

BLANC

MODULE 1	MODULE 2	MODULE 3
Technique	Tactique	Théorie
• Contre-attaque. • Savoir effectuer un assaut de la main non directrice.	• Prise d'information et adaptation à l'adversaire. • Gestion de l'aire de combat.	• 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 esquiv 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				