

CANNE DE COMBAT

SPECIAL VOLTES



Les voltes - les décalages

Les voltes, tourbillons de la canne de combat ou Comment se déplacer en tournant ?

SOMMAIRE

- 1/ PRINCIPE DE LA VOLTE : un double déplacement tourbillonnant.
- 2/ LA VOLTE, UN DEPLACEMENT TOURNANT : volte sans changement de main, volte avec changement de main.
- 3/ LES DIFFERENTES VOLTES : descriptions détaillées graphiques.
- 4/ LE SECRET DES VOLTES : Le bassin.
- 5/ LES POINTS CLEF : repositionner ses appuis.
- 6/ LES VOLTES A DEPLACEMENT INVERSE : la volte dans la direction non habituelle – explications en images.
- 7/ LES DEPLACEMENTS ELEMENTAIRES ET LEURS DIRECTIONS : les décalages, les directions des déplacements élémentaires.
- 8/ CHANGEMENT DE MAIN ET DEPLACEMENT : Avancer/reculer – Décalage latéral – Changer de main en croisant
- 9/ LES VOLTES MULTIPLES : Les "TT" Tourbillons Terrestres, les "TGV" Tourbillons Grande Volte – l'excellence
- 10/ VOLTES A GOGO : VOLTUUM ET DELIRES VOLTIQUES - les compétiteurs en action
- 11/ DA VINCI CANNE – LE CODEX ALGEBRE DES DEPLACEMENTS – les secrets des grands maîtres ?

La volte, à quoi ça sert ? Dans quels contextes l'utiliser ?

- à avancer et à reculer rapidement sur une longue distance,
- à changer d'axe de combat (se déplacer vers la droite ou vers la gauche,)
- à élaborer des déplacements inédits et efficaces,
- à cacher ses intentions d'attaques (à gauche, à droite, en haut, en bas ?),
- touché, je me déplace pour pouvoir riposter,
- à sortir d'une "fixation"...

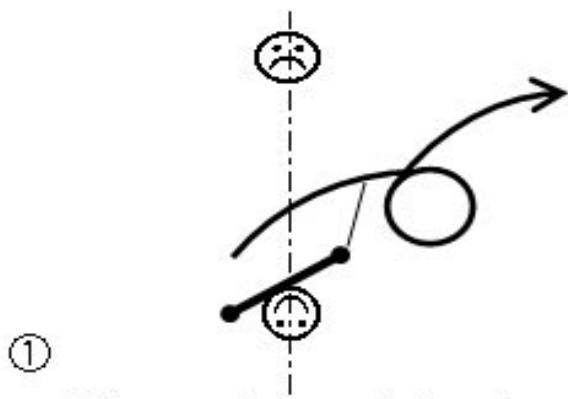
Auteur: Jean-Marc HENRY
Version 2.0
Edition : 10/06/2010
Editeur : JM HENRY
Dépôt légal : Juin 2010
ISBN 978-2-918568-02-5



Le résultat : des combats de rêve

1^{er} éclairage

Déplacement en 2 pas : transfert du poids du corps à chaque pas sur chaque appui.
 Le bassin est le "cerveau", il donne le sens du déplacement !
 LA clef : C'est le **bassin** qui se déplace d'abord dans la direction choisie (vers l'avant, vers l'arrière, vers la droite ou la gauche, à 45° à droite ou à gauche), les jambes et le corps suivent ...ensuite le cerveau !



Volte sans changement de main

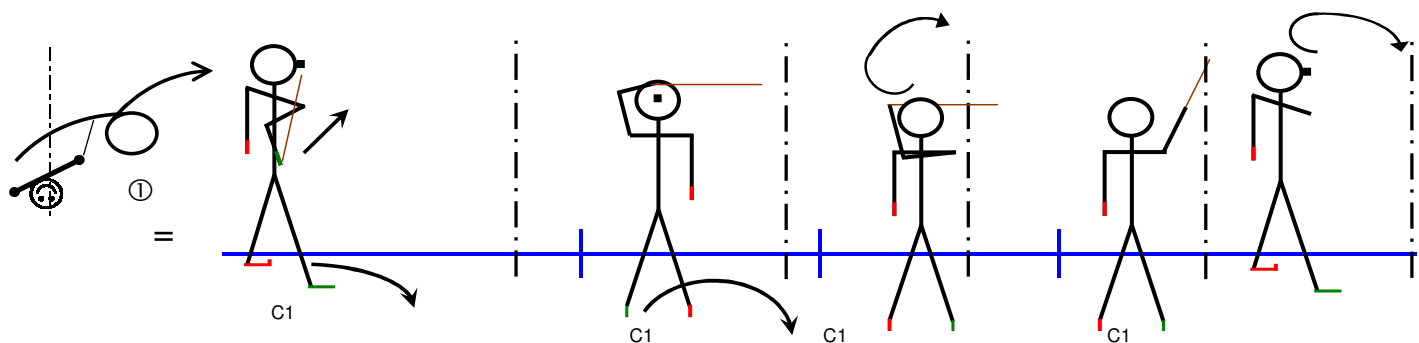
2^{ème} éclairage

Pour apprendre différemment la Volte : Tourner autour de la canne.

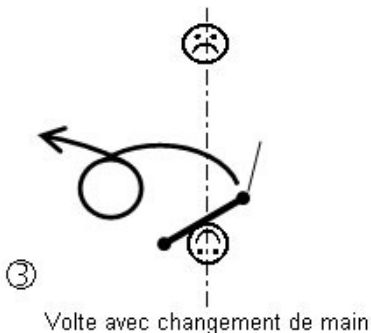
La pointe de la canne regarde l'adversaire pendant la rotation du "volteur".



