



LES AMICALES DE L'ASCA - 9E ÉDITION

BÂTON FRANÇAIS & CANNE DE COMBAT

* RÈGLEMENT *

RAPPEL

Nous tenons à préciser, et insistons : il s'agit d'une rencontre amicale et non d'une compétition.

Les organisateurs se réservent le droit d'exclure tout participant qui ne respecterait pas les règles de bienveillance et de sécurité.

La rencontre est ouverte aux tireurs débutants. Il n'y a pas de niveau requis pour participer.

L'âge minimum des participants a été fixé à 14 ans à la date du 16 juin 2019. Le nombre maximal de participants est fixé à 90 tireurs pour les Assauts inter-armes, et 30 tireurs pour les Maxi Amicales.

L'ASCA formera des équipes mixtes de trois tireurs, inter-club, en mélangeant les niveaux, les armes...

PARTIE 1 - LES ASSAUTS INTER-ARME

• LES ARMES

Chaque reprise des assauts inter-arme se déroule avec l'arme de son choix, parmi les trois possibilités suivantes :

1. canne "noire" (95 cm),
2. double-canne (2 x 95 cm)
3. bâton français (140 cm)

Aucune autre arme n'est autorisée lors des AMICALES.

• LES TECHNIQUES

Tous les participants doivent pratiquer les techniques suivantes :

1. la canne fédérale FFSBF telle qu'appliquée à l'ASCA (voir point "AXES PÉDAGOGIQUES APPLIQUÉS À L'ASCA")
2. le bâton français

Aucune autre technique n'est permise.

- **L'ÉQUIPEMENT DES TIREURS**

Chaque participant aux AMICALES peut se présenter en tenue de sport simple (jogging ou short, baskets réservées à la salle, t-shirt). Mais, pour entrer sur l'aire, chacun devra impérativement avoir :

1. un masque,
2. des protège-tibias,
3. une paire de gants.
4. deux ceintures jaune et bleue

Coquille et protège-poitrine sont fortement recommandés.

- **LES ASSAUTS / FORMAT**

Les assauts se déroulent simultanément sur 3 ou 4 aires.

Ils durent chacun entre 6 et 9 minutes, en fonction du nombre de participants, et comprennent 6 à 9 reprises d'une minute.

Le chronomètre est unique pour toutes les aires. Il démarre et s'arrête à 6 ou 9 minutes. Toutes les minutes, un bip permet d'annoncer l'arrêt de chaque reprise.

Au début de chaque assaut, l'arbitre procède à la présentation des tireurs (équipe jaune face à équipe bleue) et au salut, masque au bras.

Chaque tireur qui se présente pour une reprise entre sur l'aire avec l'arme de son choix (voir point "LES ARMES") et équipé des protections minimales (masque, gants, protège-tibias).

Un assaut peut se faire canne contre canne, canne contre bâton, canne contre double-canne, double-canne contre double-canne, bâton contre bâton, bâton contre double-canne.

Au lancement du chronomètre et au commandement de l'arbitre "Allez !", l'assaut commence.

Au bip et au commandement de l'arbitre "fin de la reprise, tireurs changez ou restez", le tireur qui est au centre peut sortir ou rester (pour une reprise supplémentaire) tandis que les juges de chaque aire déterminent le gagnant de la reprise (voir point "LE JUGEMENT").

Avant la fin de chaque reprise, un des deux tireurs suivants doit être prêt à entrer sur l'aire équipé. Aucun tireur ne peut entrer sur l'aire sans son équipement.

L'assaut se déroule dans les règles (voir point "LES TECHNIQUES")

- **LE JUGEMENT**

3 juges sont désignés sur chaque aire.

Attention, les juges ne comptent pas les points marqués par les tireurs pendant la reprise. Chaque juge a en main une feuille de marque mise à sa disposition et faisant figurer pour l'équipe bleue et l'équipe jaune 6 ou 9 lignes sur lesquelles, à la fin de chaque minute, il note, en l'espace de 10 secondes consacrées à cela, par une croix quel tireur (jaune ou bleu) a selon lui respecté le mieux chaque critère. Ensuite, au signal de l'arbitre "Juges, ensemble", les juges lèvent simultanément le drapeau de la couleur de l'équipe à laquelle ils viennent d'attribuer le plus de points.

En fin d'assaut, un décompte des points de chaque juge (max 6 / 9 points par assaut, selon la durée de l'assaut) est réalisé pour chaque équipe. La somme permet de définir l'équipe gagnante par assaut. En cas d'ex aequo, l'arbitre décidera quelle équipe a remporté l'assaut. Le total des points cumulés sur la rencontre permettra de départager les équipes ayant le même nombre de victoires, ce afin d'établir un classement de l'ensemble des équipes.

Les critères de jugement sont :

1. **la COLLABORATION**

= travail d'écoute, résonance, partage, communication, jeu, adaptation au niveau de l'autre... Ce critère permet de comprendre la valeur de la notion de duo et d'éviter tout comportement perso où chacun travaillerait en solo, sans se soucier de son partenaire...

