au choix :</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Un principe tactique de la discipline (appliqué de façon classique ou de façon innovante).</i> • <i>L'étude d'un enchaînement historique de la discipline (enchaînement de bâton ou adapté d'un enchaînement de canne).</i> – 6 Pts Shadow court sur un thème tactique du bâton Fédéral choisi par le jury (24h de temps de préparation pour le candidat) – 2 Pts
<i>En italiques et en bleu : Exercices réalisés avec un partenaire choisi par le candidat</i>		

Le **troisième degré** valide la capacité du candidat à opérer une **ouverture** vers une variété de disciplines d'opposition (prioritairement issues de la FFSBF&DA) et à les intégrer à sa pratique du bâton Fédéral. Dans ce cadre le bâtonniste aura l'occasion de retrouver l'approche pluri disciplinaire historique des salles d'armes de la première moitié du XIXème siècle qui ont vu naître nos disciplines. Ceci se manifestera par :

- L'emploi de techniques additionnelles associant des parties non armées du corps avec l'emploi du bâton.
- L'emploi de la prise « Joinville » de façon complémentaire à la prise « Fédérale ».
- L'emploi de techniques sans bâton face à un bâtonniste.
- Des variations d'armes (employées par le bâtonniste ou contre lesquelles il est opposé).

A ce stade le bâtonniste sera en mesure de faire progresser lui-même la discipline. Ce 3ème degré est donc aussi l'occasion de mettre en valeur ses **capacités d'étude personnelle**. Ce point sera évalué dans tous les modules de l'examen. Par conséquent des possibilités de choix dans la construction des exercices permettront de valoriser les affinités du candidat vis-à-vis de tel ou tel aspect de la discipline.

GRADE ARGENT 3 ^{ème} DEGRE – BÂTON FEDERAL		
Expertise technique (6 points)	Assauts à thème (6 points)	Etude de forme (8 points)
<p><i>Techniques de bâton en association avec l'utilisation de parties non armées du corps : Frappes (pieds, poings...), déséquilibres, clefs, désarmement, saisies et dégagement de saisies, projections – 3 Pts</i></p> <p><i>Techniques où l'un des bâtonnistes est sans bâton : Parades sans bâton, esquives, frappes (pieds, poings...), déséquilibres, clefs, désarmement, projections, dégagement de saisie du bâton - 3 Pts</i></p>	<p>Opposition technique au bâton Fédéral intégrant des techniques des membres inférieurs : Frappes d'impact et de déséquilibre – 3 Pts</p> <p>Opposition technique libre au bâton (techniques du bâton Fédéral et du bâton de Joinville, la taille du bâton est libre) – 3 Pts</p>	<p><i>Démonstration avec partenaire(s) intégrant au choix :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Des variations d'armes employées par le candidat : Par exemple le bâton de marche, un bâton très long (« double bâton »)... Ces armes sont utilisées par le candidat en employant notamment des techniques du bâton Fédéral. Les variations d'armes peuvent aussi être employées par un opposant (2 cannes de combat, un bâton de Joinville...).</i> • <i>Des techniques issues d'autres disciplines (par exemple la canne savate, la canne de défense, le bâton de Joinville), ou encore des techniques de corps à corps – 5 Pts</i> <p><i>Démonstration avec partenaire intégrant l'utilisation de cibles historiques (attaque et protection) et l'emploi tactique de frappes (battements, pressions...) sur l'arme adverse – 3 Pts</i></p>
<p><i>En italiques et en bleu : Exercices réalisés avec un partenaire choisi par le candidat</i></p> <p><i>Innovations technico-tactiques : Dans chaque module, le candidat à l'occasion de démontrer des innovations technico-tactiques tirées de son travail d'étude. Il devra simplement, à la fin de l'exercice pouvoir en expliquer le principe et l'intérêt.</i></p>		
<p><i>Expertise technique 3^{ème} degré : Le bâtonniste n'est pas tenu de démontrer l'intégralité des propositions techniques décrites. Il choisit, en fonction de ses choix d'étude avec son partenaire, les réponses qu'il apporte à la situation de base (un bâtonniste sans bâton face à un bâtonniste, l'emploi de parties non armées en sus de l'emploi du bâton) etc.</i></p>		



D.6 DESCRIPTION DES GRADES ET FEUILLES DE NOTATION EN BÂTON DE JOINVILLE

Les grades en bâton Fédéral suivent le même ordre de couleur que ceux de la canne de combat et de la FFSBF&DA : Bleu, vert, rouge, jaune et argent. Les grades mis en place actuellement sont décrits ci-dessous.

La **progression des grades suit la progression pédagogique globale** décrite plus haut.

La présentation des tableaux est organisée pour faire apparaître la progression interne à chaque grade. La **progression pédagogique** (d'une situation simple vers une situation complexe) **suit l'ordre des colonnes d'un tableau de grade** (de la gauche vers la droite).

De même, **dans une colonne, la progression pédagogique** (d'une situation simple vers une situation complexe) des thèmes **est présentée du haut vers le bas**.

Cette présentation a pour but d'aider le jury à organiser le déroulement des examens. Elle a aussi pour but d'aider les formateurs à organiser la préparation des grades dans leurs clubs.

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE BLEU : Il valide l'entrée dans la discipline et la découverte de principes fondamentaux. Les exercices sont réalisés à vitesse lente pour permettre aux candidats d'avoir des mouvements clairs et marqués (visibilité des armés, des trajectoires, des groupements de pieds, des postures...). Le nombre de parades enseignées est réduit mais permet de disposer d'une parade pour protéger chacune des cibles codifiées. On demande pour ces formes de début d'adopter la forme traditionnelle des armés « pieds groupés » ce qui permet des armés clairs, le corps droit. Cet armé pieds groupés se fera en reculant la jambe avant pour placer la bâtonniste hors de portée de son adversaire lors de l'armé. Le travail à deux est résolument coopératif

GRADE BLEU – BÂTON DE JOINVILLE			
MODULE 1 (4 pts)	MODULE 2 (6 pts)	MODULE 3 (6 pts)	MODULE 4 (4 pts)
Déplacements et manipulation	Techniques offensives	Techniques défensives	Théorie
<p><u>Salut</u> : Depuis la position pointe du bâton au sol</p> <p><u>Gardes</u> : Garde normale et garde inverse (en statique), enchaîner les 2 gardes, connaître sa garde préférentielle</p> <p><u>Déplacements en garde</u>: Avant et arrière en pas glissés, latéraux, changement d'axe, demi-tours, déplacement avant et arrière (en pas marché) en changeant de garde à chaque pas (Garde Normale et Garde Inverse)</p>	<p><u>Frappes directes (en 1 temps)</u> : Latéral Croisé, Latéral Extérieur, Croisé tête, Brisé, Croisé bas, Enlevé, Revers talon descendant, sur les cibles autorisées (en statique), utiliser toutes les cibles codifiées.</p> <p><u>Enchaîner les frappes</u> : Enchaîner les frappes du grade bleu sans marquer de temps d'arrêt (frappes désignées à l'avance ou attaques libres), mise en application en assaut de collaboration</p>	<p><u>Parades</u> : Connaître et savoir réaliser Au moins une parade bloquée par cible à protéger (dont une parade contre les coups en remontants en flanc)</p> <p><u>Enchaîner les parades</u> : Enchaîner plusieurs parades face à un adversaire (avec ou sans incertitude sur les frappes), mise en application en assaut de collaboration</p>	<p><u>Bâton</u> : Taille, bois du bâton, les différentes parties du bâton</p> <p><u>Vocabulaire</u> : Nom des offensives, des cibles et des gardes</p> <p><u>Historique succinct de la discipline</u></p>
Travail en solitaire	Travail en statique avec un partenaire	Travail en statique avec un partenaire	Entretien individuel
<p>Travail dans la garde préférentielle du bâtonniste et à vitesse lente Pour les moins de 14 ans des grades partiels peuvent être attribués</p>			

Note sur le travail en garde préférentielle : Travailler dans sa garde préférentielle signifie que le bâtonniste est libre de choisir de travailler en garde à droite ou en garde à gauche. Comme en canne de combat, l'aptitude à réaliser un assaut dans sa garde non préférentielle est une compétence qui n'est examinée qu'au grade blanc. Toutefois, compte tenu de la progression nécessaire pour arriver à ce stade en bâton long, quelques étapes préparatoires sont validées aux grades vert et rouge.



GRADE BLEU Bâton de Joinville – Feuille de notation

Se référer au cahier n°10 – Section H2 « Techniques de base » et aux indications données dans la description du grade bleu pour l'établissement des critères de notation par le jury

Compétences	Pts	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Déplacements et manipulation					
Salut	0,5
Gardes	1,5
Déplacements en garde	2
Total module (note / 5)	
Module 2 : Techniques offensives					
Frappes directes (en 1 temps)	4
Enchaîner les frappes	2
Total module (note / 5)	
Module 3 : Techniques défensives					
Parades bloquées	4
Enchaîner les parades	2
Total module (note / 5)	
Module 4 : Théorie					
Bâton	1
Vocabulaire	2
Historique succinct de la discipline	1
Total module (note / 5)	

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE VERT : Il témoigne d'une appropriation des distances de travail (distance de récupération, distance d'armé, distance de frappe) ainsi que des déplacements de base face à un partenaire mobile. A ce stade les armés restent réalisés pieds groupés mais le bâtonniste adapte sa distance en dynamique. Pour cela il regroupe ses appuis sur le pied arrière ou avant lors de l'armé, puis il frappe en avançant ou en reculant une jambe en fonction de la portée nécessaire. Le grade vert valide un élargissement du panel technique offensif et défensif du bâtonniste. Il maîtrise de plus l'association moulinets/frappes. Ce grade valide aussi la découverte de principes tactiques de base de la discipline. Ces tactiques sont mises en œuvre dans un contexte coopératif, notamment lors d'un assaut démonstratif

GRADE VERT – BÂTON DE JOINVILLE			
MODULE 1 (4 pts)	MODULE 2 (6 pts)	MODULE 3 (6pts)	MODULE 4 (4 pts)
Déplacements & manipulation	Technique	Tactique	Théorie
<p><u>Moulinets en statique et en déplacement</u> : Moulinets verticaux et horizontaux en statique, en avançant et en reculant</p> <p><u>Changements de plan en statique</u> : A la suite de moulinets ou d'armés, changer de plan pour réaliser une frappe ou d'autres moulinets</p> <p><u>Décalages, débordements, voltes simples</u> : Frappes précédées d'un décalage, d'un débordement ou d'une voltes (sans changer de main directrice)</p>	<p><u>Frappes</u> : Frappes du grade bleu en 2 temps, piqués et coulissés en 1 temps et en 2 temps, balancé horizontal en 1 temps et en 2 temps. Les frappes sont réalisées en statique.</p> <p><u>Parades</u> : Savoir réaliser l'ensemble des parades bloquées (ne concerne pas les coups remontants en flanc et ne concerne pas les parades manchette), savoir réaliser les parades par déviation contre les piqués</p> <p><u>Esquives et esquives - parades</u> : Esquives totales et esquives parades</p>	<p><u>Attaques en déplacement et gestion des distances</u> : Se déplacer et utiliser les différentes distances d'attaque ou de défenses, enchaîner des frappes en utilisant tous les déplacements de base et en variant les cibles</p> <p><u>Changement de garde défensifs et offensif</u> : Exemples simples de changement de garde (Garde Normale/Garde Inverse) dans un but tactique offensif ou défensif, emploi d'une garde défensive</p> <p><u>Réaliser un assaut coopératif (démonstratif)</u> : Réaliser une démonstration d'assaut coopératif en binôme. Le travail est évalué sur la variété et la qualité technique de la prestation</p>	<p><u>Vocabulaire</u> : Notion d'intérieur ou d'extérieur de la garde, notion de côté croisé ou extérieur d'une frappe, dimensions de l'aire de combat</p> <p><u>Validité d'une frappe</u> : Critères généraux à respecter pour qu'une frappe soit valide, distinguer le cas des frappes à distance normale, longue ou mi-distance vis-à-vis de la position des membres supérieurs en fin de frappe et lors de l'armé. La frappe doit être efficace mais maîtrisée</p> <p><u>Principes tactiques du grade vert</u> : Les différentes distances de travail et leur utilité tactique, réception intérieure ou extérieure des frappes, utilité des changements de garde, utilité tactique des voltes en bâton long...</p>
Travail en solitaire ou sur une cible immobile	Travail à vitesse lente, en déplacement ou en statique avec un partenaire	Travail à vitesse lente, en déplacement ou en statique avec un partenaire	Entretien individuel
<p>Travail à vitesse lente ou modérée, le travail est réalisé dans la garde préférentielle Pour les moins de 14 ans des grades partiels peuvent être attribués</p>			

GRADE VERT Bâton de Joinville – Feuille de notation

Se référer au cahier n°10 – Section H et aux indications données dans la description du grade vert pour l'établissement des critères de notation par le jury

Compétences	Pts	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Déplacements et manipulation					
Moulinets en statique et en déplacement	1,5
Changements de plan en statique	1
Décalages, débordements, voltes simples	1,5
Total module (note / 5)	
Module 2 : Technique					
Frappes	2
Parades	2
Esquives et esquives-parades	2
Total module (note / 6)	
Module 3 : Tactique					
Attaques en déplacement et gestion des distances	2
Changement de garde offensif et défensif	2
Assaut coopératif de démonstration	2
Total module (note / 5)	
Module 4 : Théorie					
Vocabulaire	1
Critères de validité d'une frappe	1,5
Principes tactiques du grade vert	1,5
Total module (note / 5)	

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE ROUGE : Il valide la capacité à réaliser des *assauts d'opposition* sportive en utilisant les techniques de base de la discipline. Ceci suppose la transposition de principes tactiques de base depuis la canne de combat vers le bâton long mais aussi l'acquisition d'éléments spécifiques (tactiques et techniques) liés aux propriétés de l'arme. Les assauts sont notés sur la technique. A ce stade le bâtonniste choisira la forme d'armé (pied groupés, semi groupés, en pivot sur un appui, avec la seule rotation des hanches...) qu'il juge tactiquement adéquate tant que la forme reste armée. La frappe est efficace mais maîtrisée. Le grade rouge valide aussi l'emploi des changements de main directrice.

GRADE ROUGE – BÂTON DE JOINVILLE			
MODULE 1 (5 pts)	MODULE 2 (5 pts)	MODULE 3 (5pts)	MODULE 4 (5 pts)
Technique	Technique	Tactique	Théorie
<p><u>Variation des appuis et armés</u> : Variation de position des appuis pour les armés adaptation à la distance, aux changements d'axe du partenaire</p> <p><u>Parades bloquées</u> : Toutes les parades contre les coups remontant en flanc, parades manchettes</p> <p><u>Parades chassées et contrées</u> : Les formes principales de parades chassées et contrées (y compris avec des parades manchettes)</p>	<p><u>Utilisation de la garde non préférentielle</u> : Gardes, frappes en 1 temps ou parades jusqu'au grade rouge en statique dans la garde non préférentielle</p> <p><u>Changement de main directrice</u> : Méthodes de base pour changer de main directrice, application au changement de garde défensif et offensif</p> <p><u>Voltes complexes et traversée</u> : Voltes avec changement de garde ou de main directrice, ou avec feinte sur la frappe à suivre, traversées</p>	<p><u>Rôle d'attaquant et rôle de défenseur</u> : Emploi tactique des différentes distances de combat, reprendre la main quand on est défenseur, revenir en défense quand on est attaquant</p> <p><u>Feintes simples</u> : Feintes d'armé et feintes d'attaques, changement de plan de frappe, de cible ou de frappe à partir d'un armé ou d'un moulinet, habitude</p> <p><u>Les ripostes</u> : parade – riposte et esquive – riposte. Travail intégrant les parades bloquées, chassées, contrées et les esquive-parades</p>	<p><u>Vocabulaire</u> : Désigner par leur nom les différentes parades</p> <p><u>Priorité et maîtrise des assauts</u> : Pas de priorité. Le bâtonniste touché marque un temps d'arrêt ou se déplace avant d'attaquer, façons de maîtriser les frappes</p> <p><u>L'assaut d'opposition technique</u> : Déroulement et jugement, les protections en assaut d'opposition</p> <p><u>Rôle du second</u> : En assaut d'opposition</p>
Travail en solitaire ou avec un partenaire statique	Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire	Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire	Entretien individuel avec ou sans mise en application
Travail collaboratif : Modules 1 et 2. Travail d'opposition contrôlée : Module 3. Sauf précision du jury le candidat est libre d'utiliser sa garde préférentielle ou de faire varier sa garde.			

GRADE ROUGE Bâton de Joinville – Feuille de notation

Se référer au cahier n°10 – Section H et aux indications données dans la description du grade rouge pour l'établissement des critères de notation par le jury

Compétences	Pts	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Déplacements et manipulation					
Variation des appuis et armés	1,5
Parades bloquées	1,5
Parades chassées et contrées	2
Total module (note / 5)	
Module 2 : Technique					
Utilisation de la garde non préférentielle	2
Changement de main directrice	1,5
Voltes complexes et traversée	1,5
Total module (note / 5)	
Module 3 : Tactique					
Rôle d'attaquant et rôle de défenseur	2
Feintes simples	1,5
Les ripostes	1,5
Total module (note / 5)	
Module 4 : Théorie					
Vocabulaire (parades)	1
Priorité et maîtrise des assauts	1
L'assaut d'opposition technique	2
Rôle du second (assaut d'opposition)	1
Total module (note / 5)	

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE BLANC » : Il valide l'acquisition de variantes des techniques de base, une autonomie d'actions dans toutes les directions et dans des gardes variées. Il valide aussi un approfondissement de deux des formes d'application sportives du bâton de Joinville : L'approfondissement de l'assaut d'opposition technique est réalisé en étudiant les même thèmes que la canne de combat au même grade (contre-attaque, prise d'information, gestion de l'aire, arbitrage, s'évaluer...). L'autre application (la démonstration) est étudiée dans sa forme en solo et utilisera notamment des déplacements sur plusieurs faces. Dans ce domaine aussi le pratiquant devra savoir s'évaluer. Enfin on demande au candidat d'avoir une connaissance théorique des disciplines de la canne de combat et du bâton.

GRADE BLANC – BÂTON DE JOINVILLE			
MODULE 1 (5 pts)	MODULE 2 (5 pts)	MODULE 3 (5pts)	MODULE 4 (5 pts)
Technico-tactique	Technico-tactique	Etude des applications codifiées	Théorie
<p><u>Déplacements et techniques sur 4 faces</u> : Changement d'axes de garde sur 4 faces, changement d'axes sur 4 faces avec techniques (frappes directes, parades ou esquives), moulinets verticaux et horizontaux en changeant d'axe et/ou de plan (sur 2 ou 4 faces) associés à une frappe ou non</p> <p><u>Savoir réaliser un assaut de la main non directrice</u> : Réalisé à vitesse de démonstration</p> <p><u>Variation des actions</u> : Avoir une variété d'actions et de tactiques lors d'un assaut</p>	<p><u>Variantes des techniques de base</u> Autorisées en démonstration et en assaut codifié : Variantes de piqués, armés en virée des frappes latérales, variantes de revers, variantes de gardes défensives et offensives, parades un genou au sol. Autorisées seulement en démonstration : Les frappes obliques et leurs parades (bloquées, chassées ou contrées).</p> <p><u>Contre-attaque</u> : La contre-attaque en bâton de Joinville</p>	<p><u>Prise d'information et adaptation à l'adversaire</u> : Apporter des réponses variées à une action précise de l'adversaire, apporter des réponses variées à un élément (habitus, défaut...) détecté chez l'adversaire</p> <p><u>Gestion de l'aire de Combat</u> : Savoir se déplacer autour de l'adversaire pour perturber, savoir conserver le centre, bloquer en limite d'aire l'adversaire et le pousser à la sortie d'aire</p> <p><u>Solo (Shadow)</u> : Créer, réaliser et expliquer un Shadow sur plusieurs faces et en temps limité selon les consignes</p>	<p><u>Arbitrage et jugement</u> : Les bases d'arbitrage et les commandements en assaut d'opposition technique, les bases d'arbitrage et de jugement pour les démonstrations sportives</p> <p><u>S'évaluer Objectivement</u> : Savoir s'évaluer en assaut ou en démonstration</p> <p><u>Connaissance des disciplines</u> : Connaître les disciplines de la canne de combat et du bâton</p>
Travail en solitaire ou avec partenaire(s) à vitesse de démonstration	Travail en binôme à vitesse modérée	Travail à vitesse d'assaut d'opposition ou à vitesse de démonstration	Entretien individuel
Sauf précision du jury le candidat est libre d'utiliser sa garde préférentielle ou de faire varier sa garde.			

GRADE BLANC Bâton de Joinville - Feuille de notation					
Se référer au cahier n°10 – Section H et aux indications données dans la description du grade blanc pour l'établissement des critères de notation par le jury					
Compétences	Pts	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Déplacements et manipulation					
Déplacements et techniques directes sur 4 faces	1,5
Savoir réaliser un assaut de la main non directrice	1,5
Varié les actions	2
Total module (note / 5)	
Module 2 : Technico-tactique					
Variante des techniques de base	3,5
La contre-attaque	1,5
Total module (note / 5)	
Module 3 : Assauts et applications codifiées					
Prise d'information et adaptation à l'adversaire	1,5
Gestion de l'aire de Combat	1,5
Solo (Shadow)	2
Total module (note / 5)	
Module 4 : Théorie					
Arbitrage et jugement	2
S'évaluer objectivement	1,5
Connaissances des disciplines	1,5
Total module (note / 5)	

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE JAUNE : Le grade jaune valide la capacité du bâtonniste à avoir une réflexion sur sa pratique et sur celle des autres. Les mêmes thèmes que ceux du pommeau jaune de la canne de combat sont donc étudiés. Ce grade valide aussi la capacité à maîtriser l'ensemble des applications sportives codifiées de la discipline. Pour cela on en approfondit une dernière forme d'application : La démonstration en binôme (assaut coopératif ou démonstration à thème). On rappelle que le bâton est un art de combat et donc qu'une démonstration doit être tactiquement et martialement valide. De plus, une démonstration de pratique du bâton Fédéral est demandée. La richesse technique et historique de la discipline étant très grande, il est nécessaire de préparer le candidat à l'étude des grades supérieurs (argent). Pour cela il découvre au moyen d'exemples (et en travail coopératif) quelques grandes familles de variantes et de techniques anciennes.

GRADE JAUNE – BÂTON DE JOINVILLE			
MODULE 1 (5 pts)	MODULE 2 (5 pts)	MODULE 3 (5pts)	MODULE 4 (5 pts)
Techniques complémentaires	Technico-tactique	Etude des applications codifiées	Disciplines du CNCCB
<p><u>Exemples de techniques complémentaires et de variantes utilisables en assaut d'opposition et en démonstration</u> : Parade par absorption, parade volante (forme particulières de parade riposte), Rose couverte</p> <p><u>Exemples de techniques complémentaires et de variantes utilisables uniquement en démonstration</u> : Passage de la prise Joinville à la prise Fédérale (et vice versa), exemples d'intérêt tactique de techniques de bâton Fédéral en bâton de Joinville, intérêt tactique de la prise du bâton par la pointe lors d'un enchaînement (moulinets et frappes), frappe latérale à une main, coupée.</p>	<p><u>Etude de la distance courte</u> : Techniques offensives et défensives de bâton adaptées à la distance courte. Ces variantes ne sont pas utilisables en assaut d'opposition mais sont utilisables en démonstration.</p> <p><u>Observer et adapter sa tactique</u> : Utiliser les tactiques adéquates contre un attaquant, un riposteur, un contre attaquant. Observer l'adversaire, prendre de l'information, analyser et adapter les réponses</p>	<p><u>Avoir un regard sur sa pratique (duo)</u> : Réaliser et expliquer un enchaînement tactique court en duo sur un thème imposé par le jury</p> <p><u>Démonstration de groupe (assaut coopératif en binôme ou démonstration d'ensemble)</u> : Réaliser un assaut coopératif de démonstration en binôme (2 passages) tel qu'il serait évalué en compétition technique.</p> <p><u>Savoir coacher</u> : Savoir coacher en assaut d'opposition ou en démonstration</p>	<p><u>Organisation de la canne et du bâton</u> : Pouvoir expliquer l'organisation de la canne et du bâton en France</p> <p><u>Savoir expliquer</u> : l'organisation de la progression des grades, les points techniques et tactiques du grade jaune, savoir expliquer la discipline à un profane</p> <p><u>Bâton Fédéral</u> : Réaliser un assaut (2 reprises) en bâton Fédéral</p>
<i>Travail coopératif en binôme (démonstration de techniques)</i>	<i>Travail coopératif (distance courte) ou d'opposition</i>	<i>Travail coopératif ou d'opposition</i>	<i>Entretien individuel ou assaut coopératif de démonstration</i>
<i>Le jury précisera la vitesse d'exécution des exercices : Vitesse modérée ou vitesse de démonstration pour les exercices en coopération</i>			

GRADE JAUNE Bâton de Joinville – Feuille de notation

Se référer au cahier n°10 – Section H et aux indications données dans la description du grade jaune pour l'établissement des critères de notation par le jury

Compétences	Pts	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Candidat 4
Module 1 : Techniques complémentaires					
Exemples de techniques complémentaires et de variantes utilisables en assaut d'opposition et en démonstration	2,5
Exemples de techniques complémentaires et de variantes utilisables uniquement en démonstration	2,5
Total module (note / 5)	
Module 2 : Technico-tactique					
Etude de la distance courte	2,5				
Observer et adapter sa tactique	2,5
Total module (note / 5)	
Module 3 : Applications codifiées					
Avoir un regard sur sa pratique (duo)	2
Démonstration de groupe (assaut coopératif en binôme)	1,5
Savoir coacher	1,5
Total module (note / 5)	
Module 4 : Théorie					
Organisation de la canne et du bâton	1
Progression des grades, points techniques et tactiques du grade jaune, expliquer la discipline à un profane	1,5
Option obligatoire	2,5
Total module (note / 5)	

D.6.6 GRADE ARGENT – BÂTON DE JOINVILLE

D.6.6.1 Objectif principal du grade argent – Bâton de Joinville

OBJECTIF PRINCIPAL DU GRADE « ARGENT » : La grade argent valide une expertise technique de la discipline (dans toutes ses distances de travail et contextes d'application) et il valide les capacités d'étude personnelle et d'innovation du candidat.

Ceci est réalisé au travers de trois degrés successifs qui représentent une progression en termes d'expertise technique et de mise en application de la discipline. Chaque degré sera évalué au moyen de trois types d'épreuves : Des épreuves **d'expertise technique**, des épreuves **d'opposition (assauts à thème)** et des épreuves **d'étude de forme**. Les études de forme ont pour but de mettre en valeur les capacités d'étude personnelle et d'innovation du candidat. Les études de formes veilleront à être cohérentes avec le fait que notre discipline est un art du combat et donc qu'une démonstration doit être tactiquement et martialement valide

Pour les **épreuves d'expertise technique**, un catalogue d'exercices de référence sera publié (et actualisé) sur le site du CNCCB. Ces exercices pourront donc être préparés à l'avance par les candidats.

Pour les **exercices d'opposition**, le jury prévoira (si l'effectif des candidats est faible) des bâtonnistes qui joueront le rôle d'adversaires pour le(s) candidat(s).

Pour les **études de formes**, chaque candidat sera accompagné d'un ou **plusieurs partenaires de son choix**. Ces exercices peuvent donc être travaillés en club avant l'examen.

Note sur le choix des mises en situation : Une grande part de la richesse de notre discipline est issue de situations militaires (ou civiles) réelles auxquelles il fallait apporter une réponse. Par exemple il s'agissait du cas d'un soldat qui est isolé au milieu de plusieurs adversaires, d'un soldat qui chute au sol, qui a perdu son arme, qui se retrouve très proche de son adversaire etc. Ces situations spécifiques ont évolué au cours du temps vers des exercices technico-tactiques qui ont permis de conserver le patrimoine de nos disciplines. On peut citer comme exemple le travail sur plusieurs faces bien connu en bâton. Ces techniques et tactiques sont mises en œuvre aujourd'hui dans un cadre sécurisé et sportif.

D.6.6.2 Description du grade argent premier degré – Bâton de Joinville

Le premier degré valide la capacité du candidat à employer **l'ensemble des moyens techniques** de la discipline dans le cadre d'un travail à 1 contre 1. Par conséquent certains exercices ne feront plus de distinction entre techniques de démonstration et techniques codifiées d'assaut. Ce premier degré valide aussi l'étude de mise en situation historiques et ces situations supposent l'emploi de solutions techniques spécifiques. Le programme du premier degré inclut donc l'étude de la liaison debout/sol et l'étude de la distance de combat courte. Enfin, pour compléter le panel technique à la disposition du candidat et valoriser ses capacités de recherche personnelle (auprès de pratiquants ou dans la littérature), il lui est possible d'employer un ensemble de variantes ou de techniques historiques. Concrètement Il s'agit d'étudier l'ensemble des formes techniques dont le bâtonniste a découvert le principe dans le module « Techniques complémentaires » du grade jaune. Il s'agit aussi d'étudier le travail à distance courte en opposition contrôlée (et pas seulement en coopération comme c'est le cas au grade jaune).

GRADE ARGENT 1 ^{er} DEGRE – BÂTON DE JOINVILLE		
Expertise technique (6 points)	Assauts à thème (6 points)	Etude de forme (8 points)
<i>Techniques défensive et offensive avec un genou au sol (travail en statique) – 2 Pts</i>	Opposition technique incluant les variantes et techniques complémentaires jusqu'au grade argent 1 ^{er} degré mais n'incluant pas la distance courte de combat – 3 Pts	<i>Démonstration avec partenaire(s) présentant un ou plusieurs aspects techniques du bâton Fédéral (toutes les distances de combat sont possibles) – 6 Pts</i>
<i>Techniques de protection au sol face à un bâtonniste debout – 2 Pts</i>	Opposition technique incluant les variantes et techniques complémentaires jusqu'au grade argent 1 ^{er} degré et incluant la distance courte de combat – 3 Pts	Shadow court sur un thème technique du bâton Fédéral choisi par le jury (21h de temps de préparation pour le candidat) – 2 Pts
<i>Liaisons position verticale/sol/position verticale (travail dynamique y compris l'emploi de brises chutes et de courts déplacements au sol) – 2 Pts</i>		
<i>En italiques et en bleu : Exercices réalisés avec un partenaire choisi par le candidat</i>		

D.6.6.3 Description du grade argent deuxième degré – Bâton de Joinville

Résolument tactique et historique, le deuxième degré valide d'abord la capacité du candidat à travailler contre plusieurs adversaires. Cette étude comporte des exercices traditionnels sur plusieurs faces mais aussi un travail modernisé d'opposition contrôlée. De plus on demandera au candidat de démontrer sa maîtrise tactique de la discipline au travers d'études de forme. Ce dernier travail pourra inclure l'étude d'un enchaînement historique de la discipline ou l'étude d'armes encore pratiquées au XIXème siècle dans nos salles d'armes et dont le maniement était basé sur celui du bâton long français.

GRADE ARGENT 2 ^{ème} DEGRE – BÂTON DE JOINVILLE		
Expertise technique (6 points)	Assauts à thème (6 points)	Etude de forme (8 points)
Travail technique sur 2 faces avec partenaires – 2 Pts Travail technique sur 4 faces avec partenaires – 2 Pts Franchissement d'une ligne de 2 adversaires – 2 Pts	Opposition technique contre 2 adversaires avec les techniques autorisés an assaut d'opposition jusqu'au grade jaune - 3 Pts Opposition technique contre 2 adversaires incluant les variantes et techniques complémentaires jusqu'au grade argent 2 ^{ème} degré, ainsi que la distance courte de combat – 3 Pts	<i>Démonstration avec partenaire(s) présentant au choix :</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Un principe tactique de la discipline (appliqué de façon classique ou de façon innovante).</i> • <i>L'étude d'un enchaînement historique de la discipline (enchaînement de bâton ou adapté d'un enchaînement de canne).</i> • <i>L'étude d'armes historiquement associées au bâton long français (bâton à deux bouts, fléaux, bâton brisé, biscaïen....) et dont le système technico-tactique relève du bâton long français – 6 Pts</i> Solo court sur un thème tactique du bâton Fédéral choisi par le jury (24h de temps de préparation pour le candidat) – 2 Pts
<i>En italiques et en bleu : Exercices réalisés avec un partenaire choisi par le candidat</i>		

D.6.6.4 Description du grade argent troisième degré – Bâton de Joinville

Le **troisième degré** valide la capacité du candidat à opérer une **ouverture** vers une variété de disciplines d'opposition (prioritairement issues de la FFSBF&DA) et à les intégrer à sa pratique du bâton de Joinville. Dans ce cadre le bâtonniste aura l'occasion de retrouver l'approche pluri disciplinaire historique des salles d'armes de la première moitié du XIXème siècle qui ont vu naître nos disciplines. Ceci se manifestera par :

- L'emploi de techniques additionnelles associant des parties non armées du corps avec l'emploi du bâton.
- L'emploi de la prise « Fédérale » de façon complémentaire à la prise « Joinville ».
- L'emploi de techniques sans bâton face à un bâtonniste.
- Des variations d'armes (employées par le bâtonniste ou contre lesquelles il est opposé).

A ce stade le bâtonniste sera en mesure de faire progresser lui-même la discipline. Ce 3ème degré est donc aussi l'occasion de mettre en valeur ses **capacités d'étude personnelle et d'innovation**. Ce point sera évalué dans tous les modules de l'examen. Par conséquent des possibilités de choix dans la construction des exercices permettront de valoriser les affinités du candidat vis-à-vis de tel ou tel aspect de la discipline.

GRADE ARGENT 3 ^{ème} DEGRE – BÂTON DE JOINVILLE		
Expertise technique (6 points)	Assauts à thème (6 points)	Etude de forme (8 points)
<p><i>Techniques de bâton en association avec l'utilisation de parties non armées du corps : Frappes (pieds, poings...), déséquilibres, clefs, désarmement, saisies et déplacement de saisies, projections – 3 Pts</i></p> <p><i>Techniques où l'un des bâtonnistes est sans bâton : Parades sans bâton, esquives, frappes (pieds, poings...), déséquilibres, clefs, désarmement, projections, dégagement de saisie du bâton - 3 Pts</i></p>	<p>Opposition technique au bâton de Joinville intégrant des techniques des membres inférieurs : Frappes d'impact et de déséquilibre – 3 Pts</p> <p>Opposition technique libre au bâton (techniques du bâton de Joinville et du bâton Fédéral, la taille du bâton est libre) – 3 Pts</p>	<p><i>Démonstration avec partenaire(s) intégrant au choix :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Des variations d'armes employées par le candidat : Par exemple le bâton de marche, un bâton très long (« double bâton »)... Ces armes sont utilisées par le candidat en employant notamment des techniques du bâton de Joinville. Les variations d'armes peuvent aussi être employées par un opposant (2 cannes de combat, un bâton Fédéral...).</i> • <i>Des techniques issues d'autres disciplines (par exemple la canne savate, la canne de défense, le bâton de Joinville), ou encore des techniques de corps à corps – 5 Pts</i> <p><i>Démonstration avec partenaire intégrant l'utilisation de cibles historiques (attaque et protection) et l'emploi tactique de frappes (battements, pressions...) sur l'arme adverse – 3 Pts</i></p>
<p><i>En italiques et en bleu : Exercices réalisés avec un partenaire choisi par le candidat</i></p> <p><i>Innovations technico-tactiques : Dans chaque module, le candidat à l'occasion de démontrer des innovations technico-tactiques tirées de son travail d'étude. Il devra simplement, à la fin de l'exercice pouvoir en expliquer le principe et l'intérêt.</i></p> <p><i>Expertise technique 3^{ème} degré : Le bâtonniste n'est pas tenu de démontrer l'intégralité des propositions techniques décrites. Il choisit, en fonction de ses choix d'étude avec son partenaire, les réponses qu'il apporte à la situation de base (un bâtonniste sans bâton face à un bâtonniste, l'emploi de parties non armées en sus de l'emploi du bâton) etc.</i></p>		

D.7 DOCUMENTS ANNEXES

Les documents et textes présentés ici sont des aides destinés à aider les bâtonnistes et les jurys à préparer leurs passages de grade. Toutefois un jury est libre d'aménager les feuilles de jugement (assaut d'opposition technique ou démonstration) qui sont présentées ici. De même il est libre d'aménager les dispositions fixant les règles proposées ici. En effet ces dispositions ne sont que des exemples destinées à aider le jury dans son travail d'évaluation. Le jury peut être amené par exemple à faire des exercices plus courts que ceux qui sont décrits ci-dessous.

D.8 PRINCIPE DE L'ASSAUT D'OPPOSITION TECHNIQUE (BATON DE JOINVILLE ET BATON FEDERAL)

Le principe de jugement repose sur l'utilisation d'une grille de notation technique remplie par les juges :

Juge :	Signature :	
Tireurs : vs		
<i>Critères généraux</i>		
Efficacité défensive (/5 pts) (esquives, parades, gestion des distances, lecture de l'adversaire...)	.../.../...	.../.../...
Efficacité offensive (/5 pts) (Touches et impacts, qualité des techniques offensives dont la contre-attaque et les ripostes, sens stratégique et tactique, analyse du comportement de l'adversaire...)	.../.../...	.../.../...
<i>Critères spécifiques à la discipline</i>		
Variété technico-tactique et valorisation des spécificités de la discipline (/5 pts) (par exemple utilisation des différentes distances de combat et des différentes familles de techniques, déplacements, enchaînements construits, variété des tactiques offensives et défensives, variété des vitesses de travail, appropriation des spécificités de l'arme ...)	.../.../...	.../.../...
<i>Critère de style</i>		
Esthétique, originalité (/5 pts) (qualité des postures, changements de garde et/ou de main directrice, voltes, traversées, style, fluidité des enchaînements et des techniques, originalité et esthétique des formes employées ...)	.../.../...	.../.../...
<i>Inscrire les notes obtenues à chaque reprise par les tireurs sur les pointillés. 3 reprises au maximum.</i>		

Un assaut technique suit l'organisation habituelle d'un assaut de Canne de Combat. Il s'agit d'un assaut technique dont les impacts doivent être maîtrisés. Les tireurs sont munis au minimum d'un masque, d'une veste légère de protection et de protège-tibias. Les techniques interdites sont précisées dans les feuilles descriptives des grades de bâton (grades bleu à jaune de bâton Fédéral et bâton de Joinville). Les attaques en ligne basse doivent faire l'objet d'une demi-fente (au minimum) en bâton Fédéral et toutes les postures d'attaques en ligne basse de canne de combat sont autorisées style Fédéral. Les attaques en ligne basse font au maximum l'objet d'une demi-fente en style Joinville. Les zones de touches autorisées sont celles qui sont précisées dans le cahier n° 10 C & H. Quel que soit le style employé, une touche n'est valide que si elle est potentiellement impactante et martialement réaliste. Par exemple une frappe trop lente n'est pas valide ou une frappe sans marge de pénétration potentielle n'est pas valide.

D'une façon générale, les critères de validité d'une frappe et d'un armé sont ceux qui sont décrits dans le cahier n°10 H pour le bâton de Joinville ou dans le cahier n°10 C pour le bâton Fédéral. Il n'existe pas de règle de priorité en bâton. Toutefois lorsqu'un tireur est

touché il doit marquer un temps d'arrêt ou se déplacer avant de reprendre l'offensive.

Le jury peut réduire ou au contraire accroître les possibilités des tireurs. Par exemple les attaques au niveau médian ou en flanc peuvent, si le jury le décide, être réalisées à partir d'une posture d'attaque en ligne basse (demi-fente en style Joinville et Fédéral, fente ou flexion en style Fédéral).

D.9 EXEMPLE DE JUGEMENT D'UNE DEMONSTRATION (BÂTON FEDERAL ET BÂTON DE JOINVILLE)

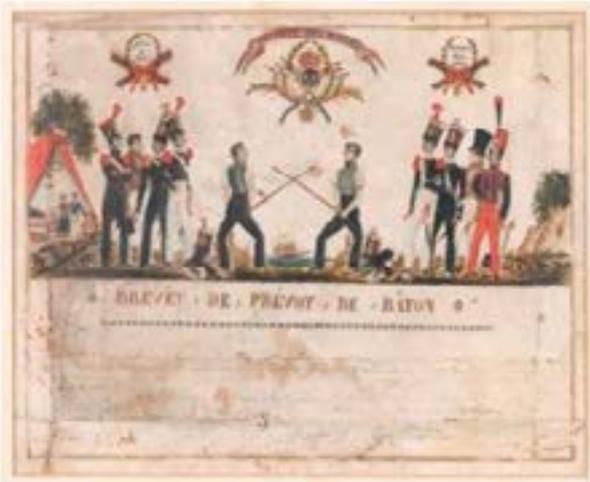
La démonstration peut être réalisée en solo (Shadow), en binôme ou en groupe plus nombreux. En binôme ou en groupe la démonstration peut comporter des phases d'assaut coopératifs (pour tout ou partie) et des phases de mouvement d'ensemble (pour tout ou partie). Chaque passage doit durer entre 1 minute et 1 min30. Les passages peuvent être différents en termes de contenu mais doivent rester rattachés au thème imposé (s'il existe). Il est possible d'intégrer toutes les variantes et techniques complémentaires jusqu'au grade jaune inclus dans une démonstration. Il est aussi possible d'intégrer quelques techniques issues d'autres disciplines dans une démonstration si elles sont tactiquement pertinentes (par exemple un chassé frontal comme riposte dans un Shadow dont le thème est la parade riposte). Le jury comporte 2 membres. Chaque passage est évalué par les 2 juges et la note du passage est la somme des notes des juges. On ne retient que la note du passage qui a obtenu la note la plus élevée comme note finale de la démonstration. Les critères de jugement sont donnés dans le tableau suivant :

Juge :	Signature :	
Tireur(s) :		
	Passage n°1	Passage n°2
Maîtrise technique de la discipline (/5 Pts) (respect des critères techniques imposés, variété des techniques employées, gestion des appuis et des déplacements...)		
Opposition (5 Pts) (valeur tactique de la démonstration en général et en rapport avec le thème imposé, rôles d'attaquant et de défenseur, combinaisons entre partenaires et gestion de l'espace...)		
Esthétique et originalité (5 Pts) (rythme d'exécution et variations de rythme, fluidité, esthétique, originalité et valeur artistique, intégration de techniques issues d'autres disciplines...)		
Conception de la démonstration (5 Pts) (clarté de ce qui veut être démontré, construction dans le temps de la démonstration, pédagogie...)		

Exemple de déroulement pour un binôme (à adapter pour un Shadow ou pour une démonstration de groupe) : Au début d'un passage, le binôme salue le jury, puis se salue et se met en place pour le début du passage. Les tireurs peuvent débiter leur démonstration depuis des emplacements de leur choix dans l'aire de combat et ils peuvent disposer leur matériel (s'ils en ont) à leur convenance dans l'aire de combat ou juste à l'extérieur de ses limites. Un des juges donne le signal du départ et la démonstration commence. Au bout d'1 minute un des juges signale (avec un signal sonore) que la durée minimale de la démonstration est écoulée. Puis il annonce la fin du passage à 1min 30s. Si les tireurs n'ont pas terminé leur démonstration au bout d'1min 30 s ils s'arrêtent, se saluent et rejoignent leur zone. Si les tireurs ont terminé leur passage avant la limite d'1min 30 s, ils s'arrêtent, se saluent et rejoignent leur zone (le passage est terminé). Un temps de repos, de concertation et de préparation de 3 min leur est accordé avant le second passage qui se déroule comme le premier.

D.10 EXEMPLES DE DIPLÔMES ANCIENS DE BÂTON

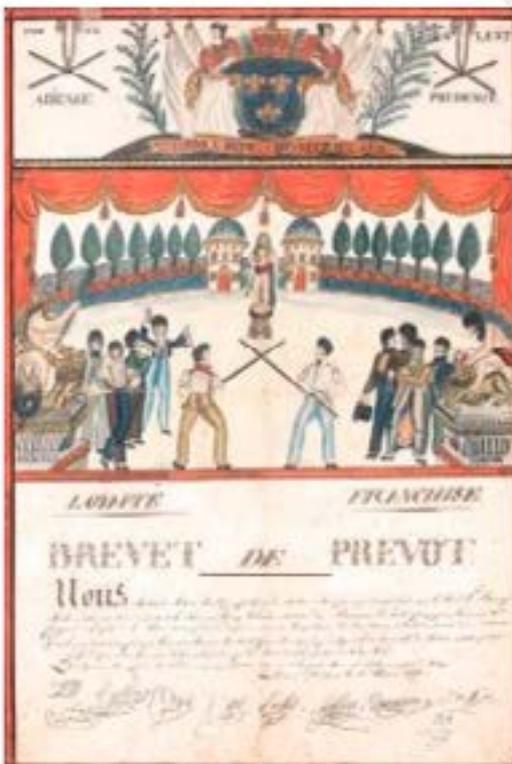
Enfin quelques exemples anciens de diplômes de bâton (cf. Figure 1) sont placés à la fin de ce chapitre pour illustrer la longue tradition de passages de grades dans ces disciplines. A noter que déjà à cette époque les diplômes étaient imprimés « en série ». Au début du XIX^{ème} siècle (en règle générale) ces diplômes étaient délivrés (à des civils ou des militaires) par une autorité militaire car le bâton était enseigné à l'armée. Puis les salles d'armes civiles ont pris le relai, et enfin l'école militaire de gymnastique de Joinville s'est imposée comme une référence en matière de formation. Pour information un « Prévôt » de bâton était l'assistant du Professeur principal, c'était donc un peu l'équivalent d'un titulaire moderne d'UC1.



Brevet de Prévôt de bâton (1827, lieu inconnu)
délivré à un caporal



Brevet de Maître de bâton (1839),
délivré à Châlons-sur-Saône



Brevet de Prévôt de bâton (1816, Bordeaux)
délivré à un compagnon tanneur



Brevet belge de Prévôt de « grand bâton »
(milieu XIX^{ème} siècle). La Belgique était française
de 1792 à 1815 et a connu cette discipline par ce biais

Figure 1 : Diplômes historiques de bâton



Progression technique et grades des spécialités canne de défense et canne-savate

Sommaire

E.1 - PRÉSENTATION DE LA CANNE DE DÉFENSE	page 2
E.2 - PROGRESSION TECHNIQUE EN CANNE DE DEFENSE	page 2
E.2.1 Pommeau canne de défense bleu + feuille d'examen	page 3
E.2.1 Pommeau canne de défense vert + feuille d'examen.....	page 6
E.2.3 Pommeau canne de défense rouge + feuille d'examen.....	page 10
E.2.4 Pommeau canne de défense blanc + feuille d'examen	page 13
E.2.5 Pommeau canne de défense jaune + feuille d'examen	page 16
E.3 - PRÉSENTATION DE LA CANNE-SAVATE (OU CANNE CHAUSSON)	page 19
E.3.1 Les règles	page 19
E.3.2 L'assaut.....	page 19
E.4 - PROGRESSION TECHNIQUE EN CANNE SAVATE	page 19
E.4.1 Présentation générale des grades	page 20
E.4.2 Pommeau de canne-savate bleu	page 21
E.4.3 Pommeau de canne-savate vert	page 22
E.4.3 Pommeau de canne-savate rouge	page 23
E.4.3 Pommeau de canne-savate blanc.....	page 24
E.4.3 Pommeau de canne-savate jaune	page 25
E.4.3 Pommeau de canne-savate argent	page 26



E.1 - PRÉSENTATION DE LA CANNE DE DÉFENSE

Du grade bleu axé sur la distance longue au grade rouge prenant en compte des distances plus courtes, les grades supérieures intègrent la diversité des attaques et la variété des prises. S'y ajoute alors fluidité, incertitude et réalisme. La progression des grades a été construite avec ce fil directeur.

E.2 - PROGRESSION TECHNIQUE EN CANNE DE DEFENSE

POMMEAU DEFENSE BLEU

Connaissances de base

4 Modules

A	
Conditions	Oral
	Questions sur la Légitime Défense
S/Total	10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

B	
Conditions	2 x 1,5 mn par rôle Canne contre canne
Déplacement	Sans
Vitesse de démonstration	Moyenne

Tireur A	Exécute toutes les techniques de base « distance longue » en attaque	
Tireur B	Effectue les blocages correspondants	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	"Armés"	2
	Trajectoires	1
	Contrôle de la puissance et précision	1
	Précision des blocages	3
	Appuis	3
S/Total	10	

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

C	
Conditions	2 x 1,5 mn par rôle Canne contre canne
Déplacement	Avec
Vitesse de démonstration	Moyenne

Tireur A	Exécute toutes les techniques de base « distance longue » en attaque	
Tireur B	Effectue les blocages correspondants	
A et B	Changement de rôle	

Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	"Armés"	2
	Trajectoires	1
	Contrôle de la puissance et précision	1
	Précision des blocages	3
	Appuis	3
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

D	<i>Notions de distances - Réaction simple à une situation de stress</i>
Conditions	2 x 1,5 mn par rôle Canne contre Mains nues
Déplacement	Avec
Vitesse de démonstration	Moyenne

Tireur A	Fait pression agressive sans frappe ni saisie
Tireur B	Conserve son espace vital - reste en situation défensive
A et B	Changement de rôle

Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	Garde	2
	Appuis	3
	Déplacements	3
	Donner l'alerte	2
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

POMMEAU DEFENSE BLEU

Date :
Nom / Prénom :
Club :
N° de licence :

A	Questions sur la Légitime Défense	
S/Total		/10

B	"Armés"	
Pour A et B	Trajectoires	/2
	Contrôle de la puissance et précision	/1
	Précision des blocages	/1
	Appuis	/3
	Appuis	/3
S/Total		/10

C	"Armés"	
Pour A et B	Trajectoires	/2
	Contrôle de la puissance et précision	/1
	Précision des blocages	/1
	Appuis	/3
	Appuis	/3
S/Total		/10

D	Garde	
Pour A et B	Appuis	/2
	Déplacements	/3
	Donner l'alerte	/3
	Donner l'alerte	/2
S/Total		/10

	Total des points par module	Acquis	Non Acquis
Module A	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module B	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module C	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module D	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Total des points			

POMMEAU DEFENSE BLEU	OUI
	NON

Jury	Non	Signature
Juge A		
Juge B		
Juge C		

POMMEAU DEFENSE VERTE

Connaissances Techniques

5 MODULES

A	<i><u>Enchaînement en boucle distance courte</u></i>
Conditions	1 mn 30 par exercice Canne contre canne
Déplacement	Avec
Vitesse de démonstration	Lente à moyenne

Tireur A et B	Distance courte / Prise de la canne à deux mains, écartées, en pronation 1er coup à droite / Blocage sauf sur les coups de bout ou de talon
---------------	--

Tireur A et B	Distance courte / Prise de la canne à deux mains, écartées, en pronation 1er coup à droite / Effectue des esquives-parades seulement
---------------	---

Tireur A	Distance courte / Prise à deux mains écartées en pronation 1er coup à droite
Tireur B	Effectue des esquives-parades et des techniques (libres) avec les membres inférieurs, après chaque attaque Varier les techniques
A et B	Changement de rôle

Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	Fluidité	3
	Trajectoires	3
	Contrôle et précision	4
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

B	
Conditions	1 mn 30 par exercice Canne contre canne - distance longue
Déplacement	Avec
Vitesse de démonstration	Lente à moyenne

Tireur A	Fait une légère pression avec des enchaînement variés
Tireur B	Ne fait que des esquives

Tireur A	Fait une légère pression avec des enchaînement variés
----------	---

Tireur B	Ne fait que des Esquives-Parades	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	Fluidité et trajectoire	3
	Contrôle de la puissance et précision	3
	Précision et réalisme de la technique de défense - Distances	4
S/Total	10	

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

C	
Conditions	2 mn par exercice Mains nues contre main nues - Pas de blocages
Déplacement	Avec
Vitesse de démonstration	Moyenne
Tireur A et B	Assaut léger mains nues en diversifiant les techniques

Tireur A et B	Assaut léger mains nues et pieds en diversifiant les techniques	
Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	Fluidité et trajectoire	3
	Contrôle de la puissance et précision	3
	Précision et réalisme des techniques - respect des distances	4
S/Total	10	

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

D	
Conditions	1 mn 30 par rôle Canne contre canne
Déplacement	Avec
Vitesse de démonstration	Moyenne

Tireur A	Effectue des attaques franches Effectue des esquives-parades et frappe sur la main armée puis enchaînement de neutralisation (frappe et/ou membres inférieurs/supérieurs et/ou canne)
Tireur B	
A et B	Changement de rôle

Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	Fluidité et trajectoire	3
	Contrôle de la puissance et précision	3
	Réalisme des techniques - respect des distances	4
S/Total	10	

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.