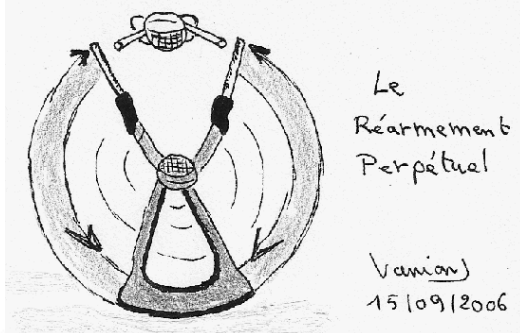
Rock'n Roll with the stick
 ou
 Balade sous la canne



Volte avec changement de main (volte croisée ou volte dans le sens contraire AVEC changement de main)



Volte avec changement de main



"Une sortie de volte cachée" : cacher la canne et le bras armé derrière le corps lors de la rotation.

Cette volte est particulièrement sensible au "manque" de déplacement : Veiller à se repositionner face à l'adversaire

2/ LA VOLTE, UN DEPLACEMENT TOURNANT

Objectif : attaque rapide, armée et cachée. La Volte est un déplacement tournant en 3 appuis par engagement du bassin.

2.1/ La volte sans changement de main



Volte sans changement de main

2.2/ La volte avec changement de main


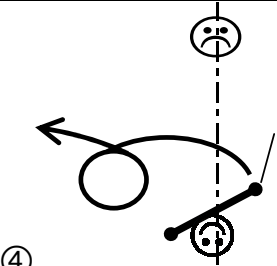

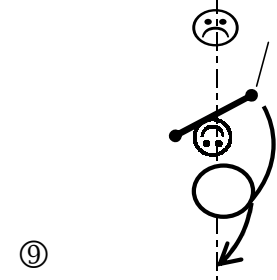

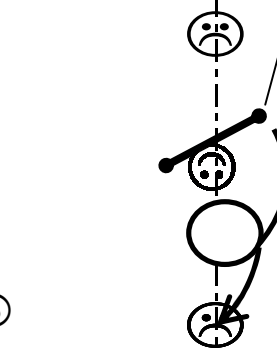
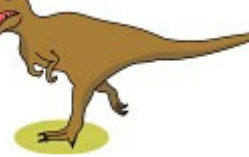
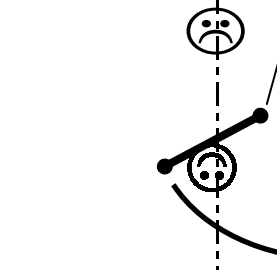

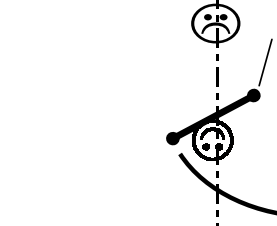

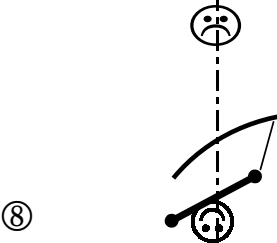


Volte avec changement de main

3/ LES DIFFERENTES VOLTES : descriptions détaillées graphiques

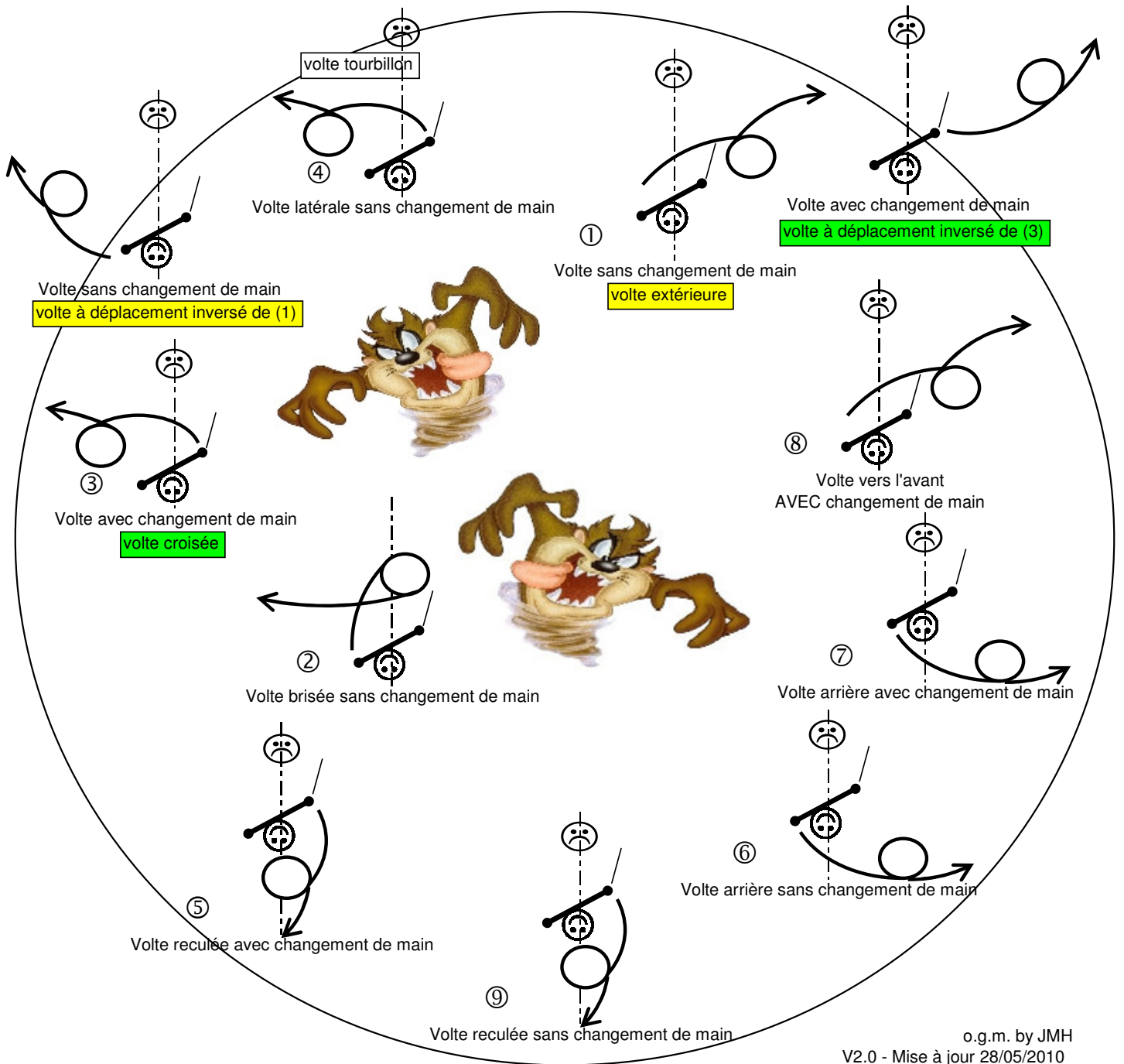
Lorsque la volte est exécutée dans une direction opposée à la direction générale habituelle, elle est appelée "volte à déplacement inversé".

