

# Progression technique en Canne de Combat

## Sommaire

<b>B. 1 - PRESENTATION SPORT DE COMBAT DE LA COOPERATION A L'OPPOSITION .....</b>	<b>page 2</b>
<b>B.2 - PRINCIPE DE LA PROGRESSION ET DE L'EVALUATION .....</b>	<b>page 2</b>
<b>B.3 - MODALITES D'OBTENTION DES GRADES .....</b>	<b>page 2</b>
<b>B.4 - LES GRADES DE LA CANNE DE COMBAT - LES POMMEAUX.....</b>	<b>page 2</b>
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.



# VERT

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

# VERT

CRITERES ET BAREME	Pts	candidat 1	candidat 2	candidat 3	candidat 4
<b>MODULE 1 : Déplacements</b> - 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				
<b>MODULE 2 : Techniques</b> - 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				
<b>MODULE 3 : Théorie</b> - 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"> <li>• Voltes avec changement de main.</li> <li>• Traversées.</li> <li>• Ripostes (après parades ou esquives).</li> <li>• Feintes d'armé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rôle d'attaquant, rôle de défenseur.</li> <li>• Varier ses actions lors d'un assaut.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Priorité.</li> <li>• Rôle du second.</li> </ul>

# ROUGE

CRITERES ET BAREME	Pts	candidat 1	candidat 2	candidat 3	candidat 4
<b>MODULE 1 : Techniques</b> - 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				
<b>MODULE 2 : Tactique</b> - 1 <sup>ère</sup> situation : savoir reprendre la main quand on est défenseur,  - 2 <sup>ème</sup> 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				
<b>MODULE 3 : Théorie</b> -- 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"> <li>• Contre-attaque.</li> <li>• Savoir effectuer un assaut de la main non directrice.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise d'information et adaptation à l'adversaire.</li> <li>• Gestion de l'aire de combat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bases d'arbitrage.</li> <li>• S'évaluer objectivement.</li> <li>• Connaître les spécialités.</li> </ul>

BLANC					
CRITERES ET BAREME	Pts	candidat 1	candidat 2	candidat 3	candidat 4
<b>MODULE 1 : Techniques</b> - 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 esquive 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				
<b>MODULE 2 : Tactique</b> - 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				
<b>MODULE 3 : Théorie</b> - 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				

# JAUNE

MODULE 1	MODULE 2	MODULE 3
Tactique	Maîtrise	Théorie
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Observer et adapter sa réponse.</li> <li>● Savoir coacher.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Avoir un regard sur sa pratique (duo).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Organisation de la canne en France.</li> <li>● Savoir expliquer la discipline à un profane.</li> </ul>
<p><b>option obligatoire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- présenter une démonstration au bâton fédéral,</li> <li>ou</li> <li>- présenter une démonstration en double canne.</li> </ul>		
<p><b>Spécialité</b> : Canne de défense, Canne chausson ou bâton de l'école de Joinville Points supplémentaires sur présentation d'un grade de spécialité</p>		

# JAUNE

CRITERES ET BAREME	Pts	candidat 1	candidat 2	candidat 3	candidat 4
<p><b>MODULE 1 : Tactique</b></p> <p>Savoir, contre un attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- riposter dès la première parade,</li> <li>- se déplacer pour ne pas être fixé.</li> </ul> <p>Savoir, contre un riposteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- feinter pour déclencher sa parade et toucher,</li> <li>- ralentir au dernier moment chez un riposteur qui anticipe trop la parade,</li> <li>- parer et re-riposter,</li> <li>- contre-attaquer sur la riposte.</li> </ul> <p>Savoir, contre un contre-attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aller chercher la touche,</li> <li>- ne pas s'interrompre quand on a la priorité,</li> <li>- feinter,</li> <li>- toucher en flanc.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer l'adversaire, prendre de l'information, analyser et adapter les réponses.</li> <li>- Observer un autre tireur et lui apporter des solutions à mettre en place dans la suite de son assaut</li> </ul>	2				
<p><b>MODULE 2 : Maîtrise</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mettre en place un enchaînement à deux de 4 à 5 actions pendant 15 minutes que les candidats devront effectuer à vitesse lente et à vitesse normale. Les candidats devront justifier leurs choix techniques et tactiques pendant le passage lent.</li> </ul>	3				
<p><b>MODULE 3 : Théorie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- organisation de la Canne : FFSBF&amp;DA, CNCCB</li> <li>- savoir présenter la discipline, savoir initier un groupe de débutants.</li> </ul>	1 2				
<p><b>option obligatoire :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bâton ou double canne : fluidité dans les démonstrations et qualité technique.</li> </ul>	4				
<p><b>Spécialité</b> : points supplémentaires sur présentation d'un grade dans une spécialité (1 point / niveau de grade).</p>	*				

*Grilles personnalisées des Pommeaux : elle peut être proposée au CTL de votre région (ou à défaut au CTF 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.*