E	
Conditions	Pas de temps imparti Mains nues contre mains nues - Mains nues (A) contre canne (B)
Déplacement	Avec
Vitesse de démonstration	Lente et rapide

Tireur A	Effectue 5 techniques de saisies
Tireur B	Effectue un dégagement + 1 à trois frappe reprise de distance de sécurité. 3 techniques avec canne et 2 techniques sans canne
A et B	Changement de rôle

Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	Fluidité	2
	Contrôle de la puissance et précision	4
	Réalisme des techniques - respect des distances	4
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

Pour être reçu au "Pommeau Défense Vert", le candidat doit totaliser un minimum de 30/50 points, ainsi que le minimum requis pour chaque module



POMMEAU DEFENSE VERTE

Date :
Nom / Prénom :
Club :
N° de licence :

A		
Pour A et B	Fluidité Trajectoires Contrôle et précision	/3 /3 /4
S/Total		/10

B		
Pour A et B	Fluidité et trajectoire Contrôle de la puissance et précision Précision et réalisme de la technique de défense - Distances	/3 /3 /4
S/Total		/10

C		
Pour A et B	Fluidité et trajectoire Contrôle de la puissance et précision Précision et réalisme de la technique - Distances	/3 /3 /4
S/Total		/10

D		
Pour A et B	Fluidité et trajectoire Contrôle de la puissance et précision Réalisme des techniques - Distances	/3 /3 /4
S/Total		/10

E		
Pour A et B	Fluidité Contrôle de la puissance et précision Réalisme des techniques - Distances	/2 /4 /4
S/Total		/10

	Total des points par module	Acquis	Non Acquis
Module A	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module B	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module C	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module D	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module E	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Total des points			

POMMEAU DEFENSE VERT	OUI
	NON

	Non	Signature
Jury		
Juge A		
Juge B		
Juge C		



POMMEAU DEFENSE ROUGE

Application Technique **6 MODULES**

A		
Conditions	2 x 1,5 mn par rôle Canne contre canne - Canne contre mains nues	
Déplacement	Avec	
Vitesse de démonstration	Moyenne	
Tireur A	Effectue les attaques avec la canne, les membres inférieurs et les membres supérieurs. Les attaques sont franches directes et enchainées.	
Tireur B	<u>Avec une Canne</u> : n'effectue que des esquives ou des esquives-parades	
A et B	Changement de rôle	
Tireur A	Effectue les attaques avec la canne, les membres inférieurs et les membres supérieurs. Les attaques sont franches directes et enchainées.	
Tireur B	<u>A mains nues</u> : n'effectue que des esquives ou des esquives-parades	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation		Points
Pour A ou B	Fluidité - Trajectoire	2
	Contrôle de la puissance et précision	2
	Déplacement et positionnement	2
	Précision des esquives-parades	2
	Appuis	2
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

B		
Conditions	2 x 1,5 mn par rôle Canne contre canne - Canne contre mains nues	
Déplacement	Avec	
Vitesse de démonstration	Moyenne	
Tireur A	Effectue les attaques avec la canne, les membres inférieurs et les membres supérieurs. Les attaques sont franches directes et enchainées.	
Tireur B	<u>Avec une Canne</u> : Effectue des esquives, des parades et les ripostes adaptées sans mise en danger	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation		Points
Pour A ou B	Fluidité - Trajectoire	2
	Contrôle de la puissance et précision	2
	Déplacement et positionnement	2
	Réalisme des esquives, esquives-parade et des ripostes	4
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

C		
Conditions	2 x 1,5 mn par rôle Canne contre canne - Canne contre mains nues	
Déplacement	Avec	
Vitesse de démonstration	Moyenne	
Tireur A	Effectue les attaques avec la canne, les membres inférieurs et les membres supérieurs. Les attaques sont franches directes et enchainées.	
Tireur B	<u>A mains nues</u> : Effectue des esquives, des parades et les ripostes adaptées sans mise en danger	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation		Points
Pour A ou B	Fluidité - Trajectoire	2
	Contrôle de la puissance et précision	2
	Déplacement et positionnement	2
	Réalisme des esquives, esquives-parade et des ripostes	4
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.



D	
Conditions	5 essais e dont un avec une canne et un avec un couteau B pousse A
Déplacement	Sans
Vitesse de	A l'initiative des candidats
Tireur A et B	Exécutent des chutes avant et arrière avec relevé en position de garde, sans canne, avec canne et avec couteau
Critères d'évaluation	
Pour A et B	Technique globale et fluidité (5 X2)
S/Total	10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

E	
Conditions	Canne contre Canne
Déplacement	Sans
Vitesse de démonstration	Lente et rapide pour chaque technique

Tireur A	Effectue 5 attaques différentes ligne haute ou médiane sur B). Les attaques sont franches et directes. Au moins 1 attaque verticale - 1 attaque horizontale - 1 attaque oblique - 1 coup de bout
Tireur B	Blocage ou Esquives-parade + un désarmement + Finition - au moins 2 désarmements différents sur les 5 techniques
A et B	Changement de rôle
Critères d'évaluation	
Pour A e B	Qualité technique
	Logique défensive du déplacement
	Opportunité et réalisme dde l'ensemble technique
S/Total	10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

F	
Conditions	Canne contre Main Nues
Déplacement	Sans
Vitesse de démonstration	Lente et rapide pour chaque technique

Tireur A	Effectue 5 attaques différentes ligne haute ou médiane sur B). Les attaques sont franches et directes. Au moins 1 attaque verticale - 1 attaque horizontale - 1 attaque oblique - 1 coup de bout
Tireur B	Blocage ou Esquives-parade + un désarmement + Finition - au moins 2 désarmements différents sur les 5 techniques
A et B	Changement de rôle
Critères d'évaluation	
Pour A e B	Qualité technique
	Logique défensive du déplacement
	Opportunité et réalisme dde l'ensemble technique
S/Total	10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

Pour être reçu au "**Pommeau Défense Rouge**", le candidat doit totaliser un minimum de 36/60 points, ainsi que le minimum requis pour chaque module



POMMEAU DEFENSE ROUGE

Date :
Nom / Prénom :
Club :
N° de licence :

A		
Pour A ou B	Fluidité - Trajectoire Contrôle de la puissance et précision Déplacement et positionnement Précision des esquives-parades Appuis	<input type="text"/> /2 <input type="text"/> /2 <input type="text"/> /2 <input type="text"/> /2 <input type="text"/> /2
S/Total		<input type="text"/> /10

B		
Pour A ou B	Fluidité - Trajectoire Contrôle de la puissance et précision Déplacement et positionnement Réalisme des esquives, esquives-parade et des ripostes	<input type="text"/> /2 <input type="text"/> /2 <input type="text"/> /2 <input type="text"/> /4
S/Total		<input type="text"/> /10

C		
Pour A ou B	Fluidité - Trajectoire Contrôle de la puissance et précision Déplacement et positionnement Réalisme des esquives, esquives-parade et des ripostes	<input type="text"/> /2 <input type="text"/> /2 <input type="text"/> /2 <input type="text"/> /4
S/Total		<input type="text"/> /10

D		
Pour A	Technique globale et fluidité (5 X2)	<input type="text"/> /10
S/Total		<input type="text"/> /10

E		
Pour A e B	Qualité technique Logique défensive du déplacement Opportunité et réalisme de l'ensemble technique	<input type="text"/> /3 <input type="text"/> /3 <input type="text"/> /4
S/Total		<input type="text"/> /10

F		
Pour A e B	Qualité technique Logique défensive du déplacement Opportunité et réalisme dde l'ensemble technique	<input type="text"/> /2 <input type="text"/> /4 <input type="text"/> /4
S/Total		<input type="text"/> /10

	Total des points par module	Acquis	Non Acquis
Module A	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module B	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module C	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module D	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module E	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module F	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Total des points			

POMMEAU DEFENSE ROUGE	OUI
	NON

Jury	Non	Signature
Juge A		
Juge B		
Juge C		

POMMEAU DEFENSE BLANC

Mise en situation codifiée

6 MODULES

A		
Conditions	1 mn 30 par rôle Canne contre mains nues A attaque B - B effectue une défense simple	
Déplacement	Avec	
Vitesse de démonstration	Lente puis rapide	
Tireur A	Exécute des attaques simples : Saisie de la canne à 1 puis 2 mains Saisie du poignet en miroir Saisie du poignet en croisé Saisie du col à une main Saisie du col à 2 mains Étranglement de face. Étranglement de coté. Étranglement arrière Ceinture avant, arrière puis de coté (1 ou 2 bras pris) Ceinture avant, arrière, de coté (bras libres)	
Tireur B	Effectue des dégagements simples	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	Précision technique / Efficacité	4
	Positionnement / Appuis	3
	Contrôle de la puissance / Fluidité	3
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

B		
Conditions	2 x 1 mn par rôle Couteau contre canne / Couteau contre mains nues	
Déplacement	Avec	
Vitesse de démonstration	Moyenne	
Tireur A	Exécute toutes les techniques simples	
Tireur B (canne)	Esquives, esquives-parades, etc ... (Ne pas être touché)	
A et B	Changement de rôle	
Tireur A	Exécute toutes les techniques simples	
Tireur B (main nues)	Esquives, esquives-parades, etc ... (Ne pas être touché)	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation		Points
Pour A et B	Trajectoires + Appuis	4
	Contrôle de la puissance et précision	2
	Précision des esquives et esquives-parades	4
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.

C		
Conditions	3 essais La chute et la riposte	
Déplacement	Sans	
Vitesse de démonstration	Moyenne	
Tireur A	Pousse A (Devant/Derrière/Coté)	
Tireur B	Se laisse tomber / Se relève / Effectue un enchaînement d'attaques simples avec une canne et/ou les membres inférieurs et/ou les membres supérieurs	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation A et B		Points
Pour A et B	Ensemble technique	5
	Fluidité	2
	Appuis	3
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 6 points.



D		
Conditions	Savoir faire tomber avec la Canne Savoir faire tomber sans la Canne	
Déplacement	Sans	
Vitesse de démonstration	Moyenne	
Tireur A	Effectue 2 fois 1 attaque claires avec la Canne	
Tireur B	Effectue une défense puis effectue une mise au sol avec la canne (1 technique différente à chaque fois)	
A et B	Changement de rôle	
Tireur A	Effectue 3 fois 1 attaque claires avec la Canne	
Tireur B	Effectue une défense puis effectue une mise au sol sans la canne (1 technique différente à chaque fois dont une à partir du sol)	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation A et B		Points
Pour A et B	Qualité et réalisme de la défense	4
	Qualité et réalisme de la mise au sol	4
	Fluidité + Appuis	2
S/Total		10

E		
1,5 mn à chaque exercice		
Conditions	Sans canne pour l'attaquant et le défenseur Avec une canne pour l'attaquant et le défenseur	
Déplacement	Avec	
Vitesse de démonstration	Moyenne	
Tireur A	Effectue des attaque en continue sur son adversaire au sol (pas de canne)	
Tireur B	Se défend sans riposter (sans canne)	
A et B	Changement de rôle	
Tireur A	Effectue des attaque en continue sur son adversaire au sol (avec une canne)	
Tireur B	Se défend sans riposter (avec une canne)	
A et B	Changement de rôle	
Tireur A	Effectue des attaque en continue sur son adversaire au sol (à l'aide ou sans l'aide de la canne)	
Tireur B	Se défend - il peut riposter (à l'aide ou sans l'aide de la canne)	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation A et B		Points
Pour A et B	Ensemble technique	4
	Réalisme (défenseur)	4
	Fluidité + Appuis	2
S/Total		10

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un **minimum de 6 points**.

F		
Conditions	4 techniques d'attaques avec une canne 4 techniques d'attaques sans canne	
Déplacement	Sans	
Vitesse de démonstration	Moyenne	
Tireur A	Effectue 4 fois 1 attaque claire avec la Canne	
Tireur B	Effectue une défense + 1 technique de soumission + 1 finition	
A et B	Changement de rôle	
Tireur A	Effectue 4 fois 1 attaque claire sans la Canne	
Tireur B	Effectue une défense + 1 technique de soumission + 1 finition	
A et B	Changement de rôle	
Critères d'évaluation A et B		Points
Pour A et B	Qualité et réalisme de la défense	4
	Qualité et réalisme de la technique de soumission	4
	Qualité et réalisme de la finition	4
S/Total		12

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un **minimum de 7 points**.

Pour être reçu au "Pommeau Défense Blanc", le candidat doit totaliser un **minimum de 38/62 points**, ainsi que le **minimum requis pour chaque module**



POMMEAU DEFENSE BLANC

Date :
Nom / Prénom :
Club :
N° de licence :

A	
Pour A et B	Fluidité - Trajectoire Contrôle de la puissance et précision Déplacement et positionnement
S/Total	<input style="width: 40px;" type="text"/> /4 <input style="width: 40px;" type="text"/> /3 <input style="width: 40px;" type="text"/> /3 <input style="width: 40px;" type="text"/> /10

B	
Pour A et B	Trajectoires + Appuis Contrôle de la puissance et précision Précision des esquives et esquives-parades
S/Total	<input style="width: 40px;" type="text"/> /4 <input style="width: 40px;" type="text"/> /2 <input style="width: 40px;" type="text"/> /4 <input style="width: 40px;" type="text"/> /10

C	
Pour A et B	Fluidité - Trajectoire Contrôle de la puissance et précision Déplacement et positionnement
S/Total	<input style="width: 40px;" type="text"/> /2 <input style="width: 40px;" type="text"/> /2 <input style="width: 40px;" type="text"/> /2 <input style="width: 40px;" type="text"/> /10

D	
Pour A et B	Qualité et réalisme de la défense Qualité et réalisme de la mise au sol Fluidité + Appuis
S/Total	<input style="width: 40px;" type="text"/> /4 <input style="width: 40px;" type="text"/> /4 <input style="width: 40px;" type="text"/> /2 <input style="width: 40px;" type="text"/> /10

E	
Pour A et B	Ensemble technique Réalisme (défenseur) Fluidité + Appuis
S/Total	<input style="width: 40px;" type="text"/> /4 <input style="width: 40px;" type="text"/> /4 <input style="width: 40px;" type="text"/> /2 <input style="width: 40px;" type="text"/> /10

F	
Pour A et B	Qualité et réalisme de la défense Qualité et réalisme de la technique de soumission Qualité et réalisme de la finition
S/Total	<input style="width: 40px;" type="text"/> /4 <input style="width: 40px;" type="text"/> /4 <input style="width: 40px;" type="text"/> /2 <input style="width: 40px;" type="text"/> /10

	Total des points par module	Acquis	Non Acquis
Module A	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module B	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module C	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module D	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module E	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module F	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Total des points			

POMMEAU DEFENSE BLANC	OUI
	NON

Jury	Non	Signature
Juge A		
Juge B		
Juge C		

POMMEAU DEFENSE JAUNE

Connaissance technique - Incertitude

4 MODULES

A	
Conditions	Enchaînement libre en boucle Canne + Mains nues contre Canne + Mains Casque + Gants + Protèges tibias + Coquille + Protections coudes et genoux en mousse + Protège poitrine pour les femmes (conseillé) Pas de limitation de temps
Déplacement	Avec
Vitesse de démonstration	Moyenne - Type démonstration

A et B		Exécute un enchaînement préparé afin de mettre en valeur leurs connaissances techniques	
Critères d'évaluation			Points
Pour A et B	Ensemble technique		10
	Déplacement - Fluidité - Réalisme		10
	Appuis, équilibre, maîtrise et précision		10
S/Total			30

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 20 points.

B	
Conditions	2 X 2 mn Casque + Gants + Protèges tibias + Coquille + Protections coudes et genoux en mousse + Protège poitrine pour les femmes (conseillé) Assaut coopératif Canne + Couteau + Mains nues
Déplacement	Avec
Vitesse de démonstration	Moyenne

Tireur A et B		Assaut coopératif non préparé	
Critères d'évaluation			Points
Pour A et B	Ensemble technique		10
	Déplacement - Fluidité - Réalisme		10
	Appuis, équilibre, maîtrise et précision		10
S/Total			30

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 20 points.



C		
Conditions	Pas de limitations de temps 5 situations d'agressions différentes avec Cannes / Couteau / Mains nues - 2 des situations d'agressions pourront être mises en œuvre à n'importe quel moment de l'examen (entre les deux saluts au Jury) Casque + Gants + Protèges tibias + Coquille + Protections coudes et genoux en mousse + Protège poitrine pour les femmes (conseillé)	
Déplacement	Avec	
Vitesse de démonstration	Moyenne à rapide	
Critères d'évaluation		
Pour A et B	Ensemble technique	10
	Déplacement - Fluidité - Réalisme	10
	Appuis, équilibre, maîtrise et précision	10
S/Total		30

Pour valider ce module, le candidat doit totaliser un minimum de 20 points.

Pour être reçu au "**Pommeau Défense Jaune**", le candidat doit totaliser un minimum de 60/90 points, ainsi que le minimum requis pour chaque module

POMMEAU DEFENSE JAUNE

Date :

Nom / Prénom :

Club :

N° de licence :

A		
Pour A et B	Ensemble technique	/10
	Déplacement - Fluidite - Réalisme	/10
	Appuis, équilibre, maîtrise et précision	/10
S/Total		/30

B		
Pour A et B	Ensemble technique	/10
	Déplacement - Fluidite - Réalisme	/10
	Appuis, équilibre, maîtrise et précision	/10
S/Total		/30

C		
Pour A et B	Ensemble technique	/10
	Déplacement - Fluidite - Réalisme	/10
	Appuis, équilibre, maîtrise et précision	/10
S/Total		/30

	Total des points par module	Acquis	Non Acquis
Module A	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module B	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module C	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module D	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module E	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Module F	<i>Total inférieurs à 6 = Non Acquis</i>		
Total des points			

E.4 - PROGRESSION TECHNIQUE EN CANNE-SAVATE

E.4.1 Présentation générale des grades

Les grades de canne-savate sont appelés "pommeau de canne savate" avec la couleur correspondante.

E.4.1.1 Thèmes sur lesquels sont construits les Pommeaux de canne-savate

- 1 – je touche, je ne suis pas touché
- 2- Je ne suis pas touché, je touche - simple
- 3 – je ne suis pas touché, je touche – complexe
- 4 – je touche avant d'être touché
- 5 – Je perturbe pour toucher

E.4.1.2 Principe du découpage (tableau des techniques)

La progression technique à l'instar des autres disciplines de la FFSBFDA va suivre le principe suivant : amener les pratiquants des premiers pas à la maîtrise en suivant la progression de couleurs bleu, vert, rouge, blanc, jaune et argent.

Débutant : Facile à apprendre et à mettre en place dans un assaut.

Confirmés : Peut-être plus complexe à apprendre et demande un travail plus poussé pour son application.

Maîtrise : Peut-être plus complexe à apprendre et demande un travail tactique poussé pour l'assaut.

DEBUTANT [bleu - vert]	CONFIRMES/ EXPERTISE [rouge - blanc]	MAITRISE [jaune - argent]
coopération	opposition	maîtrise soit l'ensemble des techniques de la Canne-Savate dans toute sa richesse technique et tactique
Attaque simple en ligne avec les 3 armes (canne, bâton, pied). décalage : apprentissage des techniques de base en canne, en bâton et en pied.	Attaque simple avec déplacement latéral : volte, jambe tournante, débordement. Apprentissage du piqué en bâton.	Attaque complexe avec jambes tournantes, doublés de jambe...
Parade bloquée/ riposte 2 ou 3 touches.	Parade chassée (avec la main ou la canne selon l'arme d'attaque) / riposte introduisant des voltes et/ ou des coups de pieds tournants.	Parade de l'arme avec le pied ligne basse ou médiane / mise en place des poings.



E.4.2 Pommeau de canne-savate bleu



POMMEAU DE CANNE-SAVATE BLEU			
MODULE 1 (4 pts)	MODULE 2 (6 pts)	MODULE 3 (6 pts)	MODULE 4 (4 pts)
Déplacements et manipulation	Techniques offensives	Techniques défensives	Théorie
<p><u>Salut</u> : Depuis la position pointe du bâton au sol.</p> <p><u>Gardes</u> : Garde à droite et garde à gauche, enchaîner les deux gardes, connaître sa garde naturelle (ou préférentielle).</p> <p><u>Déplacements</u> : Se déplacer en garde.</p>	<p><u>Frappes</u> : les techniques de bases :</p> <p>les 6 de la canne</p> <p>Les 6 du bâton</p> <p>6 coups de pied de SBF.</p> <p><u>Enchaîner les frappes</u> : utiliser les techniques des différentes disciplines lors d'enchaînements de 3 coups.</p> <p>assaut de collaboration.</p>	<p><u>Parades</u> : utilisation des techniques bloquées.</p> <p><u>Enchaîner par une riposte</u> : La parade a pour objectif la riposte d'un coup.</p>	<p><u>Bâton</u> : Taille, bois du bâton, les différentes parties du bâton.</p> <p><u>Vocabulaire</u> : Nom des offensives, des cibles et des gardes.</p> <p>-</p> <p>Historique succinct de la "Savate".</p>
<i>Travail en solitaire</i>	<i>Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire</i>	<i>Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire</i>	<i>Entretien individuel</i>
<p><i>La variété des enchaînements et des ripostes sera un critère à prendre en compte dans l'évaluation des candidats.</i></p>			

POMMEAU DE CANNE-SAVATE VERT			
MODULE 1 (4 pts)	MODULE 2 (6 pts)	MODULE 3 (6pts)	MODULE 4 (4 pts)
Déplacements & manipulation	Technique	Tactique	Théorie
<p><u>Décalages</u> : Frappes précédées d'un décalage.</p>	<p><u>Frappes</u> : Utilisation des coulissés et balancés en bâton, utilisation de l'avant en SBF.</p> <p><u>Parades</u> : Connaître et savoir réaliser l'ensemble des parades avec l'arme.</p> <p><u>Esquives et esquives avec parades bloquées</u></p>	<p><u>Attaques en déplacement et gestion des distances</u> : Se déplacer et utiliser les différentes distances d'attaque ou de défense, enchaîner des frappes en utilisant tous les déplacements de base et en variant les cibles sur des enchaînements de trois coups utilisant les trois disciplines (canne, bâton, savate).</p> <p><u>Changement de gardes défensifs et offensifs</u> : Changements de main simples dans un but défensif ou offensif.</p> <p><u>Réaliser un assaut coopératif (démonstratif)</u> : Réaliser une démonstration d'assaut coopératif en binôme. Le travail est évalué sur la variété et la qualité technique de la prestation</p>	<p><u>Validité d'une frappe</u> : Critères généraux à respecter pour qu'une frappe soit valide. La frappe doit être efficace et maîtrisée.</p> <p><u>Principes tactiques du grade vert</u> : Les différentes distances de travail et leur utilité tactique, notion de parade forte, utilité des changements de garde.</p>
Travail en solitaire ou sur une cible immobile	Travail en déplacement ou en statique avec un partenaire	Travail en déplacement ou en statique avec un partenaire	Entretien individuel



E.4.4 Pommeau de canne-savate rouge



POMMEAU DE CANNE-SAVATE ROUGE		
MODULE 1 (5 pts)	MODULE 2 (7 pts)	MODULE 3 (8pts)
Technique	Technique & tactique	Tactique
<p><u>Déplacements</u> : Voltes et débordements.</p> <p><u>Parades chassées et contrées</u> : Les formes principales de parades chassées et contrées.</p>	<p><u>Les piqués et leurs parades ou esquives</u> : Les piqués (pointe et talon) médians ou en pied, parades contre les piqués, travail en garde à droite et en garde à gauche.</p> <p><u>Parade</u> : avec la main sur les attaques en jambe.</p> <p><u>Coups tournants</u> : avec l'arme ou et coup de pied.</p>	<p><u>Rôle d'attaquant et rôle de défenseur</u> : Emploi tactique des différentes distances de combat, reprendre la main quand on est défenseur, revenir en défense quand on est attaquant.</p> <p><u>Les ripostes</u> : parade – riposte et esquive – riposte. Travail intégrant les parades simples, chassées ou contrées.</p>
Travail en solitaire ou avec un partenaire statique	Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire	Travail en statique ou en dynamique avec un partenaire

E.4.5 Pommeau de canne-savate blanc

POMMEAU DE CANNE-SAVATE BLANC		
MODULE 1 (8 pts)	MODULE 2 (5 pts)	MODULE 3 (7pts)
Technico-tactque	Tactique	Etude des applications codifiées
<p><u>Feintes simples</u> : Feintes d'armé et feintes d'attaques, changement de plan de frappe, de cible ou de frappe à partir d'un armé, habitude.</p> <p><u>Parade</u> : Utilisation des coups de pied pour parer l'arme.</p> <p><u>Coup double</u> : Frapper en même temps avec l'arme et un coup de pied.</p>	<p><u>Savoir réaliser un assaut (opposition technique)</u> : Réaliser à vitesse de démonstration.</p> <p><u>Varié les actions</u> : Avoir une variété d'actions ou de tactiques lors d'un assaut.</p> <p><u>Contre</u> : Le contre en canne-savate.</p>	<p><u>Prise d'information et adaptation à l'adversaire</u> : Apporter des réponses variées à une action précise de l'adversaire, apporter des réponses variées à un élément détecté chez l'adversaire (habitus, défaut...).</p> <p><u>Gestion de l'aire de combat</u> : Savoir se déplacer autour de l'adversaire pour perturber, savoir conserver le centre, bloquer en limite d'aire l'adversaire et le pousser à la sortie d'aire.</p>
Travail en solitaire ou avec partenaire(s)	Travail en binôme à vitesse modérée	Travail à vitesse d'assaut d'opposition ou à vitesse de démonstration



POMMEAU DE CANNE-SAVATE JAUNE		
MODULE 1 (9 pts)	MODULE 2 (7pts)	MODULE 3 (4 pts)
Maîtrise	Démonstrations	Disciplines du CNCCB et de la FFSBFDA
<p><u>Utilisation des coups de poings</u> : en riposte ou en contre.</p> <p><u>maîtrise</u> : coups tournants complexes et coups doublés.</p>	<p><u>Démonstration en assaut</u> : Réaliser un assaut coopératif technique.</p> <p><u>Savoir coacher</u> : Savoir coacher en démonstration.</p>	<p><u>Organisation de la canne et du bâton</u> : Pouvoir expliquer l'organisation de la canne et du bâton en France.</p> <p><u>Savoir expliquer</u> l'organisation de la progression des grades, savoir expliquer les points techniques et tactiques du grade jaune, savoir expliquer la discipline à un profane.</p>
<i>Travail coopératif ou en opposition</i>	<i>Travail coopératif</i>	<i>Entretien individuel ou travail coopératif de démonstration</i>



POMMEAU DE CANNE-SAVATE ARGENT			
MODULE 1 (5 pts)	MODULE 2 (5pts)	MODULE 3 (5 pts)	Module (5 pts)
Entrée en Canne de Combat	Entrée en Bâton	Entrée en Savate Boxe Française	Assaut
<p><u>Entrée en Canne</u> : Présenter 3 enchaînements variés débutant par l'entrée demandée.</p> <p><u>Entrée en Canne avec changement de main</u> : Présenter 3 enchaînements variés débutant par l'entrée demandée.</p>	<p><u>Entrée avec l'un des six coups de base du Bâton</u> : Présenter 3 enchaînements variés débutant par l'entrée demandée.</p> <p><u>Entrée en une attaque intermédiaire de Bâton</u> : Présenter 3 enchaînements variés débutant par l'entrée demandée.</p>	<p><u>Entrée en pied</u> : Présenter 3 enchaînements variés débutant par l'entrée demandée.</p> <p><u>Entrée en poing</u> : Présenter 2 enchaînements variés débutant par l'entrée demandée.</p>	<p>Variété technique et utilisation des techniques de la canne-savate dans des enchaînements mêlant les différentes techniques de la Canne-Savate : Canne, Bâton, SBF.</p>
Travail coopératif	Travail coopératif	Travail coopératif	Assaut de coopération



LA CANNE DE DEFENSE

Sommaire

F.1 - PRÉSENTATION PAGE 14

F.2 –PROGRESSION TECHNIQUE..... PAGE 14

F.2.1 Fiche 01 : La légitime défense

F.2.2 Fiche 02 : Gardes et déplacements – Les prises et postures de l’arme

F.2.3 Fiche 03 : Les défenses

F.2.4 Fiche 04 : Les techniques à une main

F.2.5 Fiche 05 : Les techniques à deux mains

F.2.6 Fiche 06 : Défense à mains nues

F.2.7 Fiche 07 : Les dégagements

F.2.8 Fiche 08 : Les désarmements et soumissions

F.2.9 Fiche 09 : Anti-sol

F.2.10 Fiche 10 : Les déséquilibres et amenées au sol

F.2.11 Fiche 11 : Couteau sensibilisation

F.3 – ENCHAINEMENTS CODIFIES PAGE 26

F.3.1 Enchaînement n° 1 : distance courte.

F.3.2 Enchaînement n° 2 : distance longue, base.

F.3.3 Enchaînement n° 3 : distance longue, pieds en A

F.3.4 Enchaînement n° 4 : distance longue, pieds en B

F.3.5 Enchaînement n° 5 : distance longue, pieds en A & B

GRADES DE CANNE DE DÉFENSE + FEUILLE D’EXAMEN : VOIR CAHIER E

E.2.1 grade bleu

E.2.1 grade vert

E.2.3 grade rouge

E.2.4 grade blanc

E.2.5 grade jaune

PREAMBULE

Les techniques utilisées par la Canne de Défense sont empruntées à diverses disciplines existantes anciennes ou modernes qui sont partie intégrante de notre patrimoine culturel et sportif :

- La Canne française, telle qu'elle était pratiquée par CHARLEMONT, LEMOUCHE, LARRIBEAU et bien d'autres, mais également sa forme moderne, telle qu'elle a évolué, dans son expression et ses déplacements.
- La Savate Boxe Française.
- La Canne Savate.
- La lutte.
- L'escrime ancienne.

Et bien d'autres pratiques pugilistiques...

La Canne de Défense s'adresse à toutes et à tous.

Elle est facilement abordable et peut être pratiquée par chacune et chacun sans aucune connaissance dans l'art du combat.

Suite logique et cohérente de la Canne de Combat, de la Savate boxe Française et de la Canne Savate, la finalité de la Canne de Défense diffère malgré tout dans ses objectifs dans la mesure où elle traite de la « défense face à une agression » :

Défense/Riposte/Neutralisation, avec ou sans « arme »

Cette spécialité se veut innovante dans sa forme et son approche mais conserve les principes fondamentaux de la Canne de Combat.

F.1 - PRÉSENTATION

Ce texte a pour objectif de présenter la canne de défense au public :

« La Canne de Défense, sport de défense, apporte des outils qui vous permettent d'appréhender une agression en minimisant le risque.

Cette discipline est faite pour vous, quel que soit votre âge et vos connaissances en sports de combat, que vous soyez sportifs ou non. Un seul but : "acquérir les réflexes nécessaires qui vous permettront de vous trouver une solution optimisée face à situation d'agression".

Comment : "par un apprentissage technique et par des mises en situations adaptées et ludiques".

Vous aborderez alors différentes distances de combat et des techniques défensives avec des armes variées (bâtons, matraques, armes blanches) mais aussi des objets du quotidien (couteau, parapluie, mains nues...). »

F.2.1 FICHE N°1 : La Légitime Défense

La légitime défense constitue un fait justificatif qui permet d'assurer l'impunité de celui qui, pour repousser une agression actuelle et injuste le menaçant ou menaçant autrui, est amené à commettre une infraction lésant l'auteur de l'agression.

Article 122-5 du Code Pénal :

« N'est pas pénalement responsable la personne qui, devant une atteinte injustifiée envers elle-même ou autrui, accomplit, dans le même temps, un acte commandé par la nécessité de la légitime défense d'elle-même ou d'autrui, sauf s'il y a disproportion entre les moyens de défense employés et la gravité de l'atteinte. »

N'est pas pénalement responsable la personne qui, pour interrompre l'exécution d'un crime ou d'un délit contre un bien, accomplit un acte de défense, autre qu'un homicide volontaire, lorsque cet acte est strictement nécessaire au but poursuivi dès lors que les moyens employés sont proportionnés à la gravité de l'infraction »

- La légitime défense peut être retenue au stade de l'instruction, comme motif de non-lieu, ou par le juge du fond, comme motif de relaxe ou d'acquiescement.

- En ce qui concerne les infractions qui sont susceptibles d'être justifiées par la légitime défense, il convient de distinguer deux cas :

. la légitime défense d'un intérêt touchant aux personnes : l'infraction commise peut consister en toute atteinte aux personnes, aux biens ou à la chose publique

. la légitime défense des biens ne peut consister en un homicide volontaire de l'agresseur. Le législateur a expressément exclu ce cas.

A/ Conditions relatives à l'agression

La légitime défense n'est retenue qu'autant qu'une menace réelle, actuelle et injuste existe à l'encontre d'une personne (soi-même ou autrui) ou d'un bien.

a) L'agression doit être réelle

- Il faut que la personne qui se défend se trouve face à un danger certain et préalable. Ce danger peut se manifester sous la forme d'une violence physique, sans pour autant qu'un péril de mort soit encouru (Cass. Crim. 19 juin 1990, bull. crim., 1990, p. 250) ou qu'une blessure ou un dommage ait été préalablement causé (Cass. Crim. 5 juin 1984).

Pour autant, la simple crainte d'une agression n'est pas suffisante (Cass. crim. 21 décembre 1954, Bull. Crim. N° 423).

- La jurisprudence apprécie la réalité de l'agression en reconstituant la représentation de la situation qui a pu être celle de la personne qui a riposté.

Il s'agit alors de prendre en compte le danger auquel cette personne pouvait se considérer comme exposée (Cass. Crim., 5 juin 1984, précité).

b) L'agression doit être actuelle ou imminente

- L'article 122-5 alinéa 1er du code pénal exige, pour qu'il y ait légitime défense, que l'agression et la riposte se situent "dans le même temps".

Il faut donc que le danger soit actuel ou présente un caractère de permanence pour justifier une riposte.

Si le danger n'est que futur ou éventuel (menaces de mort, par exemple), il ne peut pas autoriser de mesures de défense.

- Un acte de riposte n'est donc pas justifié lorsqu'il s'est écoulé, entre l'agression et la riposte, un intervalle de temps incompatible avec la permanence du danger.

Pour autant, la jurisprudence a admis que la défense puisse être "préméditée". Il s'agit des affaires dans lesquelles des individus avaient mis en place des systèmes mécaniques ou explosifs de protection de leur habitation. Pour autant, la légitime défense a été retenue dans ces situations, dès lors que, en plus de la condition tenant à la proportion entre l'agression et la riposte (voir point B), l'existence de ces systèmes de protection était signalée.

- Dans le cas de la légitime défense des biens, l'acte qui conditionne la riposte, à savoir le crime ou le délit, doit être en cours d'exécution (cf. article 122-5 alinéa 2 du code pénal).

c) L'agression doit être injuste

- L'état de légitime défense ne peut pas être retenu lorsque le comportement, présenté comme une agression, est autorisé ou commandé par la loi.

Ainsi, un malfaiteur ne peut pas utilement invoquer la légitime défense pour avoir blessé un policier qui lui mettait les menottes (Cass. Crim. 9 février 1972, bull. Crim. n° 54).

De même, celui qui, par une faute caractérisée, a provoqué l'agression dont il se dit victime, ne peut agir par la suite en état de légitime défense (Cass. Crim. 21 octobre 1993, Bull. Crim. n° 307).

B/ Conditions relatives à la riposte

La loi impose que, pour être justifiée, la riposte soit nécessaire et mesurée.

a) La riposte doit être nécessaire

- L'article 122-5 alinéa 1 du code pénal précise que la riposte doit être "commandée par la nécessité", s'agissant de la défense des personnes.

En revanche, en ce qui concerne la légitime défense des biens, l'article 122-5 alinéa 2 comporte une condition plus restrictive, à savoir, que la défense soit rendu "strictement nécessaire".

- La défense n'est donc légitime que si elle est indispensable afin d'éviter les conséquences de l'agression.

Le juge recherche l'existence d'une nécessité absolue de riposter.

b) La riposte doit être mesurée

La loi précise que la légitime défense n'est pas admise "s'il y a disproportion entre les moyens de défense employés et la gravité de l'atteinte", s'agissant de la défense des personnes.

En ce qui concerne la défense des biens, elle n'est admise que si "les moyens employés sont proportionnés à la gravité de l'infraction".

-La riposte doit donc être en relation avec l'intensité de l'attaque. La légitime défense n'est pas retenue lorsque le résultat produit est disproportionné par rapport à la gravité du danger.

C/ Preuve de la légitime défense

L'existence de l'ensemble des conditions requises et tenant à la nature de l'agression et de la riposte doit être prouvée par la personne qui invoque le fait justificatif de la légitime défense.

- Il existe par ailleurs, deux cas de légitime défense présumée.

Ainsi, l'article 122-6 du code pénal prévoit que celui qui accomplit un acte :

"1° Pour repousser, de nuit, l'entrée par effraction, violence ou ruse dans un lieu habilité ;

2° Pour se défendre contre les auteurs de vols ou de pillages exécutés avec violence".

... est présumé avoir agi en état de légitime défense.

Cette présomption de légitime défense est dite simple, c'est-à-dire qu'elle est susceptible d'être renversée par la preuve contraire.

F.2.2 FICHE N°2 : Gardes et déplacements

Les prises et postures de l'arme

Prise à une main

- Prise classique
- Prise inversée

Prise à deux mains

- Prise rapprochée (pronation)
- Prise rapprochée (pro-supination)
- Prise écartée (pronation)
- Prises écartée (pro-supination)

Position passive (neutre) :

Tenue de la canne :

- pointe vers le sol
- sous le bras armé
- sous le bras non armé
- Devant à 2 mains bras le long du corps (pronation)
- Devant à 2 mains bras retombées (pro-supination)
- Sur les épaules à 2 mains

Position active :

Dans les 2 gardes, classique et inversée :

Tenue de la canne :

- main avant / main arrière
- sur l'épaule avant ou arrière
- à 2 mains rapprochées (pronation)
- à 2 mains rapprochées (pro-supination)
- à 2 mains écartées (pronation)
- à 2 mains écartées (pro-supination)
- Position classique prise inversée

Les déplacements

- Avants, arrières, latéraux, en triangle, en cercle, etc ,... , de manière fluide avec des appuis
- Demi-fentes, avant, latérales, arrière, voltes, etc ...



F.2.3 FICHE N°3 : Les défenses

Les esquives

- Partielles (soustraction d'une partie du corps)
- Totales

Les esquives-parades

- Idem

Les blocages

- Prise renforcée
- Prise écarté en pronation et pro-supination

Adapter le même principe sur les coups à courte distance avec, si nécessaire, l'aide de la main non armée.

Les ripostes à une défense

- Réagir, enchaîner sur une technique esquivée ou bloquée ...



F.2.4 FICHE N°4 : Les techniques à une main

Distance longue

- latéral extérieur
 - o Haut, Médian, Bas
- Latéral croisé
 - o Haut, Médian, Bas
- Brisé
- Enlevé
- Coup en tête
- Croisé
 - o Haut, Bas
- Coup de bout
 - o Par dessous
 - o Par dessus
 - o Direct

Distance courte

- Coups de talon
 - o Prise classique
 - Latéral extérieur
 - Croisé haut et bas
 - Coup en tête
 - o Prise inversée
 - Latéral extérieur
 - Coup direct, par-dessus, pas dessous
- Manchette
 - o Prise classique
 - Latéral extérieur
 - Enlevé

Trajectoires

- Latérales
- Verticales
- Obliques



F.2.5 FICHE N°5 : Les techniques à deux mains

Distance longue

- Prise en pronation
 - Technique type bâton fédéral

Distance longue

- Prise en pro-supination
 - Technique type bâton de Joinville
 - Latéraux
 - Coup de tête
 - Brisé et enlevé
 - Croisé bas
 - Coup de bout par-dessus et par-dessous
 - Etc ...

Distance courte en pronation ou en pro-supination

- Coup de talon
- Coup de manchette

Distance courte prise écartée en pronation ou en pro-supination

- Latéraux (manchettes)
- Verticaux (manchettes)
- Coup de bout
- Coup de talon
- Coup avec le fût de la canne

Trajectoires

- Latérales
- Verticales
- Obliques

F.2.6 FICHE N°6 Défense mains nues

Les mains

- Main ouverte et paume.
- Coup de poing marteau
- Revers de poing

Les coudes

- Par-dessous
- Par-dessus
- Latéral
- Croisé

La tête

- « Coup de boule »
 - Direct
 - Latéral
 - Latéral arrière

Les genoux

- Par-dessous
- Direct
- Latéral

Les pieds (par principe, les techniques ne dépassent pas la ceinture)

- Coup de pied bas et de balayage
- Les chassés + chassé intérieur
- Les fouettés + fouetté « italien »
- Coup de pied direct
- Coups de pied arrière - Coup de pied de cheval
- Coups de pieds tournants

Défenses contre attaques à main nues

Application des techniques de canne à main nue



F.2.7 FICHE N°7 : Les dégagements

Sur saisie de la canne à 1 main

- (vis à vis ou croisé)

Sur saisie de la canne à 2 mains

Sur saisie classique du poignet

- (vis à vis ou croisé)

Sur saisie inversée du poignet

- (vis à vis ou croisé)

Sur étranglement de face

Sur étranglement de coté

Sur étranglement arrière

Sur ceintures : avant – arrière – de coté

- 2 bras pris
- 1 bras pris
- Bras libre

F.2.8 FICHE N°8 : Les désarmements et soumissions

Les trois désarmements de base (dans les deux gardes)

- Avec blocage et percussion en entrée (transition) par-dessus ou par dessous
 - Désarmement par percussion sur la main armée
 - Désarmement en croix avec appui sur la canne de l'adversaire.
 - « Enroulements » :
 - . En garde normale
 - . En garde opposée
 - . Avec éjection de l'arme (Mouvement du corps).

Les soumissions de base

- Avec blocage, percussion ou saisie en entrée (transition) par-dessus ou par-dessous, avec ou sans amené au sol
 - « Aile de poulet »
 - Clé de coude avec appui sur le corps de la canne sur la main libre en garde opposée
 - « Clé en 4 » avec la manchette
 - Enroulement avec changement de bras
 - Clé de coude bras tendu avec le corps de la canne
 - Canne sur l'épaule pression du triceps (en garde opposée)
 - Clés de cervicales
 - Étranglements
 - Cravate



F.2.9 FICHE N°9 : Anti-Sol

La chute ou le tombé sur un sol dur

- Avant
- Arrière
- Latéral

Se relever

- A partir du sol
- Dans la continuité d'une chute (chute roulée, ...)

Déplacement au sol

Défense au sol

- Esquive
- Esquive/parade
 - Avec la canne
 - Avec les membres inférieurs ou supérieurs
 - Combinaison des deux

Frappe à partir du sol

- Avec la canne
- Avec les membres inférieurs ou supérieurs
- Combinaison des deux

Dégagements au sol

- D'un adversaire en position « montée »

F.2.10 FICHE N°10 : Les déséquilibres et amenés au sol

Déstructuration**Ciseaux**

- Ciseaux en jambes
- Type savate-défense aux jambes

Tour de hanche

- Avec prise de tête
- Avec prise de taille

Crochetage

- Extérieur
- Intérieur

Barrage

- Une jambe
 - Prise de taille
 - Prise de bras
- Deux jambes
 - Prise de taille
 - Prise de bras

Balayages/fauchages

- Coup de pied bas de balayage avant, arrière, de coté.

Avec la canne

- Levier (avec la canne) entre les jambes.
- Ramassement de jambes (avant, arrière, latéral)
- Blocage d'un appui en poussant avec le fût de la canne



F.2.11 FICHE N°11 : Couteau – Sensibilisation

Défense au contre une attaque au couteau avec ou sans canne

- Avec ou sans canne
 - Esquive
 - Esquive-Parade
 - Esquive-Parade + riposte

Les 6 angles au couteau

- En prise normale ou en prise inversée
 - Latéral extérieur haut
 - Latéral extérieur médian
 - Latéral croisé haut
 - Latéral Croisé médian
 - Coup de bout
 - Coup de tête

Désarmement

- Avec canne : Frappe sur le membre armé
- Sans canne : Épluchage

F.3 EXEMPLE D'ENCHAÎNEMENTS PÉDAGOGIQUES

La connaissance des enchaînements peut servir de base d'étude ludique, d'échanges et d'applications à toutes les techniques développées dans les fiches précédentes, que ce soit avec une canne à distance courte ou longue, une arme blanche ou à mains nues. Il est nécessaire d'être particulièrement vigilants sur l'orientation du corps, les appuis, l'équilibre et la maîtrise de la technique. Les 5 enchaînements proposés sont des variations autour d'un même thème.

F.3.1 Enchaînement n° 1 : distance courte.

Distance Courte	
<u>Enchaînement n° 1</u>	
Le bâton est tenu à deux mains en pronation avec une manchette d'environ 1 main et demi de chaque côté	
Par convention A part toujours en premier en extérieur haut droit	
A	B
Extérieur droit Ligne haute (talon)	Esquive-Parade
"Croisé" gauche ligne basse - aine (bout)	Esquive-Parade
Extérieur droit ligne basse - aine (talon)	Esquive-Parade
"Croisé" droit ligne haute	Esquive-Parade
Coup de bout (coup de talon lorsque départ à gauche)	Esquive-Parade
Esquive-Parade	Coup de bout (coup de talon lorsque départ à gauche)
Esquive parade	Extérieur droit Ligne haute (talon)
Etc	
Idem en démarrant à gauche ...	

- Dans un premier temps, l'apprentissage de l'enchaînement peut se faire avec des techniques de blocage plutôt que d'esquive-parade
- Une fois que l'enchaînement sera maîtrisé, le pratiquant peut y inclure des désarmements et/ou des frappes.

Distance Longue	
Enchaînement n° 2	
A	B
Latéral extérieur Ligne haute	Blocage
Esquive parade	Latéral croisé ligne haute
Croisé bas ventre	blocage du coude avec la main
Esquive parade extérieure pointe vers le haut	coup de bout direct
Brisé ou coup en tête	Semi-blocage avec décalage extérieur
Esquive parade	Latéral extérieur ligne basse
Esquive parade	Croisé tête
Coup de talon à 2 mains médian	Blocage du coude main gauche
Blocage	Latéral extérieur

Distance Longue	
Enchaînement n° 1 - Pieds en A	
A	B
Latéral extérieur Ligne haute	Blocage
Fouetté jambe avant ligne basse	
Esquive parade	Latéral croisé ligne haute
	Chassé frontal jambe arrière
Croisé bas ventre	blocage du coude avec la main
Chassé médian jambe arrière	
Esquive parade extérieure pointe vers le haut	coup de bout direct
	"Chassé intérieur" bas jambe avant
Brisé ou coup en tête	Semi-blocage avec décalage extérieur
Coup de pied bas jambe arrière	
Esquive parade extérieure	Latéral extérieur ligne basse
	Revers tournant ligne basse (avec appui sur la canne)
Esquive parade intérieure	Croisé tête
	"Coup de pied italien" ligne basse
Coup de talon à 2 mains médian	Blocage du coude main gauche
Coup de pied de cheval	
Blocage	Latéral extérieur
	Fouetté jambe avant ligne basse

Distance Longue	
Enchaînement n° 1 - Pieds en B	
A	B
Latéral extérieur Ligne haute	Blocage
	Chassé Bas
Esquive parade	Latéral croisé ligne haute
Fouetté bas	
Croisé bas ventre	blocage du coude avec la main
	Coup de pied de balayage
Esquive parade extérieure pointe vers le haut	coup de bout direct
"Chassé Intérieur" bas jambe avant	
Brisé ou coup en tête	Semi-blocage avec décalage extérieur
	Chassé direct médian
Esquive parade extérieure	Latéral extérieur ligne basse
Coup de pied de cheval tournant	
Esquive parade intérieure	Croisé tête
Coup de pied direct Jambe avant	
Coup de talon à 2 mains médian	Blocage du coude main gauche
	Coup de pied bas
Blocage	Latéral extérieur
Chassé bas	

Distance Longue	
Enchaînement n° 1 - Pieds en A + B	
C'est toujours A qui frappe avec le pied en premier	
A	B
Latéral extérieur Ligne haute	Blocage
Fouetté jambe avant ligne basse	Chassé Bas
Esquive parade	Latéral croisé ligne haute
Fouetté bas	Chassé frontal jambe arrière
Croisé bas ventre	blocage du coude avec la main
Chassé médian jambe arrière	Coup de pied de balayage
Esquive parade extérieure pointe vers le haut	coup de bout direct
"Chassé intérieur" bas jambe avant	"Chassé intérieur" bas jambe avant
Brisé ou coup en tête	Semi-blocage avec décalage extérieur
Coup de pied bas jambe arrière	Chassé direct médian
Esquive parade extérieure	Latéral extérieur ligne basse
Coup de pied de cheval tournant	Revers tournant ligne basse (avec appui sur la canne)
Esquive parade intérieure	Croisé tête
Coup de pied direct Jambe avant	"Coup de pied italien" ligne basse
Coup de talon à 2 mains médian	Blocage du coude main gauche
Coup de pied de cheval	Coup de pied bas
Blocage	Latéral extérieur
Chassé bas	Fouetté jambe avant ligne basse



LA CANNE-SAVATE

Sommaire

INTRODUCTION : QU'EST-CE QUE LA CANNE-SAVATE ? PAGE 2

G.1 – TECHNIQUES UTILISÉES PAGE 2

- G.1.1 – Techniques de bâton
- G.1.2 – Techniques de canne
- G.1.3 – Techniques de la savate

G.2 – POINTS CLÉS..... PAGE 2

- G.2.1 – L'arme
- G.2.2 – Matériel de protection
- G.2.3 – Zones de touche
- G.2.4 – Le salut
- G.2.5 – Les gardes
- G.2.6 – Le jeu des distances
- G.2.7 – Spécificité de la canne-savate pour les parades
- G.2.8 – Double frappe
- G.2.9 – Le contre et la contre-attaque
- G.2.10 – La construction du combat en canne-savate

G.3 – BANQUE D'EXERCICES PAGE 5

- G.3.1 – Structure et choix de travail
- G.3.2 – Entrer en canne
 - G.3.2.1 – Attaque en latéral extérieur
 - G.3.2.2 – Attaque en brisé
 - G.3.2.3 – Attaque en latéral croisé
 - G.3.2.4 – Attaque en croisé tête
- G.3.3 - Entrer en bâton
 - G.3.3.1 – Attaque en latéral extérieur
 - G.3.3.2 – Attaque en latéral croisé
 - G.3.3.3 – Attaque en brisé
 - G.3.3.4 – Attaque en croisé tête
- G.3.4 – Entrer en coup de pied
 - G.3.4.1 – Attaque en fouetté
 - G.3.4.2 – Attaque en chassé latéral
 - G.3.4.3 – Attaque en chassé frontal
 - G.3.4.4 – Attaque en revers latéral
 - G.3.4.5 – Enchaînements avec poing
 - G.3.4.5.1 – Enchaînement avec un direct
 - G.3.4.5.2 – Enchaînement avec un crochet
 - G.3.4.5.3 – Enchaînement avec un uppercut
 - G.3.4.5.4 – Enchaînement avec une esquive

INTRODUCTION : QU'EST-CE QUE LA CANNE-SAVATE ?

La canne-savate est un sport qui mêle canne, bâton et savate. Mais ce mélange génère des interactions, des habitudes et un sens du combat qui lui est propre. Nous détaillerons ces points dans les paragraphes suivants mais on peut déjà dire que la canne-savate a un jeu spécifique qui passe par :

- une garde à une ou à deux mains,
- des parades à deux mains avec l'arme, des parades avec les pieds,
- une position de garde type bâton ou boxeur,
- un jeu de distance mêlant canne, bâton et savate,
- des coups empruntant toute la richesse technique de la canne, du bâton et de la savate,
- un système d'enchaînements qui intègre les contres dans son panel technique.

G.1 – TECHNIQUES UTILISÉES

G.1.1 - TECHNIQUES DE BÂTON

Dans le cadre de la canne-savate, l'ensemble des techniques du bâton sont utilisées. Ce sont les techniques du Mémento 10, cahier C. On entend plus spécialement par technique de bâton le fait **de prendre l'arme à deux mains**. Cela comprend également les principes liés aux fentes et flexions.

G.1.2 - TECHNIQUES DE CANNE

Dans le cadre de la canne-savate, l'ensemble des techniques de la canne sont utilisées. Ce sont les techniques du Mémento 10, cahier A. On entend plus spécialement par technique de canne le fait **de prendre l'arme à une main**. Cela comprend également les principes liés aux fentes et flexions.

A noter qu'en canne-savate, qu'à l'instar du bâton, les coups de canne en canne-savate peuvent se donner avec le quart supérieur ou la manchette.

Ainsi, la canne peut être tenue à une main en dehors de la manchette. Elle peut être tenue à n'importe quel endroit de la canne du moment que les mouvements respectent l'essence de la canne, c'est-à-dire les principes d'armé, de développement et de touche le bras tendu du Cahier A.

G.1.3- TECHNIQUES DE LA SAVATE

Dans le cadre de la canne-savate, l'ensemble des techniques de la savate sont utilisées. Ce sont les techniques du Mémento Formation.

Attention cependant, le coup de pied de déséquilibre ou de balayage peut amener à une prise de risque en cas de chute (risque de lâcher ou de chute sur l'arme).

Cependant, l'avèrs (l'inverse du revers frontal) est permis et constitue un mouvement pertinent pour chasser la canne lors d'une parade avec le pied.

Les poings : Débuter une attaque directement en poing est hasardeux.

Il est recommandé de privilégier l'utilisation des poings en contre ou en parade-riposte avec la main non armée.

Attention frapper avec la main armée, est faisable mais peut être dangereux notamment avec une grosse manchette.

G.2 – POINTS CLÉS

G.2.1 – L'ARME

La canne-savate se pratique avec un bâton raccourci à 110 cm, à défaut une canne de 95 cm pourra faire l'affaire. Cette longueur (110 cm) permet d'utiliser les techniques de bâton tout en utilisant les techniques de canne.

Pourquoi 110 cm ? Le poids d'un bâton de 1m40 rend les techniques de canne plus difficiles. Avec une canne de 95cm, les techniques de bâton ne permettraient pas de jouer sur les différentes distances de combat.

G.2.2 – MATÉRIEL DE PROTECTION

Pour la pratique de la canne-savate, les protections suivantes sont recommandées :

- protège tibia en mousse,
- coquille pour hommes et femmes,
- protège poitrine pour les femmes,
- gants de protection sur les mains (type taekwondo ou mma),
- lunettes de protection (type EPI),
- casque type mma ou similaire.

Le contrôle des coups et le principe d'assaut ne demandent pas l'ajout de matériels plus lourds qui enlèveraient en plus une partie du travail demandé : contrôle des coups et technique de défense.

G.2.3 - ZONES DE TOUCHE

En canne-savate, le travail se fera sur trois hauteurs : bas, médian et haut. A chaque hauteur, les zones suivantes sont considérées comme valides :

- pour les coups avec l'arme : le respect des zones de touches de la canne et du bâton, telles que décrites dans le cahier 10-A et C.

- pour les coups de pied : le respect des zones de touches de la Savate boxe française, telles que décrites dans le Mémento dédié à la Savate boxe française.

G.2.4 – LE SALUT

Deux types de salut sont utilisés en canne-savate :

- Le salut de la canne,
- Le salut du bâton.

G.2.5 - LES GARDES

Plutôt que « la garde », il est plus juste de dire « les gardes » de la canne-savate. En fonction des situations et des préférences de chacun, la position de garde peut être :

- La garde du canniste,
- La garde inversée du canniste,
- La garde du bâtonniste.