	<p>① Volte sans changement de main</p>	<p>LA volte de la canne</p>
	<p>② Volte brisée sans changement de main</p>	<p>La volte brisée : changement de direction en cours de volte Sortie classique en Latéral Croisé.</p> <p><i>Nota</i> : Le déplacement vers l'adversaire est autorisé s'il est suivi d'une attaque (sortie de volte).</p> <p><i>Utilisée régulièrement par nos champions en compétition en complément des traversées.</i></p>
	<p>③ Volte avec changement de main</p>	<p>LA deuxième volte de la canne appelée également "volte croisée".</p> <p>Elle est engagée vers le côté croisé, vers le côté non armé du "volteur".</p> <p>Sortie classique en Latéral Croisé avec la 2^{ème} main.</p>

	 <p>④ Volte latérale sans changement de main</p>	<p>Volte "tourbillon", plus facile et plus naturelle à réaliser que la volte avec changement de main.</p> <p>appelée également "Volte à contre-sens".</p> <p>Sortie classique en Latéral Extérieur.</p>
	 <p>⑨ Volte reculée sans changement de main</p>	<p>Volte "contre", peu naturelle, surprenante mais efficace.</p> <p>Sortie classique en Latéral Croisé.</p>
	 <p>⑤ Volte reculée avec changement de main</p>	<p>Volte "contre"</p> <p>Sortie classique en Latéral Croisé avec la 2^{ème} main.</p>
	 <p>⑥ Volte arrière sans changement de main</p>	<p>Volte délicate dans l'appréciation des distances et de la position dans l'espace à la fin de la volte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - sortir de fixation en jambe. - touché il se déplace pour pouvoir riposter.
	 <p>⑦ Volte arrière avec changement de main</p>	<p>Volte délicate dans l'appréciation des distances set de la position dans l'espace à la fin de la volte. Le changement de main permet de réguler la distance.</p>
	 <p>⑧ Volte vers l'avant AVEC changement de main</p>	<p>Volte avec changement de main côté armé.</p> <p>Sortie classique en Latéral Croisé avec la 2^{ème} main.</p> <p><i>Utilisée par quelques grands champions en compétition, surprend donc efficace</i></p>

Le secret des voltes

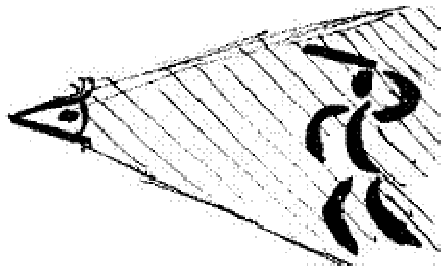
le bassin

Des déplacements inédits et performants pour se déplacer dans toutes les situations !

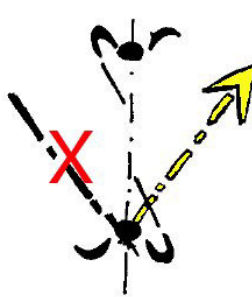
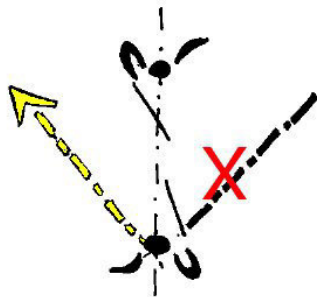
5/ LES POINTS CLEFS DE LA VOLTE

- Le "volteur" ne quitte pas des yeux l'adversaire au cours de son déplacement.



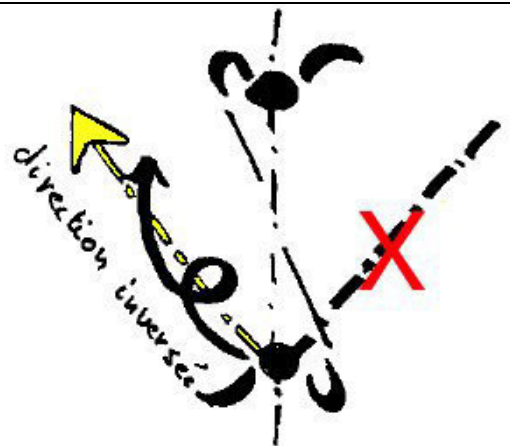
- A la fin de chaque volte, les 2 pieds sont repositionnés vers l'adversaire. Si le corps se retrouve de travers à la fin de la volte alors il faut impérativement faire un premier pas plus petit. Le "volteur" est alors prêt pour d'autres voltes, d'autres déplacements ou d'autres actions offensives.

