

Voltes et traversées

Ces deux déplacements tranchent avec les autres déplacements, « en garde », que l'on utilise en assaut.

La **volte** est à première vue contre-indiquée dans un sport de combat, tant tourner le dos à son adversaire est en général une mauvaise stratégie. Néanmoins la relative lenteur d'exécution des actions offensives en canne de combat, le déplacement rapide des cibles qu'elle induit, l'incertitude qu'elle peut générer si le tireur qui l'exécute masque suffisamment son offensive, et la compatibilité certaine avec les mouvements circulaires de la gestuelle font de la volte un déplacement très efficace en assaut.

La **traversée** a notamment été mise en place pour répondre à la situation d'un tireur se retrouvant au bord de l'aire, poussé par son adversaire, risquant de sortir de la zone de combat à tout moment. Pour éviter cela, la traversée, en passant aussi proche que possible de l'adversaire, permet de se retrouver en quelques enjambées de l'autre côté, et ainsi de reprendre un peu d'aise voire d'inverser les rôles au bord de l'aire.

Thème	Détails	Conseils
Volte LE → LC et LC → LE	Armer un LE, tourner sous la canne en conservant la pointe vers l'adversaire, terminer la rotation en position d'armé du LC, développer le LC. Faire de même dans l'autre sens (en armant un LC et développant un LE au final).	Comme il n'est pas simple d'immobiliser la canne pendant que tout le corps tourne, il peut être pertinent de demander à son partenaire de tenir l'extrémité de la canne jusqu'à ce que le corps ait effectué sa rotation.
Traversée	A distance de touche à la tête, effectuer un déplacement à 180° jusque de l'autre côté de son partenaire en passant le plus proche de lui sans le toucher. Une fois arrivé à la position diamétralement opposée à son point de départ, effectuer un LE ou un LC pour vérifier sa distance.	Pédagogiquement, il peut être plus pertinent de commencer à travailler le déplacement seul, mais penser rapidement à ajouter une action offensive à la fin de la traversée sans quoi le tireur pourrait être considéré comme commettant un « antijeu ».
Idem + passer du côté sans attaque + 3/4 appuis max	Faire de même face à un adversaire qui attaque par un LE ou un LC et passer du côté où n'arrive pas la canne. Si possible, réduire le déplacement à 3 ou 4 appuis.	Suivant la capacité à pousser sur ses appuis et à utiliser l'élan de son déplacement, trois ou quatre appuis maximum devraient être suffisants pour se repositionner de l'autre côté de l'adversaire.

VOLTES

La volte est un déplacement qui peut permettre d’esquiver une offensive adverse, de cacher sa prochaine offensive ou simplement de sortir de l’axe de combat. Son exécution rapide peut surprendre l’adversaire et son côté spectaculaire la rend populaire auprès des élèves.

La volte a cependant quelques inconvénients : on tourne quelques instants le dos à l’adversaire, le perdant ainsi de vue. Il peut alors en profiter pour se déplacer ou chercher à toucher le tireur qui effectue la volte et qui se trouve relativement vulnérable en flanc et en jambe.

Avec les latéraux

Armer un Latéral Extérieur (LE), tourner sous la canne, passer par l’armé du Latéral Croisé (LC) et enfin développer ce dernier.

Idem en passant du LC au LE.

Si un élève a du mal à figer sa canne lors de sa rotation, il est possible de l’aider en tenant le bout de la canne une fois que l’armé de la première attaque est fait et jusqu’à ce qu’il ait terminé la rotation sur lui-même, donc qu’il soit passé à l’armé de l’autre côté. A ce moment, lâcher le bout de la canne et lui demander de développer son attaque.

Avec B et CT

Thème	Détails	Conseils
Volte avec un CT	Descendre la pointe de la canne vers le sol, côté extérieur. Faire le tour de la canne, passer de l’autre côté pour arriver en position d’armé du CT. Développer le CT.	
Volte avec un B	« Enrouler » le bras et la canne autour de la ceinture en amenant la main armée du côté croisé et la canne derrière soi. Commencer à tourner le corps et la canne vers le côté croisé Pendant la rotation, lorsque la pointe de la canne se trouve dirigée vers l’adversaire, figer la canne et le bras qui la tient, tout en continuant à tourner le reste du corps. A la fin de la rotation du corps, développer le B.	

Avec E et CJ

Le principe est le même que pour les deux attaques verticales ascendantes. Attention néanmoins au risque de torsion du genou en terminant la volte par une fente. A réserver aux tireurs avancés qui sauront correctement positionner leurs appuis pour éviter les torsions intempestives.

TRAVERSÉES

Traversée avec CT puis idem avec LX et masque

Thème	Détails	Conseils
Découverte de la traversée	A distance de touche en flanc, passer le plus proche de son partenaire pour se repositionner à 180° de la position initiale par rapport à lui. Terminer en effectuant une offensive pour vérifier que l'on se trouve à distance.	
Traversée avec un Croisé Haut	Idem, mais placer la pointe de sa canne vers le bas légèrement devant soi, un peu comme pour effectuer une volte-CH. Attendre d'avoir dépassé son partenaire pour développer le CH. Ainsi, il pourra arriver sur la cible à la fin de la traversée.	
Traversée avec un Latéral Extérieur ou un Latéral Croisé	Même principe en armant un LE ou un LC pendant la traversée. L'offensive choisie conditionnera le sens de rotation (ou inversement).	Lorsqu'on effectue cette traversée en armant un LE ou un LC pendant le déplacement, la pointe de la canne a tendance à tourner très près du visage du partenaire. Il vaut donc mieux que celui-ci soit protégé pour éviter tout risque.
Traversées avancées	Pour optimiser encore plus la traversée et réussir à terminer l'offensive au plus tard à la fin du déplacement, l'idée est d'armer « à l'envers » en anticipant le fait que le corps du tireur qui traverse va effectuer un mouvement de 180°.	Pour le CT, la canne est orientée vers l'avant, pointe vers le sol. Pour les LE et LC, la canne est « posée » sur une épaule, pointe vers l'arrière.