G.2.6 - LE JEU DES DISTANCES

Le jeu des distances est l'un des points fondamentaux de la canne-savate.

Le savateur connaît bien ce principe de gestion des 2 distances de pieds et de poings. En canne-savate, ce rapport se joue sur les distances de canne, de bâton, de pieds et de poings.

Cependant, la distance de pied sera ici, la distance d'échange courte puisque le bras armé de la canne permet d'obtenir une allonge plus grande que celle des jambes.

Nous sommes donc dans un rapport :

- Canne à une main > canne à deux mains > poing

Cependant, de par le jeu de coulissé sur la canne, il est possible de jouer avec sa distance afin d'ajouter davantage de possibilités techniques. Ainsi, il est possible d'avoir :

- Canne à une main > Canne à deux mains > Pied > poing

Ce principe clé permet dans les faits un jeu encore plus subtil où selon les placements du corps et du placement de la main sur le bâton court et du jeu de jambes,

On peut avoir ceci :

- Canne à une main = canne à deux mains = pied = poing

La canne-savate est donc vivante dans le sens où l'utilisation des déplacements et des différents coups feront naître un jeu de distance et d'opposition varié qui n'a rien de figé ou de stéréotypé. De la même manière qu'en boxe, certains tireurs seront à l'aise loin de leur adversaire ou proche de celui-ci. Ils mettront alors tout en oeuvre pour tirer parti de leur préférence pour développer leur « jeu ».



G.2.7 - SPÉCIFICITÉ DE LA CANNE-SAVATE POUR LES PARADES

Pour les parades, sont utilisées les parades de canne, de bâton ainsi que les parades avec le pied.

Cela comprend également les parades « fortes » du bâton ainsi que les parades enveloppantes.

Il est également possible de parer les coups de pied en utilisant la main ou l'avant-bras. Cependant, ces techniques présentent un risque en cas de feinte et d'attaque avec la canne.

Pour parer les coups de pied, il faut garder en mémoire qu'une parade classique de canne de combat ne permet pas d'avoir assez de résistance. Le tireur risque de se prendre sa propre canne. C'est pourquoi plusieurs solutions sont possibles comme :

Parades préconisées pour les fouettés et les revers :

- l'utilisation des deux mains sur la canne : une main au niveau de la manchette et l'autre au niveau de la zone d'impact. On ajoute ainsi un facteur de résistance.
- parade chassée, attention elle peut présenter un risque en fonction de la puissance du coup de pied.

Parades préconisées pour les chassés :

- les parades enveloppantes ou parades déviées.

Pour les parades « fortes » ou parades chassées :

Ce type de parade est intéressant d'un point de vue technico-tactique. En effet, à l'instar de la savate boxe française, la parade chassée permet de limiter les capacités adverses en ce qui concerne les enchaînements de pieds et en particulier les coups doublés.

La parade chassée permet également de limiter les blessures sur la main en renfort (effet rebond). L'autre avantage de cette parade est connu des pratiquants de Savate BF. Cette parade permet de déséquilibrer légèrement le tireur adverse pour faciliter la riposte ou la contre-attaque dans le même temps que la parade.



G.2.8 - DOUBLE FRAPPE

Il est tout à fait permis de frapper en canne-savate avec un pied et la canne dans le même temps. Ainsi, il est possible, par exemple, de faire un fouetté en même temps qu'un latéral extérieur, un chassé latéral bas en même temps qu'un croisé tête, etc.



G.2.9 – LE CONTRE ET LA CONTRE-ATTAQUE

Le contre est un autre principe clé de la canne-savate. Le principe d'opposition de la canne-savate est un principe qui suit la logique d'un combat dans lequel il est possible à tout moment de contrer son adversaire.

Le contre est bien connu des boxeurs, on devance l'attaque adverse pour placer sa frappe.

La contre-attaque permet de frapper avec une arme tout en se protégeant d'une attaque adverse.

Ce jeu est différent de celui des cannistes qui sont tenus au jeu de parade-évasion/riposte. En canne-savate, nous avons la possibilité d'utiliser les contres et c'est l'un des points forts de la discipline. Ainsi, se protéger avec la canne tout en frappant l'adversaire avec l'une de ses jambes est autorisé et préconisé. Ici, pas de notion de « priorité ».

La base de la réglementation de la Savate boxe française est appliquée en assaut.

G.2.10 – LA CONSTRUCTION DU COMBAT EN CANNE-SAVATE

D'un point de vue tactique et physique, les coups en jambe sont sûrement plus efficaces, rapides et économiques (les coups sont armés devant pour les coups de pied). L'armée des coups de pied en Savate boxe française permet par ailleurs, d'enchaîner les touches via les doublés ou les triplés.

Mais il faut garder en tête que pour des raisons d'efficacité, l'assaut en canne-savate n'est pas un assaut de coups de pieds avec un ou deux coups de canne, ni un assaut de canne avec un ou deux coups de pieds dans la reprise.

C'est un système de combat où le travail de distance de la pratique permet de façon rythmée, d'enchaîner le bâton court et les coups de pieds tour à tour et de façon optimale dans les mêmes enchaînements.

En canne-savate, à l'instar des techniques poings/pieds de la Sbf, les techniques bâton court/pieds sont encouragées afin de perturber l'adversaire et de créer un maximum d'opportunité de touche.

Le tireur va donc créer de l'incertitude en variant les types d'attaques. Par exemple, un coup de pied visage sera dissimulé par un travail niveau bas ou médian en bâton court.

En résumé, la canne-savate favorise l'utilisation de toutes les armes dans ses enchaînements.



G.3 – BANQUE D'EXERCICES

G.3.1 – STRUCTURE ET CHOIX DE TRAVAIL

L'objectif de cette partie est d'**avoir une base de travail avec différents axes** afin que la pratique puisse se développer tout en respectant les principes évoqués dans la partie 2 à savoir :

- construction d'un enchaînement mobilisant les trois distances,
- travail des protections,
- le contre,
- les armés de la savate et les armés de la canne.

Naturellement, l'ensemble des possibilités et des exercices ne sont pas représentés. Nous avons ici des axes de bases afin d'inspirer davantage d'exercices. Nous travaillerons dans cette partie sur des enchaînements de trois coups. 0

Pourquoi trois coups ?

- Un seul coup est non significatif pour construire une action et n'offre pas de véritable travail technico-tactique.
- Deux coups seraient possibles mais les principes de travail seraient balayés de façon trop succincte.
- Trois coups offrent une construction pertinente du fait que nous allons y mêler les trois distances (canne, bâton et pied) dans chaque enchaînement. De plus, dans un aspect « combat » et opposition, "trois coups" est un travail pertinent pour l'attaquant comme pour le défenseur. On se rapproche du travail du combattant.
- Le document proposera une approche sur 3 coups. Libre à l'enseignant d'aller au-delà de ces principes de base.

Par ailleurs, on part du principe que les tireurs A et B ont la même garde qui sera une garde de bâton. La garde de bâton permet de jouer avec les trois distances (canne, bâton et pied) plus facilement.

L'attaque en jambe se fera indifféremment jambe avant ou jambe arrière.

Rappel : on utilise en canne-savate le vocabulaire technique de chaque discipline. Par exemple, les coups en canne et les zones de touches sont désignés par leur nom tels que décrits dans le Cahier A.

G.3.2 – ENTRER EN CANNE

Pour l'entrée en canne, de manière générale, l'entrée se fera sur un coup tête ou médian afin de ne pas se mettre dans une position périlleuse dès le début de l'enchaînement. De même, afin d'être moins prévisible, la volte ne sera pas utilisée en début d'enchaînement.

G.3.2.1 – Attaque en latéral extérieur

- Tireur A : attaque en latéral extérieur de canne en flanc, croisé tête de bâton, chassé latéral médian jambe.
- Tireur B : se protège en parant.

Lors du chassé, effectuer un pas de décalage afin d'ouvrir les hanches et de faciliter le pivot.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte par chassé latéral bas puis coulissé de bâton en flanc et croisé tête de canne.

Points clés pour Tireur A : lors du latéral extérieur, faire un pas vers l'avant pour passer en garde de canne et s'approcher de l'adversaire (le latéral extérieur est opportun car la garde de canne-savate facilite l'envoi de ce coup). Ainsi, le corps est déjà placé pour enchaîner le croisé tête de bâton tout en préservant le dos. Le croisé tête a pour objectif d'ouvrir la garde adverse via une parade haute ou une parade en toit.

Points clés pour Tireur B : après un coup médian ou tête, il est opportun de frapper la jambe d'appui. Le coulissé s'effectue avec un décalage pour ne pas rester face à l'adversaire. Le croisé tête permet de reprendre de la distance.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Points clés pour Tireur B : l'intérêt de conserver l'enchaînement vient de l'idée qu'il est plus intéressant de construire après un contre. Un décalage ou un débordement seront nécessaires pour être à distance de pied.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, le croisé tête peut être précédé d'une volte ou bien le chassé latéral peut devenir un chassé latéral tournant de la jambe arrière ou même tournant sauté de la jambe arrière.

Idem pour la riposte, une volte peut avoir lieu après le chassé bas ou après le coulissé.

G.3.2.2 – Attaque en brisé

- Tireur A : brisé de canne, latéral extérieur tête en bâton, fouetté bas.
- Tireur B : se protège en utilisant sa canne à une ou deux mains suivant l'opportunité.

Points clés pour Tireur A : l'idéal, pour préserver le dos et sur un plan tactique, est que le latéral extérieur de bâton s'effectue avec un pas de décalage vers l'extérieur. Ces deux coups ont pour objectif d'entrer pour être à distance de jambe et de focaliser l'attention sur le haut du corps afin de faciliter la touche en bas.

Enfin, le fouetté s'effectue avec un décalage afin d'ouvrir les hanches et de faciliter le pivot. Dans le même ordre d'idée, si l'on veut utiliser davantage de jeu de déplacement, un débordement sera possible.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en utilisant sa canne à deux mains et riposte par chassé frontal, latéral extérieur de bâton, brisé de canne.

Points clés pour Tireur B : après un coup en ligne basse, il est opportun de frapper médian ou haut. Le latéral extérieur s'effectue avec un décalage pour ne pas rester face à l'adversaire et ne pas être contré par un coup de pied en tête. Le brisé permet de reprendre de la distance.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le tireur B cherchera à contrer le tireur A.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, le latéral extérieur peut être précédé d'une volte ou bien le chassé peut devenir un fouetté tournant sauté.

Idem pour la riposte, une volte peut avoir lieu après le fouetté ou après le latéral extérieur.

G.3.2.3 – Attaque en latéral croisé

- Tireur A : latéral croisé de canne, brisé de bâton, chassé frontal médian.
- Tireur B : se protège en parant.

Points clés pour Tireur A : décalage lors du latéral croisé pour passer en garde de canne. Décalage à nouveau pour changer de garde et être en garde bâton lors du brisé. Après le brisé, la parade verticale ou en toit permet l'envoi du chassé frontal.

Pour le chassé frontal, veiller à ne pas se laisser entraîner par le coup et revenir en garde.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte par fouetté bas, balancé de bâton, latéral extérieur flanc de canne avec changement de main.

Points clés pour Tireur B : pour pouvoir riposter avec le fouetté bas, le tireur va de préférence effectuer un décalage en même temps que sa parade enveloppante. De plus, après un coup médian ou tête, il est opportun de frapper la jambe d'appui. Le balancé s'effectue avec un décalage pour ne pas rester face à l'adversaire et reprendre de la distance. Le latéral extérieur avec changement de main vient du fait qu'un droitier au début de l'enchaînement va réaliser le latéral de la main gauche. La surface de frappe devient la manchette.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer un peu pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, le brisé de bâton peut être précédé d'une volte ou bien le frontal devient un chassé frontal sauté.

Idem pour la riposte, une volte peut avoir lieu après le fouetté ou après le balancé.

G.3.2.4 – Attaque en croisé tête

- Tireur A : Croisé tête, coulissé flanc en bâton, revers frontal tournant.
- Tireur B : se protège en parant.

Points clés : décalage lors du croisé tête pour passer en garde de canne. Décalage à nouveau pour changer de garde et être en garde bâton lors du coulissé. Pour le revers frontal, effectuer un pas de décalage afin d'ouvrir les hanches.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte par chassé bas, piqué du bâton, latéral extérieur tête en canne.

Points clés pour Tireur B : après un coup médian ou tête, il est opportun de frapper la jambe d'appui. Le piqué est suivi avec un décalage pour ne pas rester face à l'adversaire et reprendre de la distance afin de préparer le latéral extérieur.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le 1^{er} coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, coulissé du bâton peut être précédé d'une volte ou bien le revers frontal devient un coup tournant sauté.

Idem pour la riposte, une volte peut avoir lieu lors du piqué.

G.3.3 - ENTRER EN BÂTON

Pour l'entrée en bâton, de manière générale, l'entrée se fera sur un coup tête ou médian afin de ne pas se mettre dans une position périlleuse dès le début de l'enchaînement. De même, afin d'être moins prévisible, la volte ne sera pas utilisée en début d'enchaînement.

G.3.3.1 – Attaque en latéral extérieur

- Tireur A : latéral extérieur flanc en bâton, fouetté bas, brisé de canne.
- Tireur B : se protège en parant.

Points clés : décalage après le latéral extérieur pour sortir de l'axe tout en se plaçant à distance de pied. Le tireur fera un pas de recul pour venir se placer à distance de brisé. Dans l'enchaînement, l'idée est d'utiliser tous les niveaux de frappe pour perturber l'adversaire.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte par fouetté bas, coulissé du bâton en jambe, latéral extérieur tête en canne.

Points clés pour Tireur B : vient frapper la jambe d'appui tout en décalant afin de sortir de l'axe de combat. Le coulissé en jambe vient insister sur la ligne basse afin de permettre de surprendre sur un coup suivant sur un autre niveau de frappe.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, le fouetté peut être tournant sauté ou le brisé peut être précédé d'une volte.

Idem pour la riposte, une volte peut avoir lieu après le fouetté ou suite au coulissé.

G.3.3.2 – Attaque en latéral croisé

- Tireur A : latéral croisé flanc en bâton, coup de pied bas, latéral extérieur tête en canne.
- Tireur B : se protège en parant.

Points clés pour Tireur A : décalage après le latéral croisé pour sortir de l'axe tout en se plaçant à distance de pied. Lors du retour de la jambe, Tireur A arme le latéral extérieur. Pendant que le Tireur A effectue un latéral extérieur, il se place à distance et en bonne position pour délivrer le coup.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte par chassé bas, piqué horizontal, latéral extérieur tête en canne.

Points clés pour Tireur B : vient frapper la jambe d'appui tout en décalant afin de sortir de l'axe de combat. Le piqué permet de reprendre un peu de distance ou de faire reculer l'adversaire. Le décalage permet de se mettre à distance pour le latéral extérieur.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, une volte avec un changement de main peut être réalisée après le coup de pied bas.

Idem pour la riposte, Le chassé bas peut être un coup sauté ou le latéral extérieur peut être précédé d'une volte.

G.3.3.3 – Attaque en brisé

- Tireur A : brisé en bâton, coup de pied bas, brisé en canne.
- Tireur B : se protège en parant.

Points clés : cet enchaînement est assez rapide à réaliser car il demande assez peu de torsion et de déplacement du corps. D'un point de vue tactique, on joue la surprise avec un coup en bas pour mieux revenir à la première zone de touche. Lors du retour de la jambe après le coup de pied bas, on arme le brisé que l'on délivre dans la foulée après un retrait de la jambe avant pour être en garde de canne.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte par fouetté bas, latéral extérieur flanc en bâton, brisé en canne.

Points clés pour Tireur B : la parade préconisée sera une parade en toit avec un décalage. Ainsi, le tireur B sort de l'axe de combat et ouvre ses hanches pour le fouetté bas. La parade en toit permet également d'avoir le latéral extérieur armé.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, une volte avec un changement de main peut être réalisée après le coup de pied bas.

Idem pour la riposte, il est possible de réaliser le fouetté en même temps que le latéral extérieur, ou encore de placer les coups de canne avec des voltes.

G.3.3.4 – Attaque en croisé tête

- Tireur A : croisé tête en bâton, fouetté bas, latéral croisé flanc.
- Tireur B : se protège en parant.



Points clés pour Tireur A : une fois le corps placé pour le croisé tête, le tireur est bien placé pour enchaîner les coups suivants assez vite du fait du peu de torsion qui suivra dans le reste de l'enchaînement.

L'idéal est de jouer sur le placement de ses mains sur la canne pour être à bonne distance pour les deux premiers coups.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte par chassé médian, latéral extérieur jambe en bâton, croisé tête de canne.

Points clés pour Tireur B : le chassé médian permet de reprendre la main et de faciliter l'armé du latéral extérieur bas.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, les deux premiers coups peuvent se donner en même temps ou bien le second coup peut être tournant. Sur le dernier coup, il est possible de reprendre ses distances via une volte.

Idem pour la riposte, il est possible de réaliser le chassé avec un coup sauté ou encore de placer des voltes dans les coups suivants.

G.3.4 – ENTRER EN COUP DE PIED.

Le principe ici, sera d'entrer dans la garde adverse pour être à distance de pied puis de se remettre à distance de canne au terme de l'enchaînement.

G.3.4.1 – Attaque en fouetté

- Tireur A : fouetté médian, latéral extérieur jambe en bâton, brisé de canne.
- Tireur B : se protège en parant.

Points clés pour Tireur A : les déplacements sont la clé de voûte de ce type d'enchaînement, un débordement est un bon moyen d'être à distance tout en protégeant le tireur. En effet, le décalage a tendance à trop ouvrir le tireur et pourrait être une source de contre.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte en chassé latéral médian, latéral extérieur jambe en bâton, latéral extérieur tête en canne.

Points clés pour Tireur B : le chassé latéral est précédé d'un déplacement. Il va permettre de reprendre la main tout gardant l'adversaire à bonne distance pour réaliser le latéral extérieur bas de bâton sans avoir à effectuer trop de déplacement.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, une volte après le fouetté ou après le second coup.

Idem pour la riposte, Le chassé médian peut être un chassé croisé, un chassé sauté et les coups suivants peuvent être précédés de volte.

G.3.4.2 – Attaque en chassé latéral

- Tireur A : chassé latéral bas, latéral extérieur tête en bâton, enlevé de canne.
- Tireur B : se protège en parant

Points clés pour Tireur A : les déplacements sont la clé de voûte de ce type d'enchaînement, un débordement est un bon moyen d'être à distance tout en protégeant le tireur. Il est également possible d'utiliser le chassé croisé afin de réduire la distance avec le tireur adverse. En effet, le décalage a tendance à trop ouvrir le tireur et pourrait être une source de contre.

L'enlevé est un bon moyen de revenir sur une zone basse et de surprendre le tireur B.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte en fouetté médian, balancé en bâton, croisé tête en canne.

Points clés pour Tireur B : il riposte en ligne médiane car le dernier coup de A était en ligne basse. Pour le dernier coup, le déplacement des mains sur la canne est important pour être en prise canne. Le déplacement des appuis sera également à surveiller pour être à distance de canne.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Le tireur A peut effectuer un chassé sauté croisé. De plus, le chassé et le latéral peuvent se donner dans le même temps. L'enlevé peut être précédé d'une volte.

Idem pour la riposte, Le fouetté médian peut être tournant et/ou sauté et placé sur une esquivé au lieu d'une parade. De plus, rien n'empêche ensuite le travail de volte sur les autres coups.

G.3.4.3 – Attaque en chassé frontal

- Tireur A : Chassé frontal médian, brisé en bâton, latéral extérieur jambe en canne.
- Tireur B : se protège en parant.

Points clés pour Tireur A : les deux premiers coups peuvent s'enchaîner assez vite car ils demandent peu de torsion du corps. Ils vont servir à fixer l'attention du tireur B sur le haut du corps afin de faciliter la touche en ligne basse.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte en fouetté figure, latéral extérieur médian en bâton, croisé bas en canne

Points clés pour Tireur B : la riposte figure pourra être facilitée si le tireur A reste trop longtemps sur sa flexion. Les deux premiers coups sont en ligne haute et médiane, le tireur B en profite alors pour tenter de surprendre le tireur A par une touche en jambe.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Le tireur A peut réaliser les deux premiers coups dans le même temps. Les coups avec la canne peuvent être réalisés au cours de volte.

Idem pour la riposte, Le fouetté figure peut être sauté afin d'esquiver le latéral extérieur. Les coups suivants peuvent être réalisés avec une volte.

G.3.4.4 – Attaque en revers latéral

- Tireur A : revers latéral figure, latéral extérieur bas en bâton, brisé en canne.
- Tireur B : se protège en parant

Points clés pour Tireur A : les déplacements sont la clé de voûte de ce type d'enchaînement, un débordement est un bon moyen d'être à distance tout en protégeant le tireur. Le revers croisé est également intéressant pour réduire la distance avec le tireur B.

De plus, lors du revers, il sera intéressant d'armer le coup suivant dans le même temps et ainsi gagner en vitesse. Le brisé permet de revenir au niveau visage et de surprendre le tireur B.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège en parant et riposte en revers latéral figure, croisé tête en bâton, latéral extérieur flanc en canne.

Points clés pour Tireur B : la parade en toit avec un décalage est à réaliser afin de sortir de l'axe et d'ouvrir la hanche pour le revers latéral. Pour le croisé tête et le latéral extérieur, le déplacement des appuis sera primordial afin de limiter les torsions du dos en plaçant le corps du côté du coup et de présenter son profil au tireur A.

Ainsi, lors du réarmement du revers latéral, il est possible de reposer le pied derrière soi pour préparer le croisé tête de bâton.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Le tireur A peut réaliser le revers au cours d'un revers sauté croisé. Les coups avec la canne peuvent être réalisés au cours d'une volte.

Idem pour la riposte, le dernier coup peut être fait avec une volte.

G.3.4.5 – Enchaînements avec poing

G.3.4.5.1 – Enchaînement avec un direct

- Tireur A : attaque en latéral extérieur de canne en flanc, direct figure, chassé latéral bas.
- Tireur B : se protège.

Lors du chassé, effectuer un pas de décalage afin d'ouvrir les hanches et de faciliter le pivot.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège et riposte par coulissé de bâton, direct visage, revers frontal.

Points clés pour Tireur A : après le latéral extérieur, le tireur utilise les déplacements (décalages, débordements) pour être à distance de poing.

Points clés pour Tireur B : le coulissé permet de venir occuper l'arme du tireur A pour faciliter l'utilisation des poings.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Points clés pour Tireur B : l'intérêt de conserver l'enchaînement vient de l'idée qu'il est plus intéressant de construire après un contre. Un décalage ou un débordement seront nécessaires pour être à distance de pied.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, chassé bas peut devenir un chassé tournant bas.

Idem pour la riposte, le revers frontal peut devenir un revers frontal tournant ou un revers tournant sauté.



G.3.4.5.2 – Enchaînement avec un crochet

- Tireur A : fouetté bas, crochet visage, latéral extérieur jambe.
- Tireur B : se protège.

Lors du chassé, effectuer un pas de décalage afin d'ouvrir les hanches et de faciliter le pivot.

Point clef pour le tireur A : il est recommandé d'effectuer une feinte avant de commencer l'enchaînement.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège et riposte par fouetté médian, crochet visage, piqué en bâton.

Points clés pour Tireur A : après le fouetté, le tireur utilise les déplacements (décalages, débordements) pour être à distance de poing.

Points clés pour Tireur B : le fouetté et la protection s'effectuent dans le même temps pour gagner en réactivité.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Points clés pour Tireur B : le piqué va permettre de reprendre sa distance.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, le latéral extérieur sera précédé d'une volte.

Idem pour la riposte, le fouetté deviendra un fouetté sauté ou le piqué sera précédé d'une volte.

G.3.4.5.3 – Enchaînement avec un uppercut

- Tireur A : brisé en bâton, coup de pied bas, uppercut.
- Tireur B : se protège.

Points clés pour Tireur A : après le brisé, le tireur utilise les déplacements (décalages, débordements) pour être à distance de poing. Il est important de sortir de l'axe de combat.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : se protège et riposte par uppercut au corps, chassé latéral médian, croisé tête en canne.

Points clés pour Tireur B : le chassé va venir repousser le tireur A et faciliter le placement du tireur B pour être à distance de canne.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Points clés pour Tireur B : l'intérêt de conserver l'enchaînement vient de l'idée qu'il est plus intéressant de construire après un contre. Un décalage ou un débordement seront nécessaires pour être à distance de pied.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, coup de pied bas peut être un coup de pied de déséquilibre.

Idem pour la riposte, le chassé peut devenir un chassé tournant ou un chassé sauté ou même un chassé tournant sauté. Le croisé tête peut être précédé d'une volte.

G.3.4.5.4 – Riposte avec une esquive

- Tireur A : revers frontal, direct, latéral extérieur tête en canne.
- Tireur B : esquive les coups

Points clés pour Tireur B : sur le latéral extérieur, une esquive rotative peut être effectuée.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : idem et riposte par crochet visage, coulissé médian en bâton, revers latéral.

Points clés pour Tireur B : pendant l'esquive rotative, le tireur se place à distance de crochet en décalant ou débordant.

- Tireur A : même attaque que précédemment.
- Tireur B : même riposte mais elle est placée après l'attaque 1 ou 2. Le premier coup devient donc un contre.

Points clés pour Tireur B : la riposte ou le contre en poing demandent au tireur d'esquiver tout en se plaçant à distance de poing. Il s'agit donc de rester au corps à corps tout en esquivant.

Pour aller plus loin : à partir de ce thème, rien n'empêche de le transformer pour lui donner un côté plus spectaculaire. Par exemple, le latéral extérieur sera précédé d'une volte.

Idem pour la riposte, le revers deviendra un revers tournant ou un revers tournant sauté.



BATON DE L'ECOLE DE JOINVILLE

Sommaire

H.1 PRESENTATION HISTORIQUE DU BATON DE L'ECOLE DE JOINVILLE	page 3
H.1.1. HISTORIQUE	page 3
H.1.2. SOURCES HISTORIQUES - BIBLIOGRAPHIE	page 3
H.1.3. QUELQUES TECHNIQUES ILLUSTREES	page 4
H.2 LES TECHNIQUES DE BASE	page 5
H.2.1 PRESENTATION	page 5
H.2.1.1 Description du bâton.....	page 5
H.2.1.2 Tenue du bâton	page 6
H.2.1.3 Les deux gardes de base.....	page 7
H.2.1.4 Conventions	page 7
H.2.1.4.1 Notion d'intérieur et d'extérieur de la garde	
H.2.1.4.2 Techniques croisées et extérieures	
H.2.1.4.3 Les surfaces de frappe autorisées	
H.2.1.4.4 Principes techniques de base	
H.2.2 LES TECHNIQUES OFFENSIVES	page 10
H.2.2.1 Principes fondamentaux des frappes.....	page 10
H.2.2.2 Choix de la garde et formes pédagogiques simples.....	page 11
H.2.2.3 Attaque en 1 temps en garde normale.....	page 12
H.2.2.3.1 Formes simples	
H.2.2.3.2 Formes plus complexes	
H.2.2.4 Attaques en 2 temps en garde normale	page 18
H.2.2.5 Attaques en garde inverse.....	page 24
H.2.2.5.1 Formes simples en 1 temps	
H.2.2.5.2 Formes plus complexes en 1 temps	
H.2.2.5.3 Attaques en 2 temps	
H.2.2.6 Les moulinets enchaînés.....	page 30
H.2.2.6.1 les moulinets verticaux	
H.2.2.6.2 Les moulinets horizontaux	
H.2.3 -LES PARADES ET ESQUIVES	page 30
H.2.3.1 Règles générales du positionnement	page 31
H.2.3.2 Parties du bâton concernées par la parade	page 31
H.2.3.3 Parades bloquées contre les attaques horizontales et verticales	page 31
H.2.3.4 Parades contre piqués pointe ou talon.....	page 37
H.2.3.5 Parades contre coups en flanc remontants et parades manchettes	page 39
H.2.3.6 Principe de fluidité et de mobilité des mains	page 39
H.2.3.7 Principe des esquives et des esquives-parades	page 39
H.2.3.7.1 Les esquives	
H.2.3.7.2 Les esquives-parades	
H.2.4 -LES DIFFERENTES DISTANCES EN BÂTON DE JOINVILLE	page 40
H.2.4.1 La distance de garde.....	page 40
H.2.4.2 La distance de récupération	page 40
H.2.4.3 Les différentes distances de frappe.....	page 40
H.2.4.4 La distance d'armé	page 40
H.3 ANNEXE AU CAHIER H - BATON DE JOINVILLE (techniques complémentaires et pratiques sportives)	page 43



Liste des figures et tableaux

Tableau 1 :	Repères pour la réalisation d'attaques de base en garde à droite
Figure 1 :	Description du bâton
Figure 2 :	Tenue du bâton mains réunies
Figure 3 :	Les deux gardes de base
Figure 4 :	Intérieur et extérieur de la garde, techniques croisées ou extérieures
Figure 5 :	Zones de touche autorisées
Figure 6 :	Brisé en 1 temps (garde normale)
Figure 7 :	Croisé bas en 1 temps (garde normale)
Figure 8 :	Latéral croisé en 1 temps (garde normale)
Figure 9 :	Piqué pointe médian 1 un temps (garde normale)
Figure 10 :	Exemple de coulissé circulaire croisé en 1 temps (garde normale)
Figure 11 :	Croisé tête en 1 temps (garde normale)
Figure 12 :	Enlevé en 1 temps (garde normale)
Figure 13 :	Croisé tête en 2 temps (garde normale)
Figure 14 :	Enlevé en 2 temps (garde normale)
Figure 15 :	Latéral extérieur en 2 temps (garde normale)
Figure 16 :	Piqué talon médian en 2 temps (garde normale)
Figure 17 :	Exemple de coulissé circulaire extérieur en 2 temps (garde normale)
Figure 18 :	Revers tête en 2 temps (garde normale)
Figure 19 :	Croisé tête en 1 temps (garde inverse)
Figure 20 :	Latéral extérieur en 1 temps (garde inverse)
Figure 21 :	Piqué talon médian et en pied en 1 temps (garde inverse)
Figure 22 :	Latéral croisé en 1 temps (garde inverse)
Figure 23 :	Croisé bas en 2 temps (garde inverse)
Figure 24 :	Position des poignets et réalisation des moulinets
Figure 25 :	Parades mains réunies en tête
Figure 26 :	Parades mains réunies en figure
Figure 27 :	Parades mains réunies en flanc (parade en toit)
Figure 28 :	Parade mains réunies en jambe (parade en opposition)
Figure 29 :	Parade mains écartées en tête
Figure 30 :	Parades mains écartées en figure ou en flanc
Figure 31 :	Parades manchettes
Figure 32 :	Parades contre les piqués
Figure 33 :	Exemple de parades contre les coups remontant en flanc
Figure 34 :	Exemple de garde défensive
Figure 35 :	Exemple de changement de garde offensif

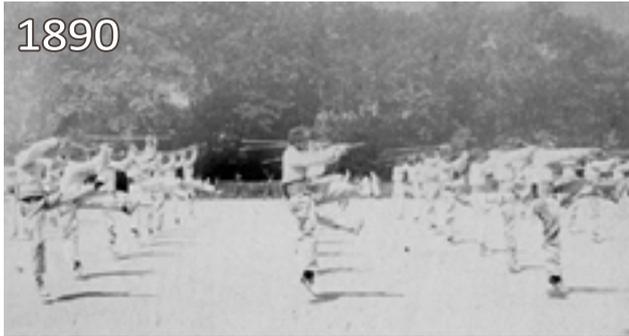
H.1 PRESENTATION HISTORIQUE DU BATON DE L'ECOLE DE JOINVILLE

H.1.1 - HISTORIQUE

Berceau de l'enseignement du bâton français au XIX^{ème} siècle : l'école normale de gymnastique de Joinville le Pont (Source Jean-Louis OLIVIER, ancien DTN du CNCCB).

Au cours de l'histoire, cette prestigieuse école militaire s'appela successivement école normale de gymnastique de Joinville le Pont (1852), puis école normale de gymnastique et d'escrime (1872), enfin école supérieure d'éducation physique (1925). Entre 1852 et 1939, cette école forma les cadres militaires et civils d'éducation physique. Nous pouvons distinguer trois grandes périodes de formation :

La première, de 1852 à 1870, est caractérisée par l'influence de la gymnastique Amorosienne correspondant à une motricité artificielle et analytique.



La deuxième, celle qui nous intéresse au titre de l'enseignement du bâton, s'étend de 1872 à l'avant guerre de 1914. Pendant cette période, la «méthode de Joinville» subit les influences de la gymnastique suédoise (1893), anatomique et rigide, qui implique le travail dans des plans stricts, verticaux et horizontaux.

Les apports scientifiques de DEMENY, qui tient un laboratoire de physiologie au sein même de l'école militaire, intègrent les problèmes énergétiques des pratiques et l'analyse du mouvement par la chronophotographie. L'influence et la concurrence des sports anglais (athlétisme, rugby, football), qui se dessinent dès 1898 s'implantent vraiment à partir de 1910.

L'instruction du bâton y est collective, méthode «simultanée», défense sur les «quatre faces» permettant l'acquisition de l'ordre et de l'obéissance. Le bâton de Joinville s'inscrit dans le cadre général d'une gymnastique d'assouplissement et d'application pour discipliner et contrôler un nombre important de soldats.

En 1902, le manuel militaire inclut l'escrime de combat à la baïonnette plus réaliste et qui concurrence les parties d'enseignement de la boxe française, de la canne et du bâton.

Les sociétés de gymnastique civiles effectuent, lors des lendits (1899-1903), des démonstrations collectives de bâton qui respectent les modalités d'exécution propres à l'école de Joinville.

La troisième période, après 1916, se caractérise par le développement de la «méthode française d'éducation physique» (1925-1930), méthode éclectique. Peu à peu l'école militaire, face à l'Université, perd son monopole de la formation des cadres d'éducation physique, perte concrétisée par l'ouverture des IRP (Instituts Régionaux d'Education Physique). L'enseignement du bâton et de la boxe française s'effectue jusqu'en 1925 dans les ENI (Ecoles Normales des Instituteurs). Le bâton devient alors utilitaire (méthode naturelle de HEBERT).



H.1.2. SOURCES HISTORIQUES - BIBLIOGRAPHIQUES

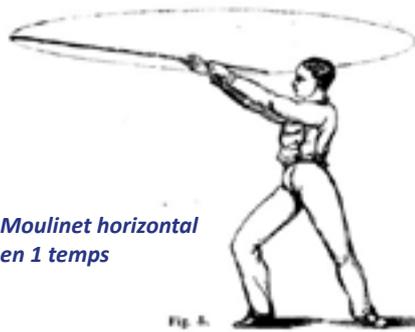
- ◆ 1817..... Brevet de Bâton
- ◆ 1845..... Brevet de Bâton
- ◆ 1875..... Manuel pour l'enseignement de la gymnastique et de l'escrime (Ministère de la Marine et des Colonies)
- ◆ 1878..... Manuel de gymnastique (Ministère de la Guerre)
- ◆ 1886..... Manuel de gymnastique théorique et pédagogique (LE GUENNEC)
- ◆ 1888..... Manuel de gymnastique (Ministère de la Guerre)
- ◆ 1890..... Boxe, Bâton, Canne, Chausson (édition Delarue)
- ◆ 1891..... Manuel d'exercices gymnastiques et de jeux scolaires (Ministère de l'Instruction Publique et de Beaux Arts)
- ◆ 1895..... Manuel d'Infanterie à l'usage des sous-officiers
- ◆ 1897..... Filmographie des Frères Lumière - Exercices du bâton - 27^{ème} Régiment des Chasseurs Alpains (Menton)
- ◆ 1897..... Filmographie des Frères Lumière - Combat au bâton - 99^{ème} Régiment d'Infanterie de Lyon
- ◆ 1899..... Filmographie des Frères Lumière - Les tirailleurs annamites (bâton)-Indochine française (aujourd'hui Vietnam)
- ◆ 1899..... L'art de la boxe française et de la canne (Joseph CHARLEMONT)
- ◆ 1903..... Planche de figurines du dictionnaire Larousse
- ◆ 1904..... Manuel de boxe et de canne (Emile ANDRE)
- ◆ 1890 à 1918 Photographies de militaires maniant le bâton
- ◆ 1928..... Planche de figurines du dictionnaire Larousse
- ◆ 1948 Planche photographique du dictionnaire Larousse

H.1.4 QUELQUES TECHNIQUES ILLUSTREES



Moulinets verticaux

Coup de bout de talon

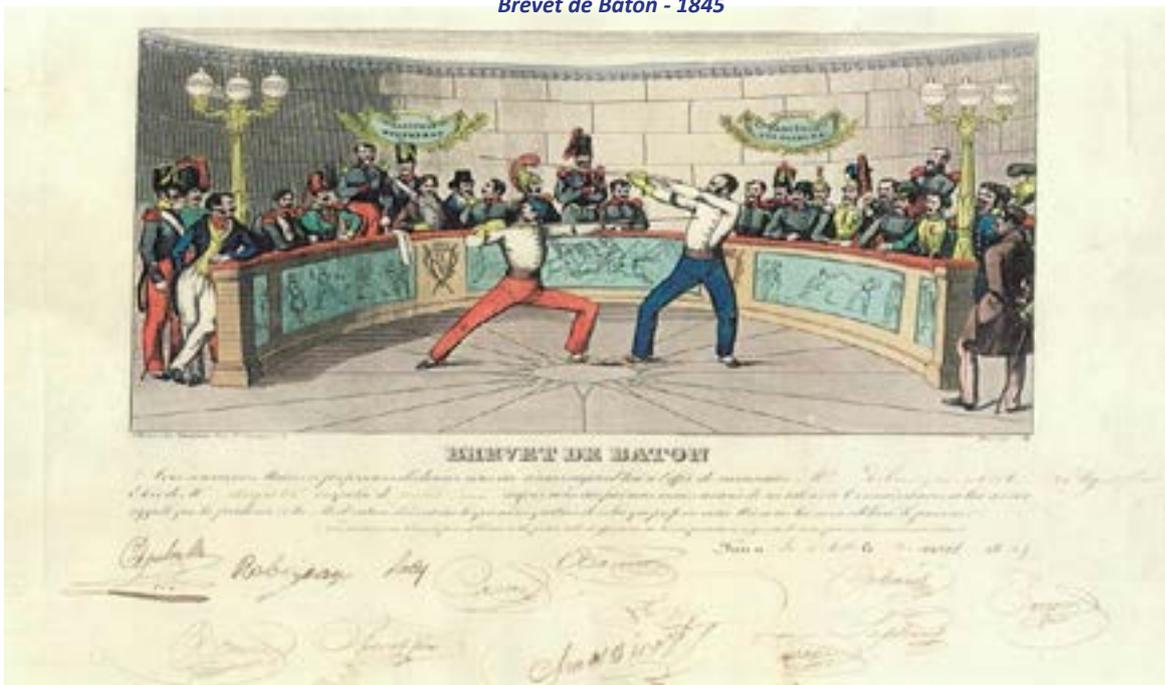


Moulinet horizontal en 1 temps

Fig. 4.



Brevet de Bâton - 1845





Coupe de bout de pointe 1^{er} temps



H.2 TECHNIQUES DE BASE

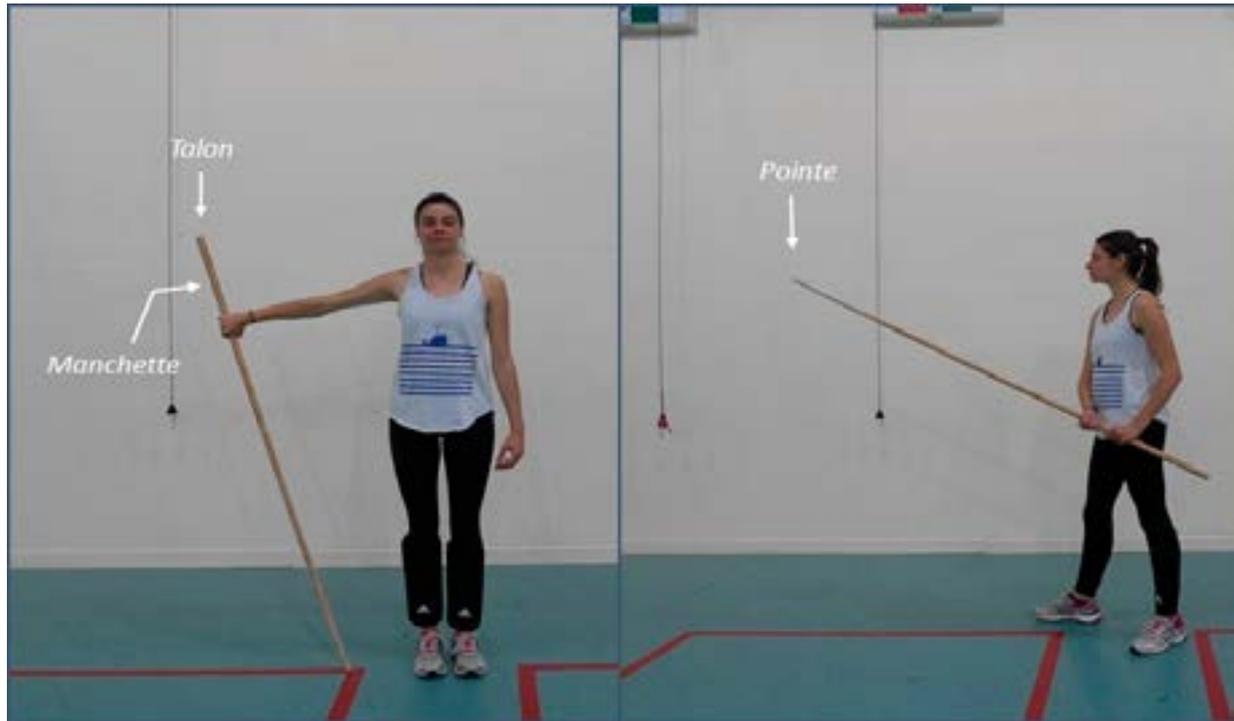
H.2.1 PRESENTATION

Ce document présente les principales techniques de base du bâton long de l'Ecole de Joinville. Les premières traces écrites de ce système de maniement du bâton datent du tout début du XIX^{ème} siècle. Il a connu son apogée à l'époque de L'École normale militaire de gymnastique de Joinville (1852-1939) et a persisté jusqu'à nos jours associé à la Savate boxe française et à la Canne de Combat. Ce document vient en complément des documents fédéraux déjà publiés. Une approche de l'activité plus axée sur une pratique sportive (incluant notamment des formes d'opposition) sera également présentée dans un document intitulé « Techniques complémentaires et pratiques sportives ».

H.2.1.1 Description du bâton

La Figure 1 présente le bâton utilisé ainsi que ses différentes parties. Ses caractéristiques sont les suivantes :

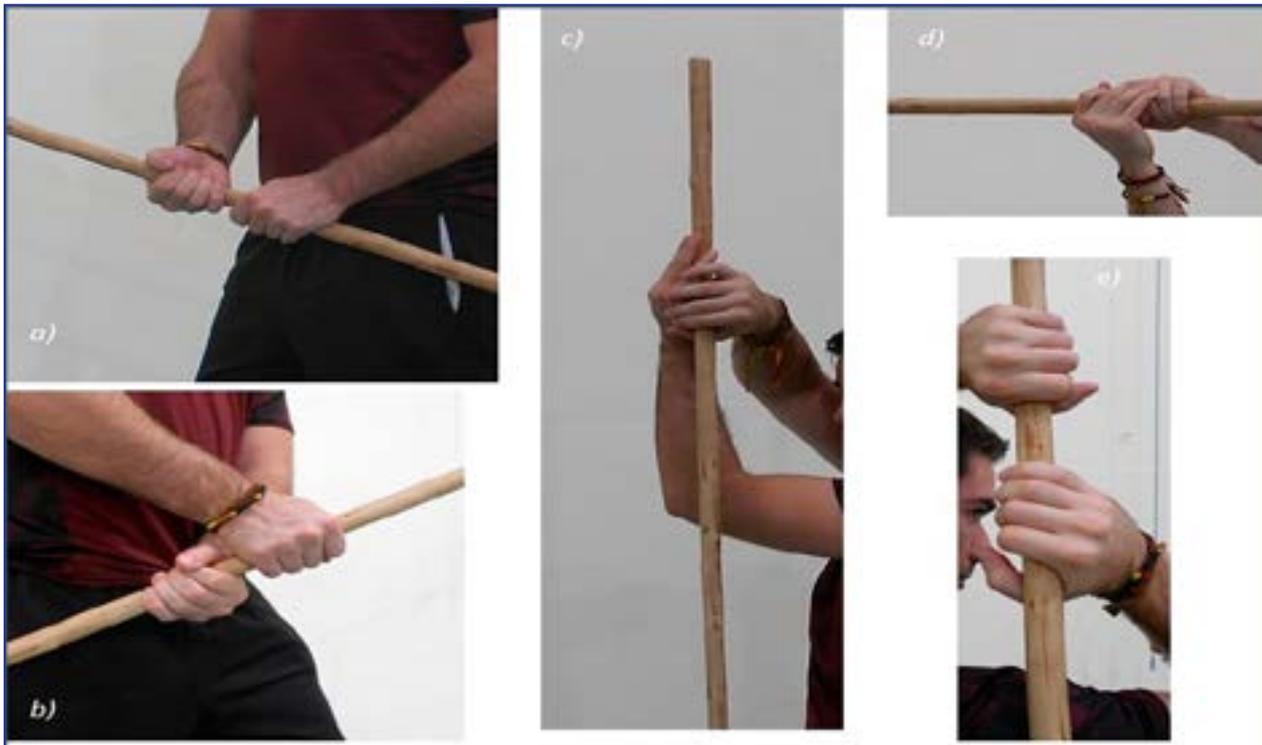
- Essence : châtaignier, noisetier, aulne noir ou orme. Le bâton écorcé est tronconique et garde ses nœuds.
- Dimensions : du sol jusqu'à la pointe du menton ou le haut du front, idéalement jusqu'à la pointe du nez. En moyenne le bâton mesure donc entre 1m60 et 1m70. Il est possible d'utiliser le bâton standard du bâton fédéral de 1m40 mais les sensations et la pratique tactique en seront modifiées.
- Une pointe : constituant le bout fin.
- Un talon : constituant le gros bout, d'un diamètre compris environ entre 2,5 et 3 cm pour un bâton en châtaignier.
- Poids : il ne devra pas être trop lourd afin d'assurer la vélocité des moulinsets et de préserver les épaules. Le poids du bâton est la conséquence de ses dimensions et de la densité du bois utilisé (voir « Dimensions »).
- Une manchette de 25 à 35 cm (mesurée à partir du talon) doit être conservée. Son contrepois permet la rotation fluide des moulinsets.



H.2.1.2 Tenue du bâton

Le bâton est tenu à deux mains (cf. Figure 2). Les mains sont en principe réunies, en garde et au moment des rotations, afin de faciliter la pratique des moulinets et des frappes. Sur certaines parades « mains réunies » elles peuvent s'écarter légèrement pour assurer un meilleur contrôle. Les deux pouces sont dirigés vers l'avant. La main avant (la plus proche de la pointe) constitue la **main directrice** et la main arrière (la plus proche du talon) constitue la **main de soutien**. La préhension du bâton rappelle celle de la pique, de la pioche, ou des armes blanches tenues à deux mains.

Figure 2 : Tenue du bâton mains réunies



Mains réunies en garde normale (a) et en garde inverse (b)

Mains très rapprochées ou emboîtées : moulinet vertical (c) ou horizontal (d) et pour les armés suivis par un développé en forme de moulinet

Mains légèrement écartées pour un meilleur contrôle des parades mains réunies (e)

H.2.1.3 Les deux gardes de base

Dans l'exemple où la main directrice est la main droite les deux gardes de base sont la garde à droite et la garde à droite inverse (cf. Figure 3).

La garde à droite (dite aussi garde à droite normale ou garde à droite conforme) : la main droite placée en avant est directrice, la main gauche située en arrière est de soutien, le pied droit est avancé.

La garde à droite inverse : la main droite placée en avant est directrice, la main gauche située en arrière est de soutien, les poignets sont croisés, le pied gauche est avancé.

Fondamentalement le poids du corps est réparti de façon égale sur les deux appuis pour faciliter la défense : le tireur pourra plus facilement réagir dans toutes les directions.

Il est aisé de déduire de ces explications comment transposer ces gardes à gauche.

Figure 3 : Les deux gardes de base



La pointe du pied avant légèrement vers l'extérieur, le pied arrière orienté à 30 ou 45° vers l'avant, le poids du corps réparti à égalité sur les deux appuis, la jambe avant est à peine fléchie. Les mains au niveau du bassin, la pointe du bâton au niveau médian de l'adversaire, les mains se touchent ou sont écartées de la longueur d'un ou deux doigts.

Important : Les explications qui sont données dans la suite de ce document concernent exclusivement des techniques réalisées à partir de la garde à droite et de la garde à droite inverse. Il suffira de conduire un raisonnement identique pour pratiquer à partir de la **garde à gauche** et la **garde à gauche inverse**.

Les gardes fondamentales présentées ici ne sont pas les seules qui existent. Elles faisaient partie des « gardes d'assaut » historiques. Il existe aussi différentes « gardes d'attaque » ou différentes « gardes d'attente » (ou gardes défensives) dont l'étude peut être très utile pour l'assaut ou la démonstration.

Le passage alternatif de la garde à droite vers la garde à droite inverse, dans un sens puis dans l'autre, peut s'effectuer sur place, en avançant, en reculant, et en tournant (voltes complètes ou autres changements d'axe de combat).

H.2.1.4 Conventions

H.2.1.4.1 : Notion d'intérieur et d'extérieur de la garde

Cette notion est définie uniquement par la position des pieds en faisant abstraction de la prise du bâton (c'est-à-dire sans tenir compte de la main directrice ou du croisement éventuel des poignets). **Le côté extérieur de la garde** correspond au côté externe de la jambe avancée. Par exemple, en garde à droite (jambe droite avancée) le côté extérieur de la garde est le côté droit. **Le côté intérieur de la garde** correspond au côté interne de la jambe avancée.

On aura recours à ces termes pour indiquer la direction dans la réalisation des voltes ou le bon positionnement et la correcte coordination des bras et pieds pour une parade efficace.

Figure 4 : Intérieur et extérieur de la garde, techniques croisées ou extérieures



*Extérieur de la garde = côté extérieur du pied avancé ; Intérieur de la garde = côté intérieur du pied avancé
 Technique extérieure = la main directrice s'écarte du corps pendant l'armé ;
 Technique croisée = la main directrice croise devant la poitrine pendant l'armé.*

H.2.1.4.2 Techniques croisées ou extérieures

On retrouve les termes techniques « **croisées** » ou techniques « **extérieures** » de la canne de combat (cf. Figure 4).

Cette terminologie ne prend pas en compte la position des pieds. Le bâtonniste peut être en garde à droite ou droite inverse mais cela n'a aucune incidence car le point de référence reste la position de la main directrice.

- Quand dans la phase d'armé, la main droite (directrice) croise devant la poitrine, la technique est alors dite « croisée » et le coup est développé sur la gauche du corps.

Exemples de frappes croisées : le croisé tête, le latéral croisé (figure, flanc, jambe), le croisé bas (jambe, flanc), le piqué pointe (en ligne médiane ou en pied), les coulissés circulaires horizontaux ou verticaux armés du côté du côté du piqué pointe (en tête, figure, flanc ou jambe).

- Quand dans la phase d'armé, la main droite (directrice) s'écarte de la poitrine, la technique est alors dite « extérieure » et le coup est développé sur la droite du corps.

Exemples de frappes extérieures : le brisé, le latéral extérieur (figure, flanc, jambe), l'enlevé (jambe, flanc), le piqué talon (en ligne médiane et en pied), le revers tête, les coulissés circulaires armés du côté du piqué talon (en tête, figure, flanc ou jambe).

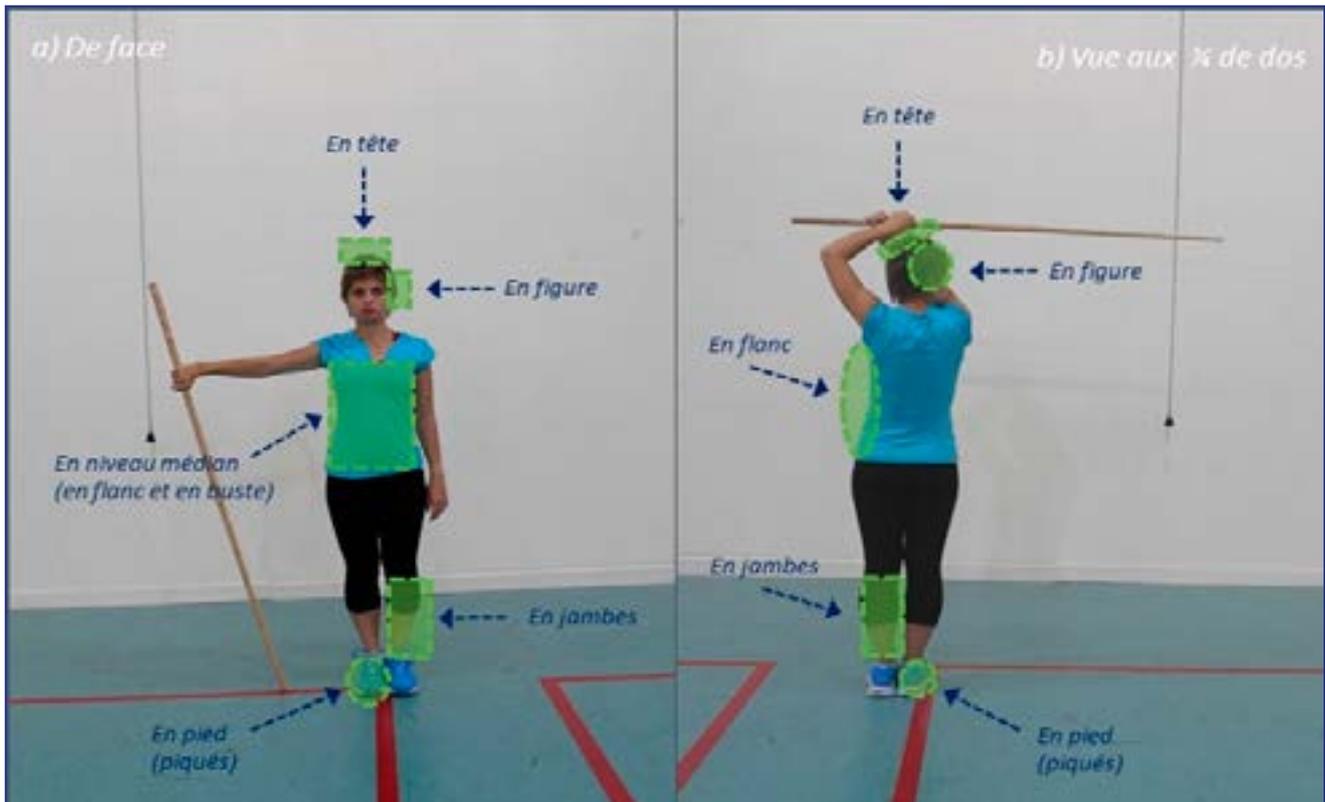
H.2.1.4.3 Les surfaces de frappe autorisées

La codification précise des surfaces de frappe est une notion moderne qui est associée au développement sportif de nos disciplines de canne et de bâton. Le bâton de Joinville (d'origine militaire) possède une longue histoire et par conséquent les zones de frappe ont évolué au fil du temps, à la fois dans leur définition et dans leur nombre.