6/ LES VOLTES A DEPLACEMENT INVERSE



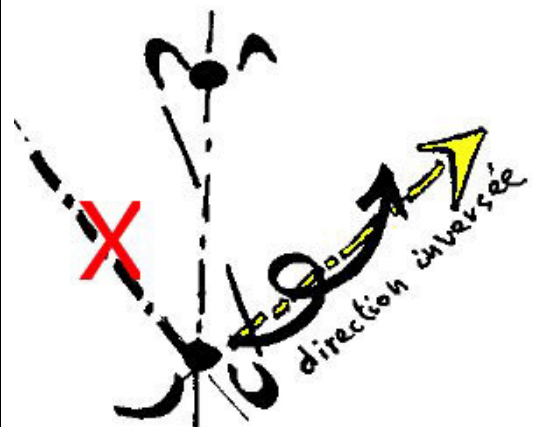
Le "volteur" (droitier) envoie sa volte du côté opposé au sens de déplacement habituel de la volte

- Volte extérieure à **déplacement inversé** (sans changement de main) : Si la volte tourne à droite (sens des aiguilles d'une montre) et le déplacement général de la volte (sa direction générale) est vers la gauche.



- on procédera de même avec la volte avec changement de main. La volte tourne à gauche avec changement de main, le déplacement général de la volte "à déplacement inversé" est vers la droite.

Nos grands champions de canne de combat usent de ces voltes pour leurrer totalement leur adversaire.



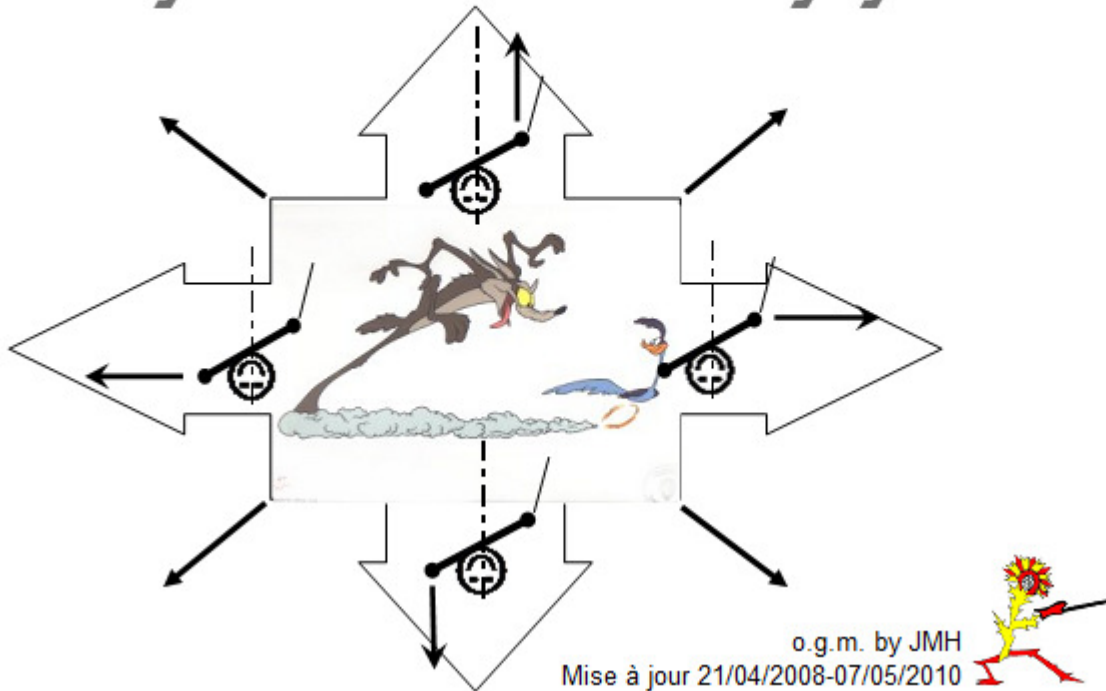
Source inépuisable de leures et de surprises pour l'adversaire

7.1/ Les Décalages

Déplacer un appui et glisser le deuxième appui.

Le décalage

déplacer un appui



CANNE DE COMBAT

Un contre performant aux décalages : la traversée (voir document Spécial Traversées”).