2. **la TECHNIQUE**

= tous les critères de validité d'une touche sont lisibles : non violence, coup codifié, armé, coup en ligne basse accompagné d'une fente (avant, arrière, latérale), demi-fente ou flexion, respect du principe esquive-parade / riposte, zone de touche autorisée par l'ASCA, distance, bras tendu à la touche, dernier quart de la canne, trajectoire régulière...

3. **l'ESTHÉTIQUE**

= beauté du geste (voltes, figures acrobatiques, manipulations, variation des coups et des techniques...), homogénéité de la pratique, déplacement, créativité, originalité, recherche...

Les points de pénalités (sortie d'aire, lâcher de canne ou de bâton...) ne sont pas ajoutés au score de l'équipe gagnante. Le juge doit prendre en compte tout ce qu'il observe pendant l'assaut dans son jugement.

• **L'ARBITRAGE**

En canne, l'arbitre doit veiller :

1. à la sécurité des tireurs.

A compter de 3 avertissements validés par les juges (ex : surface de touche, violence des coups...), il peut prononcer l'exclusion de l'assaut si un tireur porte atteinte à l'intégrité de son partenaire.

2. au respect des règles officielles fédérales (réf. Cahier n° 10

https://cnccb.net/site/cahier_a_technique_de_canne_de_combatpdf-fr-27-2.html et

https://cnccb.net/site/cahier_c_technique_baton_federalpdf-fr-24-2.html telles qu'appliquées à l'ASCA

(voir point "AXES PÉDAGOGIQUES APPLIQUÉS À L'ASCA")

3. au bon déroulement de l'assaut.

En bâton :

1. à la sécurité des tireurs.

A compter de 3 avertissements (ex : surface de touche, violence des coups...), il peut décider l'exclusion de l'assaut si un tireur porte atteinte à l'intégrité de son partenaire.

2. au bon déroulement de l'assaut

• **AXES PÉDAGOGIQUES APPLIQUÉS À L'ASCA**

1. **TRAJECTOIRES / ARMÉS** : l'ASCA vise le geste parfait dans sa pédagogie. Trajectoires les plus parallèles ou perpendiculaires possibles. L'armé est validé derrière l'axe vertébral.

2. **TOUCHES EN LIGNE BASSE** : trois postures possibles, dans le respect de l'intégrité physique des tireurs : flexion / demi-fente (dessus cuisse à 45° du sol, jambe arrière tendue) / fentes avant, arrière, latérale (sur fente avant, genou légèrement fléchi autorisé pour déverrouiller l'articulation). Aucune autre position possible. Pour plus de détails :

http://www.batoncanne.com/wp-content/uploads/2018/07/ASCA_FicheUnique_HD_Small_Wip_24072018.pdf

3. **TOUCHES DANS LE DOS** non autorisées.
4. **DÉVELOPPEMENT DES COUPS** : le bras doit être tendu au passage du dernier quart de la rotation.
5. **ANTI-JEU / OBSTRUCTION DÉFENSIVE** : anti-jeu autorisé si effectué dans le cadre d'une action offensive. Obstruction défensive observée par l'arbitre (et si besoin avertissement demandé)

PARTIE 2 - LES MAXI AMICALES

Les MAXI AMICALES sont réservées aux bâtonnistes et se dérouleront devant le public.

Les organisateurs tirent au sort des duos parmi les inscrits.

Chaque duo a 1 minute 30 pour répéter avant de passer, pendant 1 minute 30, devant un jury de 3 personnes (désignées à l'avance) dont le rôle sera de noter :

1. l'aspect **ESTHÉTIQUE** de la présentation / 5 points (de 1 à 5, 5 étant la meilleure note)
= beauté du geste (voltes, figures acrobatiques, manipulations, variation des coups et des techniques...), homogénéité de la pratique, déplacement, créativité, originalité, recherche...
2. l'aspect **TECHNIQUE** conforme aux règles du Bâton français / 5 points
= non violence, coups codifiés, respect du principe esquive-parade / riposte, trajectoires, précisions...
3. la **COLLABORATION** entre les deux partenaires / 5 points
= travail d'écoute, résonance, partage, communication, jeu, adaptation au niveau de l'autre... Ce critère permet de comprendre la valeur de la notion de duo et d'éviter tout comportement perso où chacun travaillerait en solo, sans se soucier de son partenaire...

Les passages de chaque duo se déroulent sans protection.

À la fin de chaque passage, le jury comptabilise les points et établit une note / 45 points pour chacun des bâtonnistes ayant composé le duo.

Le deuxième duo passe, pendant que le troisième se prépare...

Lorsque chaque duo est passé une fois, les organisateurs effectuent un deuxième tirage au sort pour que tout le monde ait finalement une note / 90 points. Cette note donnera lieu à un classement qui sera présenté au public.