Nous sommes aujourd'hui dans une pratique sportive qui prévoit la préservation de l'intégrité physique des tireurs. L'enseignement moderne des techniques de base en bâton de Joinville suppose donc de faire un choix en termes de zones de touches autorisées. Il a été choisi, pour faciliter l'enseignement et pour préserver les tireurs, d'être cohérent avec les zones de touches codifiées en bâton fédéral.

Les surfaces de frappe du bâton fédéral sont donc autorisées en bâton de Joinville (cf. Figure 5). Ces surfaces de frappes codifiées sont : en tête, en figure, en niveau médian (en flanc et en buste), en jambe et en pied (piqués).

Figures 5 : Zones de touche autorisées



Pour ne pas alourdir les légendes, les cibles ne sont indiquées que sur un côté du corps. Bien évidemment, les deux côtés du corps comportent une cibles valides.

« En jambes » : du dessus de la malleole jusqu'à la limite inférieure du genou, sur toute la circonférence de la jambe.

« En pied » : toutes les parties du pied en dessous de la cheville.

« En buste » : commence au-dessus du bassin et s'arrête au niveau de la jonction entre la première côte et le sternum.

H.2.1.4.4 Principes techniques de base

Les principes techniques du bâton de l'école de Joinville sont définis d'une manière générale par :

- Des moulinets horizontaux et verticaux analogues à ceux de la canne de combat. Toutefois leur rôle est particulier dans le cas du bâton long car ils permettent d'obtenir des frappes plus rapides que si le bâton partait d'une position arrêtée. Ils permettent aussi l'exécution de techniques défensives spécifiques.
- Des techniques d'attaques, avec une tenue du bâton à deux mains (l'une en supination et l'autre en pronation).
- L'existence d'une phase d'armé préparatoire à la réalisation d'une attaque, d'une phase de développement et d'une phase d'impact (cf. II-1).
- Des techniques travaillées en garde à droite, l'étude de la garde à gauche, des déplacements et de la volte ainsi que l'étude des changements de mains.
- Des éléments technico-tactiques transposables ou similaires à ceux de la canne de combat moderne ou ancienne.
- Des techniques d'attaque ou de défense et des éléments technico-tactiques propres au bâton français (bâton fédéral et bâton de Joinville réunis).
- Un principe tactique d'autoprotection du tireur (ne pas être touché) qui prime sur une prise de risque incontrôlée en attaque.

Plus spécifiquement par :

- Des piqués portés avec la pointe ou le talon du bâton en ligne médiane et en pied.
- Des enlevés médians (enlevés portés en flanc) et des croisés médians (croisé bas porté en flanc).
- Une technique balancée (à une main) avec la manchette du bâton : le revers tête.
- La nécessité de maîtriser 3 distances de frappe : une longue (comme dans le cas du coup de revers), une moyenne (coups portés avec les mains réunies et les bras tendus comme par exemple au cours d'un latéral croisé), et une plus courte, (une des mains reste au contact du buste du tireur comme dans le cas des piqués).
- A la différence de la canne, un travail systématique et équilibré entre la garde et la garde inverse.
- Des techniques complémentaires ainsi que des éléments tactiques spécifiques au bâton de Joinville tirés de son patrimoine historique. De plus, compte tenu de l'origine martiale de la discipline, on vise à préserver la fiabilité des techniques et le réalisme des tactiques employées.
- Concernant la fente il faut simplement préciser qu'elle doit rester adaptée à la hauteur et à la distance de la cible. La longueur du bâton permet d'atteindre plus facilement les jambes de l'adversaire et se pencher exagérément était considéré comme s'exposer inutilement dans la pratique militaire historique. En revanche une légère fente sur des frappes en ligne haute permet d'être stable et évite de trop solliciter les reins (en raison du poids du bâton).



Mais surtout par une manière efficace d'utiliser la manchette dans la réalisation des moulinets. En effet, la saisie du bâton s'opère 25 à 35 centimètres en avant du talon. La longueur de la manchette ainsi dégagée, crée un contrepoids, un ballant qui facilite la réalisation des moulinets horizontaux ou verticaux et accentue la vitesse de rotation.

H.2.2 TECHNIQUES OFFENSIVES

H.2.2.1 Principes fondamentaux des frappes

Le bâton de l'école de Joinville utilise les **mêmes principes fondamentaux** que la canne de combat et le bâton fédéral.

- Les coups d'attaque sont portés par développement complet des bras ou d'un des bras dans certains cas (par exemple les piqués).
- Les coups sont armés par transfert d'appui du poids du corps.
- Les plans d'attaque des moulinets sont fondamentalement horizontaux ou verticaux.
- A l'impact l'alignement bâton-bras est conservé.
- La frappe se réalise avec le quart supérieur du bâton (côté pointe), ou avec le quart inférieur (côté manchette), ou avec le talon, ou la pointe du bâton pour les piqués.

N-B: Lors de sa progression le bâtonniste apprendra à gérer des frappes obliques spécifiques au bâton de Joinville à partir de techniques tirées de la richesse du patrimoine historique de la discipline (voir « Techniques complémentaires et pratiques sportives »).

Attaques de base :

- le **Brisé** qui se porte en tête
- le **Croisé tête** qui est le symétrique du brisé du côté croisé de la frappe.
- l'**Enlevé** en jambe ou en flanc.
- le **Croisé bas** qui se porte en flanc ou jambe.
- le **Latéral extérieur** qui se porte en figure, flanc ou jambe.
- le **Latéral croisé** qui se porte en figure, flanc ou jambe.
- le **Piqué** avec la pointe du bâton qui se porte au niveau médian ou en pied.
- le **Piqué talon** qui est le symétrique du piqué pointe et qui est réalisé avec le talon du bâton du côté extérieur de la frappe. Il se porte au niveau médian et en pied.
- les **Coullissés circulaires horizontaux et verticaux** qui se portent en tête, figure, flanc ou jambe. Ces frappes peuvent être descendantes ou remontantes pour les coullissés verticaux. Les coullissés circulaires donnés avec la manchette (frappe croisée) sont armés comme les piqués pointe (côté croisé de la frappe). Les coullissés armés du côté extérieur de la frappe sont armés comme des piqués talon.
- le **Revers tête** qui possède un armé identique à celui du piqué talon et se développe sur la droite du corps (en garde à droite).

Précisions sur les armés :

Un armé est une action préparatoire qui permet de porter une frappe avec efficacité. L'armé permet, notamment grâce à un transfert préparatoire du poids du corps et grâce à la création d'une tension dans l'ensemble musculo-squelettique du corps, de libérer une frappe possédant à la fois vitesse et force d'impact. La codification précise des armés est une pratique moderne alors que le bâton dit de l'Ecole de Joinville s'est construit sur une longue période, avec des auteurs et des objectifs variés.

Les armés ont toujours été marqués en bâton de Joinville mais ils sont le fruit d'un compromis entre vitesse (armé plus court), possibilité d'impact efficace (armé profond), et esthétique (armé clair et lisible). L'important est donc de respecter l'objectif initial visé par l'armé et le style « Joinville » dans les descriptions actuelles, notamment au niveau du positionnement des mains.

On peut décrire le positionnement des mains lors des armés de la façon suivante :

- **Croisés têtes et brisés** : au moins une des mains du bâtonniste se trouve au-dessus de sa tête si le coup est développé verticalement au-dessus de la tête, ou bien au moins une de ses mains se trouve latéralement au niveau de sa tête si le coup est développé verticalement au-dessus de son épaule.
- **Latéraux croisés et extérieurs, croisés bas et enlevés** : au moins une des mains du bâtonniste recule latéralement au niveau (ou en arrière) de son visage.
- **Piqués pointes, piqués talons, coullissés croisés et extérieurs, revers** : la main avant du bâtonniste est proche de son buste, idéalement une partie de l'avant-bras (le poignet, l'avant-bras ou le coude) du bâtonniste est en contact avec son buste. L'autre main du bâtonniste a coullissé vers l'arrière le long du bâton jusqu'à ce que le bras soit tendu.

Le positionnement des pieds lors de l'armé a son importance et sera précisé plus loin. Toutefois, de façon générale, **en phase d'apprentissage**, le bâtonniste groupe son pied avant sur son pied arrière et réalise un armé pieds groupés. Idéalement les pointes de pied sont orientées du côté de l'armé (sauf pour les brisés et les croisés tête pour lesquels les pieds sont orientés vers l'avant) ce qui facilite un armé profond.

Par exemple lors de l'armé d'un latéral extérieur en garde à droite, les pointes de pied du tireur sont orientées vers la droite, pieds groupés. De même lors de l'armé d'un latéral croisé en garde à droite, les pointes de pied du tireur sont orientées vers la gauche, pieds groupés. Ce regroupement des pieds précède (ou est réalisé simultanément) au positionnement des mains en position d'armé. Les avantages de cet apprentissage d'armé « **pieds groupés** » sont détaillés plus loin mais d'autres formes d'armés peuvent être réalisées, par exemple sans grouper les pieds (mais en respectant le critère d'armé), ou en appui sur une jambe, en se déplaçant...



Le tableau ci-dessous présente des repères de positionnement pour la réalisation des attaques de base.

TABLEAU 1 : Repères pour la réalisation d'attaques de base en garde à droite			
Attaques	Plan de la trajectoire	Côté du développement du coup	Position de la manchette ou du talon à la frappe
Croisé Tête	Vertical	Côté gauche du corps	Milieu des avant-bras
Brisé	Vertical	Côté droit du corps	Milieu des avant-bras
Croisé Bras	Vertical	Côté gauche du corps	Extérieur de l'avant-bras droit
Enlevé	Vertical	Côté droit du corps	Extérieur de l'avant-bras gauche
Latéral croisé	Horizontal	Côté gauche du corps	Extérieur de l'avant-bras droit
Latéral extérieur	Horizontal	Côté droit du corps	Extérieur de l'avant-bras gauche
Piqué-pointe	Horizontal ou oblique	Côté gauche du corps	Collée contre la hanche gauche
Piqué-talon	Horizontal ou oblique	Côté droit du corps	Dirigée vers l'avant. Frappe avec le talon, la pointe collée contre la hanche droite.
Coullissés croisés circulaires	Horizontal ou vertical (coup descendant ou remontant)	Côté gauche du corps	Frappe exécutée avec la manchette (frappe croisée), la pointe du bâton collée contre la hanche droite.
Coullissés extérieurs circulaires	Horizontal ou vertical (coup descendant ou remontant)	Côté droit du corps	Frappe exécutée avec le quart supérieur du bâton côté pointe (frappe extérieure) et talon collé à la hanche gauche.
Revers tête	Vertical	Côté droit du corps	Frappe exécutée avec la manchette

Note : Le piqué pointe se termine en garde normale, le piqué talon se termine en garde inverse. Les autres frappes peuvent se terminer dans les deux gardes (avec des distances de frappe qui varient en conséquence).

N-B : D'autres formes d'attaques tirées du patrimoine du bâton français existent, par exemple les « coups de travers », coups par virée etc. (voir « Techniques complémentaires et pratiques sportives »).

Les combinaisons de coup étant très nombreuses, il est impossible de toutes les décrire. On détaillera dans la suite de ce document quelques formes privilégiées qui permettent de comprendre comment réaliser l'ensemble des combinaisons possibles de cibles et de techniques. Enfin les formes décrites ci-dessous sont réalisées « en ligne », c'est-à-dire sans s'écarter de l'axe initial d'attaque pour gagner en clarté dans les explications. Mais souvent les techniques décrites (par exemple les piqués ou les coullissés) gagnent en efficacité tactique lorsqu'elles sont associées à un décalage ou à un débordement réalisé au moment du développement de la frappe ou au moment de son armé.

H.2.2.2 Intérêt du choix de la garde de départ pour une frappe en 1 temps

Il est toujours possible de présenter au débutant une forme d'attaque simple en début d'apprentissage. Pour cela, il suffit de commencer la technique dans une garde qui place la manchette du bâton dans une position qui facilite l'armé.

Ainsi on pourra réaliser de façon simple et directe **à partir d'une garde normale** :

- le brisé,
- les latéraux croisés,
- les croisés bas,
- le piqué pointe,
- les coullissés horizontaux et verticaux armés du côté croisé.

Et on pourra réaliser de façon simple et directe **à partir d'une garde inverse** :

- le croisé tête,
- les latéraux extérieurs,
- les enlevés,
- le piqué talon,
- les coullissés horizontaux et verticaux armés du côté extérieur,
- le revers.

Les formes illustrées ci-dessous tiennent compte de ce principe.

H.2.2.3 Attaques en un temps en garde normale

H.2.2.3.1 Formes simples

Les formes illustrées par des figures sont précisées ci-dessous. Il s'agit des :

- **Brisé** en tête (cf. Figure 6).
- **Croisé bas** en jambe (cf. Figure 7).
- **Latéral croisé** en figure (cf. Figure 8).
- **Piqué** avec la **pointe** du bâton au niveau médian. (cf. Figure 9).
- **Coulissé circulaire armé du côté croisé**, en tête et en flanc (cf. Figure 10).

En apprentissage ces coups sont exécutés et étudiés en 1 temps en statique et à partir de la garde à droite. Le pied arrière (en l'occurrence le gauche) conserve son emplacement, tandis que le pied avant (le droit) est mobile, participant au transfert d'appui du poids du corps. Le pied droit recule donc au niveau du pied arrière pendant la phase d'armé puis revient vers l'avant au moment de la frappe. Le bâtonniste conserve la garde à droite pendant tout le déroulement de la technique. Par la suite le travail en dynamique (en avançant, en se reculant, en se décalant) est abordé et le pied gauche arrière devient alors mobile.

Figure 6 : Brisé en 1 temps (garde normale)



Figure 7 : Croisé bas en 1 temps (garde normale)

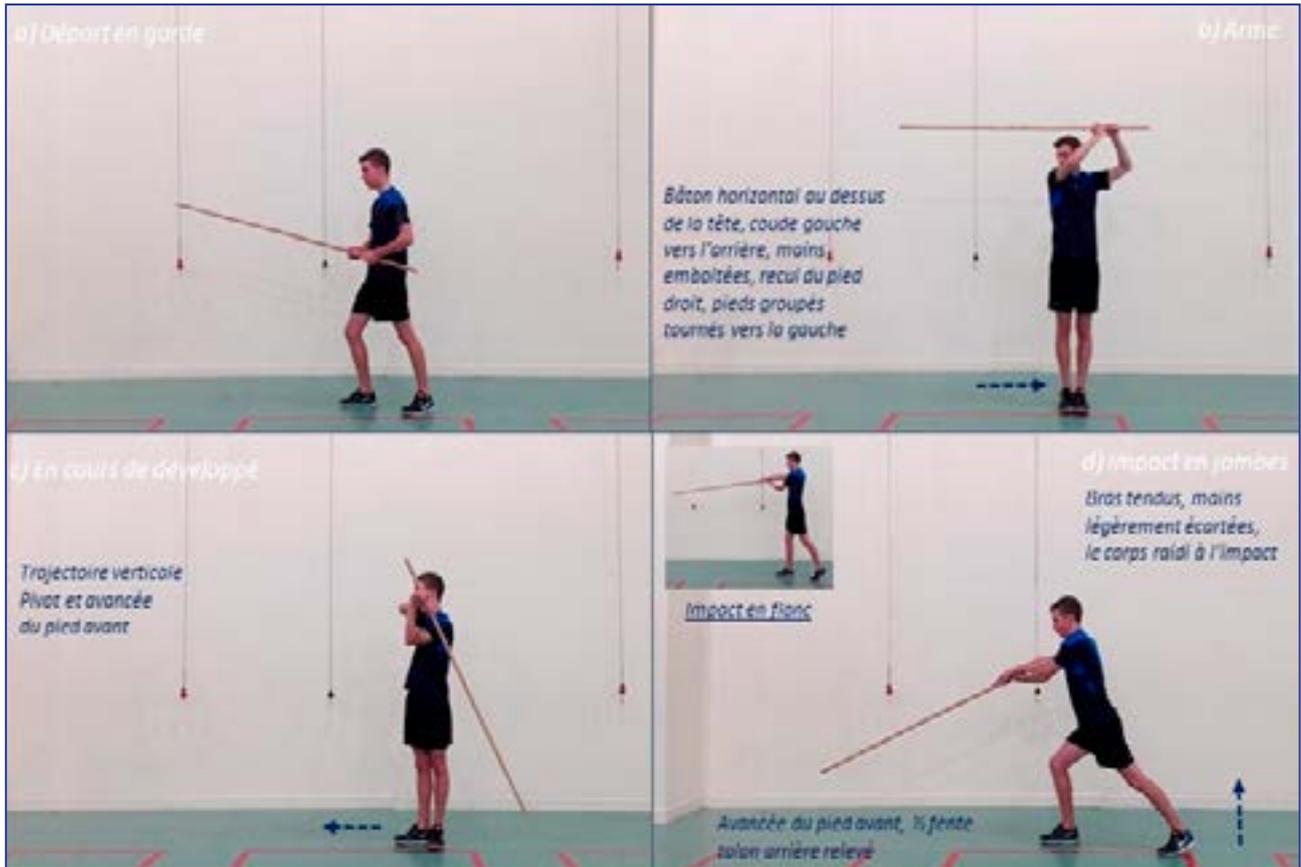


Figure 8 : Latéral croisé en 1 temps (garde normale)



Figure 9 : Piqué pointe médian en 1 temps (garde normale)

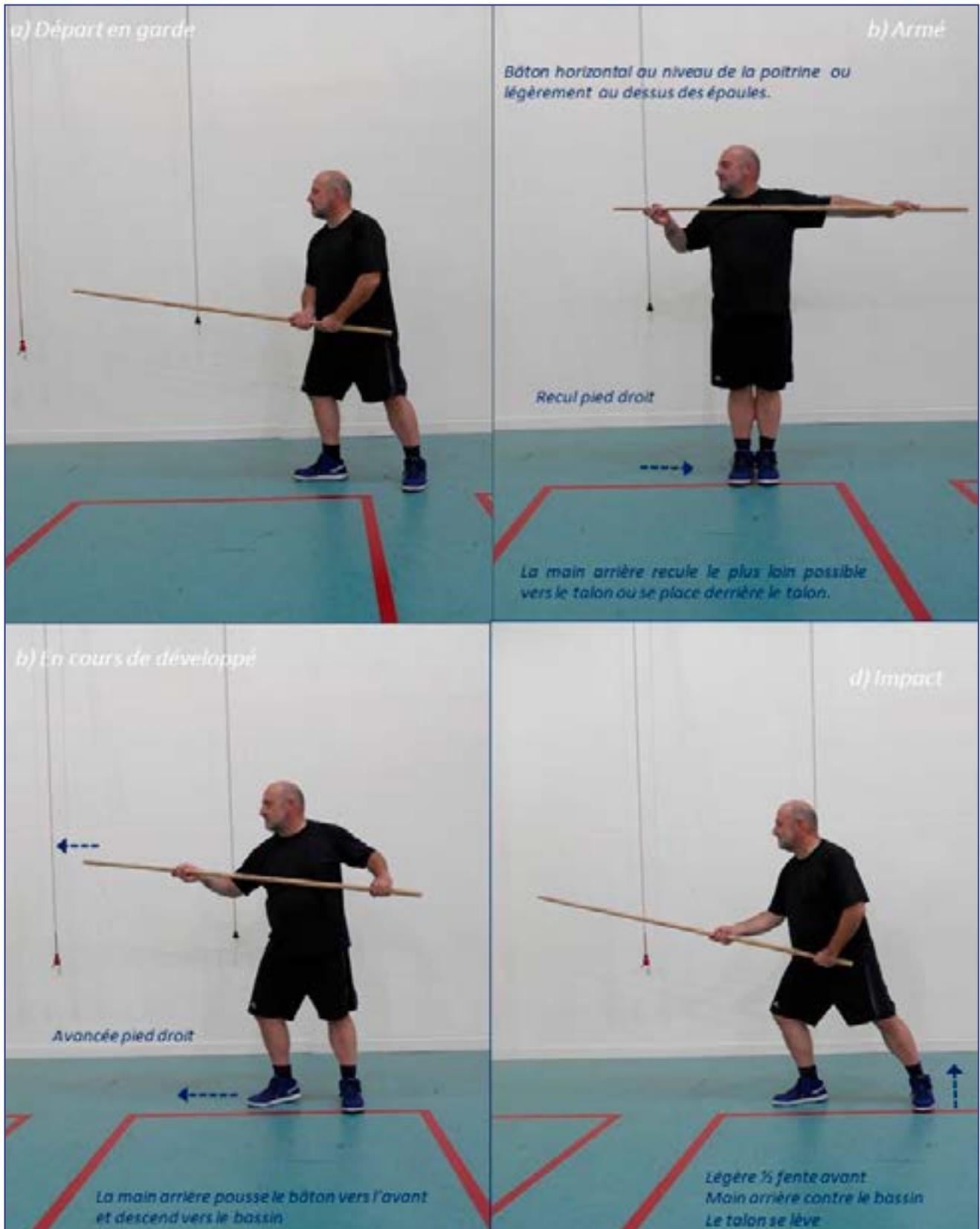
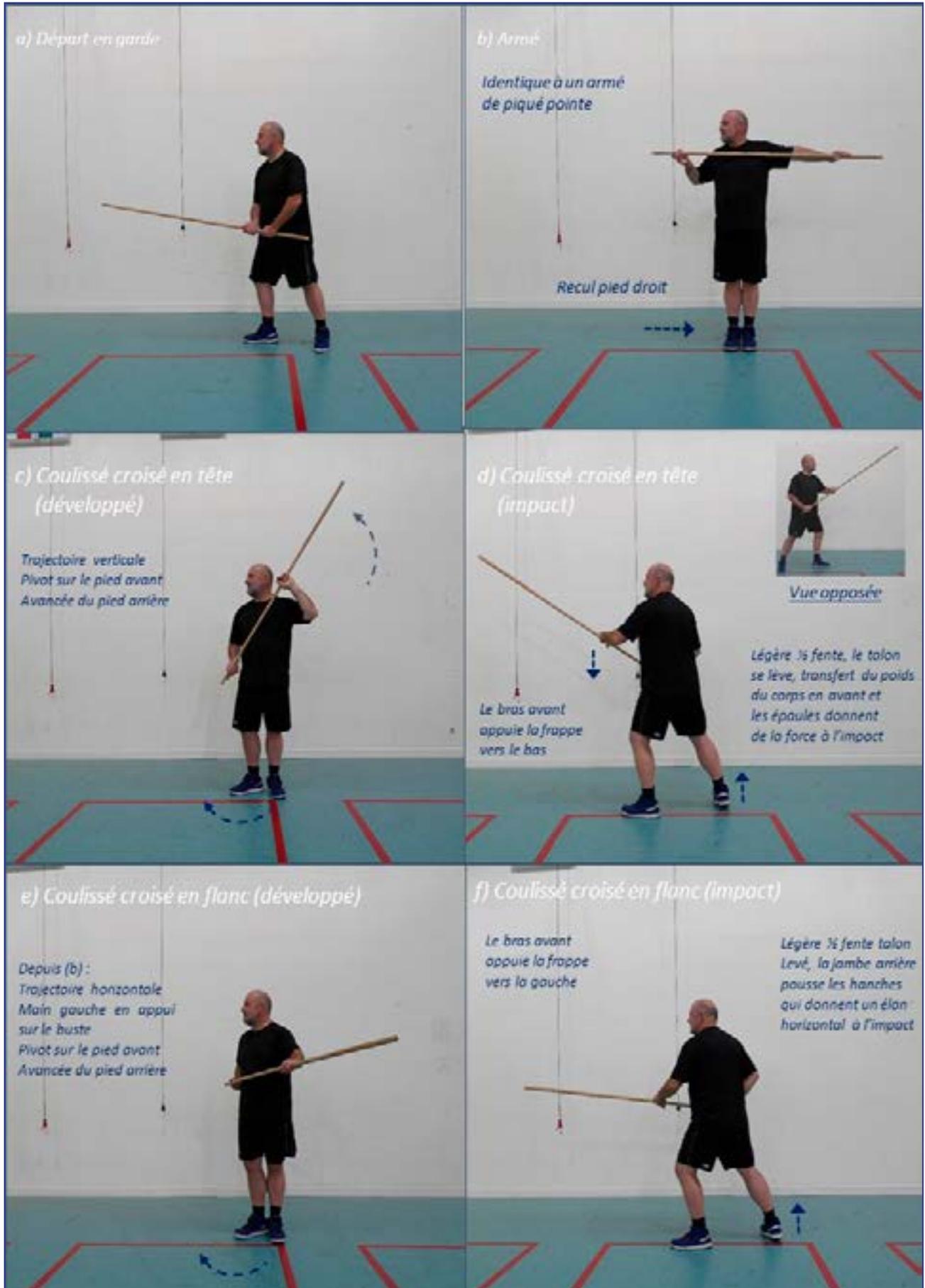


Figure 10 : Exemple de coulissé circulaire croisé en 1 temps (garde normale)



H.2.2.3.2 Formes plus complexes

La réalisation des autres attaques de base en un temps à partir de la garde normale suppose la gestion du passage de la manchette d'un côté à l'autre du corps avant d'armer la frappe. Ces formes nécessitent un peu de maîtrise supplémentaire. C'est pourquoi elles ne sont pas à privilégier en tout début d'apprentissage mais le principe de leur réalisation (qui passe par une phase identique à celle d'un début de parade) est décrit ci-dessous.

Méthode pointe du bâton vers le bas (Croisé tête, Enlevé et Latéral extérieur) :

On prendra comme exemple le croisé tête (cf. Figure 11). Pour réaliser un croisé tête en un temps à partir d'une garde normale :

1. Regrouper ses pieds (par exemple en rapprochant le pied avant vers le pied arrière).
2. Dans le même temps on réalise un croisement des avant-bras à la hauteur des yeux devant soi (bâton pointé vers le bas). Pour cela la manchette quitte la position de garde en pivotant vers le bas et l'avant (les poignets restent au même niveau). Une fois la manchette dirigée à 45 degrés vers l'avant et le bas, le tireur monte ses poignets au niveau du visage tout en continuant le mouvement de rotation de la manchette qui se retrouve dirigée vers le haut lorsque les poignets du tireur sont arrivés à la hauteur de ses yeux. Le bâton est alors tenu verticalement devant le bâtonniste, pointe en bas.
3. Amener le bâton en position d'armé derrière le tireur en passant par le côté croisé. Pour cette dernière manœuvre, le bâton qui reste pointe en bas, pivote sur 180 degrés autour du tireur en passant sur sa gauche.
4. Développer et porter la frappe.

Figure 11 : Croisé tête en 1 temps (garde normale)



Ce principe s'applique aussi à l'enlevé ou aux latéraux extérieurs réalisés en un temps depuis une garde normale. Dans leur cas, une fois les avant-bras croisés devant soi à la hauteur des yeux et la pointe du bâton dirigée vers le bas, il suffit de faire pivoter le corps vers sa droite et de « tirer » la manchette vers le haut à droite en position d'armé, la pointe du bâton viendra naturellement en position d'armé.

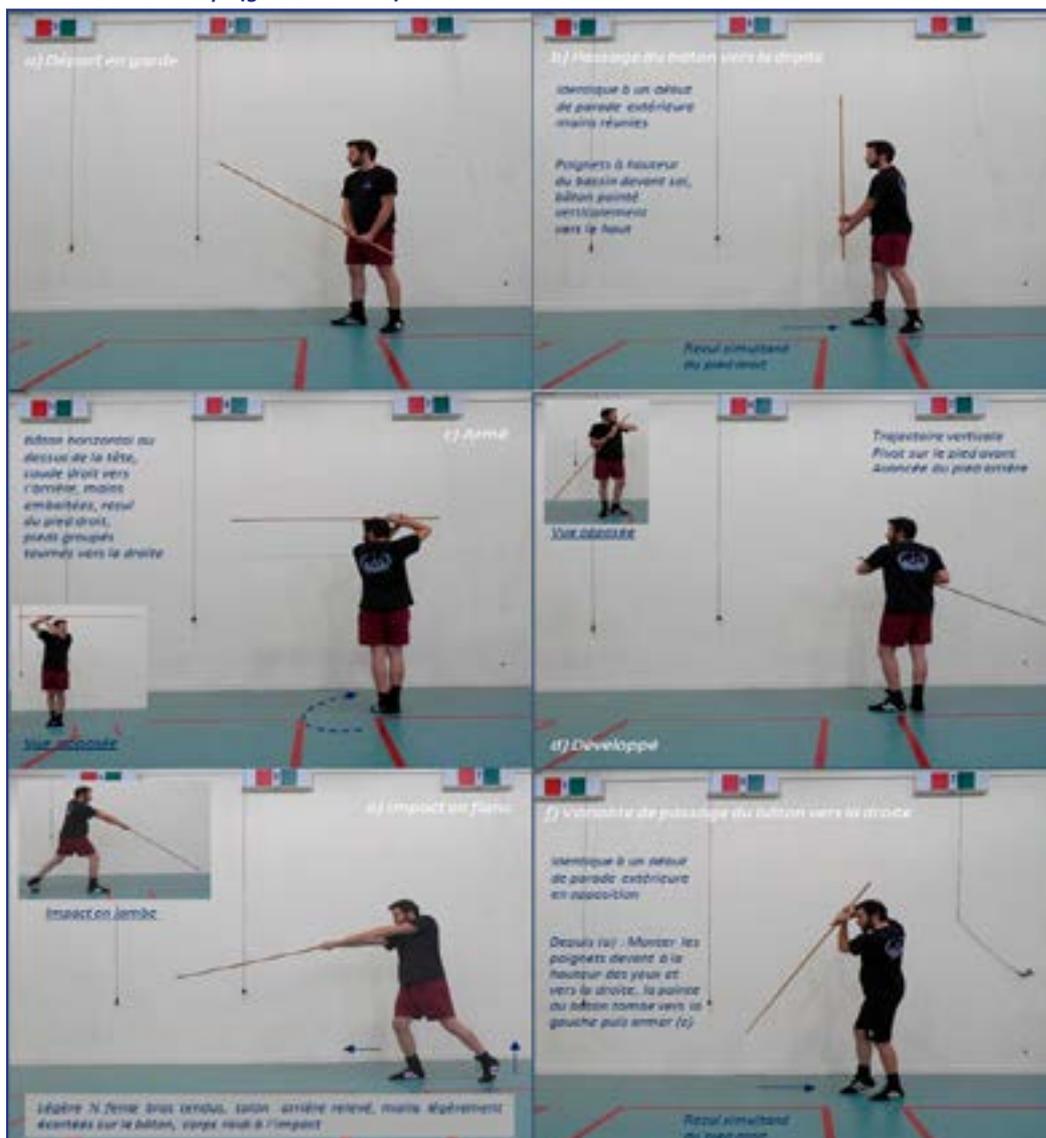
Truc et astuces : Le début du mouvement pour amener les avant-bras devant le tireur à la hauteur de ses yeux est le même que celui qu'on réalise au début d'une parade par-dessus l'épaule gauche (parade en toit côté croisé). Ou encore ce mouvement est identique à l'amorçage d'une parade extérieure en jambe avec la pointe du bâton (parade extérieure en opposition). Pour cette raison on aura profit à travailler ces cas une fois que le pratiquant connaîtra quelques parades de base. A noter que le mouvement entier doit être réalisé sans à-coup, et si possible en accélérant jusqu'à l'armé, pour donner au bâton la vitesse nécessaire à une bonne frappe. Pour cela les transferts de poids de corps qui ont lieu au moment des rotations des hanches (phases 2 et 3) doivent être marqués.

Méthode pointe du bâton vers le haut (Enlevé, Latéral extérieur, Piqué talon, Coulissés armés du côté extérieur et Revers) :

Il s'agit d'une autre méthode pour réaliser l'Enlevé et d'autres techniques armées du côté extérieur en un temps depuis une garde normale. On prendra comme exemple l'Enlevé en flanc (cf. Figure 12). Pour réaliser un Enlevé directement à partir d'une garde normale, il est possible de :

1. Rapprocher le pied avant du pied arrière.
2. Dans le même temps, amener ses poignets à la hauteur du bassin devant soi (bâton pointé verticalement vers le haut).
3. Amener le bâton en position d'armé d'enlevé (du côté extérieur). Pour cela, une fois les poignets du tireur devant lui à la hauteur de son bassin et la pointe du bâton dirigée vers le haut, il suffit de faire pivoter le corps (et ses pointes de pied) vers la droite et de « tirer » la manchette vers le haut à droite en position d'armé, la pointe du bâton viendra naturellement en position d'armé.
4. Développer et porter la frappe.

Figure 12 : Enlevé en un temps (garde normale)





Ce principe de réalisation s'applique aussi aux latéraux extérieurs armés depuis une garde normale.

Cette méthode, avec une petite variante, s'applique aux piqués talon, aux coulissés armés du côté extérieur ou aux revers. Une fois la phase 2 terminée, on va atteindre la position d'armé en faisant tomber la pointe du bâton vers l'arrière et sa droite, tout en pivotant vers la droite. Il ne reste qu'à amener les mains en position d'armé. Pour toutes ces techniques l'armé est similaire à celui du piqué talon.

Trucs et astuces : Le début du mouvement au niveau des bras est le même que celui qu'on réaliserait pour initier une parade mains jointes pointe en haut à partir d'une garde normale. A noter que le mouvement entier doit être réalisé sans à-coup (et si possible en accélérant) pour donner au bâton la vitesse nécessaire à une bonne frappe. Pour cela, les transferts de poids de corps qui ont lieu au moment des rotations des hanches (phases 2 et 3) doivent être marqués.

H.2.2.4 Formes simples en 2 temps et en garde normale

Dans la phase d'apprentissage (cf. Figures 13 à 18) ces coups sont exécutés en 2 temps sous une forme dynamique à partir de la garde à droite. Le principe est de réaliser un moulinet vertical du côté opposé à la frappe finale avant de porter la véritable frappe. L'intérêt du moulinet initial est de **préparer le passage du bâton du bon côté du corps pour la frappe finale.**

Dans le cas du croisé tête, **le premier moulinet sera un moulinet vertical descendant côté extérieur.** En effet (avec un départ en garde normale à droite), lorsque la pointe du bâton tombe vers le bas au début du premier moulinet, le tireur recule son pied avant vers le pied arrière pour faciliter le passage de la pointe du bâton vers son côté droit. Le bâton termine alors du côté droit le moulinet en forme de brisé. Lorsque la pointe du bâton retombe vers l'avant en fin de moulinet, le tireur fait passer la pointe du bâton (dirigée vers le bas) vers son côté gauche et il ne lui reste plus qu'à armer un croisé tête.

Garder les pieds groupés pendant la phase des moulinets est la forme la plus simple à réaliser pour un débutant mais le tireur peut aussi replacer ses appuis en position initiale pendant le brisé avant de ramener en arrière son pied avant lors du passage du bâton de la droite vers la gauche.

Pour toutes les autres frappes (enlevé, latéral extérieur, piqué talon, coulissés circulaires extérieurs, revers), **le premier moulinet sera un moulinet remontant côté croisé.** Avec un départ en garde à droite les pieds du tireur restent immobiles pendant ce premier moulinet. Lorsque le bâton a décrit une rotation de 360 degrés et remonte du côté gauche du tireur, sa manchette va passer de l'autre côté du corps. Pour cela, le pied avant du bâtonniste se regroupe sur son pied arrière pour faciliter le passage de la manchette du bâton vers la droite. Ce regroupement participe aussi à la réalisation de l'armé qui est réalisé pieds groupés.

Cette forme est la plus simple à réaliser en apprentissage mais lors du premier moulinet, le tireur peut réaliser un regroupement supplémentaire de ses appuis pendant le premier demi-moulinet, puis replacer son pied en position initiale avant de grouper son pied avant vers le pied arrière pour faire passer la manchette de son bâton vers la droite.

On détaillera le cas de formes simples à réaliser en garde normale et les formes illustrées par des figures sont précisées ci-dessous. Il s'agit des :

- **Croisé tête** en tête (cf. Figure 13).
- **Enlevé** en jambe (cf. Figure 14).
- **Latéral extérieur** en figure (cf. Figure 15).
- **Piqué** avec le **talon** du bâton au niveau médian (cf. Figure 16).
- **Coulissé circulaire** extérieur en flanc (cf. Figure 17).
- **Revers** en tête (cf. Figure 18).

Figure 13 : Croisé tête en 2 temps (garde normale)



Figure 14 : Enlevé en 2 temps (garde normale)

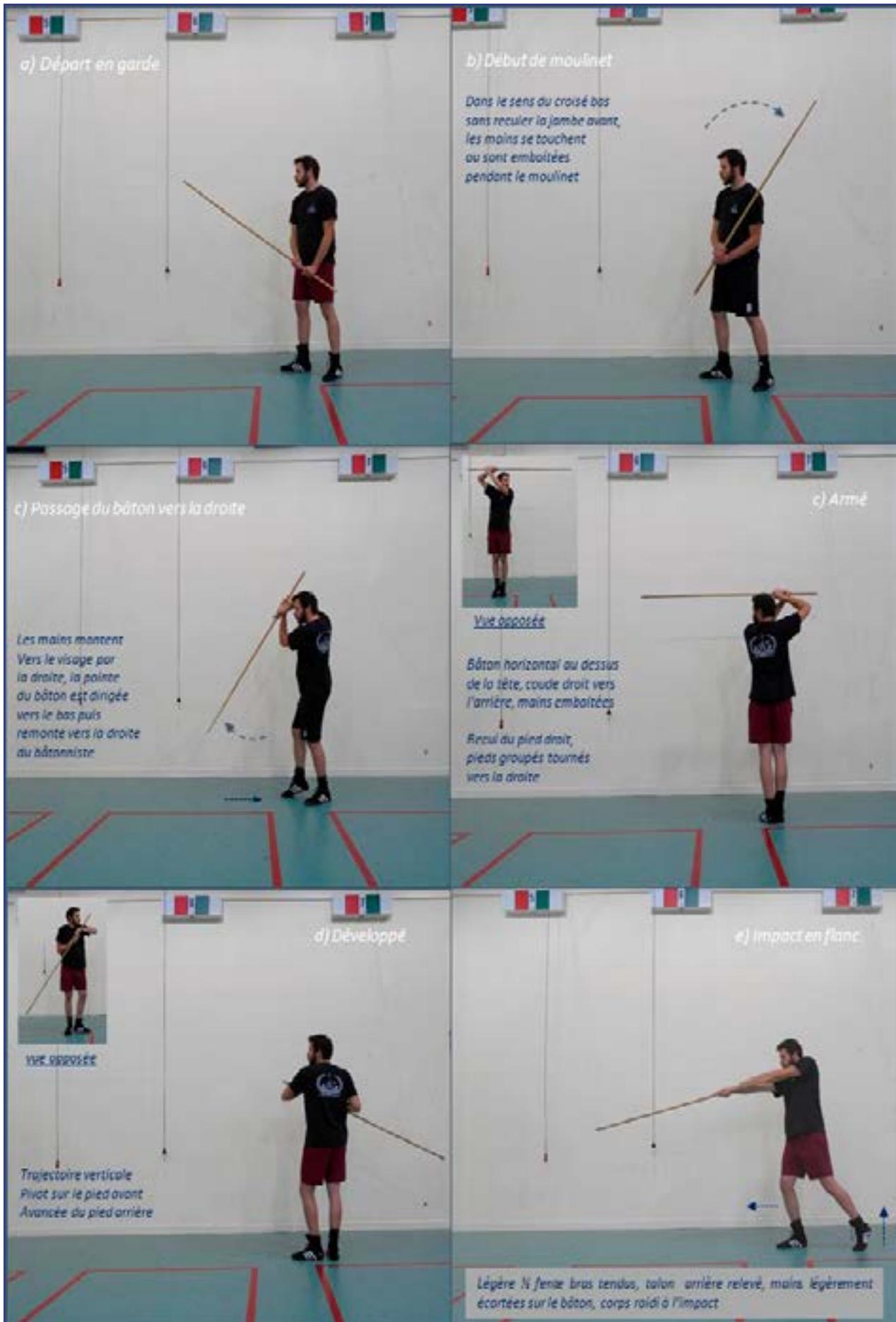


Figure 15 : Latéral extérieur en 2 temps (garde normale)

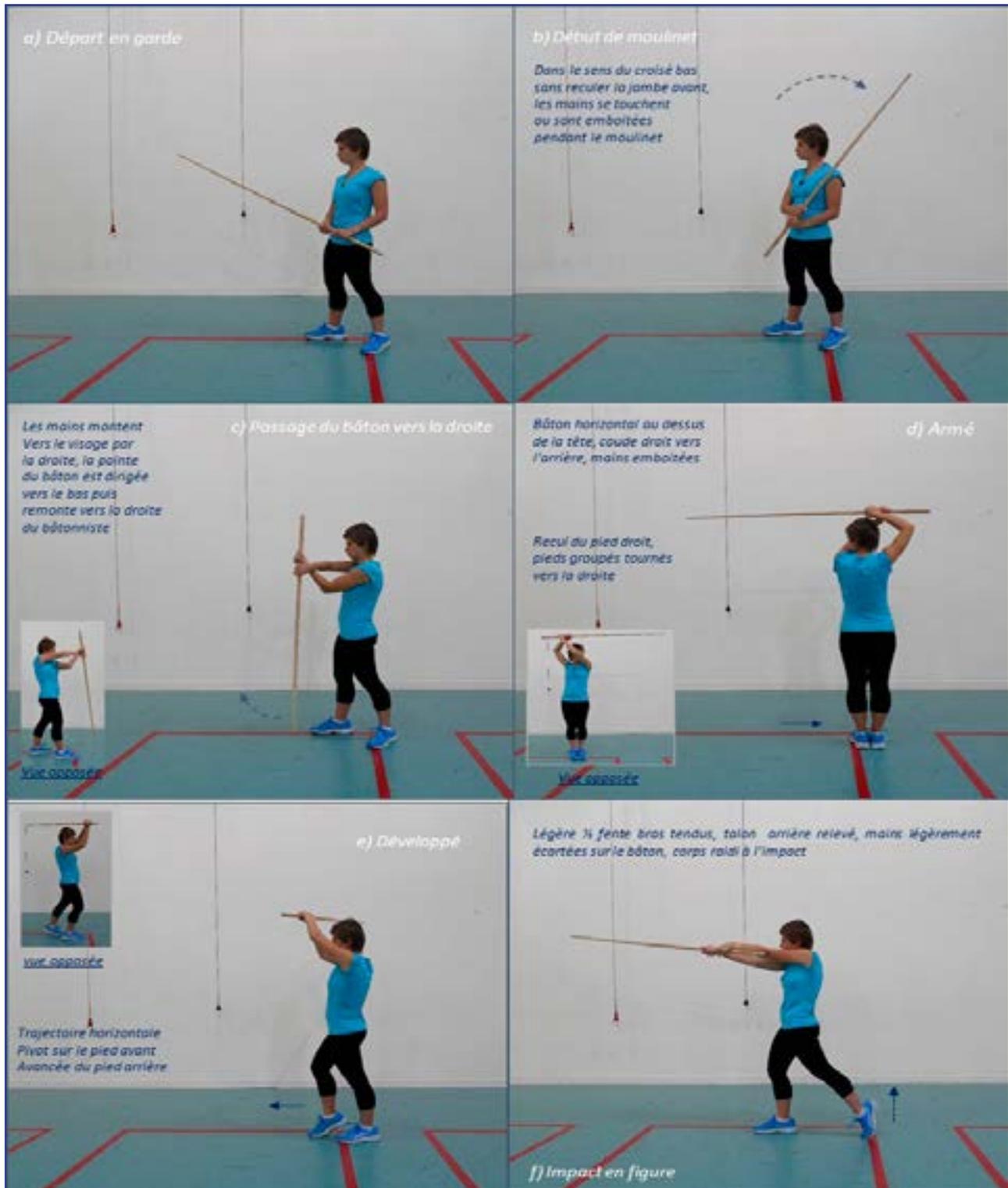


Figure 16 : Piqué talon médian en 2 temps (garde normale)

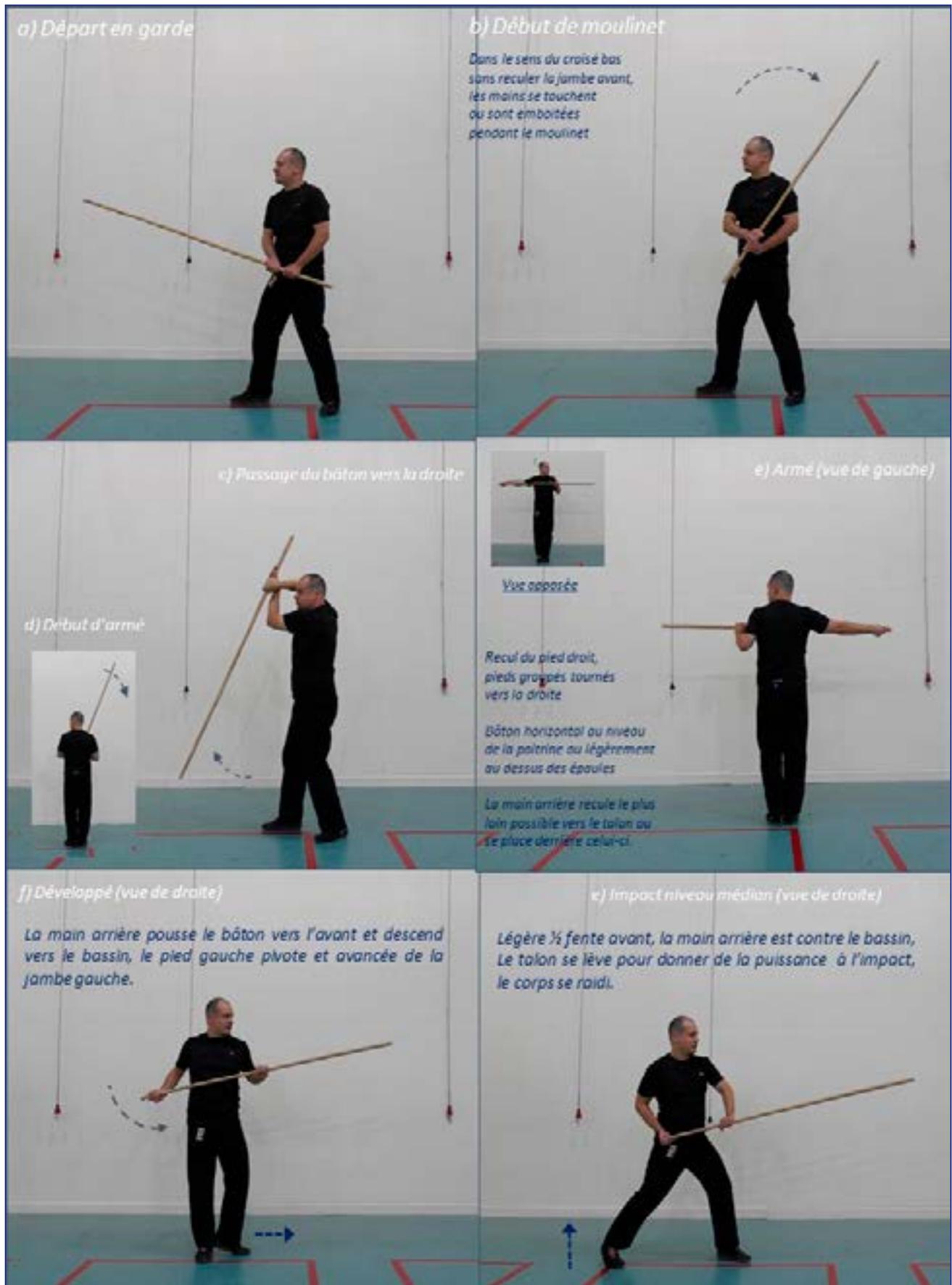


Figure 17 : Exemple de coulé circulaire extérieur en 2 temps (garde normale)

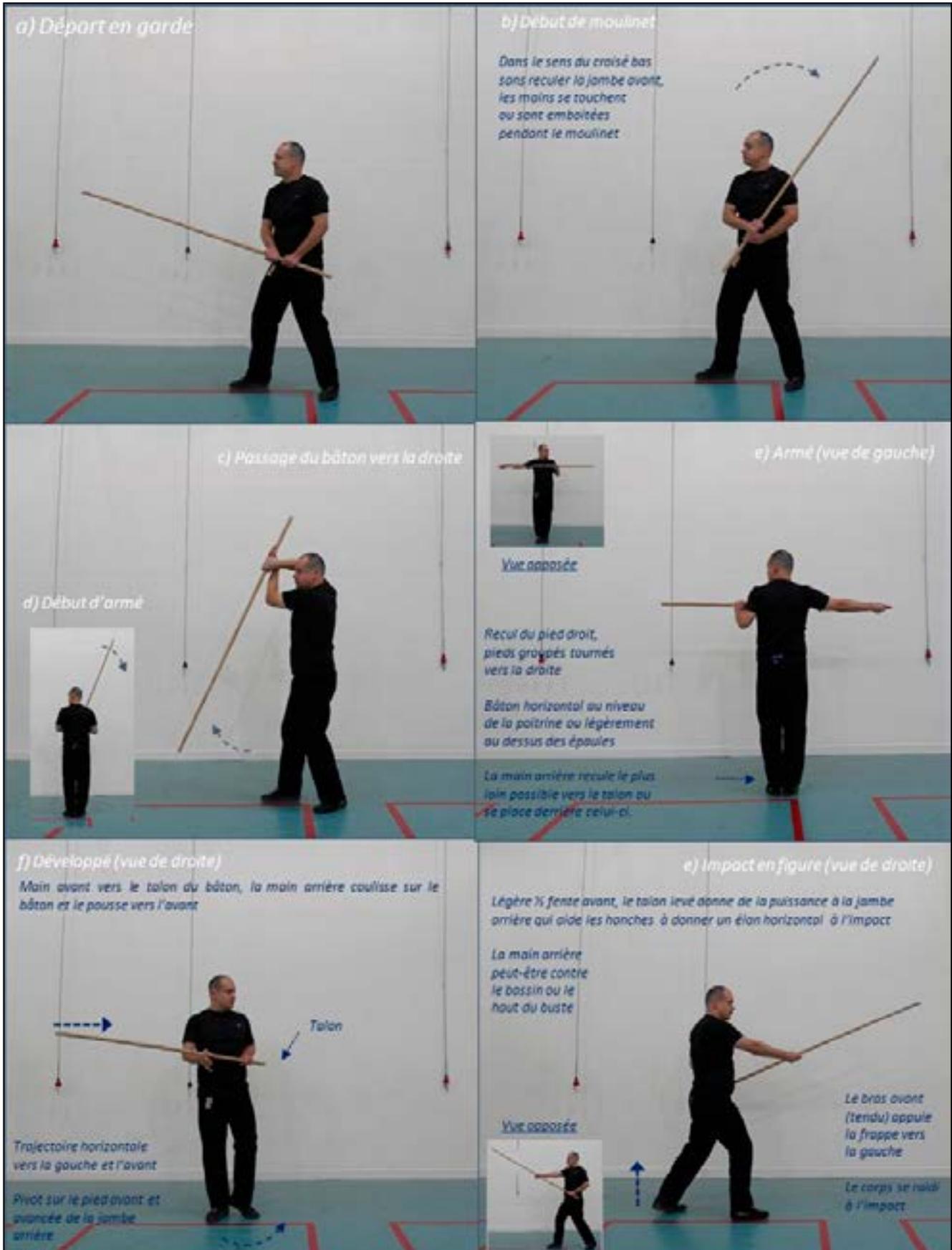
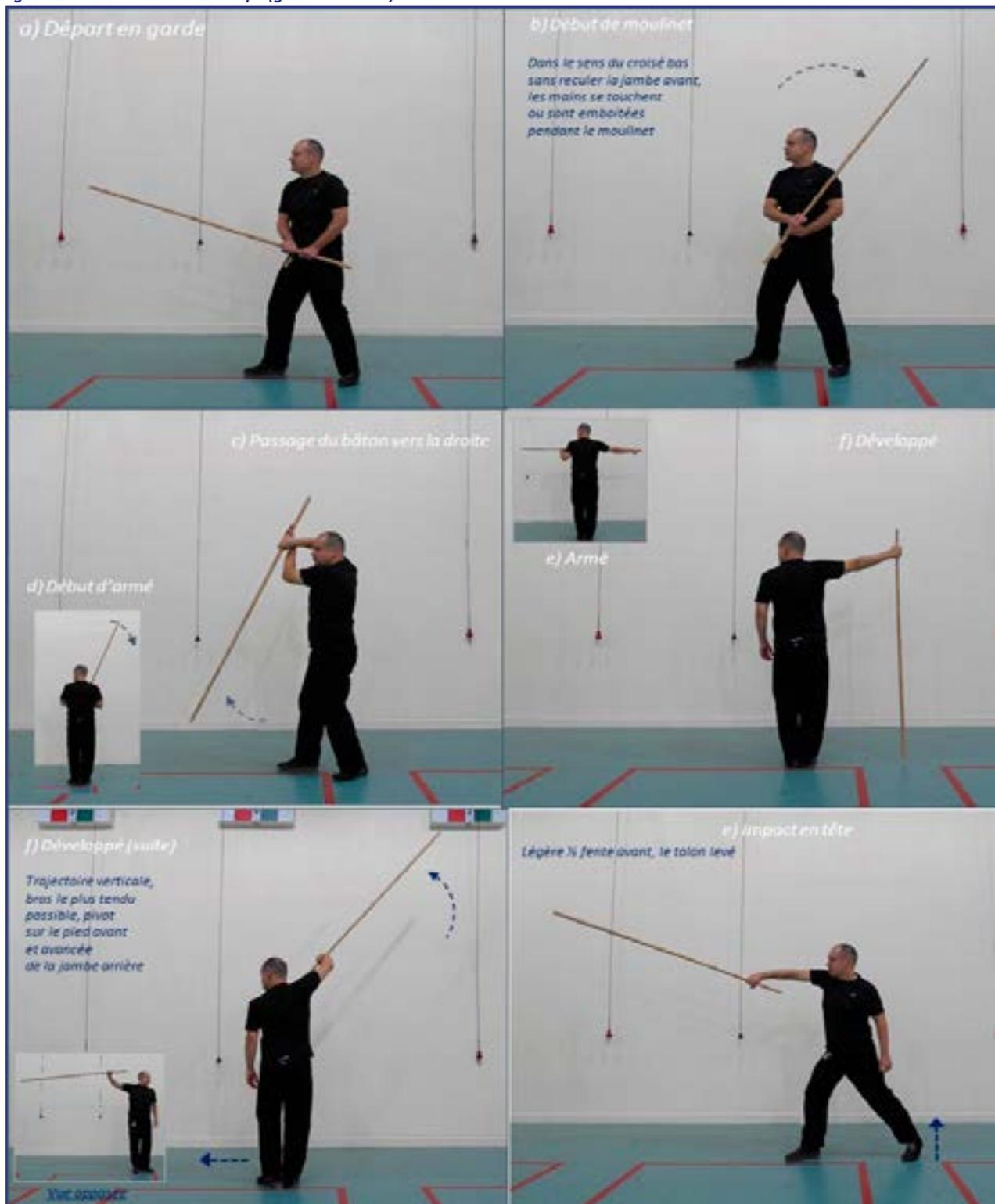


Figure 18 : Revers tête en 2 temps (garde normale)



H.2.2.5 Attaques en garde inverse à droite

Les coups portés à partir d'une garde à droite inverse se déduisent facilement des explications déjà fournies. La liste des attaques de base en garde inverse à droite est identique à celle de la garde à droite normale.