7.2/ Les directions des déplacements élémentaires : déplacer au moins 2 appuis

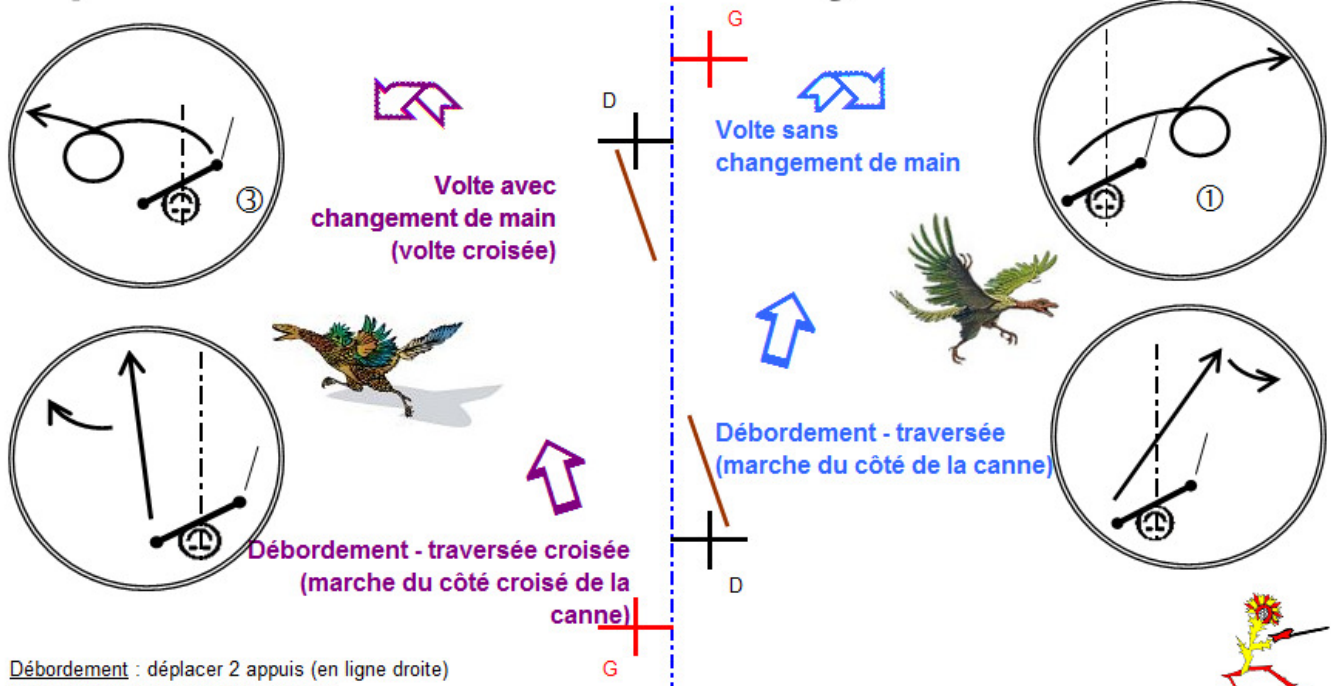
Débordement : déplacer 2 appuis (en ligne droite).

Volte : déplacer 3 appuis en tournant.

Traversée : déplacer 2 appuis (en ligne droite en longeant l'adversaire) puis se retourner.

Nota : 2 des 4 traversées possibles sont des voltes ©.

Déplacements élémentaires : changer l'axe de combat

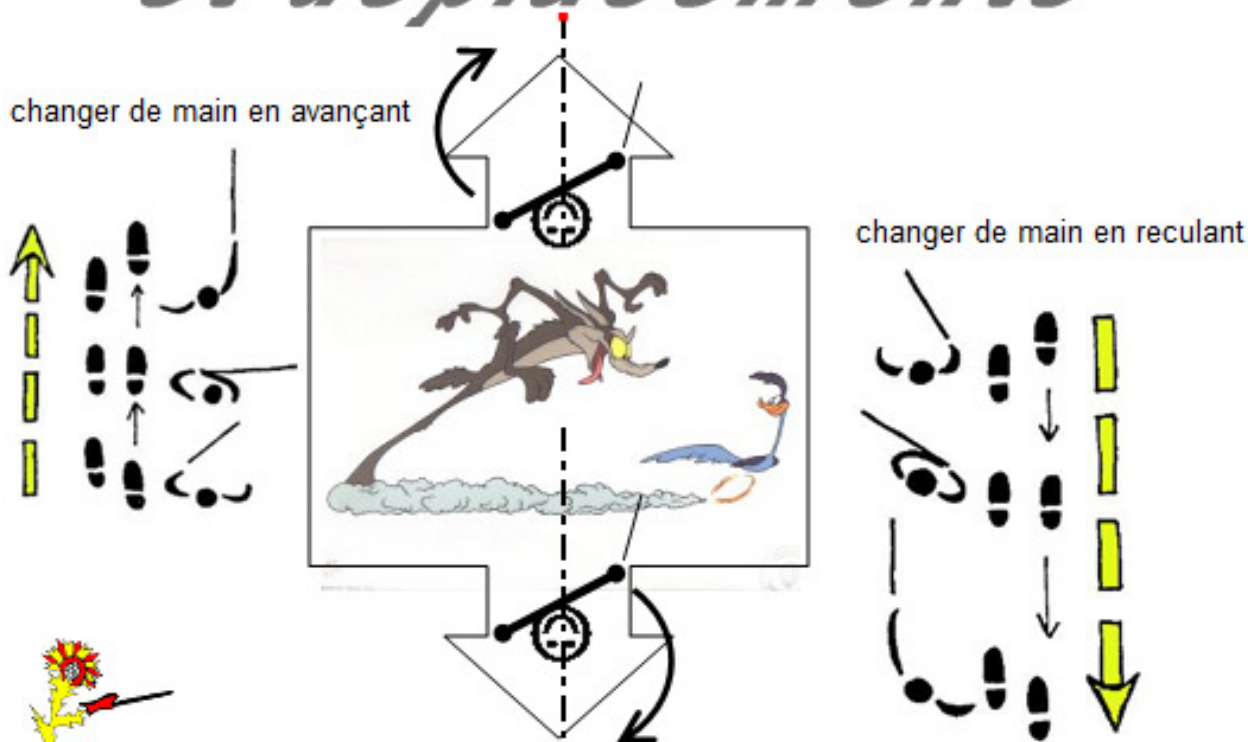


Débordement : déplacer 2 appuis (en ligne droite)
Volte : déplacer 3 appuis en tournant
Traversée : déplacer 2 appuis en ligne droite puis se retourner