H.2.2.5.1 Formes simples en 1 temps

On pourra (sur l'exemple de la garde à droite), privilégier pédagogiquement en apprentissage en garde à droite inverse les formes simples en 1 temps dont la liste a été présentée au H.2.2.2.

Certains exemples type sont illustrés par des figures qui représentent le cas de chacune des grandes familles d'armé. Il s'agit des :

- Croisé tête (cf. Figure 19),
- Latéral extérieur en jambe (cf. Figure 20),
- Piqué avec le talon du bâton en pied (cf. Figure 21).

Les figures 19 à 21 présentent ces exemples de frappe simple en 1 temps en garde inverse à droite.

Figure 19 : Croisé tête en 1 temps (garde inverse)



Figure 20 : Latéral extérieur en 1 temps (garde inverse)

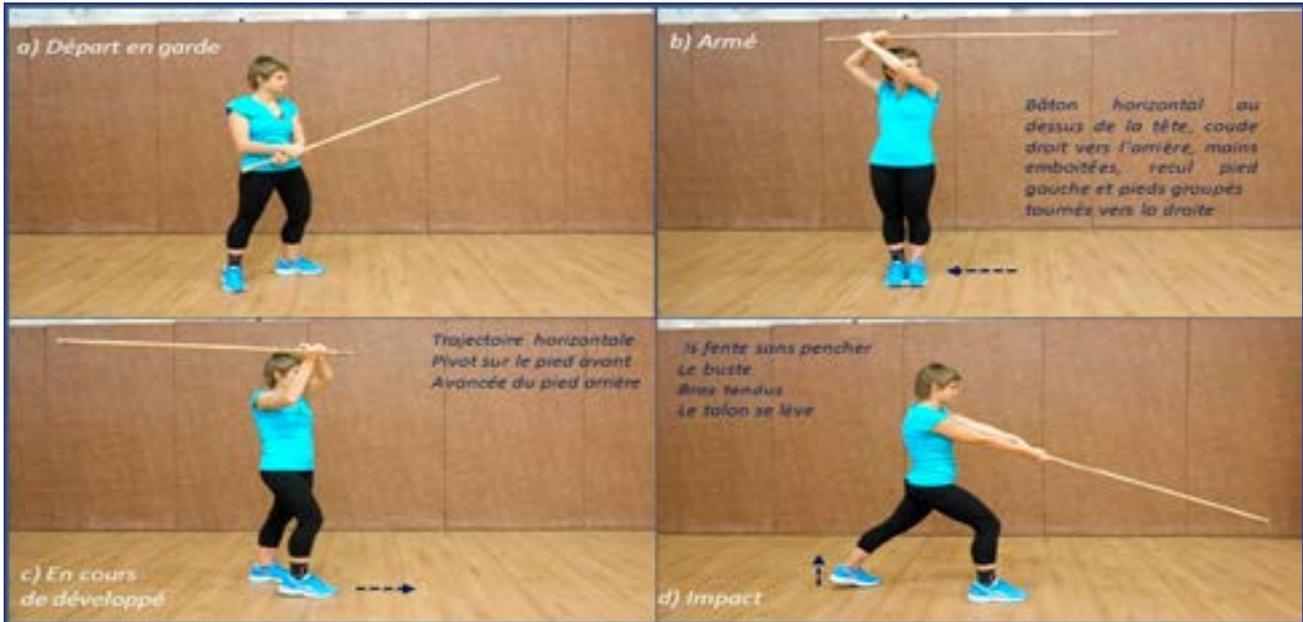
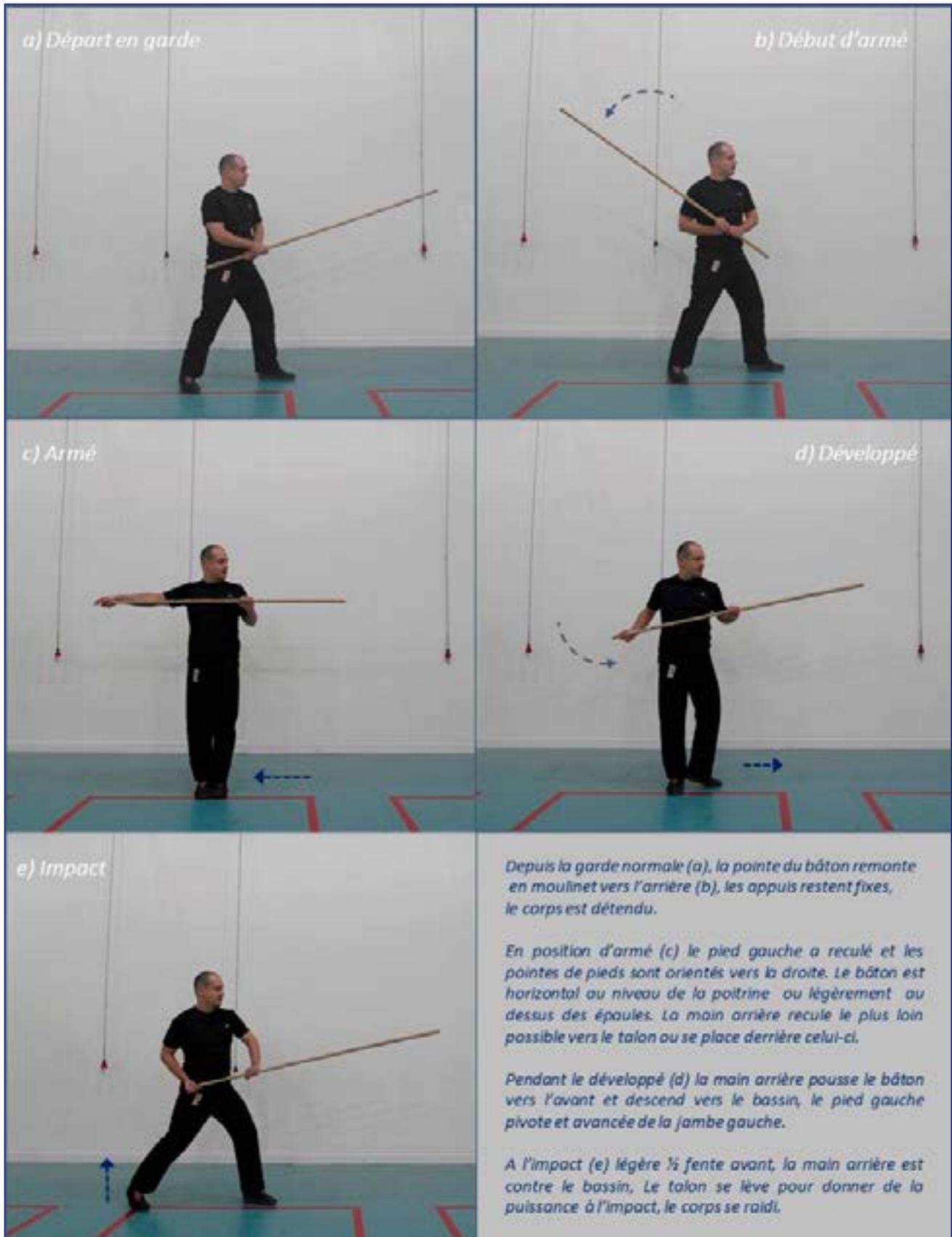


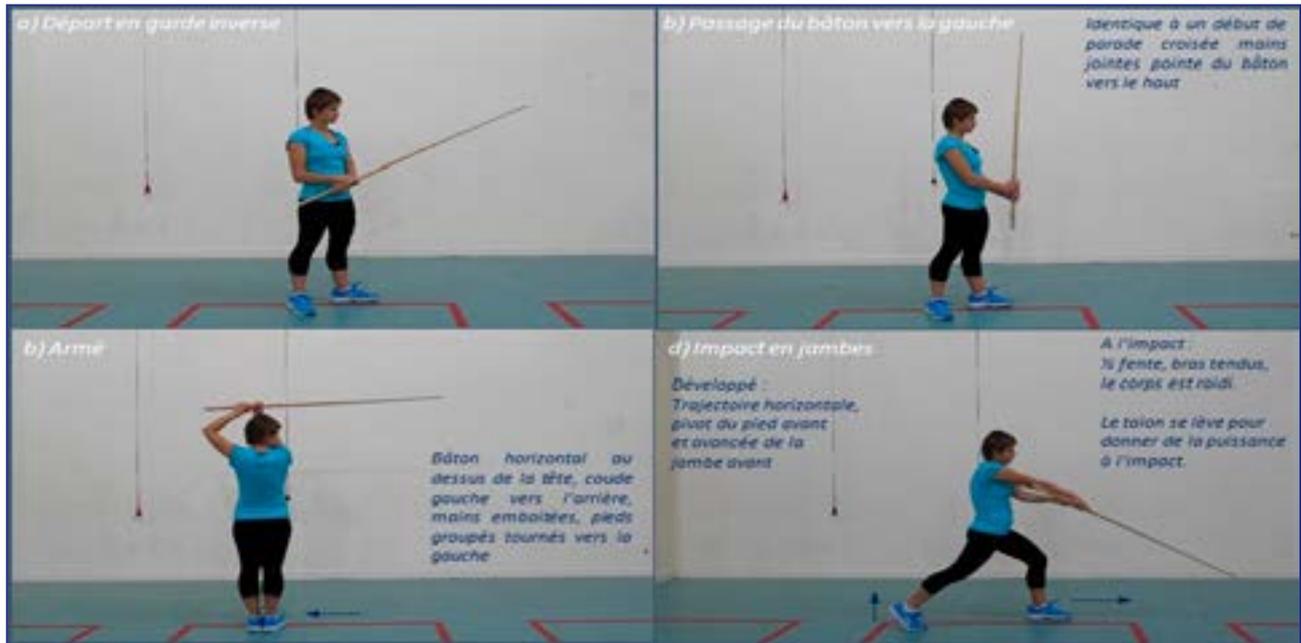
Figure 21 : Piqué talon médian et en pied en 1 temps (garde inverse)



H.2.2.5.2 Formes plus complexes en 1 temps

On pourra (sur l'exemple de la garde à droite), employer la méthode décrite au chapitre H.2.2.3.2 pour réaliser les autres attaques de base en 1 temps depuis la garde inverse, c'est-à-dire le brisé, les latéraux croisés, les croisés bas, les piqués pointe ou les coulissés armés du côté croisé. La méthode « pointe vers le haut » est la seule adaptée pour ces cas. La Figure 22 donne l'exemple du latéral croisé en jambe.

Figure 22 : Latéral croisé en 1 temps (garde inverse)



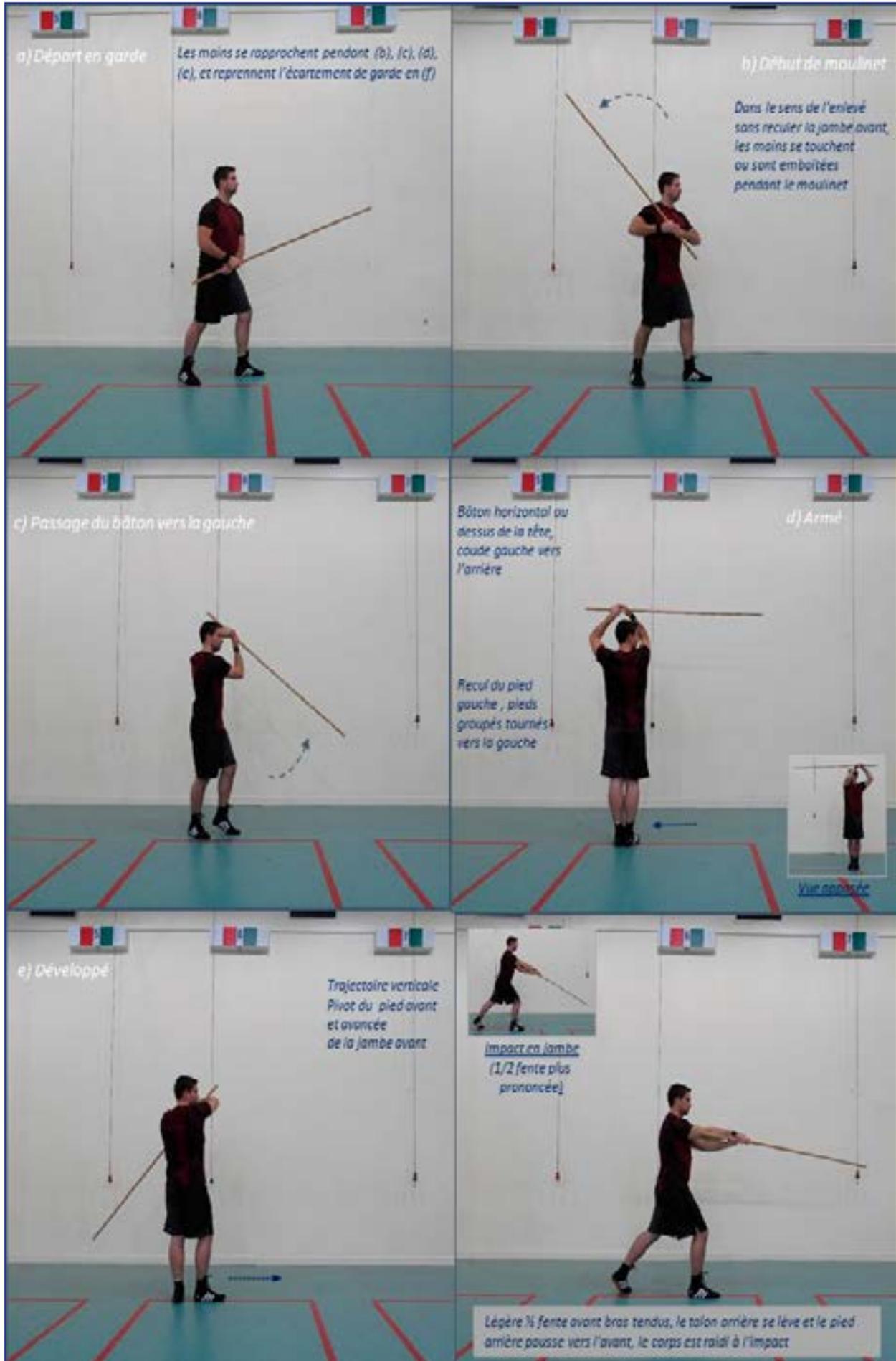
H.2.2.5.3 Formes simples en 2 temps

On pourra aussi (sur l'exemple de la garde à droite) privilégier pédagogiquement en apprentissage les formes simples suivantes en "2 temps" pour la garde à droite inverse. Il s'agit des brisés, croisés bas, piqués pointe, latéraux croisés, coulissés circulaires (horizontaux ou verticaux) armés du côté croisé et frappés avec la manchette.

Dans le cas du brisé, **le premier moulinet sera un moulinet vertical descendant côté croisé**. Pour toutes les autres frappes **le premier moulinet sera un moulinet remontant côté extérieur**.

La Figure 23 donne l'exemple du croisé bas en flanc.

Figure 23 : Croisé bas en 2 temps (garde inverse)



H.2.2.6 Les moulinets enchaînés

Il faut noter que la pratique des moulinets enchaînés est caractéristique du bâton de Joinville et permet, en gardant le bâton en mouvement, de lui donner de la vitesse. De plus, les moulinets permettent de conserver une incertitude vis-à-vis de la frappe finale qui sera réalisée. Enfin, la pratique des moulinets en déplacement et en changeant de direction est la première étape qui permettra au bâtonniste de travailler ensuite contre plusieurs partenaires ou qui lui permettra d'aborder certaines formes de moulinets défensifs (notamment la pratique de la « rose couverte »).

Techniques de base : les mains sont **réunies du côté de la manchette du bâton**. Au cours de sa progression le bâtonniste pourra utiliser des moulinets avec les mains placées au milieu du bâton (voire avec une seule main placée près du centre d'inertie du bâton), voire avec les mains réunies du côté de la pointe du bâton. L'intérêt de ces autres moulinets est notamment de s'intégrer facilement aux techniques de changement de main.

H.2.2.6.1 les moulinets verticaux

Il s'agit d'enchaîner de part et d'autre du corps, sur la droite et sur la gauche :

- soit une succession de 2 coups : analogues aux **brisés** et **croisés tête**.
- soit une succession de 2 coups : analogues aux **enlevés** et **croisés bas**.

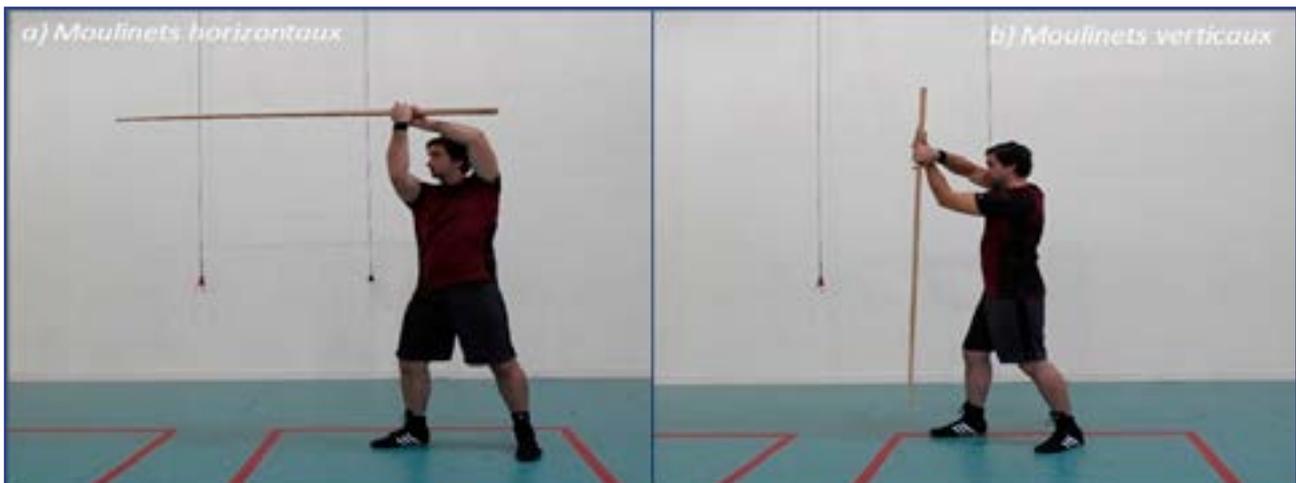
L'apprentissage se fait d'abord en statique à partir de la garde à droite, puis à partir de la garde à droite inverse.

L'accent est mis sur la fluidité, qui résulte d'une bonne saisie du bâton (les mains doivent rester réunies et se placent au point d'équilibre lors des moulinets), au relâchement des épaules et à la bonne orientation de la manchette.

Par la suite il faudra s'entraîner en déplacement c'est-à-dire en avançant, en reculant, mais aussi en tournant (changement d'axe dans toutes les directions).

Trucs et astuces : La position des poignets est importante pour réaliser des moulinets qui restent dans un plan vertical ou horizontal. Pour des moulinets verticaux, les poignets sont placés en avant du front et à sa hauteur (cf. Figure 24). Plus les poignets descendent et moins les moulinets sont verticaux.

Figure 24 : Position des poignets et réalisation des moulinets



Dans tous les cas (a et b) : les mains sont réunies (voire emboîtées) pour constituer un centre de rotation précis.

Moulinets horizontaux (a) : bien dégager l'épaule arrière et monter l'avant-bras arrière en pointant le coude, armer les moulinets horizontaux par transferts des appuis du poids du corps, les poignets sont placés un peu en avant du front et au-dessus de la tête.

Moulinets verticaux remontants ou descendants (b) : les poignets sont placés en avant du front et à sa hauteur, plus les poignets descendent et moins les moulinets sont verticaux.

N-B: Le salut au bâton reprend celui de la canne. A partir d'une position pieds joints avec la pointe du bâton au sol (bâton tenu à une main sur le côté droit du tireur), on salue en réalisant un enlevé suivi d'un croisé bas. Le bâton termine sa course pointé vers le haut avec un angle d'environ 45 degrés vis-à-vis du plan horizontal.

H.2.2.6.2 les moulinets horizontaux

Il s'agit d'enchaîner au-dessus de la tête :

- soit une succession de **latéraux extérieurs** figure.
- soit une succession de **latéraux croisés** figure.

Les recommandations de progression sont les mêmes que pour l'enchaînement des moulinets verticaux (travail en statique puis en déplacement).

Trucs et astuces : Pour maintenir l'horizontalité du moulinet, il convient de bien dégager l'épaule arrière et de monter l'avant-bras arrière en pointant le coude. Par ailleurs, il faut éviter de tirer « devant » en prenant soin d'armer les moulinets horizontaux par un travail de transferts des appuis du poids du corps. Pour les moulinets horizontaux les poignets sont placés un peu en avant du front et plus haut (au-dessus de la tête, cf. Figure 24).

H.2.3 LES PARADES ET ESQUIVES

Les parades fondamentales sont illustrées par les Figures 27 à 33. Toutes les combinaisons possibles à droite et à gauche, en garde

inverse ou normale etc, seraient trop nombreuses à illustrer de façon exhaustive.

H.2.3.1 Règles générales du positionnement des parades

Le bâtonniste, au gré de ses évolutions, passe alternativement d'une garde normale à une garde inverse, ou d'une garde à droite à une garde à gauche et vice-versa. Il se trouvera donc dans l'assaut inévitablement obligé de parer à partir d'une de ces gardes. Le texte qui suit part de l'exemple d'une garde à droite normale ou d'une garde à droite inverse.

Dans un souci d'efficacité afin d'accroître la fermeté de la parade, la règle idéale est d'anticiper l'attaque en prenant rapidement la garde adéquate qui permet de réceptionner les frappes sur le côté fort c'est-à-dire sur l'intérieur de la garde (cf. Figures 25, 26 et 28 à 33).

Toutefois, fait exception à cette règle la parade en toit qui permet de recevoir sur l'extérieur de la garde (cf. Figure 27), des coups latéraux portés en flanc.

H.2.3.2 Parties du bâton concernées par les parades

Les parades peuvent s'effectuer en tête, figure, au niveau médian (flanc et buste) en jambes ou en pied avec :

- le **milieu du bâton** en écartant les mains.
- la **moitié supérieure** du bâton (côté pointe), les mains étant réunies, croisées ou non.
- la **manchette** (côté talon).

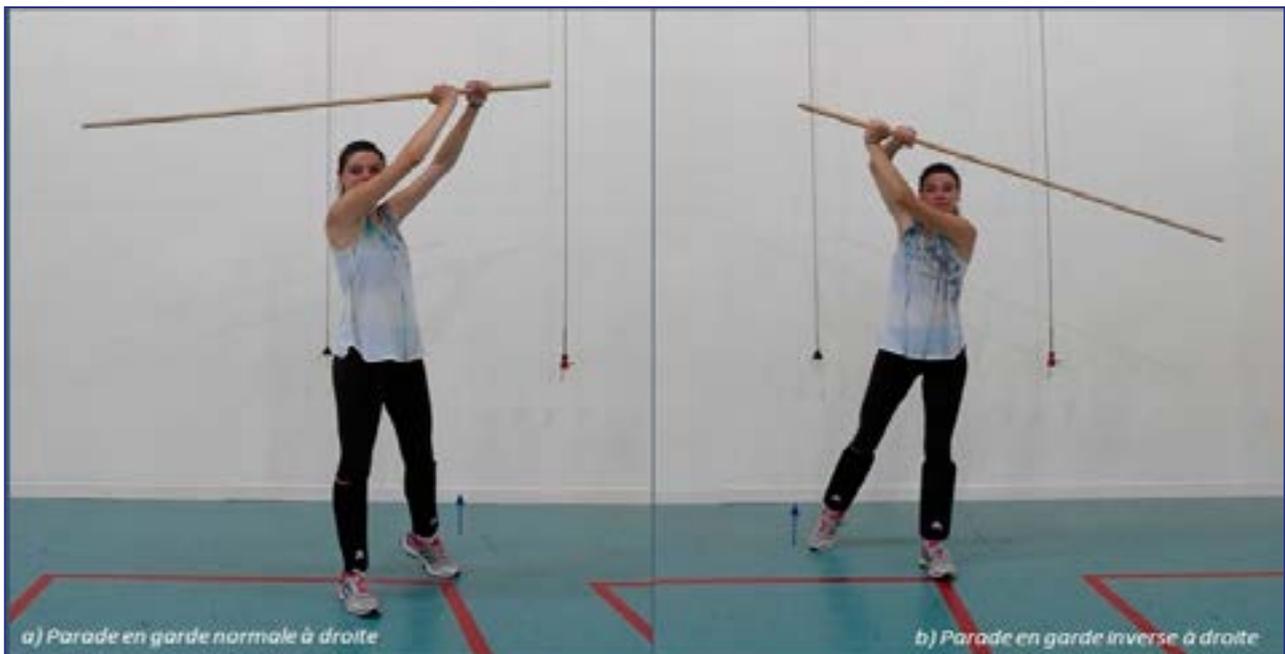
La pointe du bâton peut être orientée :

- **horizontalement** vers la droite ou la gauche.
- **verticalement** vers le haut ou le bas.
- **en biais** dans le cas d'une parade contre une attaque remontante en flanc (par exemple un enlevé flanc).

H.2.3.3 Parades bloquées contre les attaques horizontales et verticales

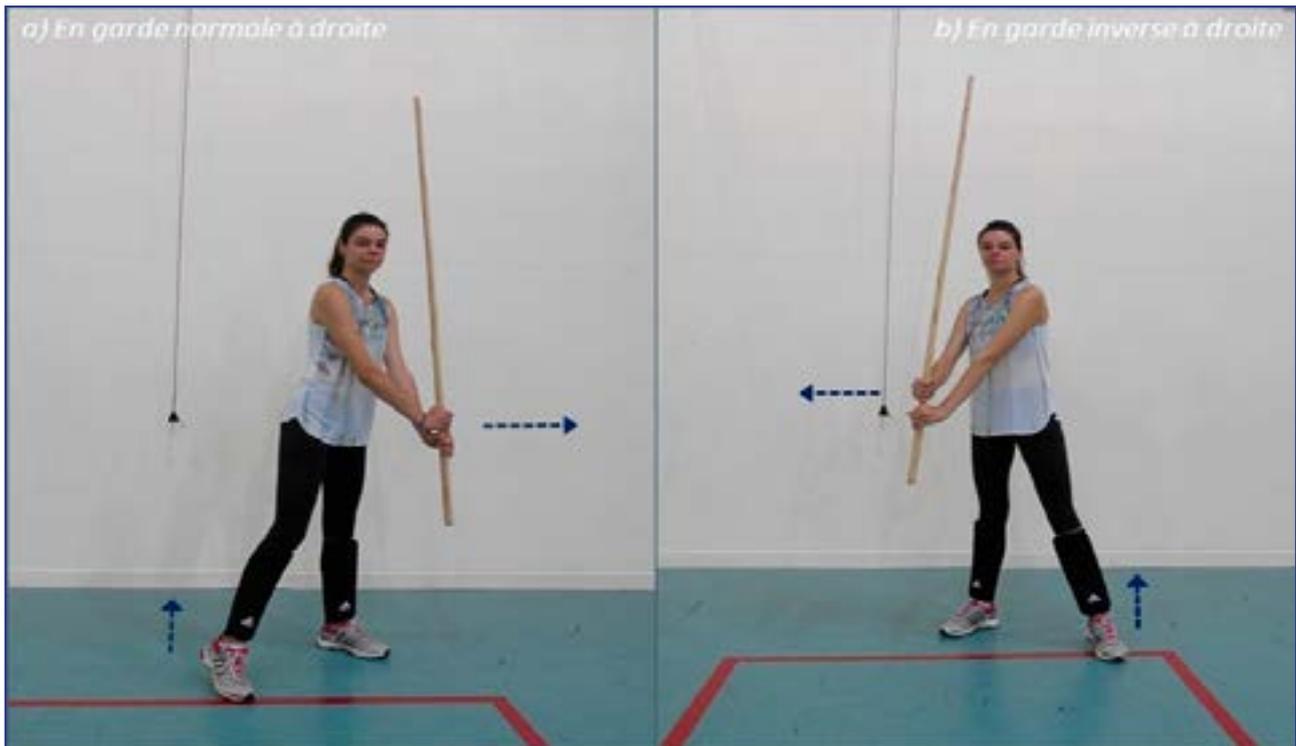
Les Figures 25 à 30 illustrent la réalisation des parades bloquées de base contre des attaques horizontales ou verticales.

Figure 25 : Parades mains réunies en tête



Le pied avant est légèrement "ouvert" vers la droite (a) ou la gauche (b). Le talon du pied arrière est levé et la jambe arrière se tend pour opposer plus de résistance à la frappe. La pointe du bâton est légèrement inclinée vers la droite (a) ou la gauche (b) pour protéger les mains.

Figures 26 : Parades mains réunies en figure



Le corps s'oriente dans la direction de la frappe, le talon du pied avant se lève et la jambe avant se tend pour opposer plus de résistance à la frappe. Les mains s'écartent du corps au niveau du bassin avant l'impact et la pointe du bâton est légèrement inclinée vers l'intérieur pour protéger les mains.

Figure 27 : Parades mains réunies en flanc (parade en toit)

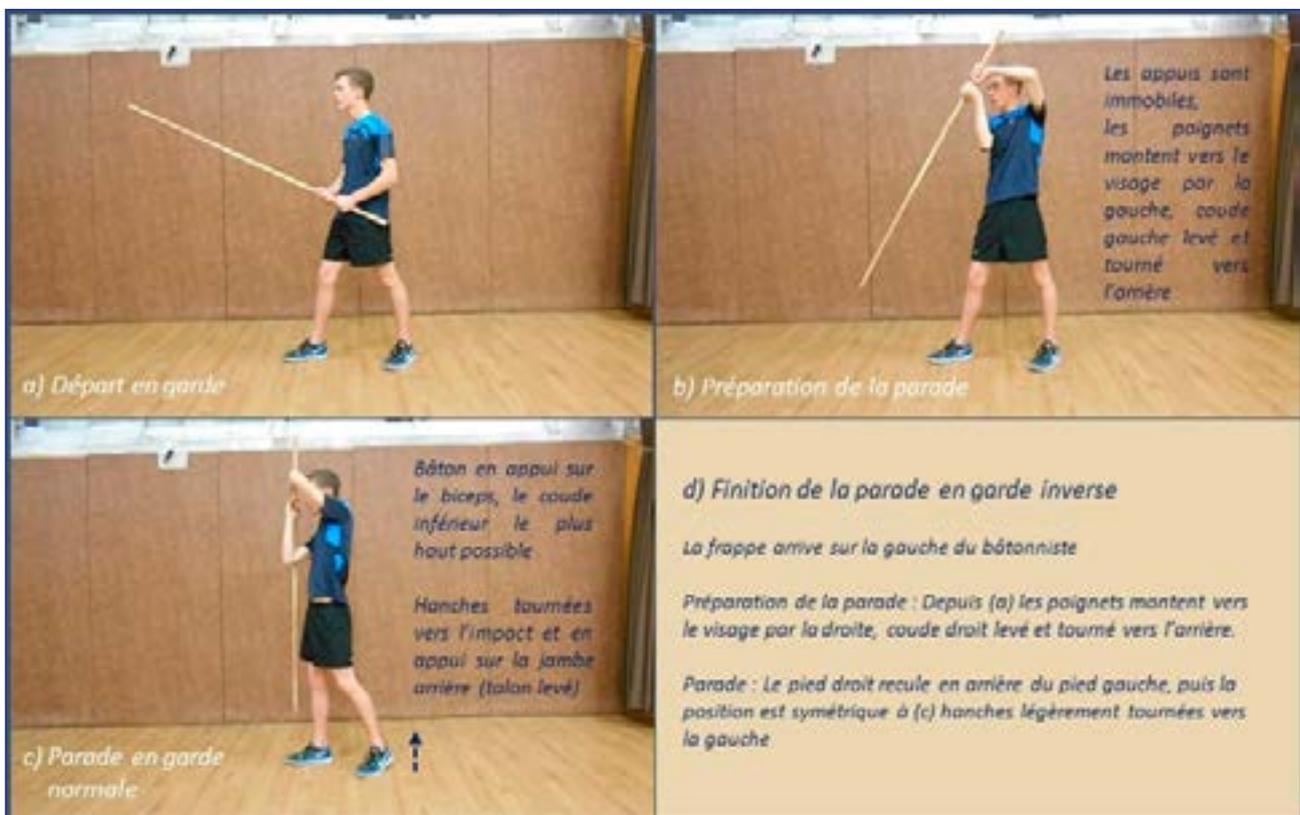
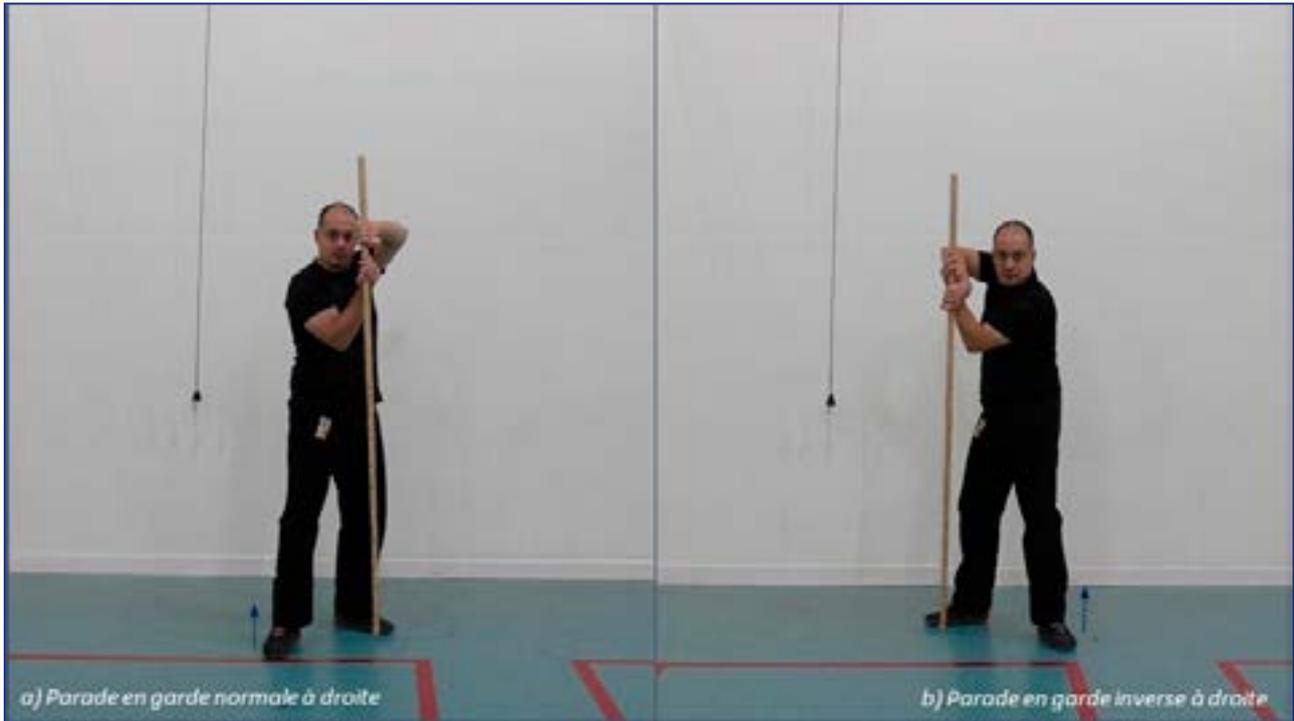


Figure 28 : Parade mains réunies en jambe (parade en opposition)



Les hanches s'orientent dans la direction de la frappe, le talon du pied avant peut être relevé et la jambe avant se tend pour opposer plus de résistance à la frappe, les mains sont un peu écartées sur le bâton pour un meilleur contrôle de l'impact

Figure 29 : Parade mains écartées en tête



Figures 30 : Parades mains écartées en figure ou en flanc



Les parades avec la manchette (cf. Figure 31) permettent de riposter par un coup de talon médian ou de revers tête très rapidement et très naturellement, encore faut-il, dans une optique sportive, armer ces deux coups par un transfert d'appui bien marqué. Ces parades sont enseignées quand les bases des autres parades bloquées sont acquises. En effet la longueur de bâton utilisable pour parer avec la manchette est assez courte et nécessite un peu de maîtrise de la part du bâtonniste.

Figure 31 : Parades manchettes



H.2.3.4 Parades contre piqués pointe ou talon

La défense sur ces types d'attaque, demande une certaine maîtrise pour écarter le bâton adverse de l'axe du corps. D'une façon générale les parades contre les piqués doivent être enseignées en privilégiant un contrôle guidé du bâton de l'attaquant. Cela signifie que le défenseur sort de l'axe d'attaque tout en réalisant une parade « par déviation » qui va guider le bâton adverse en l'écartant de sa cible.

Des illustrations de ces parades sont données à la Figure 32.

Figure 32 : Parades contre les piqués





H.2.3.5 Parades contre coups en flanc remontants

Les parades contre des coups remontant en flanc sont assez délicates à exécuter (cf. Figure 33). Les croisés bas, enlevés remontant portés en ligne médiane peuvent surprendre car ils sont rapides et efficaces et réclament peu d'énergie chez l'attaquant qui effectue des armés, bien dissimulés près de son corps, en gardant ses épaules basses. L'angle de présentation du bâton en défense a son importance afin d'absorber correctement le coup et de préserver les mains. **L'importance de recevoir la frappe sur l'intérieur de sa garde prend ici tout son sens** car, dans ce cas, la jambe du défenseur est hors d'atteinte du bâton adverse et le poids du corps du défenseur peut contrer, sans effort, la force remontante exercée par le bâton de l'attaquant. Cette parade est enseignée quand les bases sont acquises.

Figures 33 : Exemple de parades contre les coups remontant en flanc



H.2.3.6 Principe de fluidité et de mobilité des mains

Tout au long de la confrontation, les mains mobiles couissent le long du bâton. Elles ne cessent de s'écarter pour parer un coup, pour armer un piqué ou un revers ; puis tout en glissant avec fluidité, elles se rejoignent pour développer des moulinets, délivrer des coups de taille et parer les attaques ; elles s'écartent à nouveau et se rejoignent encore si nécessaire.

Important : La maîtrise de l'arrêt d'une frappe est incontournable chez le bâtonniste qui, même s'il est dans un assaut d'opposition, doit conserver une forme de coopération et de contrôle avec son adversaire. Tout pratiquant doit donc pouvoir maîtriser et arrêter sa frappe si besoin (contrôle). Pour cela il suffit, au moment de l'impact (au moment où les bras et le corps se « verrouillent » pour transmettre l'énergie cinétique du mouvement du corps entier vers l'extrémité du bâton), de « visser » les mains sur le bâton. La main droite tourne dans le sens horaire et la main gauche dans le sens antihoraire tout en se resserrant la prise sur le bâton. On peut expliquer aussi au tireur qu'on visse dans la direction du « petit doigt » de chaque main. Cette action a pour effet de stopper net le coup sans faire d'effort particulier.

H.2.3.7 Principe des esquives et des esquives-parades

H.2.3.7.1 Les esquives

Le principe et les dénominations des esquives sont les mêmes que celles utilisées en canne de combat. A noter simplement qu'en bâton de Joinville on privilégie les **esquives complètes** en raison de la longueur du bâton et de l'origine historique de la discipline. En effet, nous sommes dans une discipline d'origine martiale et donc qui se doit de conserver une vraisemblance par rapport au risque que représenterait une esquive partielle en situation réelle.

L'utilisation des esquives en bâton long permet de nombreuses variations technico-tactiques spécifiques à cette arme. En effet, le bâton possède différentes distances de frappe, des techniques rapides et d'autres plus lentes qui peuvent se combiner aux esquives pour développer des tactiques variées de ripostes.



H.2.3.7.2 Les esquives-parades

Un type particulier d'esquive est appelé « esquive-parade ». Il s'agit pour le tireur de réaliser une esquive tout en se protégeant avec son bâton comme s'il faisait une parade (sans toucher ou seulement en effleurant le bâton de son partenaire). Ces esquives-parades permettent notamment d'aborder avec plus de facilité la gestion des esquives de piqués et surtout permettent de commencer un déplacement (par exemple un décalage, un débordement ou un retrait) sans risquer d'être touché par le bâton du partenaire (qui a une portée bien supérieure à celle d'une canne).

H.2.4 LES DIFFERENTES DISTANCES EN BÂTON DE JOINVILLE

Un élément important devrait être abordé très tôt. Il s'agit de la **distance de garde** et par voie de conséquence (comme en canne de combat) des autres distances de travail qui sont la **distance de récupération** et les **distances de frappe** (elles sont plusieurs en bâton). Il existe aussi une **distance d'armé** qui a un statut particulier en bâton long.

H.2.4.1 La distance de garde

Deux tireurs sont à distance de garde lorsqu'ils touchent presque la poitrine de leur partenaire en pointant le bâton (tenu en garde) bras tendus et en se penchant raisonnablement en avant. Cette distance représente un compromis pour pouvoir à la fois attaquer rapidement et avoir un temps de réaction suffisant lorsqu'on est attaqué.

H.2.4.2 La distance de récupération

En assaut de bâton, être à distance de récupération signifie en pratique que les pointes des bâtons ne se touchent pas lorsqu'on est en garde. Pour toucher son partenaire sur une frappe à deux mains, le bâtonniste doit alors avancer ses deux appuis. Le tireur à distance de récupération n'est pas à l'abri d'une attaque de revers (à une main) mais s'agissant d'une attaque lente, il est en mesure de se protéger. L'emploi de cette distance est préconisé pour rompre une phase d'assaut si on est surpassé par son adversaire, ou alors pour récupérer physiquement si c'est nécessaire.

H.2.4.3 Les différentes distances de frappe

Il s'agit des distances permettant de toucher des zones de touche autorisées avec les techniques du bâton de Joinville. La pratique du bâton de Joinville suppose l'appropriation par le tireur de 3 distances de frappe pour les techniques de base :

- une **distance de frappe longue** qui correspond à un coup à une main (le revers). Cette distance de frappe correspond à une frappe lente mais puissante qui oblige en général le partenaire à recevoir l'attaque en utilisant une parade mains écartées.
- une **distance de frappe normale** correspondant aux coups avec les deux mains réunies et les bras tendus (par exemple un latéral extérieur). Ces coups sont portés avec une vitesse qu'on peut qualifier de moyenne.
- une **distance de frappe à mi-distance** correspondant aux coups coulissés verticaux ou horizontaux et aux piqués (une main reste au contact du buste lors de l'attaque). Cette distance de frappe correspond à des attaques rapides. En effet les distances à parcourir pour enchaîner les mouvements d'armé sont plus courtes et le développé du coup nécessite moins d'amplitude (celui-ci étant réalisé au niveau du buste et non par rotation complète autour des épaules).

H.2.4.4 La distance d'armé

La distance d'armé n'est pas un terme de la canne de combat mais en bâton long la règle d'or pour le pratiquant est d'être « tactiquement » hors de portée immédiate de son partenaire au moment de l'armé puis de se retrouver à la bonne distance de frappe sur le temps de frappe. En effet, le bâton long étant une arme relativement lente, le tireur doit éviter d'être touché pendant l'armé par une contre-attaque de son partenaire (par exemple avec une technique rapide comme un piqué avec décalage). C'est pourquoi, en phase d'apprentissage, on préconise des armés en groupant le pied avant sur le pied arrière ce qui met à l'abri le tireur pendant son armé. En effet, en groupant son pied avant sur son pied arrière, le bâtonniste recule d'un demi-pas. Puis il reviendra à distance de frappe à la fin du développé.

Une fois les formes de base acquises on peut pratiquer autrement. On peut considérer qu'une feinte qui crée un mouvement parasite chez son partenaire permet d'armer en sécurité. De même on peut considérer qu'on est « tactiquement » hors de la portée de son adversaire pendant l'armé si on possède un temps d'avance ou si il est engagé dans une action (un déplacement, une parade...) qui l'empêche de réagir (voir par exemple H.3.8.3 - choix tactique de répartition du poids du corps sur les appuis). A ce niveau d'étude le bâtonniste va pouvoir développer toutes ses capacités d'analyse des réactions de son partenaire et développer ses capacités d'adaptation.

N-B : Au niveau des techniques avancées on utilisera aussi une distance de frappe courte pour les attaques comme le « coup de travers » donné avec le milieu du bâton.



ANNEXE AU CAHIER H BATON DE JOINVILLE "Techniques complémentaires et pratiques sportives"

H.3 - MISE EN ŒUVRE DES TECHNIQUES DE BASE

H.3.1 LES DIFFÉRENTES DISTANCES EN BÂTON DE JOINVILLE	PAGE 44
H.3.1.1 Conséquences en assaut.....	page 44
H.3.2 ARRÊT D'UN MOULINET ET CHANGEMENT DE PLAN OU DE SENS	PAGE 44
H.3.2.1 Objectif	page 44
H.3.2.2 Positions privilégiées pour arrêter un moulinet	page 44
H.3.2.3 Méthode simple d'arrêt d'un moulinet.....	page 45
H.3.2.4 Conservation de l'énergie acquise	page 45
H.3.3 VOLTE ET RAPIDITÉ D'ARMÉ.....	PAGE 45
H.3.4 CAS PARTICULIER DE LA TRAVERSÉE EN BÂTON DE JOINVILLE	PAGE 46
H.3.5 QUELQUES FEINTES SIMPLES EN BÂTON DE JOINVILLE	PAGE 46
H.3.6 SPÉCIFICITÉS DE LA RIPOSTE EN BÂTON DE JOINVILLE	PAGE 47
H.3.6.1 Spécificités de la parade-riposte	page 47
H.3.6.2 Spécificités de l'esquive-riposte.....	page 47
H.3.7 COMPARAISONS AVEC LE CHANGEMENT DE GARDE EN CANNE DE COMBAT	PAGE 47
H.3.7.1 Changement de garde défensif.....	page 47
H.3.7.2 Changement de garde offensif.....	page 48
H.3.8 GESTION TACTIQUE DES APPUIS EN BÂTON DE JOINVILLE	PAGE 49
H.3.8.1 Adaptation des armés à la distance et à l'axe d'attaque	page 49
H.3.8.2 Choix du pied avancé en fin de frappe.....	page 50
H.3.8.3 Choix tactique de répartition du poids du corps sur les appuis.....	page 50
H.3.9 FORMES CODIFIÉES D'APPLICATION	PAGE 50
H.3.9.1 Démonstrations techniques.....	page 50
H.3.9.2 Assauts d'opposition.....	page 51



H.3.1– MISE EN ŒUVRE DES TECHNIQUES DE BASE

Objectif : Il s'agit de donner aux pratiquants des exemples de thèmes qu'il est utile d'aborder assez tôt au cours de l'étude des techniques de base du bâton long français. Ce chapitre est rédigé de façon à utiliser au mieux ce bâton long avec ses techniques, adaptées à la longueur de l'arme.

Important : contrairement à la canne de combat, **il n'existe pas** de principe de priorité donnée au tireur qui arme une frappe en bâton de Joinville. En effet le bâton long est maintenu (autant que possible) en mouvement et pour cela on utilise beaucoup de moulinets. Ces moulinets passent par des positions d'armés (à un rythme rapide) et sont susceptibles de se transformer en coup d'attaque à tout moment. Par conséquent, il serait impossible d'avoir un assaut réaliste si on devait juger quel tireur dispose d'une priorité. Les moulinets et les enchaînements à base de moulinets sont le cœur même de la discipline.

Ensuite, les gardes historiques et tactiques peuvent être variées et se rapprocher de positions d'armé. De plus, l'origine martiale historique de la discipline plaide en faveur d'un travail en assaut qui ne donne pas de priorité au tireur qui arme une frappe. D'ailleurs tout l'enseignement historique de l'armé va consister à être « hors d'atteinte » de l'adversaire lorsqu'on arme une frappe. En tout état de cause la longueur du bâton (qui éloigne les pratiquants), l'obligation de réaliser des armés clairs et la relative lenteur de l'arme sont des éléments suffisants pour avoir une vision claire des assauts. On demandera toutefois au bâtonniste touché de marquer un temps (comme en canne de combat) avant de porter une frappe. Il peut toutefois bien entendu exécuter des actions défensives et se déplacer.

H.3.1.1 Conséquences en assaut

D'une façon générale, un bâtonniste qui maîtrise les techniques de base et qui est dans une phase d'attaque aura naturellement tendance à se rapprocher de son adversaire pour utiliser une série d'attaques à mi-distance. En effet, ces frappes sont plus rapides que les attaques réalisées à distance normale ou à distance longue. Ainsi, il pourra déborder son partenaire par un enchaînement d'attaques rapides sur des cibles variées. Toutefois cette tactique est évidemment valable uniquement si le tireur a pris, avant de se rapprocher, une forme d'avantage sur son adversaire (voir par exemple H.3.4. Cas particulier de la traversée en bâton de Joinville). Au contraire, un tireur qui suit une stratégie défensive aura tendance à s'éloigner de son adversaire afin d'avoir plus de temps pour « lire » les attaques que son adversaire tentera contre lui.

La mise en œuvre efficace des techniques de base suppose donc notamment d'apprendre à entrer et à sortir des différentes distances de travail. Apprendre à exploiter les différentes distances de travail, se rapprocher, enchaîner et s'éloigner (sans se faire toucher) est donc un des thèmes courants de travail en bâton de Joinville. A ce stade, on pourra retrouver beaucoup d'analogies avec la pratique de la canne-savate.

H.3.2 ARRÊT D'UN MOULINET, CHANGEMENT DE PLAN ET DE SENS

H.3.2.1 Objectif

Les moulinets, qui maintiennent le bâton en mouvement, permettent de porter des attaques plus rapides que si celles-ci étaient portées depuis une position dans laquelle le bâton était statique. De plus les moulinets permettent de maintenir une incertitude sur la technique (offensive ou défensive) qui sera finalement portée. Toutefois, cet objectif ne peut être atteint que si le tireur est capable de changer le plan ou la direction de son moulinet sans perdre de vitesse, ou encore s'il est capable d'enchaîner une frappe (ou une parade) sans perte de vitesse au cours de la phase d'arrêt du moulinet. La conservation de vitesse souhaitée peut être réalisée en respectant certains éléments techniques. On ne considèrera ici que des cas simples.

H.3.2.2 Positions privilégiées pour arrêter un moulinet

Certaines positions d'arrêt d'un moulinet sont plus favorables que d'autres à la réalisation rapide d'enchaînements. La liste ci-dessous présente quelques cas simples ainsi que leurs possibilités.

Un arrêt en position d'armé de latéral extérieur ou de latéral croisé permet (à partir d'un moulinet vertical ou horizontal) :

- de changer facilement le plan du moulinet (d'horizontal à vertical et vice-versa).
- de changer facilement le sens de rotation d'un moulinet horizontal (de croisé à extérieur et vice-versa) ou d'un moulinet vertical.
- d'enchaîner facilement divers déplacements dont des voltes.
- d'enchaîner rapidement différentes formes d'armés et donc d'attaques.
- d'enchaîner rapidement différentes formes de parades.

Un arrêt pointe du bâton vers le haut et les mains placées latéralement au niveau des épaules permet (à partir d'un moulinet vertical)

- de changer le sens de rotation d'un moulinet vertical.
- d'enchaîner différentes formes de parades.
- d'enchaîner facilement divers déplacements dont des voltes (le bâton est collé verticalement au corps).
- d'enchaîner rapidement certaines formes d'armés et donc d'attaques.

NB : C'est aussi une variante de garde d'attaque.

Un arrêt pointe du bâton dirigée vers l'arrière et les mains placées vers l'arrière du corps, permet (à partir d'un moulinet vertical ou horizontal) :

- d'enchaîner un armé de piqué talon (et donc d'évoluer vers les frappes utilisant cette position d'armé).
- d'enchaîner quelques formes de parades.



Un arrêt lorsque le bâton est horizontal, au-dessus de la tête du tireur, avec la manchette au-dessus d'une des épaules du tireur et la pointe au-dessus de son autre épaule permet (à partir d'un moulinet horizontal) :

- d'enchaîner de nombreuses formes de parades.
- d'enchaîner en techniques avancées, des armés en « virée » (le bâton repose horizontalement sur la nuque et les épaules du tireur) associés ou non à des voltes.

H.3.2.3 Méthodes simples d'arrêt d'un moulinet

Méthode générale :

Pour arrêter sèchement le bâton au milieu d'un moulinet et repartir dans une autre direction, il suffit de visser ses mains dessus comme cela a déjà été décrit pour arrêter une frappe. Ce principe permet de surprendre le partenaire en plaçant des attaques inattendues ou au contraire de placer une parade en cas de besoin.

Méthode du « Bâton tendu »

Une autre technique existe pour arrêter des moulinets dans le cas des moulinets verticaux remontants ou descendants mais elle ne permet que de s'arrêter dans certaines positions du bâton (vers l'avant). Dans ce cas, lorsque le bâton s'aligne avec les avant-bras. Le principe consiste à croiser de façon un peu plus prononcée les poignets (le poignet de la main directrice arrivant en dessus ou en dessous de celui de la main de soutien). En même temps on appuie le poignet de la main directrice en travers de celui de la main de soutien (au lieu de le faire tourner autour comme pour un moulinet normal). Ainsi on arrête la rotation du bâton sans effort.

Méthode du « ¾ de cercle »

Arrêter le moulinet, pointe du bâton dirigé vers l'arrière à l'horizontal, bâton posé sur l'épaule près du cou et repartir en sens inverse (avec ou sans changement de plan).

H.3.2.4 Conservation de l'énergie acquise

Un peu de théorie biomécanique

Afin de transmettre la rapidité de mouvement que le bâton a acquis pendant un moulinet à l'action qu'on souhaite enchaîner, il est possible d'utiliser une technique qui consiste à emmagasiner cette énergie sous la forme d'un « couple de torsion » dans l'architecture musculo-squelettique du bâtonniste et de la restituer sous la forme d'une accélération (d'un élan) qu'on donnera au bâton lors de l'action suivante (surtout dans le cas d'une frappe ou d'un moulinet). Cette méthode est bien connue dans d'autres sports (et en particulier dans d'autres sports de combat). C'est le cas par exemple en Judo (ou en canne de défense) lorsque le pratiquant qui va projeter son partenaire emmagasine l'énergie de son déplacement préparatoire sous la forme d'une torsion musculo-squelettique. Il utilisera ensuite cette énergie (à la façon d'un ressort qu'on a comprimé et qu'on détend brutalement), pour disposer de plus de force en projetant son adversaire.

Manchette d'un côté ou de l'autre

Dans le cas du bâton de Joinville le cas est plus simple mais suit le même principe biomécanique. A noter que le mouvement entier doit être réalisé sans à-coup. Lorsque le bâtonniste arrête son moulinet il réalise un transfert de poids de corps en se tournant dans le sens d'un armé de latéral extérieur si la manchette du bâton est du côté extérieur du corps et dans le sens d'un armé de latéral croisé si la manchette du bâton est du côté croisé du corps. La rotation des hanches doit être marquée. Ce mouvement permet d'emmagasiner de l'énergie cinétique sous la forme d'un couple de torsion au niveau de la colonne vertébrale et des épaules. Idéalement l'énergie de torsion est emmagasinée d'abord au niveau des jambes, puis des hanches, puis de la colonne vertébrale et enfin au niveau des épaules. Cette énergie sera restituée au bâton sous la forme d'une accélération pendant le développement de l'action suivante (généralement une frappe ou un moulinet). Idéalement l'accélération restituée au bâton doit être progressive et elle est générée d'abord par la rotation des épaules, puis la rotation de la colonne vertébrale (du haut vers le bas), la rotation des hanches et enfin par le retour des jambes à une position normale.

Ce qui vient d'être décrit, s'applique aussi dans le cas où à partir d'une position d'armé, le bâtonniste change son plan de frappe ou sa ligne de frappe (piqués).

H.3.3 VOLTES ET RAPIDITÉ D'ARMÉ

La volte est très utile en bâton de Joinville car elle permet de réaliser des armés rapides et de changer de côté d'attaque en transférant facilement la manchette de l'autre côté. Cette rapidité d'armé grâce à la volte peut aussi être évoquée pour le bâton fédéral mais elle est encore plus sensible pour le bâton de Joinville.

Classiquement, lorsqu'un tireur réalise une parade contre une attaque latérale (par exemple côté extérieur) il peut souhaiter riposter en attaquant du côté opposé (par exemple côté croisé). En effet, son adversaire s'est découvert du côté opposé à son attaque. Le problème est que si le tireur, depuis sa parade souhaite armer du côté opposé à sa parade, il est obligé de faire passer sa manchette devant lui. Il peut alors :

- passer par une position de garde, pointe du bâton devant lui (« bâton tendu »), puis passer le bâton de l'autre côté du corps (sur place ou en reculant puis en avançant), puis armer sa frappe. Cela représente une perte de temps et rend son action lisible. De plus, ces actions ne sont pas possibles si son adversaire est proche de lui (à mi-distance, la pointe du bâton va heurter le partenaire pendant le passage en avant du corps).
- si le partenaire est proche de soi on peut passer par une manœuvre telle que décrite aux paragraphes « Formes plus complexes en un temps » (H.2.2.3.2. et H.2.2.5.2.) avec la pointe du bâton dirigée vers le haut ou le bas. Cette méthode est assez rapide mais limite le nombre d'armés possibles.



Volte vers le bâton adverse

La solution la plus rapide et qui laisse le plus de possibilités ultérieures au bâtonniste est de faire une volte en pivotant dans le sens de sa parade (rotation dans le sens horaire si le tireur a fait une parade extérieure) et d'armer sa frappe pendant le temps de la volte. Cette opération sera d'autant plus efficace que l'armé sera masqué pendant la rotation et qu'un décalage ou un débordement permettra de se positionner dans un bon angle d'attaque et à une distance d'attaque choisie.

S'extraire d'une mauvaise passe

Une autre application du même principe se retrouve dans certaines situations lorsqu'un attaquant souhaite changer de côté d'attaque. Par exemple sur une attaque latérale, le bâtonniste attaquant (tireur A) va être en mauvaise posture si le défenseur (tireur B) réalise une parade un peu « contrée » (il repousse légèrement le bâton de l'attaquant) et se rapproche de l'attaquant (pour riposter à mi-distance par exemple). Normalement le bâtonniste (A) qui enchaîne une attaque pourrait armer directement sa frappe en tirant sur la manchette et en pivotant du côté de l'armé souhaité mais si son adversaire se rapproche de lui (à mi-distance), le bâton du tireur A peut heurter le partenaire pendant le changement de côté. Ou encore le bâtonniste attaquant (tireur A) qui enchaîne, se retrouve hors distance de frappe et son adversaire prend l'initiative. Au final le bâtonniste attaquant (tireur A) gagnera du temps en voltant et en armant pendant sa volte afin de continuer à attaquer, mais en ayant changé de côté d'attaque. De plus il pourra en voltant adapter sa distance de frappe. A noter que cette fois, la volte peut être réalisée vers l'extérieur ou l'intérieur de la garde du tireur A.

Pour le reste les applications de la volte qu'on connaît en canne de combat s'appliquent aussi en bâton de Joinville.

H.3.4 CAS PARTICULIER DE LA TRAVERSÉE EN BÂTON DE JOINVILLE

Réaliser une traversée avec un bâton long peut sembler une gageure. Pourtant, c'est un déplacement de base qu'il faut maîtriser assez vite car la traversée est un outil privilégié qui sera employé par la suite dans le cadre d'un travail contre plusieurs adversaires (cf. techniques avancées). En effet, la traversée permettra de rompre un encerclement ou de traverser une ligne d'adversaires. De plus réaliser une traversée suppose de s'approcher de son partenaire afin de pouvoir ensuite le contourner, puis suppose de s'en éloigner en sécurité. C'est donc aussi une application qui exploite le principe du passage d'une distance de travail à une autre, principe si utile en bâton de Joinville (voir H.2.4 et H.3.1 Les différentes distances en bâton de Joinville et leur application en assaut).

Les caractéristiques pratiques que le bâtonniste doit gérer pour réaliser une traversée sont donc :

- la distance initiale qui le sépare de son partenaire.
- la possibilité que ce dernier a de l'attaquer pendant son approche.

Comment réaliser une traversée ?

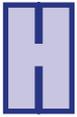
Le bâtonniste qui souhaite réaliser une traversée doit donc (par exemple depuis une distance de frappe normale) :

1. Prendre un **avantage** et créer une **ouverture** qui lui permettra de s'approcher de son partenaire en sécurité. Prendre un avantage signifie que son opposant sera en position de défenseur et créer une ouverture permettra au tireur attaquant de continuer son action en maintenant son opposant dans un rôle de défenseur. Par exemple (les deux bâtonnistes étant en garde normale à droite), le bâtonniste qui veut faire une traversée (Tireur A) attaque son opposant (Tireur B) en jambe sur un latéral extérieur. Le tireur B pare en jambe (prise d'avantage du Tireur A qui met une contrainte sur l'action du Tireur B). La parade latérale du Tireur B crée une ouverture (une probabilité de toucher une cible qui obligera le Tireur B à se protéger) de l'autre côté du Tireur B (sur son côté droit).
2. Le bâtonniste qui réalise la traversée se **rapproche** tout en réalisant une **frappe à mi-distance** contre son adversaire. Pour continuer sur l'exemple précédent, le Tireur A avance sa jambe gauche en faisant un pas complet et se retrouve à mi-distance du Tireur B. Le Tireur A groupe ses pieds sur son pied avant (le gauche) pour armer (sur sa gauche) un coulissé talon. Depuis cette position il dispose d'un choix varié de frappes (piqués et coulissés). Le tireur A attaque le Tireur B avec un coulissé talon horizontal en flanc ou en figure.
3. Le bâtonniste qui réalise la traversée utilise l'action défensive du Tireur B à mi-distance pour le **contourner**. Pour poursuivre sur l'exemple précédent le Tireur B pare la frappe avec une parade mains écartées (pointe en bas par exemple) tout en étant obligé de changer de garde (il passe en garde inverse pour recevoir la frappe sur le côté fort de la garde sinon il pourrait être déséquilibré). Le Tireur A contourne alors le Tireur B (ici plutôt sur son côté gauche) en faisant une volte (rotation dans le sens horaire).
4. Le bâtonniste qui réalise la traversée **attaque** son partenaire en **sortie de volte** (et enchaîne éventuellement d'autres attaques). Pour se retrouver totalement derrière son adversaire il arrive que le bâtonniste qui réalise la volte en bâton de Joinville doive faire encore un déplacement latéral (qu'il devrait terminer idéalement aussi par une frappe pour garder l'initiative).
5. Le bâtonniste qui réalise la traversée **s'éloigne** de son opposant (sans se faire toucher, idéalement en portant une dernière frappe à une distance de frappe normale ou longue).

H.3.5 QUELQUES FEINTES SIMPLES EN BÂTON DE JOINVILLE

Le travail de feintes en bâton de Joinville est, comme en canne de combat, basé sur le principe d'incertitude, sur le fait de créer une mauvaise interprétation de la part de son partenaire. On peut donner deux exemples spécifiques aux possibilités du bâton de Joinville :

- **Un armé, plusieurs sorties** : plusieurs techniques possèdent des armés identiques. Il est donc possible, depuis une position d'armé de simuler une attaque et d'en réaliser une autre (par exemple transformer un piqué en coulissé). L'intérêt de ce type de feinte est souvent de changer de plan de frappe ou de ligne d'attaque (cas du piqué).



- **Changement d'armé** : dans le même ordre d'idée, certains passages d'un armé à un autre permettent rapidement de passer d'une attaque relativement lente à une attaque rapide. Par exemple depuis l'armé d'un latéral extérieur, une rotation rapide du bâton en son milieu permet de passer en armé de piqué talon (attaque à mi-distance et attaque rapide). Ce principe permet en particulier de s'adapter à un adversaire qui anticipe trop ses parades.
- **Moulinets enchaînés** : la pratique des moulinets enchaînés est caractéristique du bâton de Joinville et permet, en gardant le bâton en mouvement, de lui donner de la vélocité et de conserver une incertitude vis-à-vis de la frappe finale qui sera réalisée.
- **Voltes et variétés des sorties possibles** : l'utilisation des voltes, qui permet (comme en bâton fédéral et en canne de combat) de dissimuler pendant la rotation l'armé qui est mis en place ou un changement de main éventuel, permet également d'enrichir les possibilités de feintes décrites plus haut.

H.3.6 SPÉCIFICITÉS DE LA RIPOSTE EN BÂTON DE JOINVILLE

H.3.6.1 La parade riposte

L'objet de la parade riposte est soit de se protéger d'une attaque en utilisant son bâton et de toucher ensuite son opposant, soit de se protéger d'une attaque tout en reprenant l'avantage (grâce à sa riposte). Au-delà de ce qui est pratiqué en canne de combat on peut évoquer quelques cas rencontrés au bâton de Joinville :

- **Riposte avec déplacement** : tout d'abord le bâton possède différentes distances de frappe qui peuvent se combiner aux parades contrairement à la canne de combat. Le tireur défenseur peut choisir de faire une parade riposte avec une distance de frappe qui déstabilisera son partenaire. De façon générale riposter avec une distance de frappe différente de celle de l'attaquant (ce qui suppose un déplacement voire un changement d'axe) permet plus facilement de reprendre l'initiative car le partenaire est souvent lui aussi obligé de déplacer ses appuis.
- **Jouer sur la vitesse liée aux techniques** : ensuite le bâton possède des techniques plus rapides que d'autres. D'une façon générale les techniques à mi-distance sont plus rapides que les techniques à distance normale, elles-mêmes plus rapides que les techniques à distance longue. Le choix d'une parade qui pré positionne le bâton proche d'une position d'armé joue aussi un rôle dans la rapidité de la riposte (voir l'exemple de la parade manchette en H.2.3.3). On pourra donc demander au tireur de choisir une parade riposte en conséquence. Par exemple, face à une attaque à distance normale, on lui demandera de réaliser une riposte à mi-distance pour prendre son adversaire de vitesse.
- **Fixer l'adversaire** : enfin les ripostes avec une distance de frappe longue, même si elles sont plus lentes, ont l'avantage d'être puissantes (mais contrôlées) et donc de « fixer » temporairement le partenaire pour qu'il assure sa parade. De plus, il est facile pendant le développé d'un revers par exemple d'ajuster sa distance de frappe par un déplacement adéquat si le partenaire avance ou recule.

Les tireurs pourront ainsi combiner ces éléments aux éléments technico-tactiques connus en canne de combat.

H.3.6.2 L'esquive riposte

L'objet de l'esquive riposte est soit de se protéger d'une attaque par un déplacement du corps tout en touchant son opposant, soit de se protéger d'une attaque tout en reprenant l'avantage (grâce à sa riposte).

En bâton de Joinville on privilégie les esquives complètes ou les esquives-parades par rapport aux esquives partielles en raison de la longueur du bâton et de l'origine historique de la discipline. Cela suppose de privilégier des déplacements systématiques lors des esquives. Une fois cet élément tactiquement acquis on pourra insister sur trois autres possibilités technico-tactiques spécifiques de l'esquive riposte en bâton long.

Utiliser les différentes distances de frappe possibles : tout d'abord le bâton possède différentes distances de frappe qui peuvent se combiner aux esquives. Par exemple, sur une attaque de piqué, le tireur défenseur peut faire une esquive arrière tout en donnant simultanément un revers car il ne sera plus à portée du piqué de son partenaire mais son partenaire sera lui à portée de revers. De même, une esquive en avançant vers son partenaire (et en sortant de son axe d'attaque) permet d'armer une riposte rapide comme un coulissé, et si on travaille « dans le temps », d'empêcher son partenaire de parer ou d'esquiver à temps etc.

Utiliser les techniques selon leur possibilité de vitesse : ensuite le bâton possède des techniques plus rapides que d'autres. Le pré positionnement du bâton avant l'armé joue aussi un rôle dans la rapidité d'une technique. On pourra donc demander au tireur d'évaluer le temps nécessaire à l'attaquant pour revenir en défense et le tireur pourra choisir une esquive riposte (ou une esquive-parade riposte) réalisée avec une riposte qui mettra son partenaire en difficulté au niveau de son temps de réaction.

Esquive et préparation de l'armé : enfin, l'emploi des esquives parades permet de combiner la protection du tireur pendant l'esquive et la préparation d'un armé si la parade réalisée est bien choisie.

N-B : Les esquives partielles ne devraient être étudiées que lors du travail sur techniques avancées. Elles permettent un travail plus « court » par exemple, par débordement (déplacement d'un seul appui) sur les esquives ripostes mais elles sont moins sécurisantes pour le pratiquant.

H.3.7 COMPARAISONS AVEC LE CHANGEMENT DE GARDE DÉFENSIVE ET OFFENSIVE EN CANNE DE COMBAT

H.3.7.1 Changement de garde défensive

En canne de combat le changement de garde défensive est abordé tôt dans la progression des pommeaux. En bâton de Joinville il est

utile de préciser que la tactique défensive analogue ne nécessite pas de passer d'une garde à droite à une garde à gauche (ou vice-versa). C'est toujours possible mais les changements de mains sont abordés une fois les bases bien acquises. En phase d'apprentissage on utilisera tout d'abord d'autres possibilités pour réaliser des changements de garde défensif en bâton de Joinville.

Passage de la garde normale à la garde inverse et inversement : on réalisera un changement de garde défensif en passant d'une garde normale à une garde inverse (sans changer de main directrice). En effet lorsqu'un tireur est « submergé » d'un côté par des attaques répétées il pré positionnera ses appuis pour réaliser ses parades sur son côté « fort » (l'intérieur de la garde) et gagner en rapidité défensive. Ce pré-positionnement reviendra pour lui à adopter une garde normale ou une garde inverse.

Garde défensive, utilité pratique : une autre analogie qu'on peut faire avec est le changement de garde défensif en canne de combat est le choix d'adopter une garde d'attente (garde défensive) au lieu de la garde de base décrite dans ce document. La garde de base décrite ici était appelée autrefois « garde d'assaut » et correspond à une garde permettant aussi facilement d'attaquer que de défendre. Toutefois, si un tireur est contraint de privilégier la défense, il est possible d'appréhender très tôt l'utilisation d'une des formes de garde défensive. Non seulement les gardes défensives permettent des « effets » en assaut, mais elles permettent surtout d'exécuter plus rapidement les parades.

Par exemple (cf. figure 35), le tireur passera d'une garde de base à une garde défensive en reculant et en orientant la pointe du bâton vers le bas, les mains restant au niveau du bassin. De préférence on travaillera en garde normale. Le bâton est tenu avec suffisamment de relâchement pour obtenir des réactions rapides (les muscles ne se durcissent qu'au moment de l'impact pendant la parade). La position décrite permet de protéger rapidement ses jambes (les parades les plus longues à réaliser) car la manchette est déjà orientée vers le haut pour réaliser des parades en jambes. Le geste de la parade est ainsi plus court à réaliser.

Figure 34 : Exemple de garde défensive



Dans tous les cas (a et b) : les mains sont réunies (voire "emboîtées") pour constituer un centre de rotation précis. Moulinets horizontaux (a) : bien dégager l'épaule arrière et monter l'avant-bras arrière en pointant le coude, armer les moulinets horizontaux par transferts des appuis du poids du corps, les poignets sont placés un peu en avant du front et au dessus de la tête. Moulinets verticaux remontants ou descendants (b) : les poignets sont placés en avant du front et à sa hauteur, plus les poignets descendent et moins les moulinets sont verticaux.

La position décrite, grâce à l'orientation de la manchette à 45 ° vers le haut et l'arrière) permet aussi de parer plus facilement des attaques rapides comme des piqués (difficiles à contrer) en réalisant des parades guidées sans préparation. Depuis cette position, il est rapide de réaliser toutes les parades mains écartées pointe en bas (et par exemple de se protéger d'une série de coulissés) et on peut rapidement réaliser une parades en toit. La garde d'attente est souvent utilisée lorsqu'on est à distance de récupération. De plus, en cours, cette posture permet de faire travailler le partenaire (on ouvre sa garde en se mettant garde d'attente) pour certains exercices.

H.3.7.2 Changement de garde offensif

Emploi de la garde normale et de la garde inverse : un premier mode de changement de garde offensif vient tout naturellement de la prise à deux mains du bâton avec une main en supination et une main en pronation. Selon que la garde est une garde normale ou une garde inverse, certaines frappes sont plus simples à réaliser en 1 temps que d'autres (cf. H.2.2.2 Intérêt du choix de la garde de départ pour une frappe en 1 temps). On peut donc choisir sa garde (normale ou inverse) selon l'attaque en 1 temps qu'on envisage.

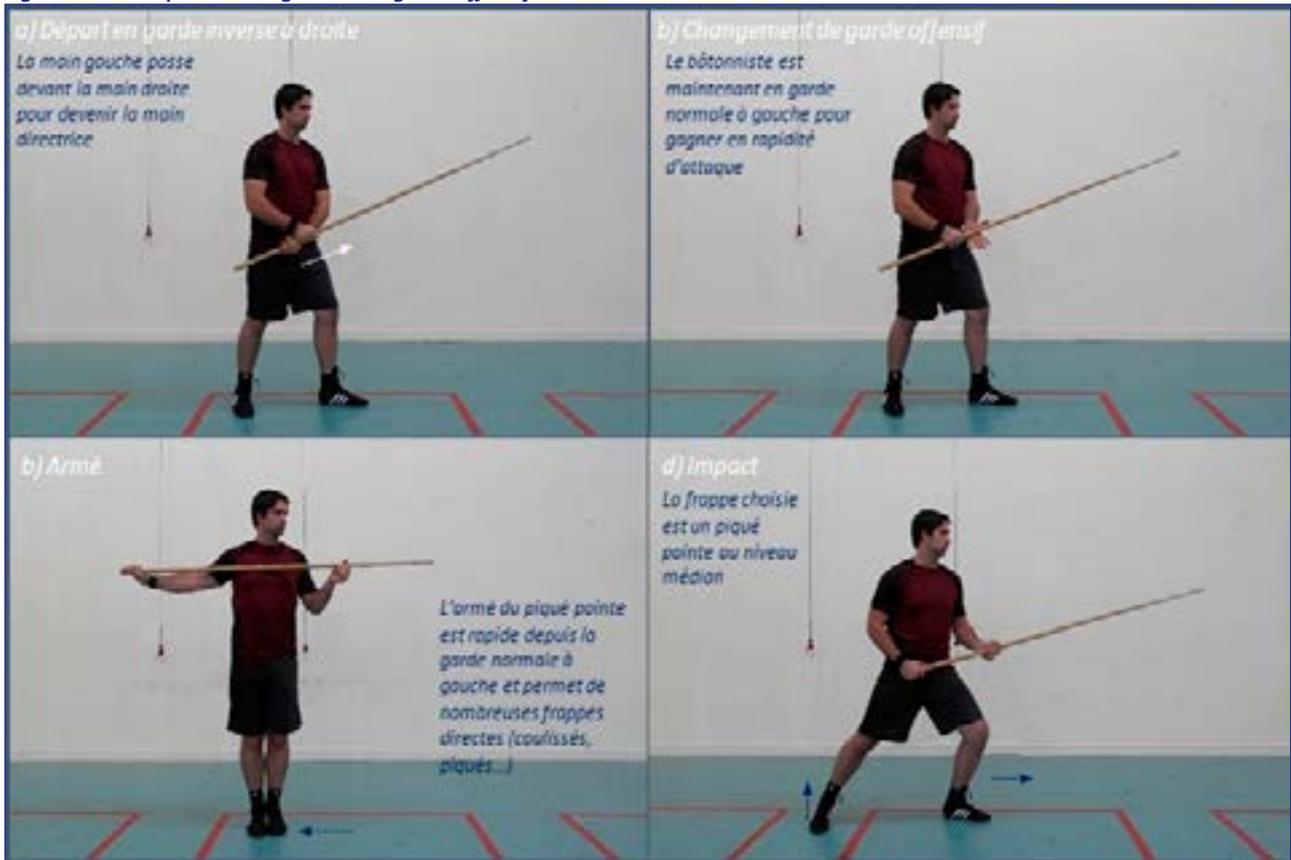
Changement de main directrice : par ailleurs, l'étude des changements de main (passage d'une garde à droite vers une garde à gauche et vice versa) prend ici tout son sens. En effet, changer la main directrice (main avant) sur le bâton permet d'armer souvent plus directement une frappe (ou de gagner du temps sur l'armé) ou encore de surprendre l'adversaire en changeant de plan ou de direction d'attaque.

1^{er} exemple : l'exemple décrit ci-dessous permet d'obtenir un gain de temps sur l'armé d'une frappe : depuis une garde inverse à droite,

le tireur fait glisser sa main arrière devant sa main avant. Cela permet de passer en garde normale à gauche... et donc cela permet d'armer un piqué **pointe** dans le même mouvement (le piqué est déclenché sur le côté droit du bâtonniste attaquant). S'il était resté en garde inverse à droite le bâtonniste aurait été contraint de faire faire une rotation de 180° à son bâton dans un plan vertical avant d'armer un piqué talon (seule possibilité de piqué dans cette garde sur son côté droit). Ce mouvement supplémentaire est évité en changeant de main directrice et permet de porter rapidement un piqué.

2^{ème} exemple : un autre exemple décrit ci-dessous permet de créer un changement de direction d'attaque. L'exemple peut être pris à partir d'une garde normale à droite. Cette fois le bâtonniste fait faire une rotation de 180° au bâton dans un plan vertical en faisant passer la manchette vers le bas. On se retrouve dans une position avec la manchette dirigée vers le partenaire et les mains croisées. La main gauche (qui est passée devant la main droite pendant la rotation du bâton) glisse vers l'arrière pour dépasser (vers l'arrière) la main droite. Le tireur se retrouve en armé de piqué talon et en garde à gauche. Mais surtout il peut prolonger le glissement de sa main gauche vers la pointe du bâton en position d'armé de revers à une main. Si le mouvement est fluide, le changement de plan d'attaque que ce représente le revers sera difficile à anticiper par l'adversaire qui s'attend à un piqué.

Figure 35 : exemple de changement de garde offensif



H.3.8 GESTION TACTIQUE DES APPUIS EN BÂTON DE JOINVILLE

H.3.8.1 Adaptation des armés à la distance et à l'axe d'attaque

Les attaques peuvent être réalisées en 1 temps ou en plusieurs temps (un temps = pas de moulinet préparatoire) et il existe différentes formes d'armés qui permettent notamment d'adapter sa distance et d'évoluer tactiquement.

La forme de base enseignée au débutant est de regrouper le pied avant sur le pied arrière pour être « à distance d'armé », c'est-à-dire à l'abri d'une frappe de son adversaire le temps de l'armé. Toutefois en dynamique, ce qui primera c'est d'adapter sa distance d'armé aux déplacements de son adversaire.

Reculer d'un ½ pas pour armer

Par conséquent, les armés peuvent être réalisés en reculant le pied avant pour le grouper avec le pied arrière, ou en avançant le pied arrière pour le grouper avec le pied avant, ou encore en faisant un déplacement latéral et en groupant le second pied qui se déplace auprès du pied qui vient de se poser. Certains auteurs présentent aussi des armés comportant un saut vers l'avant, un peu à la manière d'un coup de pied sauté en savate ancienne.

Changer l'axe d'attaque

Le travail d'armé pieds groupés permet des changements de direction rapides et donc d'adapter son axe d'attaque. Le travail d'armé pieds groupés permet aussi de réaliser simultanément des changements de direction et des moulinets et donc il permettra de travailler en mouvement contre plusieurs adversaires (techniques avancées).

Note : Il existe aussi des formes d'armés qui ne nécessitent pas de grouper les pieds au moment de l'armé (mais en respectant toutefois le critère d'armé). Ils seront abordés dans le cadre des techniques avancées.



H.3.8.2 Choix du pied avancé en fin de frappe

La phase finale de la frappe est aussi une occasion d'ajuster la distance de travail. En effet, en travail dynamique et pour la plupart des techniques le bâtonniste pourra choisir le pied qui sera avancé (ou reculé) au moment de la frappe et s'adapter à la nécessité d'avoir une distance de frappe plus courte ou plus longue. De façon générale, **avancer le pied du côté de la main avant sur le bâton pendant le temps de frappe permet d'avoir une plus grande allonge de frappe et donc de rester plus protégé**. A l'inverse, choisir **d'avancer** au moment de la frappe (pour les techniques pour lesquelles c'est possible) **le pied opposé à celui de la main directrice sur le bâton permet de raccourcir sa distance de frappe** tout en gardant les bras tendus en fin de mouvement. Dans cette dernière approche l'important est d'être dans l'axe d'attaque, maintenir un angle ouvert entre l'axe du bras directeur et le buste ne peut être une contrainte (vu la longueur du bâton).

H.3.8.3 Choix tactique de répartition du poids du corps sur les appuis

Fondamentalement le poids du corps est réparti de façon égale sur les deux appuis. C'est ce qui sera expliqué au tireur débutant qui privilégiera la défense (il pourra plus facilement réagir dans tous tes directions).

A noter qu'en assaut le tireur peut anticiper (préparer) une action en répartissant son poids sur un appui plutôt qu'un autre en position de garde. Cette gestion différenciée des appuis devrait être enseignée au bâtonniste devenu autonome pour la réalisation des techniques de base et qui approfondit l'assaut d'opposition. On est là dans l'étude technico-tactique élémentaire du bâton long.

Une attaque directe plus rapide : tout d'abord on peut faire prendre conscience au tireur qu'anticiper (discrètement) en plaçant son poids en appui sur la jambe qui restera fixe lui fera gagner du temps au moment d'une attaque directe.

Feinte de direction : ensuite pour réaliser certaines feintes en assaut, il est utile de mettre plus de poids (discrètement) sur un des appuis pour préparer un déplacement tout en faisant croire (avec le haut du corps) qu'on va partir dans une autre direction. Par exemple, depuis une garde normale à droite, on feinte l'armé d'un latéral croisé mais le corps est en appui sur le pied avant. Dès que l'adversaire amorce un début de parade, l'attaquant, au lieu de reculer le pied avant, l'utilise comme pivot pour faire une volte « rentrante » dans le sens antihoraire du côté intérieur de la garde de l'adversaire. Sans arrêter le mouvement, l'attaquant poursuit avec un piqué talon ou un coulissé circulaire. En principe il faut être hors de portée du défenseur pour armer une technique car, le bâton étant une arme assez lente, il faut se prémunir d'une contre-attaque. Une fois les formes de base acquises, on peut considérer qu'en se rapprochant de l'adversaire on est hors de sa portée si on possède un temps d'avance et qu'il est engagé dans une action (ici une parade) qui l'empêche de placer une attaque courte. Ce travail avec les appuis demande d'être capable de dissocier le fonctionnement des différentes parties du corps (donc d'être relâché). Un travail d'entraînement à des manipulations d'agilité avec le bâton tout en se déplaçant peut y préparer.

Pour un décalage ou un débordement : enfin, si un tireur prévoit de partir en décalage du côté du pied avancé pour faire une esquivé riposte, il peut placer plus de poids sur son pied arrière pour se projeter plus rapidement du bon côté au moment de l'action, etc. Ce type de préparation est utile au tireur qui privilégie la contre-attaque ou la riposte et qui sait « lire » les actions de son adversaire.

H.3.9 FORMES CODIFIÉES D'APPLICATION

Les applications dont le principe est décrit ci-dessous représentent les formes usuelles de mise en situation des techniques du bâton de Joinville. Elles sont utilisées en club ou en stage et peuvent être incluses dans des démonstrations ou des compétitions (en club, en interclubs ou autres compétitions fédérales). De plus, ces applications peuvent être utilisées (avec un seul passage) lors de galas pour faire connaître nos disciplines.

H.3.9.1 Démonstrations techniques

Le premier type d'application consiste en une prestation (en temps limité) qui est évaluée d'un point de vue technique. La note est attribuée à l'ensemble de l'équipe. La grille de notation est établie à l'avance et comporte différents critères. Le nombre de juges est variable (en général 2 ou 3) et les bâtonnistes réalisent deux passages. La note retenue est celle du meilleur passage. En général, ils peuvent choisir de faire une prestation différente par passage ou de faire deux fois la même. En compétition, la prestation est en général réalisée par au moins deux tireurs (travail en binôme ou en groupe) mais il est possible de réaliser ce travail en solitaire.

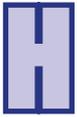
Important : dans toutes les formes de démonstration techniques les participants peuvent :

- utiliser indifféremment les techniques avancées ou les techniques de base du bâton de Joinville.
- introduire des formes techniques particulières ou innovantes si cela est techniquement et tactiquement approprié.
- intégrer à leur démonstration des techniques non directement liées au bâton de Joinville mais qui se justifient dans un contexte tactique ou technique. Par exemple, il peut s'agir de techniques issues de nos autres disciplines fédérales (actuelles ou historiques) FFSbf&DA.

Les bâtonnistes peuvent ainsi démontrer leurs connaissances historiques ou leurs capacités d'innovation. Toutefois, ces apports ne doivent pas dénaturer l'exercice qui repose en premier lieu sur les techniques et l'esprit du bâton de Joinville. Les formes codifiées de démonstration les plus courantes sont décrites ci-dessous.

Assaut coopératif (ou démonstration en binôme) : dans cette configuration, un binôme de bâtonnistes réalise un assaut en mode coopératif. De façon moins courante, le binôme fait la démonstration d'une situation scénarisée.

Démonstration de groupe : dans cette configuration, un groupe d'au moins 3 bâtonnistes réalise une démonstration de groupe. Par exemple, ils réalisent tous le même enchaînement de façon simultanée, ce qui rejoint la tradition historique des mouvements d'en-



semble du bâton de Joinville. Ils peuvent aussi réaliser un autre type de démonstration (une situation scénarisée par exemple). Tout ou partie du groupe peut aussi réaliser un assaut en mode coopératif lors de l'un des deux passages. Il est aussi possible de mixer ces formes de pratique lors d'un passage.

NB : le travail en binôme ou par groupe est évalué de la même façon et dans une même catégorie. Le classement final ne distingue généralement pas ces deux cas de figure.

Enchaînement libre en solo : cette forme de travail consiste, pour une personne, à développer un enchaînement de techniques et de déplacements. Cet enchaînement (qui peut être fixe ou suivre l'inspiration du bâtonniste à chaque exécution) **ne vise pas** à représenter une situation d'assaut mais vise à travailler la **manipulation du bâton, l'exécution technique** et la capacité **d'enchaînement** du tireur. En général ce travail repose sur un thème de travail retenu par le bâtonniste. En dehors de tout esprit de compétition, ce type de travail est une bonne solution pour pratiquer le bâton en extérieur et en solitaire.

« **Shadow** » : cette forme de travail consiste, pour une personne, à développer un enchaînement de techniques et de déplacements qui répondent à une **logique d'assaut**. Cet enchaînement (qui peut être fixe ou suivre l'inspiration du bâtonniste à chaque exécution) vise à représenter une situation d'assaut face à **un ou plusieurs adversaires** imaginaires. Bien entendu, la manipulation du bâton, l'exécution technique et esthétique ou encore la capacité d'enchaînement du tireur sont importants. Mais on recherche surtout à démontrer une **capacité technico-tactique**. L'enchaînement réalisé devra donc avant tout posséder une logique technico-tactique interne (qui peut d'ailleurs reposer sur des choix ou un style très personnel au bâtonniste). En dehors de tout esprit de compétition ce type de travail est une bonne solution pour pratiquer le bâton en extérieur et en solitaire.

H.3.9.2 Assauts d'opposition

Dans cette forme de travail deux bâtonnistes vont s'affronter dans des conditions d'assaut. L'assaut est constitué d'un nombre déterminé de reprises et encadré par un juge-arbitre. Il est évalué par des juges selon deux modalités. Dans le cas de figure le plus courant en bâton, chaque bâtonniste est évalué sur ses qualités techniques. Dans un autre cas de figure, l'assaut est noté au nombre de touches. La possibilité d'utiliser des techniques avancées (où certaines d'entre elles) doit être précisée par les organisateurs. On rappelle qu'il n'y a pas de priorité à l'armé en bâton de Joinville. On rappelle aussi qu'un bâtonniste touché doit marquer un temps (comme en canne de combat) avant de porter une frappe (il peut toutefois bien entendu exécuter des actions défensives et se déplacer).

Important : dans un assaut d'opposition (quel que soit son mode de notation) les bâtonnistes doivent utiliser au minimum les protections suivantes :

- masque avec coiffe.
- protège-tibias.

Assaut d'opposition noté sur la technique : la prestation de chaque bâtonniste est évaluée d'un point de vue technique par chaque juge (en général à la fin de chaque reprise). La grille de notation est établie à l'avance et comporte différents critères. En général, les critères portent sur l'efficacité offensive, l'efficacité défensive, la qualité et la variété technique et technico-tactique, le style et l'originalité de la prestation. Le bâtonniste vainqueur est celui qui obtient la meilleure note technique à la fin de l'assaut (note qui est en général la somme des notes obtenues par reprise).

Assaut d'opposition noté à la touche : chaque bâtonniste accumule des points en fonction du nombre de touches qu'il réalise comme en canne de combat (toutefois, (toutefois sans tenir compte du critère de priorité à l'armé mais avec l'obligation pour le tireur touché de marquer un temps d'arrêt, en marquant les armés des attaques mais sans contraintes de fentes sur les frappes en jambes, et en utilisant le catalogue offensif et défensif du bâton de Joinville).

Règlements d'arbitrage

Sommaire

1 - LES ACTEURS.....	page 3
1.1 La délégation officielle	page 3
1.1.1 Le délégué Officiel – D.O.	
1.1.2 L'arbitre	
1.1.2.1 Rôles	
1.1.2.2 Intervention	
1.1.3 Le Juge	
1.1.4 Le Chronométrateur	
1.1.5 Le délégué aux tireurs	
1.1.6 Le présentateur officiel	
1.2 L'organisateur	page 4
1.2.1 Définition	
1.2.2 Obligations	
1.2.3 Sanctions	
1.3 Tireurs et seconds	page 5
1.3.1 Les Tireurs	
1.3.1.1 La licence	
1.3.1.2 Le certificat médical	
1.3.1.3 Le certificat médical	
1.3.1.4 La feuille officielle d'engagement	
1.3.1.5 Les droit d'inscriptions et cautions	
1.3.1.6 Cas des tireurs mineurs	
1.3.1.7 Tireurs de nationalités étrangères ou appartenant à un groupement adhérent à la Fédération Internationale de Savate (FISav)	
1.3.1.8 Attitude	
1.3.2 Le second	
1.3.2.1 Obligations	
1.3.2.2 Rôles	
1.3.2.3 Attitude	
1.3.2.3 Sanctions	
1.4 Le public	page 6
2 - ORGANISATION	page 6
2.1 Reprises	page 6
2.2 Décompte des arrêts	page 6
2.3 Nombre et durée des reprises.....	page 7
2.3.1 Cas des compétitions individuelles	
2.3.2 Cas des compétition par équipes en relais	
2.4 Conditions matérielles	page 7
2.4.1 Le lieu	
2.4.1.1 La zone de compétition	
2.4.1.2 L'aire de combat	
2.4.2 Les armes	
2.4.2.1 La canne	
2.4.2.2 Le bâton	
2.4.3 La tenue	
2.4.4 Les protections	
2.4.4.1 Les protections obligatoires	
2.4.4.2 Les protections autorisées et recommandées	

3 - L'EPREUVE SPORTIVE page 9

3.1 L'assaut	page 9
3.1.1 Définition	
3.1.1 Appel des tireurs	
3.1.3 Le début de l'assaut	
3.1.4 Les reprises et les arrêts	
3.1.5 La minute de repos	
3.1.6 La fin de l'assaut	
3.2 Les protocoles	page 9
3.2.1 Chronométrage	
3.2.2 Protocole début / Fin d'assaut / Reprise	
3.3 La confrontation	page 10
3.3.1 Codification	
3.3.1.1 Généralités	
3.3.1.2 Obligations	
3.3.1.3 Interdictions	

4 - LA GESTION DE LA RENCONTRE - REGULATION.....page 11

4.1 Les fautes	page 11
4.2 Les sanctions	page 11
4.2.1 Observation	
4.2.2 Pénalité	
4.2.3 Avertissement	
4.2.4 Disqualification	
4.2.5 Carton jaune et carton rouge	
4.2.5.1 Protocole	
4.2.5.2 Motif	
4.2.5.3 Le carton jaune	
4.2.5.4 Le carton rouge	
4.2.6 L'arbitre	
4.2.6.1 Commandements de l'arbitre	
4.2.6.2 Gestuelle de l'arbitre	
4.2.7 Les juges	
4.2.8 Observations	
4.2.9 Attribution de pénalités pendant l'assaut	
4.2.10 Demande d'avertissement	
4.2.11 Récapitulatif des sanctions avec répercussions sur le score	
4.2.12 Demande et annonce de disqualification	
4.2.13 Cas particuliers	
4.3 Désignation du vainqueur	page 16
4.3.1 Principe de notation	
4.3.1.1 Désignation du vainqueur	
4.3.1.2 Egalités	
4.3.1.3 Abandon	
4.3.1.4 Forfait	
4.3.1.5 Disqualification	
4.3.1.6 Exclusion	
4.3.1.7 Tireur blessé, inapte à reprendre l'assaut	

5 - LITIGES ET CONFLITS page 17

5.1 Les réclamations.....	page 17
5.1.1 Demande de réclamations	
5.1.2 Objet des litiges	
5.1.3 Comité d'appel	

PRÉAMBULE : TOUTES LES PERSONNES QUI PARTICIPENT, À UN TITRE QUELCONQUE, À UNE COMPÉTITION DE CANNE DE COMBAT OU DE BÂTON SOUS L'ÉGIDE DU C.N.C.C.B., DE SES INSTANCES DÉCENTRALISÉES OU DES CLUBS AFFILIÉS, ACCEPTENT D'APPLIQUER LES RÈGLEMENTS TECHNIQUES, SPORTIFS ET D'ARBITRAGE, DE PRÉSERVER L'IMAGE DE LA CANNE, L'ÉTHIQUE ET LA DÉONTOLOGIE SPORTIVE (RÉFÉRENCE AU CODE DU SPORTIF DE L'ASSOCIATION FRANÇAISE POUR UN SPORT SANS VIOLENCE ET AVEC FAIR-PLAY).

1 - LES ACTEURS

1.1 - LA DELEGATION OFFICIELLE

Elle comprend :

- le Délégué Officiel (DO),
- les Juges-Arbitres (J/A).

Elle peut être complétée par :

- des chronométreurs,
- le service médical,
- un délégué aux tireurs,
- le présentateur officiel.

Elle est nommée par le CNCCB ou l'instance qui le représente en fonction du niveau de la compétition. Elle :

- fait respecter les règlements techniques, médicaux, sportifs et d'arbitrage
- désigne un vainqueur
- règle les litiges
- veille à l'image de la canne, à l'éthique et à la déontologie sportive

1.1.1 - LE DELEGUE OFFICIEL – D.O

Il représente l'instance du C.N.C.C.B. de niveau départemental, régional ou national qui l'aura désigné. Il est choisi parmi la liste des DO officialisée par le C.N.C.C.B. Il est responsable de la Délégation Officielle.

Il assure les fonctions suivantes :

- vérification de la conformité de la tenue et des cannes des tireurs avant la compétition,
- vérification de la rigueur et de l'exactitude de la matérialisation de la zone de combat,
- affectation des juges et arbitres pour chaque rencontre,
- évacuation des éléments dont la mauvaise installation pourrait présenter un danger à proximité des aires de combat (sono, caméras, etc.),
- secrétariat administratif de la réunion (feuille de réunion, avec inscription éventuelle des incidents et accidents, bulletins de jugement, affichage du déroulement chronologique des rencontres, déclaration d'accident, feuille de réclamation pour les seconds),
- organisation du déroulement des assauts et établissement des tableaux d'affichage par aire avec l'ordre de passages des tireurs,
- appel et présentation des tireurs,
- vérification du remplissage des bulletins de jugement et décompte des points,
- annonce des résultats des assauts,
- annonce des reprises supplémentaires,
- recueil et traitement des réclamations,
- arrêt momentané ou définitif d'un assaut si un événement grave, extérieur à l'assaut, survient,
- remplacement d'un officiel par un autre au cours d'un assaut, si les circonstances l'exigent.

Pour les trois premières tâches, il peut être assisté par un responsable du corps arbitral ou des responsables d'aires. Il décerne des cartons jaunes ou rouges aux tireurs ou seconds pour les motifs indiqués dans le Règlement d'Arbitrage. Il s'assure de l'affectation d'une pièce utilisable pour les premiers secours. Il peut être assisté pour l'aider dans ses tâches par un délégué aux tireurs.

Avec l'aide de l'organisateur, il veille à ce que toute personne qui n'a aucune fonction précise à remplir ne séjourne ou ne circule dans la zone de compétition. Si 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 la zone de compétition.

1.1.2 - L'ARBITRE

L'arbitre doit être d'un niveau au moins égal au niveau de la rencontre, qu'il soit diplômé ou en cours de formation pour ledit diplôme (ex : arbitre national pour une compétition nationale).

1.1.2.1 - Rôles

Il fait respecter les règlements techniques, sportifs et d'arbitrage. Il est le garant de la sécurité des tireurs, du bon comportement de ces derniers, ainsi que de leur second. Il peut assurer, avant le début de l'assaut, de la conformité des équipements des tireurs et de la présence des seconds. Il s'assure, au début de chaque assaut, que les juges et chronométreurs sont prêts. Il fait saluer les tireurs en début et fin d'assaut, et plus généralement leur fait appliquer les protocoles en vigueur. Hormis les points de pénalités définis par le règlement d'arbitrage, il propose l'avertissement et seuls les juges décident de sa validité.

Il fait respecter les temps des reprises et de repos.

Il transmet les bulletins de jugement au D.O. dès la fin de la dernière reprise.

Sauf exceptions : Les cartons jaunes ou rouges sont définis par le règlement d'arbitrage.

1.1.2.2 Interventions

Il interrompt la confrontation quand il estime que les règles ne sont pas respectées et émet des observations ou propose des avertissements en conformité avec le Règlement d'Arbitrage.

Il veille à l'environnement matériel de la rencontre et procède ou fait procéder aux modifications qui s'imposent (cannes brisées, équipement défectueux, obstacle sur l'aire ou à proximité...).

Il arrête la rencontre en cas de circonstance exceptionnelle rendant impossible le déroulement normal de la rencontre et fait appel si besoin au service médical ou au D.O.

1.1.3 LE JUGE

Le jugement des rencontres de Canne de Combat est donné par trois juges.

Les juges sont choisis parmi les juges d'un niveau au moins égal à celui de la rencontre, qu'il soit diplômé ou en cours de formation pour ledit diplôme. Chaque juge doit être seul à sa place et ne doit communiquer avec personne, sauf, éventuellement avec l'arbitre pendant la minute de repos.

Les juges doivent comptabiliser les touches répondant aux critères de validités.

Le juge 1 est également le marqueur.

Les juges sont amenés à donner leur avis à la demande de l'arbitre pour :

- les avertissements (les Juges valident ou invalident les demandes d'avertissement),
- la disqualification,
- la décision en cas d'égalité.

Les juges sont amenés à intervenir pendant l'assaut, selon le protocole en vigueur, pour tout évènement pouvant perturber le bon déroulement de l'assaut (sortie d'aire, tenue incomplète ou défectueuse, ...)

1.1.4 LE CHRONOMETREUR

Il y a un chronométrateur par aire qui chronométrera :

- le temps des reprises et des arrêts commandés par l'arbitre,
- les minutes de repos,
- les temps de retard sur l'aire de combat des tireurs ou des seconds, à la demande de l'arbitre.

Selon le cas, le chronomètre pourra être géré par une personne affectée à cette tâche, l'arbitre, le juge 1 ou le DO.

1.1.5 LE DELEGUE AU TIREURS

Il assiste le D.O. dans ses tâches, notamment :

- planning des assauts, affichage,
- vérification des équipements et des cannes,
- préparation, distribution et vérification des bulletins de juge,
- appel et présentation des tireurs,
- écriture des résultats sur les passeports sportifs et feuille de réunion,
- tâches administratives.

1.1.6 LE PRESENTATEUR OFFICIEL

Les annonces, appels des tireurs, résultats... peuvent être faites par un présentateur officiel.

1.2 L'ORGANISATEUR

1.2.1 DEFINITION

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.

1.2.2 OBLIGATIONS

Il est responsable de toute l'organisation matérielle de la réunion, conformément au cahier des charges propre à la compétition.

Dans le cadre de l'organisation d'une compétition nationale :

- il doit respecter les termes de la convention qu'il aura signée avec le C.N.C.C.B. ou ses instances décentralisées,
- il doit ouvrir la salle au minimum une heure avant le début des assauts,
- il doit prévoir une zone ou une salle d'échauffement pour les tireurs,
- il est responsable des actes de son public,
- il ne peut en aucune manière intervenir sur les choix ou les décisions de la délégation officielle,
- toute activité autre que la compétition programmée par le C.N.C.C.B. doit faire l'objet d'un accord écrit de celui-ci, inclus dans la convention signée par les deux parties.

L'organisateur peut s'attacher le concours de toute personne susceptible de l'aider dans l'organisation matérielle, la promotion ou la sécurité de la manifestation. Ces personnes sont autorisées à se déplacer dans la zone de compétition pour accomplir leur mission sans toutefois interférer avec la compétition. Le D.O. peut toujours limiter leur intervention.

1.2.3 SANCTIONS

En cas de non-respect d'un des points ci-dessus l'organisateur est passible de sanctions en application des différentes procédures établies par le C.N.C.C.B.

1.3 TIREURS ET SECONDS

1.3.1 LES TIREURS

Les pratiquants de canne de combat qui participent à une compétition sont des tireurs. Leur engagement requiert les obligations suivantes :

1.3.1.1 Modalités des inscriptions

Les pratiquants de canne de combat qui participent à une compétition sont des tireurs. Leur engagement requiert les obligations suivantes :

1.3.1.2 La licence

C'est une licence de la Fédération Française Savate Boxe Française & Disciplines Assimilées (FFSbf&DA), pour la saison en cours.

1.3.1.3 Le certificat médical

Le certificat médical attestant de l'absence de contre-indication (CACI) à la compétition en canne de combat est valide pour une durée de trois ans de date à date (années N, N+1, N+2) sous réserve que soient agrafées sur le volet du passeport médical correspondant les attestations de réponse négative à toutes les questions du QS-SPORT, des années N+1 et N+2 de validité de ce certificat médical et d'une pratique ininterrompue sur cette période.

1.3.1.4 La feuille officielle d'engagement

Tout tireur doit être engagé par son entraîneur ou président de club ou toute personne habilitée, suivant les modalités propres à la compétition. Celui-ci s'engage sur le niveau technique exigé du tireur ainsi que sur sa capacité sportive au moment de l'inscription. Celle-ci doit être complétée correctement et doit parvenir au responsable des inscriptions avant la date de forclusion (cachet de La poste faisant foi).

Aucune autre forme d'engagement que les feuilles officielles et aucun délai après la date de forclusion ne seront acceptés.

1.3.1.5 Les droits d'inscriptions et cautions

Ceux-ci sont fixés par l'organisateur de la compétition. Dans le cas des compétitions nationales, ces fonds restent acquis au CNCCB. Les chèques de cautions sont obligatoires pour que l'inscription soit valide. Ils ne seront pas encaissés par le C.N.C.C.B, et seront détruit après la compétition, sauf :

- en cas de non présentation du tireur engagés à la compétition, sans avoir prévenu le responsable des inscriptions,
- si le tireur ne se présente pas à un assaut sans avoir déclaré forfait,
- si le forfait n'est pas justifié par une cause réelle et sérieuse (le bien fondé du motif et la validité du justificatif sont laissés à l'appréciation du C.N.C.C.B),
- en cas d'amendes infligées suivant les règlements de la FFSbf&DA ou de dégradations causées par le tireur. Cette dernière possibilité n'exclut pas le dédommagement total des dégâts causés.

1.3.1.6 Cas des tireurs mineurs

Il est fortement conseillé au moniteur ou président de club, d'obtenir une autorisation parentale pour la participation des mineurs à chaque compétition, quel qu'en soit le niveau.

1.3.1.7 Tireurs de nationalités étrangères ou appartenant à un groupement adhérent à la Fédération Internationale de Savate (FISav)

L'**engagement** des tireurs de nationalités étrangères et licenciés, pour la saison en cours, dans une association affiliée à la FFSbf&DA, est soumis aux mêmes règles d'engagement qu'un tireur de nationalité française.

L'**engagement** des tireurs appartenant à un groupement adhérent à la FISav dépendra des formalités suivantes.

- une licence ou un document attestant leur appartenance à leur fédération
- l'autorisation de leur fédération, rédigée en français ou en anglais (accompagnée d'une traduction en français), signée par le président et certifiant leur aptitude, et toutes autres pièces complémentaires demandées en application du Règlement médical du C.N.C.C.B.

Dans le cas des compétitions nationales :

- la feuille d'engagement qui leur est propre
- les droits d'inscriptions (il leur sera accordé de les fournir le jour de la compétition)

La **participation** aux compétitions nationales des tireurs de nationalités étrangères est régie par les règles suivantes :

	- de 15 ans	- de 18 ans	Seniors		Vétérans 1 & 2
			2 ^{ème} série	1 ^{ère} Série	
Championnat de France	oui*	oui*	oui*	non	oui*
Internationaux de France	/	oui	oui	oui	oui
Compétitions officielles et déclarées	/	oui	oui	oui	oui

*concerne les tireurs de nationalités étrangères et licenciés, pour la saison en cours, dans une association affiliée à la FFSbf&DA

1.3.1.8 Attitude

Tout au long de la compétition, le tireur devra avoir une attitude en tout point conforme à celle spécifiée dans le Règlement d'Arbitrage.