OGM by JM - V2.2 - 24/12/2006-07/05/2010

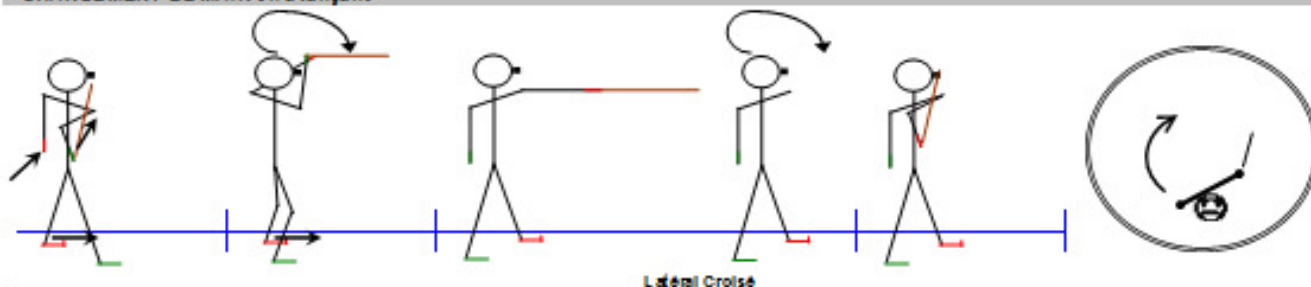
CANNE DE COMBAT

Changement de main et déplacements



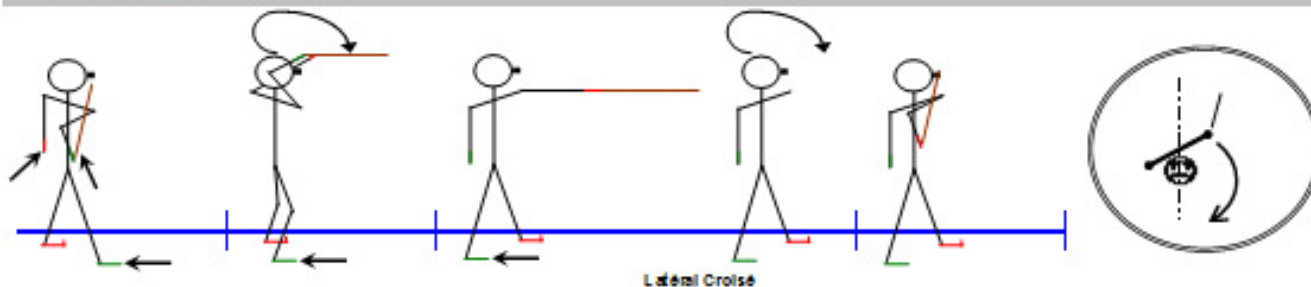
ogm by JMH - Mise à jour 21/04/2008-07/05/2010

CHANGEMENT DE MAIN en avançant



Lateral Croisé

CHANGEMENT DE MAIN en reculant



Lateral Croisé

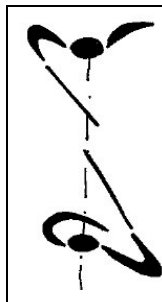
Le timing est vital pour ces enchaînements. Pour réagir rapidement au déplacement adverse, le caniste devra être concentré sur son partenaire.

8.2/ Décalage latéral



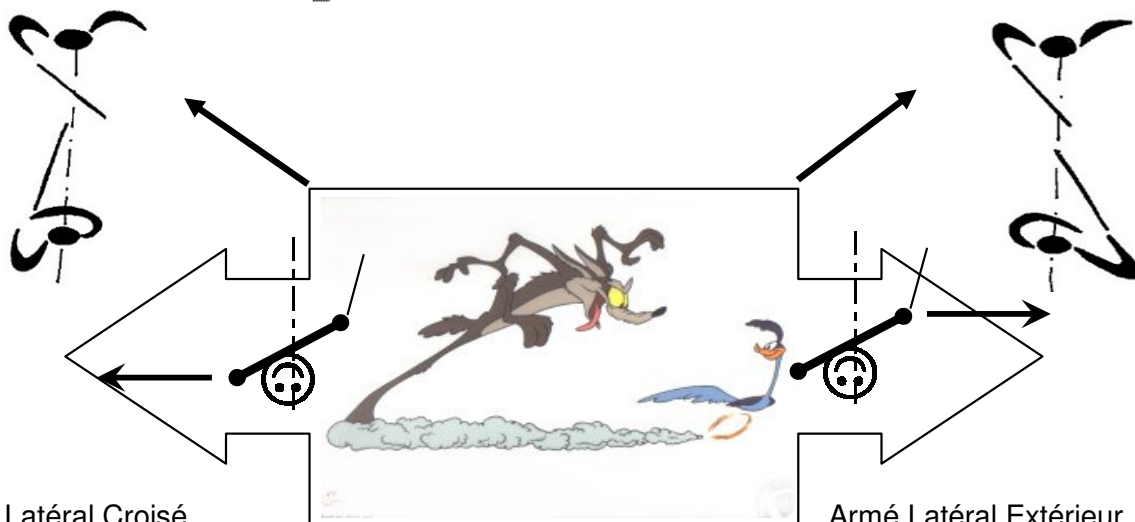
Changement de main croisé :
Armé Latéral Croisé + changement de main.

Inhabituel dans la gestion des appuis. Le transfert du poids n'est pas associé à la position de la canne.



Changement de main extérieur (classique) :
Armé Latéral Extérieur + changement de main.