1.3.2 LE SECOND

La présence du second est obligatoire tout au long de l'assaut. Dans les compétitions par équipe, un équipier peut faire office de second.

1.3.2.1 Obligations

Il doit être :

- majeur,
- licencié de la FFSbf&DAou d'un groupement adhérent à la FISav.

1.3.2.2 Rôles

Ses rôles :

- il représente le tireur auprès des officiels,
- il doit accompagner le tireur au moment de la vérification,
- il règle les problèmes matériels pendant l'assaut (tenue, changement de canne, ...) et uniquement à la demande de l'arbitre,
- il peut décider de l'abandon du tireur ou « jet de l'éponge », ce qui entraînera la défaite de son tireur pour l'assaut en cours et son forfait pour les rencontres de la compétition qu'il n'a pas encore effectuées,
- il conseille le tireur pendant la minute de repos,
- il dépose les réclamations au D.O, par écrit, au plus tard 15 minutes après la proclamation de la décision de la rencontre concernée.

1.3.2.3 Attitude

Son attitude doit être conforme aux indications suivantes :

- 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 peut pas être déplacée. Cependant il peut quitter sa place à la demande de l'arbitre ou pour aller chercher des cannes si cela s'avère nécessaire,
- il ne peut pénétrer sur l'aire de combat y compris au moment de la présentation des tireurs ou de la proclamation des résultats, sauf si accord de l'arbitre,
- il doit rester silencieux et ne pas faire de gestes ostentatoires,
- il ne doit prodiguer aucun conseil, verbal ou gestuel, à son tireur pendant les reprises y compris pendant les arrêts de l'arbitre,
- il doit respecter le tireur adverse et son second, ainsi que les officiels et le public tout au long de la compétition,
- il doit porter impérativement une tenue de sport correcte et adaptée.

1.3.2.4 Sanctions

Le second peut être sanctionné sur plusieurs points :

- quand son attitude le nécessite, celui-ci reçoit un carton jaune ou un carton rouge, avec les conséquences qui en découlent pour son tireur (voir Règlement d'Arbitrage). Le second peut être également cité à comparaître devant la commission de discipline,
- son retard en début d'assaut est assimilé au retard du tireur (voir Règlement d'Arbitrage),
- s'il n'est pas licencié ou s'il ne remplit pas les conditions requises pour être second, il est sanctionné d'un carton rouge.

1.4 LE PUBLIC

Le public est constitué par toutes les personnes dont le rôle n'est pas défini ci-dessus ainsi que les tireurs et leurs seconds en dehors des temps d'assaut et de relation avec les officiels.

2 - ORGANISATION

2.1 REPRISES

Les reprises sont les périodes de confrontation d'un assaut. Elles peuvent être éventuellement entrecoupées de périodes de repos appelées « minutes de repos ».

2.2 DECOMPTE DES ARRETS

Les décomptes des arrêts peuvent être observés ou non, selon le règlement de chaque compétition.

Si un arrêt de plus de 30 secondes est observé (ex : intervention du médecin de la compétition, ...), la reprise est prolongée de 30 secondes. Une seule prolongation est autorisée par reprise.

Dans le cas de gestion de plusieurs aires de combat par un chronomètre central, le ou les assauts non-concernés vont au terme de la reprise en cours. Si l'arrêt ne concerne pas la dernière reprise, la durée du repos est augmentée en conséquence pour le ou les assaut(s) qui ne sont pas concernés par la prolongation. Ainsi, tous les assauts reprennent simultanément.

2.3 NOMBRE ET DUREE DES REPRISES

2.3.1 CAS DES COMPETITIONS INDIVIDUELLES

En compétition individuelle, les rencontres se déroulent en plusieurs reprises, entre lesquelles il est nécessaire d'observer des temps de repos d'une minute.

catégorie	durée	reprises par assaut	
		base	supplémentaire
moins de 9 ans	1'30"	2	1
moins de 12 ans			
moins de 15 ans			
moins de 18 ans	1'30"	3	
Seniors	2	4	2
Vétérans 1	1'30"	4	1
Vétérans 2	1'30"	4	

Les indications ci-dessus sont à considérer comme des **maximums possibles** et la durée comme le nombre de reprises sont sujets à modification selon le règlement de chaque compétition. En cas d'égalité entre deux tireurs, des reprises supplémentaires peuvent être organisées. Elles auront la même durée que celles de l'assaut, après une minute de repos.

Les compétitions par équipes en assauts individuels obéiront aux mêmes indications.

2.3.2 CAS DES COMPETITIONS PAR EQUIPE EN RELAIS

Ces compétitions se déroulent en reprise unique sans prolongation selon les indications ci-dessous (à considérer comme des **maximums possibles**). En cas d'ex-æquo, si des finales ou de demi-finales ont lieu, une seule reprise supplémentaire est autorisée, après une période de repos d'une minute.

catégorie	durée de base	Calcul de la durée totale	reprise supplémentaire
moins de 9 ans	1'	Durée de base(*) x nombre d'équipiers x 2	Durée de base(*) x 2
moins de 12 ans			
moins de 15 ans			
moins de 18 ans			
Seniors	1'30"		
Vétérans 1			
Vétérans 2			

* La durée de base ne peut excéder 2 min.

2.4 CONDITIONS MATERIELLES

2.4.1 LE LIEU

2.4.1.1 La zone de compétition

Elle est constituée par la zone englobant toutes les aires de combat, les tables de marquage et officiels. Elle est matérialisée par tout moyen permettant de visualiser ou de limiter la circulation des personnes.

L'affichage destiné à l'information des tireurs est placé à l'extérieur de la zone de compétition.

2.4.1.2 L'aire de combat

Les assauts de canne se déroulent sur un sol sportif (plancher, sol type « Taraflex », ...), plan ferme et sans défaut.

La surface de combat est matérialisée par un cercle continu de 9 mètres de diamètre. Si une bande fait office de limite, elle sera de préférence de couleur blanche et d'une largeur de 5 centimètres. Le bord extérieur de la bande sera placé à 9 mètres pour que celle-ci soit entièrement englobée dans la surface de combat.

A l'intérieur de la surface de combat sont matérialisés :

- le centre de l'aire,
- les zones de salut : à 1,50 mètre du centre de l'aire, elles mesurent 30 centimètres de long,
- les zones d'avertissement : à mi-distance des deux cercles de la surface de combat, elles mesurent 40 centimètres de long.

Autour de l'aire, les juges et les seconds sont placés à 2 mètres minimum de l'aire de combat de 9 mètres. Le juge 1 sert de repère pour le placement :

- des juges 2 et 3, placés à 60 degrés de part et d'autre
- du chronométrateur est sur une table indépendante des juges.
- des seconds, placés à 45 degrés de part et d'autre par rapport à la table du DO. Les couleurs et leur emplacement sont définis par le CNCCB, le DO, éventuellement l'organisateur,
- des tireurs lors du salut et des demandes d'avertissement, placés perpendiculairement,

La présentation, le début de l'assaut, la fin de l'assaut et les résultats sont annoncés à partir des marquages au sol. Voir plan en annexe.

2.4.2 LES ARMES

2.4.2.1 La canne

Caractéristiques :

- branche rectiligne en bois de châtaignier sèche, écorcée et légèrement poli, sans défaut,
- 95 centimètres de longueur,
- 90 à 130 grammes.

La pose d'un grip est autorisée, sur une longueur de 20 centimètres à partir du talon, sans ajout de poids supplémentaire..

En compétition, une vérification et une pesée des cannes peuvent être organisées. Elles doivent correspondre aux critères précités et ne doivent comporter aucun ajout ou signe distinctif. Aucune modification ne doit être apportée à une canne ayant été pesée.

Le tireur qui utilise des armes non-conformes s'expose à des sanctions (cf. : règlement d'Arbitrage).

2.4.3 LA TENUE

Elle comporte :

- « La veste ou haut » : elle présente des manches courtes recouvrant entre un tiers et deux tiers du bras. Il est conseillé que la veste soit réversible, chacune des faces ayant une des couleurs officielles du CNCCB. Elle descend jusqu'au bassin.
- « Le pantalon ou bas » : il descend jusqu'aux malléoles. Sous le pantalon, doit être porté un bas de vêtement proche du corps.
- Les chaussures : elles doivent être adaptées aux sports de salle.

Veste et pantalon sont constitués de tissus, coton ou synthétique, entièrement matelassés (le matelassage doit être suffisamment protecteur notamment au niveau des flancs, du dos et du tour complet de la jambe). Ils sont confectionnés d'après un patron agréé par le C.N.C.C.B. (en cours de validation).

Dispositions générales :

- le port de la tenue complète est obligatoire pour toutes les compétitions, quel que soit le niveau, de la catégorie « - de 15 ans » aux catégories Vétérans. En deçà, la tenue sera une tenue simplifiée (masque, gants, protège-tibias (+ coquille),
- l'échancrure du pantalon ne doit pas laisser apparaître de peau,
- la tenue ne doit pas comporter de ruban adhésif apparent, sauf dérogation du DO,
- la tenue doit être propre, en bon état et respecter les recommandations du C.N.C.C.B.

Marquage de la tenue sont autorisés :

- sans limitation de taille : nom du tireur et/ou sigle et/ou logo du club, de la région ou du pays,
- dans la limite de deux carrés de 10 cm de côtés, les noms, sigles ou logos de partenaires ou sponsors, sur les manches uniquement

2.4.4 LES PROTECTIONS

2.4.4.1/ Les protections obligatoires

On trouve :

- le masque « d'escrime » : il doit être muni d'un grillage neutre gris ou noir sans motif et d'une bavette protégeant l'avant et les côtés du cou,
- la coiffe : protection matelassée, amovible, qui englobe le dessus, les côtés et l'arrière du casque,
- les gants : ils recouvrent au minimum le dessus de la main, les doigts (les deux premières phalanges au minimum) et le poignet et éventuellement l'avant-bras. Tous les doigts doivent être solidaires des gants,
- les protège-tibias,
- la coquille (masculine),
- le protège-poitrine adapté (pour les femmes), c'est-à-dire, avec une insertion complète des coques entre le tissu du protège-poitrine et sa doublure (féminines des catégories « - de 15 ans » à vétérans).

Ces trois dernières protections doivent être portées sous la tenue et ne doivent pas être visibles.

La coiffe et les gants sont confectionnés d'après un patron agréé par le C.N.C.C.B. (en cours de validation).

Les tireurs qui se présentent sur l'aire de combat sans porter les protections obligatoires ne peuvent pas participer à l'assaut.

2.4.4.2 Les protections autorisées et recommandées

Le port de coudières, genouillères (portées sous la tenue) ou protège-malléoles est autorisé. Le cou peut être protégé, en plus de l'habillement du casque. La protection pelvienne pour les femmes.

2.4.4.3 La couleur des protections de casque

Les couleurs (deux couleurs bien distinctes) des protections de casque sont réglementées et définies par le CNCCB, le DO, éventuellement l'organisateur.

Les coiffes doivent être unies sans motif ni inscription.

Equipements	Masculins	Féminins
veste + pantalon	obligatoires	obligatoires
chaussures de sport		
casque		
coiffe		
gants		
protèges tibias/ mollets		
coquille		
protège poitrine		obligatoire
cannes	4 cannes minimum	4 cannes minimum
tour de cou	recommandé	recommandé
genouillères	autorisé	autorisé
coudières		
protèges malléoles		

3 - L'ÉPREUVE SPORTIVE

3.1 L'ASSAUT

3.1.1 DEFINITION

L'assaut est une confrontation sportive qui consiste à porter des touches maîtrisées à l'adversaire.

3.1.2 APPEL DES TIREURS

Avant le début de l'assaut, les tenues des tireurs, accompagnés de leur second, peuvent être vérifiées par un officiel à l'appel du DO. Les tireurs se présentent sur l'aire équipés :

- d'une tenue conforme,
- au minimum des protections obligatoires,
- de leur protection de casque personnelle ou fournie par leur équipe (couleurs définies par le CNCCB, le DO, éventuellement l'organisateur) suivant l'ordre d'appel,
- d'un minimum de 4 cannes.

Attention : L'arbitre pourra demander un avertissement contre un tireur si au cours de l'assaut il s'avère que sa tenue n'est pas conforme ou entraîne des arrêts gênants ou répétitifs.

3.1.3 LE DEBUT DE L'ASSAUT

- A l'appel officiel de la rencontre par le DO, les tireurs et leur second doivent se rendre aux chaises qui leur sont assignées. Le règlement propre de la compétition peut obliger tireurs et seconds à se présenter avant l'horaire prévu de l'assaut, à un emplacement défini dans la zone de compétition.
- Les tireurs doivent porter une tenue et des protections conformes aux règlements des compétitions.
- En cas de retard et/ou d'équipement incomplet, les tireurs reçoivent des sanctions pouvant aller jusqu'à la disqualification.
- A partir de l'appel officiel les tireurs suivent les commandements de l'arbitre.
- Les tireurs effectuent le salut à la demande de l'arbitre.
- La confrontation débute au commandement « allez » de l'arbitre.

3.1.4 LES REPRISES ET LES ARRETS

- Seul le commandement « stop » de l'arbitre peut interrompre la confrontation.
- Les tireurs, les seconds ou les juges ne peuvent pas faire de commentaires verbaux ou gestuels. Les juges peuvent signaler les sorties d'aire, les défauts d'équipement, etc.
- un juge ou un tireur peut demander à l'arbitre un arrêt de la confrontation.
- Le second ne peut intervenir auprès de son tireur que sur la demande de l'arbitre.
- Le D.O. ou le médecin officiel peuvent demander l'arrêt de la confrontation pour une raison grave ou importante.

3.1.5 LA MINUTE DE REPOS

- Les tireurs disposent d'une minute de repos entre chaque reprise.
- Pendant la minute de repos le tireur regagne sa chaise et peut communiquer avec son second.
- Les juges peuvent interpeller l'arbitre pour communiquer avec lui.
- Le tireur suit les commandements de l'arbitre pour la reprise de la confrontation, tout retard entraîne une sanction.

3.1.6 LA FIN DE L'ASSAUT

- Quand le temps de confrontation est écoulé, les tireurs se saluent à la demande de l'arbitre.
- Les tireurs regagnent leur emplacement et enlèvent leur casque en attendant le résultat.
- L'arbitre collationne le décompte des points.
- L'arbitre appelle les tireurs au centre de l'aire de combat et lève le bras du vainqueur à l'annonce du résultat.
- Après l'annonce du résultat l'assaut est considéré comme terminé.

3.2 LES PROTOCOLES

3.2.1 CHRONOMETRAGE

- Au début de chaque reprise, ce n'est qu'au commandement « allez » de l'arbitre que le chronométrateur déclenche son chronomètre.
- A la fin de chaque reprise, le chronométrateur annonce la fin de celle-ci par le terme « temps » et/ou tout autre moyen sonore mis à sa disposition. Il déclenche le chronomètre pour mesurer la « minute de repos » dès le commandement « stop » de l'arbitre.
- A chaque commandement « stop » de l'arbitre :
 - o le chronométrateur arrête le chronomètre.
 - o ce n'est qu'au commandement « allez » de l'arbitre que le chronomètre sera déclenché.
 - o Le commandement « stop » prime sur l'annonce « temps » signalant la fin de la reprise.

La minute de repos

- à la 30^{ème} seconde, le chronométrateur annonce « 30 seconde », les tireurs s'équipent,
- à la 45^{ème} seconde, le chronométrateur annonce à l'arbitre l'imminence de la reprise par l'expression « 15 secondes ». L'arbitre appelle les tireurs au centre du cercle et leur fait, si nécessaire des remarques rapides et concises,
- 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.

3.2.2 PROTOCOLE DEBUT / FIN D'ASSAUT / REPRISE

- 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 ».

Salut sans le casque et équipement des tireurs

- « Tireurs en place pour le salut ».
- « Prêts pour le salut ».
- « Saluez-vous ».
- « Equipez-vous » (les tireurs regagnent leur place pour revêtir leur casque).

Si la nécessité du planning l'exige, le salut se fera avec le casque, les tireurs restant dans l'aire de combat.

Début de l'assaut

- « Tireurs au centre »

Contrôle des officiels de l'aire

- « Juge 1, prêt ? », « Juge 2, prêt ? », « Juge 3, prêt ? »
- « Chrono, prêt ? »

Début de la reprise

- « En garde »
- « Allez »

Fin de reprise

- A l'annonce du chronométrateur : « Temps », l'arbitre dit : « Stop, fin de la reprise ».
- Si l'annonce « Temps » tombe simultanément au « Stop » de l'arbitre, ce dernier poursuit son protocole (observation, pénalité, avertissement, carton...) avant de mettre fin à la reprise par « En garde », « Allez », Stop, fin de reprise ».

Temps de repos entre les reprises

- A l'annonce du chronométrateur : « 30 secondes », l'arbitre dit « Tireurs équipez-vous ».
- A l'annonce du chronométrateur : « 15 secondes », l'arbitre dit : « Tireurs au centre ».
- A l'annonce : « 5 secondes », l'arbitre contrôle les officiels.
- A l'annonce « Temps » ou au gong, l'arbitre dit : « En garde, allez »

Fin de l'assaut

- A l'annonce du chronométrateur : « Temps », l'arbitre dit : « Stop, fin de l'assaut ».
- Si l'annonce « Temps » tombe simultanément au « Stop » de l'arbitre, ce dernier poursuit son protocole (observation, pénalité, avertissement, carton...) avant de mettre fin à la reprise par « En garde », « Allez », Stop, fin de l'assaut ».
- Il replace les tireurs au centre de l'aire pour les faire se saluer :
- « Tireurs en place pour le salut » ;
- « Prêts pour le salut »
- « Saluez-vous »
- Les juges rendent leur décompte et/ou résultat. Les touches, les pénalités, avertissements et cartons sont comptabilisés pour établir le résultat.
- En cas d'égalité et si nécessaire, l'arbitre fait reprendre l'assaut (voir règlement des compétitions)

L'annonce des résultats est faite par l'arbitre, le D.O. ou le présentateur officiel

- « Tireurs au centre, résultats »
- « Est déclaré vainqueur, le tireur : « Couleur + nom du vainqueur »

Pour l'annonce des résultats, les tireurs se présentent sur l'aire en tenue de combat, la veste fermée, sans casque et sans canne.

Les résultats sont toujours donnés face au public (tribune principale). L'arbitre lève le bras du vainqueur.

3.3 LA CONFRONTATION

3.3.1 CODIFICATION

Les techniques d'attaque, les parades, les règles technico-tactiques (ex : principe de parade ou esquive/riposte) sont codifiées dans les règlements techniques. Il faut donc se référer au cahier n°10, Canne de Combat et Bâton et ses Spécialités.

3.3.1.1 Généralités

- Les attaques doivent être portées avec contrôle.
- L'impact doit être bref.
- Il est impératif de respecter l'intégrité physique de l'adversaire.
- Une touche est comptabilisée même si elle se termine par un « posé » à condition que tous les critères de validité soient respectés.

3.3.1.2 Obligations

- Respecter les commandements de l'arbitre.
- Respecter les critères techniques et technico-tactiques de validité des touches.
- Ne pas franchir la limite au sol de l'aire de combat.
- Tenir sa canne à une main.
- Garder la maîtrise de sa canne.
- Contrôler la puissance.
- Tirer avec une canne en parfait état.

3.3.1.3 Interdictions

- Manchette supérieure à une largeur de main.
- Pousser ou chasser la canne adverse.
- Exécuter des mouvements non codifiés potentiellement dangereux (par exemple : porter des coups d'estoc, de talon ou de manchette, etc.).
- Etre en fente pour porter des attaques hautes ou médianes.
- Masquer plus d'une surface de frappe.
- Entrer en contact avec l'adversaire.
- Modifier la trajectoire de ses coups d'attaque (changement de plan, trajectoire finale rectiligne).
- Faire action d'antjeu : action qui cherche à invalider l'attaque adverse (hors du règlement décrit dans le cahier des Techniques de la Canne de Combat et du Bâton et de leurs spécialités).
- Porter des coups non codifiés.
- Exposer une zone de frappe interdite (arrière de la tête par exemple...).
- Effectuer une obstruction défensive (présenter une zone non autorisée lors d'une attaque adverse).
- Effectuer une parade totale.
- Conserver la pointe de la canne en direction de l'adversaire en position de garde.
- Empêcher volontairement l'adversaire de rattraper sa canne.
- Désarmer l'adversaire volontairement.
- Exécuter une technique délibérément sur un tireur à terre.
- Saisir la canne adverse.
- Parler pendant les reprises sauf point protocolaire ou danger immédiat.
- Contester ou commenter les décisions de l'arbitre.
- Communication entre le second et le tireur pendant les reprises.
- Simuler un problème ou une insuffisance physique.
- Arrêts du tireur non justifiés et interruptions abusives (simulation, équipement, canne...).

Ces interdictions sont passibles de sanctions.

4 - LA GESTION DE LA RENCONTRE – REGULATION

4.1 LES FAUTES

- Fautes techniques : non-respect des règlements et obligations techniques, non-respect des règles de l'assaut, des généralités, des obligations, des interdictions (3.3.1).
- Comportement dangereux : coups violents, coups sabrés, crochetés, etc.
- Comportement antisportif : jeu déloyal, violence, insulte, contestation des décisions de l'arbitre, incivilité, etc.

4.2 LES SANCTIONS

Les sanctions sont graduelles en fonction de l'incidence de la faute sur le déroulement de l'assaut. En cas de récidive ou d'acte délibéré la sanction pourra être aggravée.

4.2.1 OBSERVATION

Pour des fautes techniques, l'arbitre peut faire des « observations » aux tireurs qui seront sans incidence sur le score.
Conséquences : les observations ne sont pas comptabilisées sur le bulletin de marquage.

4.2.2 PENALITES

La pénalité est accordée uniquement dans les cas suivants :

- équipement incomplet,
- sortie d'aire
- lâcher de canne
- retard à l'appel

Les pénalités sont données directement par l'arbitre.

Conséquence : une pénalité est comptabilisée pour **1 point positif à l'adversaire** sur le bulletin de marquage de chaque juge.

4.2.3 AVERTISSEMENT

- fautes techniques répétées,
- antijeu,
- coups dangereux.

Les avertissements sont donnés par le ou les juges à la demande de l'arbitre. Une majorité de juges doit se prononcer en faveur de l'avertissement pour qu'il soit prononcé.

Conséquence : un avertissement est comptabilisé pour **2 points positifs à l'adversaire** sur le bulletin de marquage de chaque juge.

4.2.4 DISQUALIFICATION

La disqualification est prononcée soit :

- automatiquement lorsque les juges ont accordé, au même tireur au cours d'un assaut, 3 avertissements ou éventuellement 2 avertissements et un carton jaune
- sit directement, si la responsabilité du tireur est reconnue dans la blessure de son adversaire, après décision des juges
- après un retard du tireur ou de son second à l'appel de l'assaut. Dans ce cas la disqualification est prononcée directement par l'arbitre.

Conséquences de la disqualification : le tireur perd la rencontre mais peut continuer la compétition.

4.2.5 CARTON JAUNE – CARTON ROUGE

- Les cartons sont donnés par l'arbitre seul ou par le D.O.
- Le carton rouge peut être donné directement

4.2.5.1 Protocole

L'arbitre fait placer les tireurs sur les zones neutres, il se place au centre de l'aire face au tireur ou au second concerné, lève le carton bras tendu vers le haut, main ouverte verticalement, et désigne le tireur ou le second fautif de l'autre bras tendu à l'horizontale devant lui, main ouverte verticalement.

L'officiel qui comptabilise les sanctions lève un bras tendu, main ouverte verticalement, pour signaler qu'il a crédité les points.

Si le carton doit être donné pendant la minute de repos, l'arbitre immédiatement, se place entre les deux cercles de l'aire de combat, montre le carton au tireur ou au second, puis dès le début de la reprise met en place le protocole ci-dessus.

Si le carton est décerné par le D.O. celui-ci montre le carton au tireur ou au second incriminé puis, dans le quart d'heure qui suit, fait une annonce au micro pour rendre la décision publique.

4.2.5.2 Motifs

* **Comportement antisportif** :

- jeu déloyal (actes manifestement volontaires : désarmement de l'adversaire, sortie volontaire de l'aire pendant la reprise, anti-jeu...),
- violence ou comportement susceptible de porter atteinte à l'intégrité physique d'une personne,
- insulte,
- contestation des décisions de l'arbitre,
- comportement susceptible de pénaliser un compétiteur ou de fausser la logique sportive,
- incivilité de la compétition.

* **Défaut d'équipement obligatoire**

Les cartons peuvent être attribués au tireur ou au second. Ils peuvent être donnés pendant toute la durée de la compétition

4.2.5.3 Le carton jaune

Un carton jaune est attribué dès la première manifestation de comportement antisportif.

- Le carton jaune est valable pour toute la compétition.
- Les cartons attribués au cours des assauts précédents sont affichés à la table de marque.

Conséquences du carton jaune

- Le carton jaune est comptabilisé pour 2 points positifs à l'adversaire par juge sur le bulletin de marquage.
- Le carton jaune attribué au second est comptabilisé au tireur.
- Au cours d'une même compétition après un carton jaune une nouvelle faute passible d'un carton jaune, entraîne un carton rouge.
- Immédiatement après la fin de l'assaut où il a reçu un carton jaune, le tireur et son second sont convoqués par le D.O.

4.2.5.4 Le carton rouge

Il est attribué avec les mêmes règles que le carton jaune

- Directement, si le comportement mérite l'exclusion directe du tireur ou du second
- Soit pour un comportement passible d'un carton jaune au cas où le tireur a déjà reçu un premier carton jaune au cours de la compétition.
- Si la faute passible d'un carton jaune entraîne l'abandon de l'adversaire

Conséquences du carton rouge

- Le carton rouge attribué au tireur entraîne son exclusion pour l'ensemble de la compétition.
- Le carton rouge attribué au second entraîne son exclusion pour l'ensemble de la compétition mais n'entraîne pas celle de son tireur.

- Le carton rouge attribué au second est comptabilisé pour 2 points positifs au tireur adverse sur le bulletin, de marquage de chaque juge.
- Quand un carton rouge est reçu par un second, celui-ci sort de la zone de compétition. Il est remplacé jusqu'à la fin de l'assaut par une personne licenciée à la F.F.S.B.F. & D.A. désignée par le D.O.. Celle-ci qui se tient debout derrière la chaise du tireur, celui-ci s'abstient de tout commentaire au tireur et se restreint aux interventions indispensables (remplacement de canne, équipement...). Si le second refuse d'obtempérer, l'arbitre fait déclencher le chronomètre annexe, après une minute un carton rouge est attribué au tireur.
- Après un carton rouge, le tireur, le second ou les deux, suivant leur responsabilité, sont convoqués en commission de discipline.

Conséquences de l'exclusion

- Exclusion du tireur : il perd la rencontre et ne peut plus participer à la compétition
- Exclusion du second : il ne peut plus assister aucun tireur pendant la compétition, mais le tireur peut continuer l'assaut et la compétition.
- Les tireurs ou seconds exclus ne peuvent circuler dans la zone de compétition qu'avec l'autorisation du D.O.

4.2.6 L'ARBITRE

4.2.6.1 Commandements de l'arbitre

- « 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.
- « STOP » ! Ce commandement est utilisé pour arrêter les tireurs en même temps que le chronomètre.
- « ALLEZ » : Ce commandement autorise les deux tireurs à commencer ou à reprendre la confrontation, il est toujours précédé du commandement « en garde ». Les tireurs doivent être effectivement en garde avant le commandement « allez ».

Ce n'est qu'au commandement « allez » de l'arbitre que le chronomètre est déclenché.

4.2.6.2 Gestuelle de l'arbitre

Voir la planche de photos en annexe

4.2.7 LES JUGES (voir annexe)

Attitude

Les juges restent assis sur leur chaise (sauf § 3) et restent silencieux.

Comptabilisation des points

Les juges disposent d'un moyen de comptage officiel des touches sous la responsabilité le DO.

Chaque juge, indépendamment :

- attribue un point au tireur pour chaque touche qu'il estime valable,
- les points accordés par l'ensemble des juges sont additionnés.

Demande d'interruption de l'assaut

Quand un juge veut demander l'interruption de l'assaut, pour signaler une sortie d'aire, un équipement défectueux ou tout autre événement susceptible d'influer sur la rencontre, il se lève, bras plié vers le haut, main ouverte et interpelle l'arbitre à voix haute et intelligible « arbitre ». L'assaut est interrompu au commandement « stop » de l'arbitre

Demande d'avertissement par l'arbitre

En cas de demande d'avertissement par l'arbitre la décision des juges est rendue par un système permettant la confidentialité de la décision.

Décision par les juges

Quand le règlement de la compétition prévoit de départager les tireurs ex-æquo par les juges, l'arbitre demande à ceux-ci de leur remettre un coupon pré-imprimé (de la ou des couleurs définies au début de la compétition) ou, à défaut, d'inscrire leur décision sur leur bulletin de jugement.

Protocole

- Après l'annonce de l'égalité de la dernière reprise supplémentaire, l'arbitre se place sur sa marque et déclare « juges, décision ».
- Chaque juge se prononce obligatoirement pour l'un des deux tireurs, la non-décision ou l'égalité n'est pas possible.
- L'arbitre ramasse les coupons pré-imprimés ou les bulletins des juges et les transmet, si besoin, au D.O.
- Le DO procède à l'annonce du résultat
- Le tireur désigné vainqueur est celui qui obtient la majorité des juges.
- La décision individuelle de chaque juge n'est pas rendue publique

Concertation avec l'arbitre

Un juge peut interpeller l'arbitre par geste pendant la minute de repos pour communiquer avec lui.

Quand un ou des juges font une observation à l'arbitre pendant la minute de repos, ce dernier peut faire une remarque rapide aux tireurs avant le début de la reprise.

Cette intervention sera brève.

4.2.8 OBSERVATIONS

L'arbitre se doit de limiter toute intervention verbale pendant la confrontation, en conséquence il doit :

- arrêter les tireurs et le chronomètre par le commandement « Stop ».
- sur place, indiquer du bras le tireur fautif et il annonce : « Observation « couleur du tireur » : indiquer la faute verbalement et par geste »
- faire reprendre la confrontation à l'emplacement de l'arrêt par le commandement « Allez »

4.2.9 ATTRIBUTION DE PENALITE PENDANT L'ASSAUT

Pour toutes les pénalités l'arbitre :

- arrête la rencontre, les tireurs restant sur place,
- indique par geste codifié et verbalement la faute commise (voir annexe),
- fait reprendre la confrontation à l'emplacement de l'arrêt,

L'officiel qui comptabilise les sanctions lève un bras tendu, main ouverte verticalement, pour signaler qu'il a noté la pénalité.

« Lâcher de canne » (perte de la canne)

Sont considérés comme des « Lâchers de canne » :

- quand la canne tombe à plat sur le sol, quelle qu'en soit la cause (heurt avec l'adversaire, pose non intentionnelle du pied de l'adversaire sur la canne...),
- quand la canne lâchée est rattrapée par l'adversaire ou toute autre personne.

Cependant, l'arbitre peut décider de ne pas sanctionner d'un point de pénalité (en cas de désarmement volontaire par un coup violent par exemple).

L'arbitre ramasse la canne, la tient avec le bras tendu en oblique vers le haut et prononce « pénalité pour lâcher de canne tireur « (couleur du tireur)... ».

Seul l'arbitre est autorisé :

- à ramasser une canne lâchée, sauf dans le cas où celle-ci sort de l'aire de combat.
- à donner une canne à un tireur pendant les reprises.

Sortie d'aire

L'assaut se déroule exclusivement dans le cercle délimité par le bord extérieur de la ligne des 9 mètres, celle-ci fait partie de l'aire de combat.

La sortie d'aire a lieu quand une partie du corps qui franchit la limite des 9 mètres rentre en contact avec le sol.

L'arbitre arrête la rencontre, se place à cheval sur la ligne des 9 mètres et annonce « pénalité pour sortie d'aire tireur « (couleur du tireur)... ».

Les tireurs sont replacés à l'intérieur de l'aire de combat de façon à ce que le tireur qui vient de franchir la ligne des 9 mètres soit positionné à l'endroit où il est sorti à une longueur de pied à l'intérieur de l'aire de combat.

4.2.10 DEMANDE D'AVERTISSEMENT

L'arbitre fait arrêter les tireurs et le chronomètre par le commandement « Stop ».

Il se place à l'extérieur de l'aire près du juge 2 ou 3 et demande aux tireurs de se placer sur les zones neutres.

Il formule sa demande aux juges : tend un bras à l'horizontal, avec la main verticale, vers le tireur incriminé, l'autre bras tendu le long du corps, et déclare : « demande d'avertissement ou disqualification au tireur couleur jaune/bleu pour ... (indication orale et gestuelle de la faute) ».

Si les deux tireurs sont incriminés, l'arbitre, dans un premier temps désigne simultanément les deux tireurs avec les deux bras tendus à l'horizontal. Dans un deuxième temps, il demande successivement l'avertissement pour chacun des tireurs suivant le protocole du paragraphe précédent.

Chaque juge rend sa décision (cf. ci-dessus).

L'arbitre en prend acte et officialise la décision finale.

L'avis des juges « sans opinion » n'est pas pris en compte.

La demande d'avertissement est validé si le nombre de juges favorables est supérieur au nombre de juges défavorables

combinaisons possibles pour l'attribution des avertissements			
décision des juges			avertissement validé
ne se prononce pas	accord	désaccord	
0	0	3	non
	1	2	non
	2	1	oui
	3	0	oui
1	0	2	non
	1	1	non
	2	0	oui
2	1	0	oui
2	0	1	non
3	0	0	non

L'arbitre se place devant le juge 1, lève un bras en oblique vers le haut, main ouverte verticalement, tend l'autre bras à l'horizontale, main ouverte verticalement, vers le tireur incriminé et déclare : « avertissement prononcé tireur « (couleur du tireur)... ».

L'officiel qui comptabilise les sanctions lève un bras tendu, main ouverte verticalement, pour signaler qu'il a noté l'avertissement.

Lorsque la demande d'avertissement n'est pas validée

- L'arbitre se place devant le juge 1, place ses bras en croix devant sa poitrine mains ouvertes et déclare « avertissement refusé ».
- Il fait reprendre l'assaut en ayant, au préalable, fait replacer les deux tireurs au centre de l'aire de combat.

4.2.11 RECAPITULATIF DES SANCTIONS AVEC REPERCUTION SUR LE SCORE

L'arbitre lève un bras en oblique vers le haut, main ouverte verticalement, tout en désignant le tireur incriminé avec l'autre bras tendu à l'horizontal devant lui, main ouverte verticalement :

- **pour les pénalités** : en laissant les tireurs sur place et en se plaçant à deux mètres approximativement,
- **pour les avertissements accordés** : en faisant placer les tireurs sur leurs repères et en se plaçant sur sa marque.

Attention ! Pour la demande d'avertissement le bras ne se lève pas en oblique mais vers le haut.

- **pour les cartons** : en faisant placer les tireurs sur leurs repères et en se plaçant au centre de l'aire carton tenu dans la main tendue vers le haut.

L'officiel qui comptabilise les sanctions lève un bras tendu, main ouverte verticalement, pour signaler qu'il a crédité les points de la sanction.

4.2.12 DEMANDE ET ANNONCE DE DISQUALIFICATION

Quand les juges sont amenés à se prononcer sur une disqualification directe d'un tireur, le protocole est identique à la demande d'avertissement.

Lorsqu'un tireur est disqualifié l'arbitre se place au centre de l'aire face au tireur concerné, effectue des ciseaux avec ses bras tenus à l'horizontal, mains ouvertes à plat et déclare « disqualification ».

L'assaut est arrêté et l'arbitre procède à l'annonce du résultat.

4.2.13 CAS PARTICULIERS

Arrêt par le tireur

Le tireur peut demander l'arrêt de la reprise pour blessure ou équipement défectueux :

- il se recule et lève la main non armée,
- l'arbitre arrête la rencontre par le commandement « stop ».

Quand le tireur s'arrête pour blessure il doit rester dans l'aire de combat et son second ne peut pas intervenir.

L'arbitre appelle le médecin de la compétition qui ne peut à ce stade que se prononcer sur l'aptitude du tireur à continuer l'assaut.

Le tireur qui reçoit des soins est considéré en situation « d'abandon ».

Le tireur peut se déclarer forfait

- il se recule et lève la main non armée,
- l'arbitre arrête la rencontre par le commandement « stop »,
- il annonce « forfait » en se plaçant face à l'arbitre bras croisés devant le buste.

Intervention du second

Quand le second intervient auprès de son tireur au cours de la reprise il se déplace dans l'aire de combat et ne doit pas communiquer avec lui. L'arbitre se tient à proximité immédiate pour le contrôler.

Pendant cette intervention le tireur adverse se tient dans la zone neutre à la demande de l'arbitre et il ne peut pas communiquer avec son second.

Le second peut intervenir au cours de la reprise pour déclarer l'abandon de son tireur par déclaration :

- verbale : « arbitre, abandon »,
- gestuelle non équivoque : bras croisés devant le buste.

Retard d'un tireur à l'appel de la rencontre

Si l'un des tireurs, se présente en retard, les sanctions suivantes seront prises à son encontre :

- si un retard est constaté, l'arbitre donne un point de pénalité,
- le chronomètre est déclenché, l'arbitre donne un point de pénalité par minute de retard,
- à l'issue de la 3^{ème} minute l'arbitre prononce la disqualification.

Le chronométriseur décompte le temps à la demande de l'arbitre. La même procédure est appliquée en cas de retard du second.

Retard d'un tireur à l'appel de la reprise

Si l'un des tireurs n'entre pas sur l'aire de combat à l'appel de l'arbitre, 5 secondes avant la fin de la minute de repos :

- 1^{er} rappel, observation
- 2^{ème} rappel, pénalité
- 3^{ème} rappel, carton jaune

Tireur présentant un équipement défectueux

- Si l'un des tireurs se présente, à l'appel de l'assaut, 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.
- Si l'arbitre, un juge ou le tireur constate en cours de reprise qu'un équipement est devenu défectueux, l'arbitre arrête la rencontre, demande au second de remédier au défaut le plus rapidement possible et fait reprendre la rencontre à l'emplacement de l'arrêt.
- Si au cours de l'assaut, pendant les reprises, l'arbitre s'aperçoit qu'un tireur n'est pas ou plus équipé d'une protection obligatoire, il lui délivre un carton jaune.

Victoire par forfait

Quand un tireur s'est déclaré ou a été déclaré forfait, ses adversaires sont déclarés vainqueurs par forfait après qu'ils se soient présentés sur l'aire de combat en tenue conforme, à l'appel de la rencontre. L'arbitre procédant immédiatement à la proclamation du résultat.

Arrêt du tireur non justifié ou interruptions abusives du tireur

Lorsqu'un tireur s'arrête en cours de reprise de multiples fois pour des causes justifiées ou non, l'arbitre fait une observation au tireur. En cas de nouvelle interruption suivant cette observation l'arbitre demande un avertissement

4.3 DESIGNATION DU VAINQUEUR

4.3.1 PRINCIPE DE NOTATION

Chaque juge, indépendamment, attribue un point au tireur pour chaque touche qu'il estime valable.

Les points de chaque bulletin sont additionnés de façon indépendante.

Les pénalités, avertissements, et cartons jaunes ou rouges donnent lieu à la comptabilisation de points positifs accordés à l'adversaire suivant le principe de notation. Ils sont inscrits sur le bulletin de la table de marque face à chaque juge (colonne ou bulletin) :

- 2 points pour un avertissement ou un carton jaune
- 1 point pour une pénalité

Les bulletins des juges (s'il y en a), ou le bulletin de la table de marque, ne peuvent être consultés que par les officiels de l'assaut.

4.3.1.1 Désignation du vainqueur

décision des juges			Résultat
Egalité	Tireur A	Tireur B	
0	3	0	A Vainqueur
	2	1	A Vainqueur
	1	2	B Vainqueur
	0	3	B Vainqueur
1	2	0	A Vainqueur
	1	1	reprise supplémentaire
	1	2	B Vainqueur
2	1	0	reprise supplémentaire
2	0	1	reprise supplémentaire
3	0	0	reprise supplémentaire

Quand l'assaut va à son terme le vainqueur est désigné à la majorité des juges.

Quand l'assaut ne va pas à son terme ou que les tireurs ne sont pas départagés par le résultat des bulletins (un juge donnant gagnant, un juge donnant perdant, un juge ne départageant pas les tireurs), le vainqueur est désigné par les procédures ci-après.

4.3.1.2 Egalités

En cas d'égalité à la fin d'un assaut :

- lorsqu'aucune qualification ou aucun titre ne sont en jeu, les tireurs sont déclarés ex æquo,
- lorsqu'une qualification ou un titre est en jeu le règlement spécifique de chaque compétition précise les modalités de décision.

Solutions possibles :

- 1- organisation d'une ou deux reprises supplémentaires. Le décompte des points se cumule avec celui des autres reprises indépendamment sur le bulletin de chaque juge,
- 2- prise en compte des avertissements et cartons jaunes,
- 3- décision des juges à la majorité.

En cas d'égalité à la fin des phases qualificatives :

- si les tireurs se sont déjà rencontrés, le ou les vainqueurs peuvent être qualifiés sans assaut de barrage,
- si les tireurs ne se sont pas rencontrés, des assauts de barrages sont organisés. Leur durée est inférieure ou égale à celle des assauts de la phase qui se termine,
- à l'issue des assauts de barrage, si des tireurs sont à égalité de victoires un goal-average total des barrages départage les tireurs.

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

4.3.1.3 Abandon

Un tireur est déclaré vainqueur sur abandon de son adversaire quand :

- ce dernier ne revient pas sur l'aire de combat en début de reprise et déclare « abandon »,
- ce dernier arrête l'assaut au cours d'une reprise et déclare « abandon »,
- le second de ce dernier déclare « abandon » au cours de reprise ou pendant la minute de repos,

Conséquence de l'abandon : le tireur perd la rencontre et ne peut pas continuer la compétition.

4.3.1.4 Forfait

Un tireur est déclaré vainqueur quand son adversaire est forfait.

Un tireur peut se déclarer forfait, directement ou par l'intermédiaire de son second, auprès du D.O. ou de l'arbitre. La déclaration de forfait pourra être consignée par écrit à la table officielle.

Conséquence du forfait :

- le tireur ne peut plus participer à la compétition en cours,
- ses adversaires à venir sont déclarés vainqueurs.

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

4.3.1.5 Disqualification

Un tireur est déclaré vainqueur si son adversaire est disqualifié.

4.3.1.6 Exclusion

Un tireur est déclaré vainqueur lorsque son adversaire, qui a reçu un carton rouge, est exclu de la compétition.

4.3.1.7 Tireur blessé, inapte à reprendre l'assaut

Le tireur blessé ne peut pas continuer la compétition, il sera déclaré forfait pour les assauts suivants.

Cas d'une blessure sans interaction avec l'adversaire :

- le tireur blessé est déclaré « abandon »

Cas d'une blessure imputable à l'adversaire :

- si l'adversaire a commis une agression violente caractérisée et volontaire, l'arbitre délivre directement un carton rouge à celui-ci. Le tireur blessé est déclaré vainqueur.
- En cas de doute, l'arbitre demande aux juges leur avis sur la responsabilité de l'adversaire. Ceux-ci se prononcent sur la disqualification directe du fautif. Le protocole est le même que pour les avertissements. En cas d'accord des juges, le tireur blessé est déclaré vainqueur sur disqualification. Dans le cas contraire, il perd sur abandon.
- 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 bras. Le protocole est le même que celui décrit ci-dessus.

Cas d'une blessure imputable à une faute des deux tireurs :

L'arbitre demande la disqualification pour les deux tireurs, individuellement :

- si elles sont acceptées, on considère qu'il y a défaite de ces derniers sur disqualification. Si ce cas de figure, intervient lors d'une finale, aucun titre ne sera décerné
- si la disqualification est refusée pour l'un ou les deux tireurs, la procédure suit les indications des paragraphes précédents

En cas de blessures simultanées des deux tireurs :

La procédure suit les indications des paragraphes précédents et concerne les deux tireurs, individuellement.

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 sera alors désigné à la majorité des juges, vainqueur de la rencontre. En cas d'égalité, les points de classement sont calculés sur la base de la phase éliminatoire atteinte,
- en finale, il est procédé de même sauf si les blessures interviennent au cours de la première reprise. Dans ce cas, le titre n'est pas décerné.

5 - LITIGES ET CONFLITS

5.1 LES RECLAMATIONS

L'examen des litiges ou réclamations pouvant naître de l'application de ces règlements relève d'un Comité d'Appel spécifique constitué à cet effet.

5.1.1 DEMANDE DE RECLAMATION

Toute réclamation doit se faire immédiatement et au plus tard 15 minutes 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

5.1.2 OBJET DES LITIGES

Seules les réclamations portant sur un vice de forme avéré sont recevables. Les décisions des juges et des arbitres ne peuvent pas être remises en cause.

5.1.3 COMITE D'APPEL

Pour les compétitions nationales, il est institué par le C.N.C.C.B. un Comité d'Appel composé de trois membres avec voies délibératives et un membre avec voix consultative. Parmi eux, un membre est nommé pour instruire les dossiers. Ces personnes seront choisies parmi le corps arbitral.

Ce Comité se réunira ultérieurement pour délibérer et statuer sur l'objet de la réclamation. Pour ses travaux, il utilise les moyens à sa convenance, réunions physiques, mails, échanges téléphoniques, fax.

Pour les autres compétitions, un Comité d'Appel est constitué, pour chaque compétition, au sein de la délégation officielle, il comprend le D.O., deux juges-arbitres décisionnaires, et un juge arbitre avec voix consultative. Les officiels de l'assaut concernés par le litige peuvent être entendus à titre de témoins.

En cas de litige grave, ou si le litige influe sur la poursuite de la compétition, le Comité d'Appel se réunit pour prendre une décision immédiate. Pour les compétitions nationales, si les membres du Comité d'Appel ne sont pas tous présents l'équipe officielle constituée, en son sein, un Comité suivant les modalités du paragraphe précédent.

Règlement des compétitions

Sommaire

1 - FORMES DE RENCONTRES	page 3
1.1 Assaut ou duo	page 3
1.2 Types de compétitions	
1 - compétitions par catégorie d'âge	
2 - mixité	
3 - les rencontres et compétitions individuelles	
4 - compétitions par équipes	
5 - compétitions dites "open"	
2 - MODALITES DES INSCRIPTIONS	page 3
2.1 La licence	page 3
2.2 Le certificat médical	page 3
2.3 La feuille officielle d'engagement	page 3
2.4 Les droits d'inscriptions et cautions	page 4
2.5 Cas des tireurs mineurs	page 4
2.6 Tireurs de nationalités étrangères ou appartenant à un groupement adhérent à la Fédération Internationale de Savate (FISav)	page 4
2.7 Attitude	page 4
3 - LES COMPETITEURS	page 4
3.1 Les catégories	page 4
3.2 Le surclassement	page 4
3.3 Les séries	page 5
3.3.1 Fonctionnement	
1 - début en compétition	
2 - accession aux séries	
3 - descente de séries	
4 - diffusion et actualisation de la liste des tireurs 1 ^{ère} série	
3.3.2 Cas particulier des tireurs Vétérans surclassés	
3.3.3 Cas particulier des tireurs « - de 18 ans » surclassés	
3.4 Le classement national des tireurs (CNT)	page 5
3.4.1 Principe : les points-classement	
3.4.2 Conditions	
3.4.3 Egalités au classement	
3.4.4 Tireurs surclassés	
3.4.5 Interruption temporaire de compétition cas particulier des maternités / autres cas	
3.4.6 La mise à jour	
3.4.7 DOM-TOM	
3.5 Sélections Internationales	page 6
3.5.1 Le Comité de sélection	
3.5.2 Outils et modalités de sélection	
3.5.3 Entraîneur, capitaine et seconds	
3.5.4 Conditions de sélections des tireurs	
3.5.5 Obligations des tireurs	
4 - LES COMPETITIONS	page 7
4.1 Généralités	page 7
4.2 Les règles communes	page 7
4.2.1 Engagement	
4.2.2 Nombre minimum de tireurs engagés	
4.2.3 Tirage au sort	
4.2.4 Points-assauts	
4.2.5 Déroulement général des compétitions	
1 - Cas des compétitions qui se déroulent en phases	
2 - Cas des compétitions qui se déroulent en poule unique	



4.3 Les compétitions Nationales page 8

4.3.1 Participation aux Championnats de France

- 1 - Forme des rencontres et armes
- 2 - Nombre de participants
- 3 - Les catégories
- 4 - Coefficient
- 5 - Déroulement
- 6 - Durée des rencontres
- 7 - Classement et victoire
- 8 - Titres
- 9 - Récompenses

4.3.2 Participation aux Internationaux de France

- 1 - Forme des rencontres et armes
- 2 - Nombre de participants
- 3 - Les catégories
- 4 - Coefficients
- 5 - Déroulement
- 6 - Durée des rencontres
- 7 - Classement et victoire
- 8 - Titres
- 9 - Récompenses

4.3.3 Participation au Challenge National Jeunes

- 1 - Forme des rencontres et armes
- 2 - Nombre de participants
- 3 - Les catégories
- 4 - Déroulement
- 5 - Durée des rencontres
- 6 - Classement et victoire
- 7 - Titres

4.3.4 Participation au Challenge National Vétérans

- 1 - Forme des rencontres et armes
- 2 - Nombre de participants
- 3 - Les catégories
- 4 - Coefficient
- 5 - Déroulement
- 6 - Durée des rencontres
- 7 - Classement et victoire
- 8 - Titres

4.4 Les compétitions officialisées et déclarées page 11

4.4.1 Officialisation et Déclaration

4.4.2 Les compétitions officialisées et déclarées individuelles

4.4.3 Les compétitions officialisées et déclarées par équipe

- 1 - Principe
- 2 - Forme des rencontres et armes
- 3 - Composition des équipes
- 4 - Catégories
- 5 - Coefficient
- 6 - Déroulement
- 7 - Durée des rencontres

4.5 Convocation par la Commission de Discipline page 12

5 - LE BATON ET LES SPECIALITES..... page 13

Préambule : Toutes les personnes qui participent, à un titre quelconque, à une compétition de canne de combat ou de bâton sous l'égide du C.N.C.C.B. ou de ses instances décentralisées ou des clubs affiliés, acceptent d'appliquer les règlements techniques, sportifs et d'arbitrage et de préserver l'image de la Canne, l'éthique et la déontologie sportive (référence au code du sportif de l'Association Française pour un Sport sans Violence et avec Fair-play).

1 - FORMES DES 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, de bâton ou d'une des spécialités du C.N.C.C.B. 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 ASSAUT OU DUO

Les compétitions de canne, de bâton ou d'une des spécialités du C.N.C.C.B. peuvent se dérouler sous forme :

- d'**assaut** : rencontre qui oppose deux tireurs et qui portent des touches, validées selon les règles techniques et d'arbitrage en vigueur.
- de **duo** : rencontre qui met en présence des binômes évoluant en coopération et présentant une gestuelle technique et esthétique.

Les compétitions peuvent se dérouler en simple canne*, double-canne**, bâton, canne de défense ou canne-chausson

* dans ce document, le terme canne désignera la simple canne. Le terme « double »-canne sera systématiquement précisé.

** chaque tireur est armé de deux cannes

1.2 TYPES DE COMPETITIONS

1.2.1 Compétitions par catégorie d'âge

Les compétiteurs s'engagent dans une catégorie d'âge, fonction de leur date de naissance (cf. : paragraphe 3.1).

1.2.2 Mixité

La mixité est autorisée dans les limites imposées par les règlements médicaux et suivant le règlement propre à chaque compétition.

1.2.3 Les rencontres et compétitions individuelles

Elles sont organisées en temps de combat ou « reprises » et en temps de repos ou « minute de repos ».

Le nombre de reprises, leur durée et les temps de repos sont précisés par le règlement propre à chaque compétition et dans le respect des limites précisées par le présent règlement.

1.2.4 Compétitions par équipes

Elles peuvent être sous forme d'assauts individuels ou en relais :

- compétition par équipes en assauts individuels : se déroulent comme les compétitions individuelles, avec cumul des résultats des équipiers,
- compétition par équipe en relais : se déroulent en reprise unique. Toutes les minutes, les tireurs disposent de 10 secondes pour effectuer un changement entre les membres de l'équipe. Aucun tireur ne peut rester dans l'aire de combat plus de 2 minutes consécutives.

1.2.5 Compétitions dites « Open »

Les compétitions dites « Open » peuvent :

- regrouper des tireurs de plusieurs catégories d'âge (cf. : Surclassement - Règlement médical)
- être mixte

2 - MODALITES DES INSCRIPTIONS

Les pratiquants de canne de combat qui participent à une compétition sont des tireurs. Leur engagement requiert les obligations suivantes :

2.1 LA LICENCE

C'est une licence de la Fédération Française Savate Boxe Française & Disciplines Assimilées (FFSBF&DA), pour la saison en cours.

2.2 LE CERTIFICAT MEDICAL

C'est un certificat médical de non contre-indication à la pratique de la Canne de Combat en compétition en cours de validité. Il peut être accompagné de pièces complémentaires demandées en application du Règlement médical du C.N.C.C.B. (ex : documents d'aptitude au surclassement, ...).

2.3 LA FEUILLE D'ENGAGEMENT

Tout tireur doit être engagé par son entraîneur ou président de club ou toute personne habilitée, suivant les modalités propres à la compétition. Celui-ci s'engage sur le niveau technique exigé du tireur ainsi que sur sa capacité sportive au moment de l'inscription. Celle-ci doit être complétée correctement et doit parvenir au responsable des inscriptions avant la date de forclusion (cachet de La poste faisant foi).

Aucune autre forme d'engagement que les feuilles officielles et aucun délai après la date de forclusion ne seront acceptés.

2.4 LES DROITS D'INSCRIPTIONS ET CAUTIONS

Ceux-ci sont fixés par l'organisateur de la compétition.