Changement de main et déplacements



Armé Latéral Croisé
Changement de main et décalage
(changement de main **croisé**)

Armé Latéral Extérieur
Changement de main et décalage

ogm by JMH - Mise à jour 28/05/2010

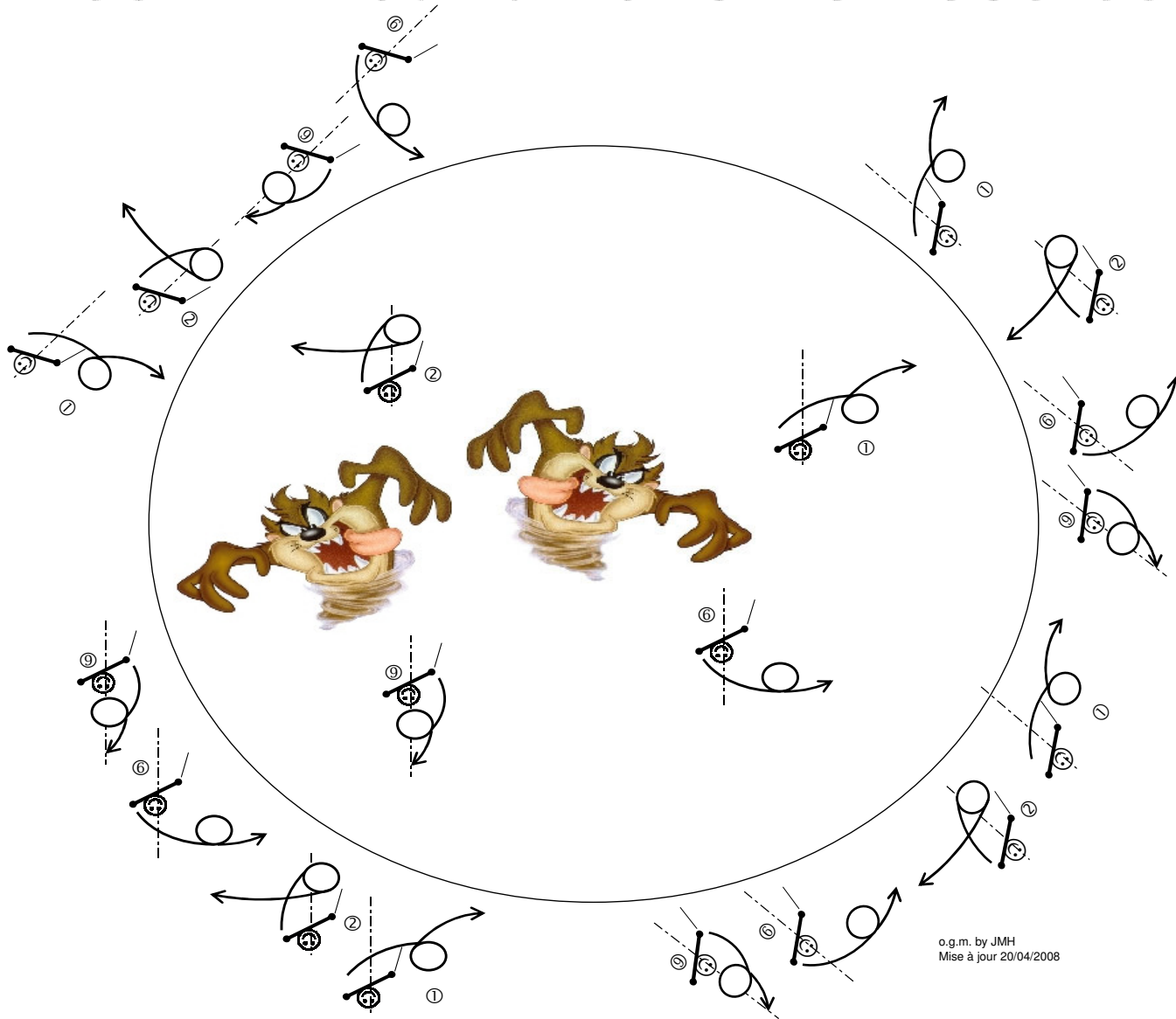


CANNE DE COMBAT



- Changement de main niveau tête,
- changement de main à la hanche, suivi généralement d'un Brisé,
- changement de main dans le dos,
- changement de main sous la jambe.

Les TT Tourbillons Terrestres



o.g.m. by JMH
Mise à jour 20/04/2008



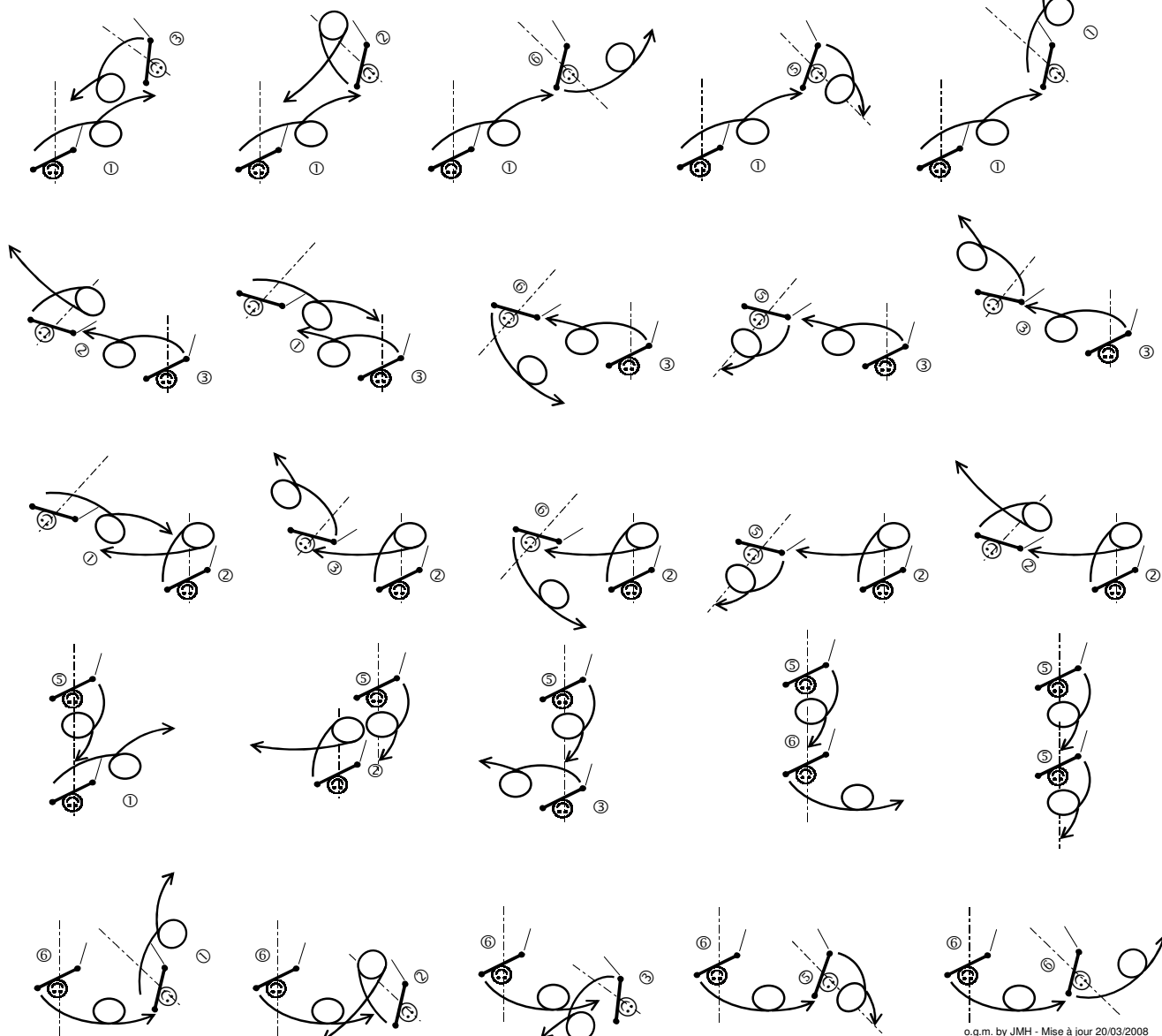
Voltes piquées (volte et sortie de volte en fente) -