Dans le cas des compétitions nationales, ces fonds restent acquis au CNCCB. Les chèques de cautions sont obligatoires pour que l'inscription soit valide. Ils ne seront pas encaissés par le C.N.C.C.B, et seront détruits après la compétition, sauf :

- en cas de non présentation du tireur engagés à la compétition, sans avoir prévenu le responsable des inscriptions
- si le tireur ne se présente pas à un assaut sans avoir déclaré forfait
- si le forfait n'est pas justifié par une cause réelle et sérieuse (le bien fondé du motif et la validité du justificatif sont laissés à l'appréciation du C.N.C.C.B)
- 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

2.5 CAS DES TIREURS MINEURS

Il est fortement conseillé au moniteur ou président de club, d'obtenir une autorisation parentale pour la participation des mineurs à chaque compétition, quel qu'en soit le niveau.

2.6 TIREURS DE NATIONALITES ETRANGERES OU APPARTENANT A UN GROUPEMENT ADHERANT A LA FEDERATION INTERNATIONALE DE SAVATE (FISAV)

L'engagement des tireurs de nationalités étrangères et licenciés, pour la saison en cours, dans une association affiliée à la FFSbf&DA, est soumis aux mêmes règles d'engagement qu'un tireur de nationalité française.

L'engagement des tireurs appartenant à un groupement adhérent à la FISav dépendra des formalités suivantes.

- une licence ou un document attestant leur appartenance à leur fédération
- l'autorisation de leur fédération, rédigée en français ou en anglais (accompagnée d'une traduction en français), signée par le président et certifiant leur aptitude, et toutes autres pièces complémentaires demandées en application du règlement médical du C.N.C.C.B.

Dans le cas des compétitions nationales :

- la feuille d'engagement qui leur est propre,
- les droits d'inscriptions (il leur sera accordé de les fournir le jour de la compétition).

La participation aux compétitions nationales des tireurs de nationalités étrangères est régie par les règles suivantes :

	moins de 15 ans	moins de 18 ans	Seniors		Vétérans 1 et 2
			2 ^{ème} série	1 ^{ère} série	
Championnats de France	oui*	oui*	oui*	non	oui*
Internationaux de France	/	oui	oui	oui	oui
Compétitions officialisées et déclarées	/	oui	oui	oui	oui

*concerne les tireurs de nationalités étrangères et licenciés, pour la saison en cours, dans une association affiliée à la FFSbf&DA

2.7 ATTITUDE

Tout au long de la compétition, le tireur devra avoir une attitude en tout point conforme à celle spécifiée dans le Règlement d'arbitrage.

3 - LES COMPETITEURS

3.1 LES CATEGORIES

Suivant leur âge, les tireurs sont répartis en 7 catégories d'âge qui sont :

catégories	Ages	Sexe
moins de 9 ans	7 - 8 - 9 ans	Filles et garçons séparés ou mixtes
moins de 12 ans	10 - 11 - 12 ans	
moins de 15 ans	13 - 14 - 15 ans	
moins de 18 ans	16 - 17 - 18 ans	hommes et femmes séparés
Seniors	19 à 38 ans	
Vétérans 1	39 à 49 ans	
Vétérans 2	49 ans et +	

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

3.2 LE SURCLASSEMENT

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.

Seul le médecin du C.N.C.C.B. a autorité pour examiner la demande et formuler une réponse. L'accord de surclassement est accordé uniquement pour la saison en cours. Le tireur l'ayant obtenu pourra choisir d'en bénéficier ou non à chaque compétition.

3.3 LES SERIES

A ce jour, seule la catégorie Seniors est concernée par la mise en place des séries.

3.3.1 Fonctionnement

La catégorie Seniors est à ce jour divisée en 2 séries.

La 1^{ère} série est composée de 24 tireurs.

La 2^{ème} série est composée de tout autre tireur n'ayant pas accédé à la 1^{ère} série.

3.3.1.1 Débuts en compétitions

Tout tireur Senior qui débute la compétition est classé en 2^{ème} série.

3.3.1.2 Accession aux séries

L'accession à la 1^{ère} série se fait uniquement par le biais des Championnats de France et des Internationaux de France.

Pour accéder à une série supérieure, le tireur devra faire partie des 3 accédant au podium d'une des deux compétitions citées ci-dessus.

3.3.1.3 Descente de série

La descente s'effectue de la 1^{ère} à la 2^{ème} série. Le nombre de tireurs qui descend est équivalent au nombre de tireur qui monte. En fin de saison, le classement national des tireurs détermine quels sont les derniers tireurs 1^{ère} série. Leur position leur fera perdre leur appartenance à la 1^{ère} série. Ils devront s'engager en 2^{ème} série la saison suivante.

3.3.1.4 Actualisation de la liste des tireurs 1^{ère} série

La mise à jour de la liste des tireurs 1^{ère} série est réalisée au 31 août.

3.3.2 Cas particulier des tireurs Vétérans surclassés

Les vétérans 1 surclassés en seniors tirent dans la série où ils sont classés.

Les tireurs vétérans 2 ne peuvent être admis en 1^{ère} série senior.

Les vétérans 1 peuvent, à leur demande, ne pas monter de série la saison suivant leur accession à la finale de la série où ils étaient engagés.

3.3.3 Cas particulier des tireurs « - de 18 ans » surclassés

Les tireurs de la catégorie « - de 18 ans » surclassés peuvent accéder à la 2^{ème} série seniors. Ils suivent ensuite les règles de la catégorie des seniors.

3.4 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 12 ans aux vétérans, d'après les résultats obtenus dans les compétitions officielles, officialisées et déclarées.

3.4.1 Principe : les points-classement

Un barème de points-classement (voir tableaux ci-dessous) tient compte de la place obtenue dans une compétition individuelle ou d'une participation dans une compétition par équipe, et d'un coefficient affecté à chaque type de compétition.

COMPETITIONS		Coefficient en individuel	Point de participation	Places en individuel	Points-classement en fonction des coefficients					
					1	3	5	12	16	20
Nationales	Championnats de France	1 ^{ère} série	20	1	12	36	60	144	192	240
		2 ^{ème} série	16	2	10	30	50	120	160	200
		moins de 18 ans	20	3	9	27	45	108	144	180
	Internationaux de France		20	4	8	24	40	96	128	160
	Challenge Vétérans	Vétérans 1	20	5	7	21	35	84	112	140
		Vétérans 2	20	6	6	18	30	72	96	120
	Challenge national Jeunes	moins de 9 ans	20	7	5	15	25	60	80	100
		moins de 12 ans	20	8	4	12	20	48	64	80
		moins de 15 ans	20	9 à 16 (s'il y a lieu)	3	9	15	36	48	60
Officialisées	En individuel		5	16 à 32 (s'il y a lieu)	2	6	10	24	32	40
	Par équipe			30	participation	1	3	5	12	16
Déclarées	En individuel		3							
	Par équipe			15						

3.4.2 Conditions

Pour apparaître dans le classement national des tireurs, les tireurs doivent participer à des compétitions officielles, officialisées ou déclarées 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 ou avec d'autres armes sont prises en compte mais les réunions de sélection pour les compétitions nationales ne permettent pas de marquer des points.

Un tireur inscrit et déclaré forfait pour tous ses assauts ne peut pas être comptabilisé.

3.4.3 Egalités au classement

Lorsque des tireurs ont le même nombre de points au classement national, il sera tenu compte du nombre de compétitions auxquelles ils auront participé dans le temps permettant le classement (plus le nombre de compétitions auxquelles les tireurs ont participé est important, plus ils gagneront de place).

En cas d'impossibilité à les départager, les tireurs seront déclarés ex-aequo.

3.4.4 Tireurs surclassés

Pour les compétitions où il est surclassé, un tireur marque des points dans la catégorie dans laquelle il a participé. Le tireur apparaîtra dans les deux catégories d'âge s'il choisit de faire valoir son accord de surclassement dans certaines compétitions et pas dans d'autres.

3.4.5 Interruption temporaire de compétition

3.4.5.1 Cas particulier des maternités

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 série ou la descente dans une série inférieure.

3.4.5.2 Autre cas

Tous les tireurs seniors qui sont dans l'obligation d'interrompre momentanément leur activité sportive pour des raisons personnelles (telles que blessures graves, séjour à l'étranger, ...) pourront, à titre exceptionnel, présenter une demande dûment justifiée pour leur maintien dans la série à laquelle ils appartiennent. Ils pourront bénéficier du blocage de leur classement obtenu la saison précédant leur arrêt (blocage au maximum d'une saison). Ils pourront choisir entre le maintien dans leur série ou la descente dans une série inférieure.

La demande sera examinée par la commission des compétitions dont la réponse sera sans appel.

3.4.6 La mise à jour

Le classement est établi sur deux saisons sportives (N et N-1). Il est mis à jour :

- au 31 août,
- après chaque compétition nationale,

3.4.7 Dom- Tom

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

3.5 SELECTIONS INTERNATIONALES

3.5.1 Le Comité de sélection

Le comité de sélection se compose :

- du Cadre Technique Fédéral du C.N.C.C.B.
- d'un membre du bureau du C.N.C.C.B.
- de trois entraîneurs désignés chaque année par le C.N.C.C.B.

Le Cadre Technique Fédéral du C.N.C.C.B. préside le comité.

3.5.2 Outils et modalités de sélection

Le comité de sélection disposera, pour la sélection des tireurs :

- du classement des tireurs obtenus grâce à leur participation aux compétitions nationales de la saison,
- du classement national des tireurs mis à jour

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.

Les tireurs sont choisis parmi la catégorie des 1^{ères} séries, en fonction des performances récentes des tireurs et suivant des critères propres à la compétition pour laquelle ils sont sélectionnés.

Le choix du comité de sélection est sans appel.

3.5.3 Entraîneur, capitaine et seconds

Pour toutes les compétitions internationales le comité de sélection peut désigner un entraîneur, un capitaine et des seconds, une même personne pouvant cumuler plusieurs de ces fonctions.

3.5.4 Conditions de sélections des tireurs

Les tireurs devront impérativement

- être de nationalité française,
- être licencié à la FFSbf&DA pour la saison en cours,
- appartenir à la catégorie des 1^{ères} séries,
- avoir participé aux deux compétitions nationales de la saison en cours,
- répondre aux conditions de participation édictées par le règlement des compétitions de Canne de Combat de la FISav (catégorie d'âge, suivi médical, ...)

3.5.5 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 les relations entre le C.N.C.C.B. et les tireurs de l'équipe de France.

4 - LES COMPETITIONS

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 et déclarées : ce sont des compétitions de tous niveaux et d'appellations diverses : tournois, galas, interclubs ...

Elles permettent aux participants de marquer des points pour le classement national des tireurs. Ces compétitions devront impérativement respecter les règles techniques, sportives et d'arbitrage régissant les compétitions.

Les autres compétitions ne donnent pas lieu à l'attribution de points pour le Classement National des Tireurs.

4.1 GENERALITES

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, de victoire ou qualification ont leur propre logique.

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

Les compétitions officielles ou officialisées s'inscrivent dans le calendrier national, et ne peuvent entrer « en concurrence » les unes avec les autres. Une harmonisation du calendrier sera gérée par la commission compétition à chaque début de saison.

4.2 LES REGLES COMMUNES

4.2.1 Engagement

Pour les règles d'engagement, se référer au Règlement d'Arbitrage.

4.2.2 Nombre minimum de tireurs engagés

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

4.2.3 Tirage au sort

Le D.O. de la réunion est responsable de la mise en oeuvre du tirage au sort. Il peut se dérouler selon deux possibilités :

- soit il a lieu le matin du 1^{er} jour de la réunion. A tour de rôle, chaque participant est appelé à se présenter à la table du D.O, pour tirer au sort un bulletin déterminant son passage dans l'ordre des rencontres.
- soit il est mis en oeuvre par une équipe constituée du D.O de la réunion, du Cadre technique fédéral du C.N.C.C.B, du responsable de l'arbitrage du C.N.C.C.B (ou de leurs représentants), d'un ou deux représentants des tireurs (les représentants seront les tireurs les mieux placés dans le CNT, dans les catégories seniors masculins et seniors féminines). 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.

Dans la mesure du possible, seront réparties dans des poules différentes :

- les têtes de série,
- les tireurs d'un même club.

4.2.4 Points-assauts

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.

Résultats	Points marqués
Victoire	3
Egalité	2
Défaite	1
Forfait	0

4.2.5 Déroulement général des compétitions

Les compétitions peuvent soit se dérouler en phases (phases de sélections, qualificatives, éliminatoires et finales) soit et/ou en poule unique.

4.2.5.1 Cas des compétitions qui se déroulent en phases

Elles sont basées sur l'addition des points assauts en phases qualificatives, puis l'organisation d'éliminatoires directs jusqu'en finales.

Phase 1 ou phases qualificatives : le tirage au sort détermine la poule et/ou la place des tireurs dans l'ordre des rencontres. Les tableaux de rencontres peuvent être organisés sous forme d'une ou plusieurs poules.

Dans le cas d'une poule unique, les tireurs rencontrent un à plusieurs tireurs situés immédiatement avant eux et un à plusieurs tireurs situés immédiatement après eux dans la poule. L'addition des points assauts et le goal-average détermine le classement des tireurs et leur accession ou non à la phase suivante.

Dans le cas d'une répartition en plusieurs poules, l'addition des points assauts détermine le classement des tireurs à l'intérieur des poules et leur accession ou non à la phase suivante.

Phase 2 ou phases éliminatoires : dans le cas d'une poule unique, le classement détermine quels tireurs se rencontrent (selon le règlement de chaque compétition). Dans le cas d'une répartition en plusieurs poules, le premier d'une poule rencontre un tireur d'une autre poule. Ainsi, et dans les deux cas, peuvent avoir lieu des seizièmes, huitièmes, quarts et demies finales.

Phase 3 ou phases finales : elles comprennent la petite finale et la grande finale.

4.2.5.2 Cas des compétitions qui se déroulent en poule unique

Les tireurs ou les équipes se rencontrent tous. Le tirage au sort attribue un numéro à chaque tireur ou équipe, l'ordre des rencontres étant défini au préalable.

4.3 LES COMPETITIONS NATIONALES

Les compétitions nationales, gérées par le C.N.C.C.B, sont au nombre de quatre et sont les suivantes :

- les Championnats de France
- les Internationaux de France
- le Challenge National Jeunes
- le Challenge National Vétérans

Il est demandé que tout tireur senior, ou assimilé, engagé aux Championnats de France ou aux Internationaux de France, ait validé un niveau technique au minimum équivalent au pommeau rouge.

4.3.1 Participation aux Championnats de France

Les Championnats de France sont des compétitions individuelles, par catégories et par série. Ils suivent les règles communes à chaque compétition édictées dans le présent règlement.

4.3.1.1 Forme des rencontres et armes

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

4.3.1.2 Nombre de participants

Le nombre maximum de participants de chaque championnat est fixé à 16. Au-delà, des phases de sélections seront organisées, quel que soit la catégorie.

4.3.1.3 Les catégories

Les tireurs s'engagent en Championnats de France en fonction de la catégorie et de la série auxquelles ils appartiennent. Le tireur ne peut pas refuser de participer à la série qui lui incombe sous peine d'être déclaré forfait sans possibilité de recours.

Les catégories pouvant être représentées sont :

- seniors masculins 1^{ère} série
- seniors féminines 1^{ère} série
- seniors masculins 2^{ème} série
- seniors féminines 2^{ème} série
- « - de 18 ans » masculins
- « - de 18 ans » féminines

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

4.3.1.4 Coefficient

Les coefficients relatifs aux CNT pour les Championnats de France sont décrits au paragraphe 3.4.1.

4.3.1.5 Déroulement

Les Championnats de France se déroulent en plusieurs phases :

- les phases de sélections (départementales et/ou régionales et/ou de secteurs), si le nombre d'inscrits l'exige
- les phases qualificatives
- les phases éliminatoires
- les phases finales

Les tireurs devront participer aux sélections départementales, régionales ou de secteur de leur club d'appartenance (sauf dérogation). Les tireurs des DOM-TOM bénéficieront d'un quota minimum d'un tireur. Tout inscrit aux Championnats de France sera considéré comme participant à la réunion dès les phases de sélections. Les trois dernières phases se déroulent généralement sur une seule et même réunion par catégorie, mais les différentes catégories pourront être convoquées sur des dates de réunions différentes.

En phase 1 : les tireurs de chaque catégorie effectueront 3 à 4 assauts, en fonction des impératifs horaires. 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.

En phase 2 : les tireurs placés en tête se rencontrent en quarts de finales et/ou demi-finales (selon le nombre de participant et les impératifs horaires).

Phase 3 : la petite et la grande finale opposent les tireurs arrivés en tête après la phase 2.

4.3.1.6 Durée des rencontres

Catégories	Durées des rencontres		
	Phases 1 et 2	Phase 3	Reprise supplémentaire
« - de 15 ans »	2 x 1'30"	2 x 1'30"	1
« - de 18 ans »	3 x 1'30"	3 x 1'30"	
Seniors	3 x 2'	4 x 2'	

4.3.1.7 Classement et victoire

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 les phases 1 ou 2.

4.3.1.8 Titres

Est décerné pour chacune des catégories, le titre, suivi 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

4.3.2 Participation aux Internationaux de France

Les Internationaux de France sont ouverts à tous les tireurs ayant le niveau technique requis. C'est une compétition de type Open, où les tireurs se retrouvent en série unique et sexe séparé.

4.3.2.1 Forme des rencontres et armes

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

4.3.2.2 Nombre de participants

Le nombre maximum de participants n'est pas limité mais des réunions de sélections pourront être organisées si nécessaire.

4.3.2.3 Les catégories

Les catégories représentées sont :

- seniors masculins
- seniors féminines

Les catégories « - de 18 ans » et vétérans ont la possibilité de se surclasser selon le règlement médical en vigueur.

4.3.2.4 Coefficients

Les coefficients relatifs aux CNT pour les Internationaux de France sont décrits paragraphe 3.4.1.

4.3.2.5 Déroulement

Les Internationaux de France se déroulent en plusieurs phases :

- les phases qualificatives
- les phases éliminatoires
- les phases finales

Les phases de sélections auront lieu si nécessaire.

En phase 1 : les tireurs effectueront 2 à 4 assauts, en fonction des impératifs horaires. 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.

En phase 2 : les tireurs placés en tête se rencontrent en seizièmes et/ou huitièmes et/ou quarts de finales et/ou demies-finales (selon le nombre de participant et les impératifs horaires).

Phase 3 : la petite et la grande finale opposent les tireurs arrivés en tête après la phase 2.

4.3.2.6 Durée des rencontres

Catégories	Durées des rencontres		
	Phases 1 et 2	Phase 3	Reprise supplémentaire
Seniors	3 x 2'	4 x 2	1

4.3.2.7 Classement et victoire

La victoire des Internationaux de France 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 les phases 1 ou 2.

4.3.2.8 Titres

Est décerné pour chacune des catégories, le titre, suivi de la catégorie et de l'année d'obtention :

- pour le vainqueur, le titre de « Vainqueur des Internationaux de France ... »
- pour le finaliste, le titre de « Finaliste des Internationaux de France »
- les autres tireurs font état de leur classement final

4.3.3 Participation au Challenge National Jeunes

Le Challenge National Jeunes est une compétition individuelle, par catégories. Il suit les règles communes à chaque compétition édictées dans le présent règlement.

4.3.3.1 Forme des rencontres et armes

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

4.3.3.2 Nombre de participants

Le nombre maximum de participants n'est pas limité.

4.3.3.3 Les catégories

Les tireurs s'engagent au Challenge National Jeunes en fonction de la catégorie à laquelle ils appartiennent.

Le Challenge National Jeunes est ouvert à tous les tireurs des catégories :

- « - de 9 ans »
- « - de 12 ans »
- « - de 15 ans »

4.3.3.4 Déroulement

Le Challenge National Jeunes se déroule en plusieurs phases :

- les phases qualificatives
- les phases éliminatoires
- les phases finales

En phase 1 : les tireurs de chaque catégorie effectueront au minimum 3 assauts, en fonction des impératifs horaires. 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.

En phase 2 : les tireurs placés en tête se rencontrent en seizièmes et/ou huitièmes et/ou quarts de finales et/ou demies-finales (selon le nombre de participant et les impératifs horaires).

Phase 3 : la petite et la grande finale opposent les tireurs arrivés en tête après la phase 2.

4.3.3.5 Durée des rencontres

Catégories	Durées des rencontres		
	Phases 1 et 2	Phase 3	Reprise supplémentaire
« - de 9 ans »	2 x 1'30"	2 x 1'30"	0
« - de 12 ans »			1
« - de 15 ans »		3 x 1'30"	

4.3.3.6 Classement et victoire

Dans chaque catégorie, la victoire du Challenge National Jeunes 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 les phases 1 ou 2.

4.3.1.7 Titres

Est décerné pour chacune des catégories, le titre, suivi de la catégorie, de la série et de l'année d'obtention :

- pour le vainqueur, le titre de « Vainqueur du Challenge National Jeunes ... »
- pour le finaliste, le titre de « Finaliste du Challenge National Jeunes ... »
- les autres tireurs font état de leur classement final

4.3.4 Participation au Challenge National Vétérans

Le Challenge National Vétérans est une compétition individuelle, par catégorie. Il suit les règles communes à chaque compétition édictées dans le présent règlement.

4.3.4.1 Forme des rencontres et armes

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

4.3.4.2 Nombre de participants

Le nombre maximum de participants n'est pas limité mais un minimum de quatre participants par catégorie sera exigé.

4.3.4.3 Les catégories

Les tireurs s'engagent au Challenge National Vétérans en fonction de la catégorie à laquelle ils appartiennent. Le Challenge National Vétérans est ouvert à tous les tireurs des catégories :

- Vétérans 1
- Vétérans 2

4.3.4.4 Coefficient

Les coefficients relatifs aux CNT pour le Challenge National Vétérans sont décrits paragraphe 3.4.1.

4.3.4.5 Déroulement

Le Challenge National Vétérans se déroule en plusieurs phases :

- les phases qualificatives
- les phases éliminatoires
- les phases finales

En phase 1 : les tireurs de chaque catégorie effectueront au minimum 3 assauts, en fonction des impératifs horaires. 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.

En phase 2 : les tireurs placés en tête se rencontrent en huitièmes et/ou quarts de finales et/ou demi-finales (selon le nombre de participant et les impératifs horaires).

Phase 3 : la petite et la grande finale opposent les tireurs arrivés en tête après la phase 2.

4.3.4.6 Durée des rencontres

Catégories	Durées des rencontres		
	Phases 1 et 2	Phase 3	Reprise supplémentaire
Vétérans 1	3 x 1'30"	4 x 1'30"	1
Vétérans 2	3 x 1'30"		

4.3.4.7 Classement et victoire

Dans chaque catégorie, la victoire du Challenge National Vétérans 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 les phases 1 ou 2.

4.3.4.8 Titres

Est décerné pour chacune des catégories, le titre suivi de la catégorie et de l'année d'obtention :

- pour le vainqueur, le titre de « Vainqueur du Challenge National Vétérans ... »
- pour le finaliste, le titre de « Finaliste du Challenge National Vétérans ... »
- les autres tireurs font état de leur classement final

4.4 LES COMPÉTITIONS OFFICIAISÉES ET DÉCLARÉES

Tout comme ceux des compétitions officielles, les résultats des compétitions officialisées et déclarées permettent d'établir le Classement National des Tireurs.

4.4.1 Officialisation et Déclaration

Les demandes d'officialisation et de déclaration de compétition peuvent être effectuées par le président de tout club affilié à la FFSbf&DA ou tout organisme décentralisé.

L'organisateur signataire s'engage à :

- respecter les règlements techniques, de compétitions, d'arbitrage et médical en vigueur
- respecter, dans un souci d'harmonisation, le calendrier national (compétitions nationales, officialisées ou autre évènement du CNCCB)
- communiquer l'évènement au CNCCB pour publication sur le site internet du Comité
- respecter toutes les règles de sécurité relatives à l'organisation de manifestations publiques
- déclarer à la commission Arbitrage-Compétition (competitions@cncb.net) le délégué officiel encadrant la compétition et envoyer l'annexe du présent document, au minimum 15 jours avant l'évènement.

- fournir les résultats de la compétition à la commission Arbitrage-Compétition, ainsi que le listing des tireurs engagés (nom, prénom, date de naissance, numéro de licence et club d'appartenance), dans un délai de 5 jours après la compétition
- veiller à ce que tous les compétiteurs présents soient licenciés à la FFSbf&DA ou à toutes fédérations étrangères associées à la Fédération Internationale de Savate boxe française, pour la saison en cours.

Le CNCCB :

- s'engage à prendre en compte, dans la mesure du possible, votre évènement dans le calendrier national
- s'engage à comptabiliser les points obtenus par les tireurs engagés dans votre évènement dans le Classement National des Tireurs, en fonction du barème en vigueur (cf. : Règlement des Compétitions)
- se réserve le droit de retirer l'officialisation aux organisateurs s'ils ne respectent pas les conditions du présent dossier.

Les demandes d'officialisation et de déclaration se font via des formulaires spéciaux (voir respectivement l'annexe 1 et 2 du présent règlement). L'avis du CNCCB est rendu dans les deux semaines après 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.

4.4.2 Les compétitions officialisées et déclarées individuelles

Elles obéissent aux mêmes règles communes édictées au paragraphe 4.2 du présent règlement.

4.4.3 Les compétitions officialisées et déclarées par équipe

4.4.3.1 Principe

Chaque compétition par équipe regroupe 8 à 16 équipes mixtes de trois à quatre tireurs, qui se rencontrent toutes. Chaque assaut oppose 3 équipiers des deux équipes en compétition ; ceux-ci se relaient au cours d'une rencontre en reprise unique.

4.4.3.2 Forme des rencontres et armes

Les rencontres se déroulent soit par équipe en assauts individuels, soit par équipe en assaut en relais. Toutes les armes et spécialités sont autorisées.

4.4.3.3 Composition des équipes

Les équipes engagées ne peuvent être modifiées après le début de la rencontre.

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 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

4.4.3.4 Catégories

Les équipes peuvent être mixtes.

Les catégories pouvant être présente lors des rencontres sont :

- les seniors
- les « - de 18 ans » surclassés
- les vétérans surclassés

4.4.3.5 Coefficient

Les coefficients relatifs aux CNT pour les compétitions officialisées et déclarées Nationaux sont décrits paragraphe 3.4.1.

4.4.3.6 Déroulement

Toutes les équipes inscrites se rencontrent entre elles. L'ordre des rencontres est déterminé au préalable. Un numéro est affecté aux équipes 1, 2, 3, 4 ...par tirage au sort intégral.

Les assauts se déroulent entre deux tireurs suivant les règlements techniques et d'arbitrage en vigueur. A chaque minute annoncée par le chronomètreur, 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.

La présence de plus de deux tireurs d'une même équipe, 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 présent règlement. Les compétiteurs en attente pour se relayer observent les mêmes règles de comportement que le second, décrites au paragraphe 2.1.2 du présent règlement.

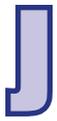
En cas d'égalité en fin d'assaut chaque équipe marque le nombre de points-assaut attribué à ce type de résultat.

4.4.3.7 Durée des rencontres

Elles sont définies par les règlements de chaque compétition mais répondent obligatoirement aux règles édictées au paragraphe 1.2.3.2.

4.5 CONVOCATION PAR LA COMMISSION DE DISCIPLINE

Toute personne qui pourrait être impliquée dans un incident ou qui aurait pu commettre une infraction caractérisée peut se voir convoquée par la commission de discipline du CNCCB ou de la FFSbf&DA.



Cet incident peut avoir eu lieu dans les infrastructures sportives qui abritent les compétitions de canne de combat, avant, pendant ou après les épreuves.

Les personnes pourront également être convoquées pour tout manquement à la morale, à l'éthique ou à la déontologie sportive ou pour tout acte susceptible de porter atteinte à l'image et à la réputation de Canne de combat, de ses instances ou de ses membres. Sont obligatoirement convoqués les tireurs et les seconds qui ont reçu un carton rouge, sauf pour le motif « d'arrêt abusif » du tireur, comme précisé dans le règlement d'Arbitrage.

5 - LE BATON ET LES SPECIALITES

Les spécialités sont des modes de pratique basées sur la canne de combat ou le bâton : canne chausson, canne de défense, double canne, bâton fédéral, bâton de Joinville...

Les confrontations dans ces différentes spécialités font obligatoirement l'objet de règlements particuliers (*règlements à venir*), cependant le présent texte reste applicable pour les articles qui ne sont pas modifiés par le règlement particulier et dont l'objet reste pertinent.

A ce titre sont toujours en vigueur les points concernant l'aire de combat, le rôle du D.O., l'attitude du second, ...

Annexe 1 : Dossier d'Officialisation d'une compétition Informations Organisateur

Nom du club organisateur : N° d'affiliation FFSbf&DA :

Comité départemental de rattachement : Ligue :

Président du Club :

Tel / portable : E-mail :

Compétition

Nom de l'évènement :

Type de la compétition : individuel par équipe individuelle par équipe en relais

Catégories : mixte masculin et féminin séparés

- de 9 ans - de 12 ans - de 15 ans - de 18 ans - seniors -vétérans

Forme : Duo Assauts

Arme(s) : canne double canne bâton fédéral bâton de Joinville canne de défense

canne chausson canne-fauteuil

Reprises : nombres : durée : arrêts décomptés :

Remarques / précisions :

.....

.....

.....

LE DÉLÉGUÉ OFFICIEL

Le délégué officiel en charge d'une compétition officialisée doit être inscrit sur la liste des D.O. du CNCCB de la saison sportive en cours.

Nom, prénom :

Tel / portable : E-mail :

LES JUGES-ARBITRES

Il est demandé aux organisateurs de confier l'arbitrage des rencontres de leur compétition à des juges/arbitres régionaux ou nationaux, stagiaires ou diplômés.

Je soussigné, président de l'association organisatrice de la compétition, certifie sur l'honneur, que la compétition officialisée organisée répondra aux critères d'officialisation indiqués dans le présent dossier.

- Respect des règlements
- Communication de l'évènement
- Transmission des résultats et de la liste des tireurs engagés

Signature du président

Cadre réservé à la commission Arbitrage-Compétition (délai maximum de réponse : 15 jours)

Officialisation		Nom du responsable	Signature
Accordée	Refusée		
date :			

Convention

Une officialisation de compétition a pour but valoriser votre évènement. Elle est accordée pour 3 ans.

LE CNCCB :

- s'engage à prendre en compte, dans la mesure du possible, votre évènement dans le calendrier national,
- s'engage à comptabiliser les points obtenus par les tireurs engagés dans votre évènement dans le classement national des tireurs, en fonction du barème en vigueur (cf. : Règlement des Compétitions),
- se réserve le droit de retirer l'officialisation aux organisateurs s'ils ne respectent pas les conditions du présent dossier.

L'ORGANISATEUR :

- s'engage à respecter les règlements techniques, de compétitions, d'arbitrage et médical en vigueur,
- s'engage à respecter, dans un souci d'harmonisation, le calendrier national (compétitions nationales, officialisées ou autre évènement du CNCCB),
- s'engage à communiquer l'évènement au CNCCB pour publication sur le site internet du Comité, au minimum 2 mois avant sa tenue,
- s'engage à respecter toutes les règles de sécurité relatives à l'organisation de manifestations publiques,
- s'engage à déclarer à la commission Arbitrage-Compétition (competitions@cnccb.net) le délégué officiel encadrant la compétition et envoyer l'annexe du présent document, au minimum 15 jours avant l'évènement,
- s'engage à fournir les résultats de la compétition à la commission Arbitrage-Compétition, ainsi que le listing des tireurs engagés (nom, prénom, date de naissance, numéro de licence et club d'appartenance), dans un délai de 5 jours après la compétition,
- veille à ce que tous les compétiteurs présents soient licenciés à la FFSbf&DA ou à toutes fédérations étrangères associées à la Fédération Internationale de Savate boxe française, pour la saison en cours.

Pièces à fournir

- règlement de la compétition (lors de la première demande d'Officialisation de Compétition)
- une déclaration des officiels à chaque édition (Annexe)

Annexe 2 : Fiche de déclaration d'une compétition Informations Organisateur

Nom du club organisateur : N° d'affiliation FFSbf&DA :

Comité départemental de rattachement : Ligue :

Président du Club :

Tel / portable : E-mail :

Compétition

Nom de l'évènement :

Type de la compétition : individuel par équipe individuelle par équipe en relais

Catégories : mixte masculin et féminin séparés

- de 9 ans - de 12 ans - de 15 ans - de 18 ans seniors vétérans

Forme : Duo Assauts

Arme(s) : canne double canne bâton fédéral bâton de Joinville canne de défense

canne chausson canne-fauteuil

Reprises : nombres : durée : arrêts décomptés :

Remarques / précisions :

.....

.....

.....

Je soussigné, président de l'association organisatrice de la compétition, certifie sur l'honneur, que la compétition organisée répondra aux critères suivant :

- respect des règlements en vigueur,
- communication de l'évènement au CNCCB pour publication sur le site internet du Comité, au minimum 3 semaines avant sa tenue,
- veille à ce que tous les compétiteurs présents soient licenciés à la FFSbf&DA ou à toutes fédérations étrangères associées à la Fédération Internationale de Savate boxe française, pour la saison en cours.
- transmettre les résultats et la liste des tireurs engagés (nom, prénom, date de naissance, numéro de licence et club d'appartenance), sous 5 jours.

Signature du président

Si la présente déclaration et les résultats et listes de tireurs engagés sont fournis dans les temps, la commission Arbitrage-Compétition s'engage à comptabiliser les points obtenus par les tireurs engagés dans votre évènement dans le classement national des tireurs, en fonction du barème en vigueur (cf : Règlement des Compétitions)



Entrainement

SOMMAIRE

K – ENTRAÎNEMENT.....

K.1 – TECHNICO TACTIQUE

K.1.1- Ce qui faut savoir de la technico - tactique.

K.1.2- Exemples types de tactique face à de multiples situations.

K.1.3 - Ce qu'apporte au tireur l'utilisation de l'art de la technico – tactique

K.2 – PRÉPARATION PHYSIQUE

en préparation

K.3 – EXEMPLES D'ENTRAÎNEMENTS.....

en préparation

Entraînement

K.1 – TECHNICO-TACTIQUE

Comment aborder un assaut ? Quelles techniques employer ? Quels enchaînements placer ? Comment les placer, à quel moment ? Comment réagir aux actions de l'adversaire ? Comment analyser l'adversaire ? Comment résoudre les problèmes posés par l'adversaire ? Autant de questions auxquelles le tireur va avoir à répondre au cours de sa carrière de compétiteur.

Nous vous proposons de répondre à quelques unes de ces questions et de vous donner des pistes pour les autres.

La technico-tactique en 3 points

K.1.1- Ce qui faut savoir de la technico-tactique

La tactique est l'art d'utiliser et de combiner les techniques et connaissances du caniste de façon efficace pour remporter l'assaut. Il n'y a pas une tactique mais des tactiques. La tactique peut également avantager un tireur moins performant et le faire gagner. Certes il faut déjà maîtriser toute la technique de la canne de combat et avoir toutes les connaissances de tout ce qui entoure les compétitions, comme le règlement d'arbitrage, (la technico tactique utilise à son profit le règlement d'arbitrage) le rôle du tireur et également celui du second.

La technico-tactique se travaille d'abord en club en faisant des exercices avec son coach comme par exemple l'anticipation, les intentions, le changement de rythme, etc.

Il faut également savoir écouter et mettre en pratique les conseils du coach, apprendre à observer les défauts chez l'adversaire pour pouvoir élaborer et mettre en place une stratégie pendant l'assaut pour le tireur et pendant la minute de repos pour le second.

K.1.2- Exemples types de tactique face à de multiples situations

Que faire face à un tireur qui avance en permanence et qui met la "pression" ?

- Il faut être bien mobile pour garder sa distance.
- Savoir maîtriser les traversées (plus simple dans ce cas-là).
- Récupérer le centre et le tenir et les rôles s'inversent (perturbant pour l'assaillant).

Que faire face à un tireur très offensif ?

- Déplacement tonique avec décalage ou débordement ce qui diminue considérablement l'efficacité de la touche de l'adversaire.
- Une parfaite maîtrise de la parade riposte et esquive riposte casse le rythme de l'enchaînement de l'adversaire.
- Et bien entendu, avoir la meilleure défense possible.

Que faire face à un tireur "contreur" ?

- Éviter de longs enchaînements car le contreur se nourrit des attaques pour riposter (au-delà de trois attaques)
- Lancer de fausses attaques pour provoquer une riposte et contrer à son tour.
- Prendre l'avantage au score en début de reprise et défendre car le contreur a du mal à remonter.

Que faire face à un tireur qui a une bonne défense ?

- Avoir une parfaite maîtrise du timing de l'esquive riposte.
- Savoir faire des enchaînements longs avec des changements de rythmes.
- Varier les attaques puis faire des leurres.

Que faire face à un tireur qui est très mobile ou même qui fuit le combat ?

- Avoir l'avantage au score en début de rencontre évite que l'adversaire fuit le combat.
- Savoir le cadrer et le coincer au bord du cercle provoque chez l'adversaire un gêne et peut le faire sortir.
- Le laisser venir et contrer.

K.1.3 - Ce qu'apporte au tireur l'utilisation de l'art de la technico-tactique

La technico - tactique est un art qui complète l'athlète et lui permet de trouver des solutions dans tous les cas de figure. Elle lui permet de gérer également son énergie, l'économiser, ce qui lui permettra d'être plus lucide et d'aller jusqu'au bout de la compétition. Elle permet aussi de s'organiser avant le combat suivant le type d'adversaire.

Un caniste tacticien est un tireur difficile à surprendre et donc souvent craint. Si on combine tous les avantages de la tactique avec une bonne technique alors cela apporte une meilleure clarté du combat pour les arbitres et les juges et donc augmente potentiellement le nombre de points par touche. Voilà ce qu'on appelle la technico-tactique.

En conclusion, les trois points vus au-dessus, abordent une dimension autre que celle du combat purement instinctif, une dimension



beaucoup plus cérébrale du combat. Car il faut bien se l'avouer, il est très difficile de maîtriser à la fois, la pression de l'adversaire, l'enjeu de la victoire, les blessures si il y en a, la technique et la tactique en même temps. C'est pourquoi en dernier point nous soulignerons l'importance du second et notamment son rôle primordial au sein de cette pratique dite « technico-tactique ».



K.2 – PRÉPARATION PHYSIQUE

en préparation

K.3 – EXEMPLES D'ENTRAINEMENTS

en préparation

Règlement médical

LE PRÉSENT RÈGLEMENT DOIT ÊTRE APPLIQUÉ POUR TOUTE COMPÉTITION OFFICIELLE ET OFFICIA LISÉE. DANS TOUS LES CAS, L'AVIS DE LA COMMISSION MÉDICALE DU CNCCB OU DU MÉDECIN DE LA COMPÉTITION, EST PRÉPONDÉRANT.

1 - LE CERTIFICAT MEDICAL

Conformément aux dispositions des articles L. 231-2 à L. 231-2-3 et des articles D. 231-1-1 à D. 231-1-5 du Code du Sport, des modifications des Règlements médicaux de la Fédération de Savate Boxe Française et Disciplines Associées adoptées par le Comité Directeur Fédéral du 30 septembre 2017, ainsi que des modifications du règlement médical du CNCCB adopté par son comité directeur, les dispositions relatives au certificat médical attestant de l'absence de contre-indication (CACI) à la pratique de la canne de combat pour l'obtention ou le renouvellement d'une licence pour la pratique et la compétition en vigueur à compter la saison 2017-2018 sont les suivantes :

LICENCE			
Obtention	renouvellements		
Année N	Année N+1	Année N+2	Année N+3 (renouvellement triennal)
certificat médical	attestation ou à défaut nouveau certificat médical	attestation ou à défaut nouveau certificat médical	certificat médical

L'obtention ou le renouvellement d'une licence de dirigeant, ne permettant pas la pratique sportive, n'est pas subordonnée à la présentation d'un certificat médical attestant l'absence de contre-indication à la pratique du sport.
Les nouvelles dispositions prennent effet à compter de la saison 2016-2017 (l'année N de référence étant 2016-2017).

1.1 LA PRATIQUE SPORTIVE EN CLUB

Le certificat médical attestant de l'absence de contre-indication à la pratique de la canne de combat, est valide pour une durée de trois ans de date à date (années N, N+1, N+2) sous réserve de remise au club d'une attestation de réponses négative à toutes les questions du QS SPORT (formulaire Cerfa n° 156699*01), en années N+1 et N+2 de validité ce certificat médical, signée par le licencié ou son représentant légal le cas échéant et d'une pratique ininterrompue sur cette période.

Afin de respecter le secret médical, le QS SPORT renseigné ne doit pas être remis au club lors de la demande de renouvellement de la licence.

Le club devra archiver le certificat médical initial et chacune des deux attestations annuelles. La demande de licence par le club auprès de la Fédération vaudra notification de présentation de l'attestation.

En cas de réponse positive à au moins l'une des questions du QS SPORT, le licencié devra présenter un nouveau certificat médical attestant de l'absence de contre-indication.

1.2 LA PRATIQUE SPORTIVE COMPÉTITIVE

Le certificat médical attestant de l'absence de contre-indication (CACI) à la compétitions en canne de combat (la canne de combat ne se pratique qu'en assaut, qui est une forme de rencontre à la « touche » où toute puissance des coups est interdite : la recherche d'une mise « Hors Combat » de l'adversaire y est donc totalement proscrite – ce n'est pas une discipline à contraintes particulières), est valide pour une durée de trois ans de date à date (années N, N+1, N+2) sous réserve que soient fournies avec la copie du certificat médical correspondant les attestations de réponse négative à toutes les questions du QS-SPORT, des années N+1 et N+2 de validité de ce certificat médical et d'une pratique ininterrompue sur cette période.

Afin de respecter le secret médical, le QS SPORT renseigné ne doit pas être agrafé au certificat médical.

En cas de réponse positive à au moins l'une des questions du QS SPORT, le licencié devra présenter un nouveau certificat médical attestant de l'absence de contre-indication à la compétition en assaut.

2 - CATEGORIES D'AGE

catégories	Ages
moins de 12 ans	10 - 11 - 12 ans
moins de 15 ans	13 - 14 - 15 ans
moins de 18 ans	16 - 17 - 18 ans
Seniors	19 à 38 ans
Vétérans 1	39 à 49 ans
Vétérans 2	50 ans et +

L'âge est calculé en déduisant l'année de naissance de la deuxième année de la saison sportive.

3 - TYPES DE COMPETITION

3.1 LES COMPÉTITIONS PAR CATÉGORIE D'ÂGE

Les compétiteurs s'engagent dans la catégorie d'âge en fonction de leur date de naissance.

Suivant les règles de surclassement, il est possible de s'engager dans une catégorie d'âge :

- supérieur pour les jeunes (§6)
- inférieure pour les vétérans (§ 7)

3.2 LES COMPÉTITIONS OPEN

Les compétitions sont dite « open » quand des tireurs de plusieurs catégories d'âge s'engagent dans une même compétition.

Il existe trois possibilités :

- 12-15 : moins de 15 ans et moins de 12 ans surclassés
- 15-18 : moins de 18 ans et moins de 15 ans surclassés
- 18-S-V : seniors, moins de 18 ans surclassés, vétérans 1 surclassés et vétérans 2 avec des conditions limitatives

3.3 MIXITÉ

La mixité est autorisée dans les compétitions suivant le règlement propre à chacune d'elles.

La mixité n'a aucune influence sur les règles liées à l'âge.

4 - ENGAGEMENT EN COMPETITION

Tout tireur qui souhaite participer à une compétition de l'une des spécialités de Canne de combat dans le cadre de la Fédération Française de Savate boxe française et Disciplines Associées doit :

- être licencié pour la saison en cours auprès de la FFSbf&DA
- présenter un certificat médical ou un passeport médical fédéral, ainsi que les attestations N+1 et N+2 si nécessaire, établi selon les dispositions indiquées en §1
- se conformer aux démarches complémentaires.

5 - FORMALITES COMPLEMENTAIRES – LE SURCLASSEMENT

Toute demande de surclassement doit être jointe aux pièces citées au §4.

La demande de surclassement est obligatoirement :

- établie sur le formulaire annexé au présent règlement
- signée par le médecin qui établit le certificat médical de non-contre-indication
- signée par l'intéressé ou les parents ou tuteurs des mineurs
- signée en dernier lieu par le médecin du CNCCB.

Seules les demandes de surclassement signées par le médecin du CNCCB. pourront être acceptées par les délégués officiels.

La demande de surclassement est renouvelable chaque année, elle est valable pour toute la durée de la saison.

Suivant le cas des examens complémentaires peuvent être exigés par le médecin du CNCCB.

6 - SURCLASSEMENT DES JEUNES

Il consiste à autoriser le/la jeune à tirer dans la catégorie immédiatement supérieure (simple surclassement), valable uniquement pour les tireurs nés la dernière année de leur catégorie d'âge.

Le surclassement est obligatoirement signé par un médecin du sport.

Tout cas de surclassement chez les jeunes sera évalué par le médecin du CNCCB qui se gardera le droit d'accepter ou de refuser selon son intime conviction, sur le cas médical du pratiquant. Il pourra le cas échéant demander un examen complémentaire.

En sus, suivant le règlement de la compétition, cette décision devra aussi subir l'approbation du DO de la compétition. Le double surclassement n'est pas possible dans les compétitions individuelles. Il n'est autorisé que dans le cas des compétitions par équipe qui se déroulent par passage en relais toutes les 45 secondes

7 - SURCLASSEMENT DES VÉTÉRANS

Tous les tireurs vétérans doivent subir un examen approfondi réalisé par un médecin du sport avec rédaction d'un certificat médical de non-contre-indication.

7.1 CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS VÉTÉRANS

Aucune demande de surclassement.

7.2 CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS SENIORS ET OPEN (TOUS NIVEAUX)

La demande de surclassement est obligatoire.

L'examen doit être réalisé par un médecin du sport. Il jugera lui-même de la nécessité d'examen complémentaires (ECG, échographie, épreuve d'effort, ...).

	Vétérans 1	Vétérans 2
Examen médical	consultation approfondie avec un médecin du sport	
Surclassement	simple	simple
Niveau maximum	1 ^{ère} Série	Vétéran 1

Pour ces compétitions par équipe, un certificat médical de non contre-indication à la pratique de la canne de combat en compétition qui ne précise pas la notion de surclassement suffit.

8 - ROLE DU MEDECIN AU COURS DES COMPETITIONS

8.1 - PRÉSENCE

Les compétitions de canne de combats sont toutes de l'assaut, la présence d'un médecin n'est pas obligatoire même en cas de compétitions impliquant plusieurs aires de combat.

9 - DELEGUE OFFICIEL

Toute compétition de Canne de Combat doit être dirigée par un Délégué Officiel figurant sur la liste éditée chaque saison par le CNCCB.

Le délégué officiel est garant du bon déroulé et de la bonne tenue de la compétition en accord avec les articles du règlement médicale. Le délégué officiel, le corps arbitral et le cas échéant le corps médical officiel présents lors de la compétition, doivent s'assurer que les rencontres se déroulent en accord avec les règlements sportifs, médicaux, de compétitions et d'arbitrage, de façon à garantir l'intégrité des tireurs.

10 - CANNE-FAUTEUIL (à rédiger)

11 - LE BÂTON

Les confrontations en Bâton se déroulent sous forme :

- de duo : rencontre qui met en présence des binômes évoluant en coopération et présentant une gestuelle technique et esthétique.
- d'assaut : rencontre qui oppose deux tireurs et qui portent des touches, validées selon les règles techniques et d'arbitrage en vigueur. Les touches en bâton sont maîtrisées et contrôlées, voire posée.

En conséquence :

- il n'existe ni catégorie d'âge
- la présentation de la licence et du certificat médical de « non contre-indication à la pratique de la canne de combat en compétition » sont suffisants pour s'engager dans une compétition.

12/ CANNE DE DEFENSE (à rédiger)

13 - CANNE-CHAUSSON

La canne-chausson est une spécialité de la canne de combat pour laquelle le présent règlement est applicable intégralement.

Les compétiteurs de Canne-Chausson pourront présenter :

- soit un certificat médical de « non-contre-indication à la pratique de la savate-boxe française en compétition » établi pendant la saison en cours ou dans les 3 mois précédents
- soit leur passeport médical fédéral à jour

14 - LES PROTECTIONS

Le port des protections telles que définies dans les règlements sportifs et d'arbitrage est obligatoire. Aucune exception ne peut être tolérée quel que soit la compétition.

15 - PREVENTION MEDICALE ET SOCIALE

Se reporter au cahier n° 4 du mémento fédéral pour les chapitres non spécifiques à la Savate-boxe française.

16 - LUTTE CONTRE LE DOPAGE

Se reporter au cahier n° 4 du mémento fédéral au chapitre : « excès de l'entraînement » paragraphe 7 et au règlement disciplinaire relatif à la lutte contre le dopage de la FFSbf&DA.

Demande de surclassement d'âge pour la saison 20 . . / 20 . .

Je soussigné (nom - prénom) Date de naissance :

demande à bénéficier d'un surclassement d'âge pour la saison en cours.

N° de licence N° de club tél/portable :

nom - prénom de l'entraîneur

Signature

de l'intéressé ou, pour les mineurs, d'un parent ou tuteur

Catégories	Ages	surclassement	
		Simple	Double
moins de 12 ans	10 et 11 ans	non	non
	12 ans	oui → moins de 15 ans	non
moins de 15 ans	13 et 14 ans	non	non
	15 ans	oui → moins de 18 ans	non
moins de 18 ans	16 et 17 ans	non	non
	18 ans	oui → seniors	non
Vétérans 1	de 39 ans à 49 ans	oui → seniors	non
Vétérans 2	de 50 ans et plus	oui → vétérans 1	non

Toute demande de surclassement pour les tireurs vétérans doit faire l'objet d'un **EXAMEN CARDIOLOGIQUE** accompagné du **certificat médical et des attestations N+1 et N+2** (si nécessaire) conformément au règlement médical.

Catégorie naturelle	Catégorie de surclassement

avis médical	
Surclassement aucun simple double	date signature et cachet

Le médecin du CNCCB :		signature
AVIS :	date	

A faire parvenir impérativement **15 jours** avant la compétition à :
Dr Luc CHEYNIER, Médecin fédéral du CNCCB



Remerciements

élaboration Cahier N°10

"CANNE DE COMBAT BATON"

Cahier A : TECHNIQUES DE CANNE DE COMBAT

Xavier LEJEUNE, Frédéric MORIN (consultant extérieur), Jean-Philippe ALLON, Adrien GUERARD, Guillaume BERARD et Jean-Marc HENRY.

Historique : Luc CERUTTI

Crédits photos : Anthony FRAYSSE, Guillaume KLEIN.

Cahier B : PROGRESSION TECHNIQUE EN CANNE DE COMBAT

Xavier LEJEUNE, Frédéric MORIN (consultant extérieur), Jean-Philippe ALLON, Adrien GUERARD, Guillaume BERARD et Jean-Marc HENRY.

Cahier C : TECHNIQUES DE BATON FEDERAL

Patrice EZANNO (réfèrent), Bernard DOREMUS, Jean-Marc HENRY.

Remerciements pour leurs participations : Mickael COUSSEAU.

Crédits photos : Patrice EZANNO, Bernard DOREMUS.

Cahier D : PROGRESSION TECHNIQUE DU BATON FEDERAL ET DU BATON DE JOINVILLE

Patrice EZANNO, Bernard DOREMUS, Jean-Marc HENRY, Jean-Pierre LEMIERE

Cahier E : PROGRESSION TECHNIQUE ET GRADES DES SPECIALITES

Armel CHESNAY, Luc CHEYNIER, Guillaume BERARD, Eric DELAPLESSE, Mickaël COUSSEAU.

Cahier F : LA CANNE DE DEFENSE

Armel CHESNAY réfèrent de l'équipe "canne de défense" et son équipe , Daniel PUREN, équipe CNCCB de 2002 à 2016.

Cahier G : LA CANNE-SAVATE

Luc CHEYNIER, Guillaume BERARD, Eric DELAPLESSE, Mickaël COUSSEAU

Crédits photos : Mickaël COUSSEAU, Bernard DOREMUS

Cahier H : LE BATON DE JOINVILLE

Alain BOGTCHALIAN, Philippe AGUESSE, Jean-Pierre LEMIERE, Jean-Marc HENRY.

Crédits photos : Philippe AGUESSE, Noëmi BRIOT, Laurent GAGEY, François-Xavier GUEDIN, Arnaud LEMIERE, Tugdual LEMEILLE, Jean-Pierre LEMIERE, Coralie PIOMBINO, Bastien RAVRY

ANNEXE CAHIER H - TECHNIQUES COMPLEMENTAIRES ET PRATIQUES SPORTIVES

Jean-Pierre LEMIERE, Jean-Marc HENRY.

Crédits photos : Tugdual LEMEILLE, Arnaud LEMIERE, Coralie PIOMBINO,

Cahier I : REGLEMENT D'ARBITRAGE

Armel CHESNAY (réfèrent), Jean-Philippe ALLON, Arnaud CAMBEDOUZOU, Luc CHEYNIER, Daniel BACOT, Tito TIMPANO, Guillaume BERARD.

Cahier J : REGLEMENT DES COMPETITIONS

Laëtitia MALLARD (référente), Quentin LELONG, Jean-Pierre GUIRARD.

Remerciements pour leurs participations : Philippe JOLY.

Cahier K : ENTRAINEMENT

Frodo VAN DE GEUCHTE

Cahier L : REGLEMENT MEDICAL

Luc CHEYNIER, Adrien GUERARD

Cadre Technique Fédéral du CNCCB : Guillaume BERARD

Liste des intervenants ayant travaillé aux évolutions du cahier 10 :

Michel DEMOUCHE, Luc CHEYNIER, Roland HOFFBECK, Bertrand DUBREUIL, Philippe JOLY, Alain SZENICER, Alain BOGTCHALIAN, Philippe AGUESSE, Francis BAREILLES et Hélène BOURGEOIS (photos).

... ainsi que l'ensemble des licenciés et consultants externes au CNCCB ayant consacré de leur temps et leur énergie à l'accomplissement de cet ouvrage.

Sites web de référence www.ffiavate.com et www.cnccb.net