Crédits photos Y Kurtz - Strate

- rattraper un distance par une volte en avançant (sortie de volte en fente sur la distance est très longue)
- se sortir d'un mauvais pas avec une volte arrière (fixation, touche en jambe)

Les TGV Tourbillons Grandes Voltes



o.g.m. by JMH - Mise à jour 20/03/2008

Dans ces combinaisons, se cachent les bottes secrètes de quelques-uns de nos grands champions. A vous de les tester et de les retrouver... dans le bon contexte ! Tout un art, l'art de l'escrime aux bâtons.

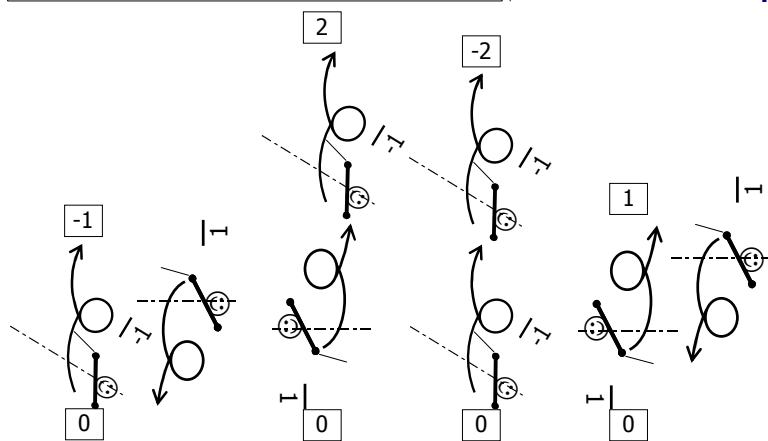


Crédits photos Y Kurtz

Nota : D'autres débordements existent, les traversées. Ces déplacements linéaires le long de l'axe de combat percent la défense : à voir dans le document « **Canne de combat – Spécial Traversées** »

L'ALGEBRE DE BOOLE DE LA DOUBLE VOLTE

2 voltes : double déplacement ou retour au point initial ?



o.g.m. by JMH - Mise à jour 23/03/2008

- Volte sans changement de main = $V \iff -1$
- Volte avec changement de main = $Va \iff 1$
- $V \oplus Va \iff -1 \oplus 1 = 0$
- $Va \oplus V \iff 1 \oplus -1 = 2$
- $V \oplus V \iff -1 \oplus -1 = -2$
- $Va \oplus Va \iff 1 \oplus 1 = 0$

\oplus	1	-1
1	0	2
-1	0	-2

- En d'autres termes :
- IN/OUT : rentrer en zone de touche, toucher et en ressortir dans la foulée.
 - OUT/IN : sortir d'une zone de touche (esquive longue) et rentrer de nouveau dans la zone de touche.

11/ DA VINCI CANNE – LE CODEX ALGEBRE DES DEPLACEMENTS

DA VINCI CANNE - LE CODEX ALGEBRE DES DEPLACEMENTS

o.g.m. by JMH - Mise à jour 23/03/2008

zone II : 2 voltes pour y parvenir
zone III : 3 voltes pour y parvenir

- Volte sans changement de main = $V \iff -1 \iff (-1)^{2n+1}$
- Volte avec changement de main = $Va \iff 1 \iff (-1)^{2n}$

- $V+Va+V \iff -1+1-1 = -1$
- $V+Va+Va \iff -1+1+1 = 1$
- $Va+V+V \iff 1-1-1 = -3$
- $Va+V+Va \iff 1-1+1 = 1$
- $Va+Va+V \iff 1+1-1 = 1$
- $Va+Va+Va \iff 1+1+1 = 1$
- $V+V+V \iff -1-1-1 = -3$
- $V+V+Va \iff -1-1+1 = -1$

L'ALGEBRE DE BOOLE DU STICK FENCING

Pour les Initiés... ☺



Le résultat : des combats de rêve

Crédit photo Strate