

## Le Shiai et l'arbitrage

*L'idée générale est de rapprocher sur les plans techniques et psychologiques ces deux composantes étroitement associées et incontournables de la pratique du Kendo.*

Le Shiai (1), la compétition, renvoie comme le Keiko aux quatre avertissements tels qu'ils ont été mis en forme par ONE Ichiro, 8<sup>e</sup> Dan Hanshi Kendo et Iaido, à savoir :

- Kyu : l'étonnement dû par exemple à la taille et au Kiai de l'adversaire, à la présence de public
- Ku : la crainte intérieure liée à la présence sur le Shiai jo, à l'enjeu
- Gi : l'interrogation sur la façon de conduire le combat, le doute sur ses propres techniques
- Waku : l'hésitation qui génère un trouble de conviction et en définitive un manque de concrétisation.

Lors du Shiai, comme pour toute pratique compétitive, la mise en œuvre de la technique dépend notamment des aptitudes physiques et de la psychologie du sujet. La composante tonico-émotionnelle (2) peut en effet produire des effets inhibiteurs ou stimulateurs, une émotion trop importante « paralysant » en quelque sorte parfois le combattant, que ce soit sur le plan psychologique ou sur celui de la concrétisation d'une intention. Dans le Kendo moderne, la dimension psychologique se révèle dès le rituel précédant le combat. Le combat commence psychologiquement à l'extérieur du Shia jo, et la pression pour les combattants et les arbitres s'accroît au fil de ce processus. Les combattants se placent très tôt dans une disposition à agir, cette forme de préparation mentale commençant dès le vestiaire en s'équipant. Puis ils saluent simultanément le Shiai jo (Rei ho) avant d'y pénétrer. Dès qu'ils sont sur le Shiai-jo, ils doivent faire preuve d'une adaptation rapide à cet espace relativement important ( $\pm 10 \text{ m}^2$ ). À partir de cet instant, ils ne se quittent plus du regard, avançant simultanément vers le repère de distance du salut, saluent à nouveau en signe de respect Sogo no Rei, s'approchant du centre du Shia jo. Ils prennent alors la position Sonkyo, derrière les repères de distance. Ceux-ci se trouvent à une distance de 1.40 m de la croix centrale, ce qui ne laisse qu'un espace d'une dizaine de centimètres entre les pointes de Shinai, définissant ainsi l'espace à parcourir pour marquer le point.

Le positionnement des deux combattants concrétise le début du combat. Réglementairement, ils doivent se placer de façon que les tiers supérieurs du Shinai Datotsu Bu ou Mono Uchi, partie avec laquelle les Uchi doivent impérativement être portées pour être valables, de chaque kendoka se croisent. Ceci est fondamental dans la construction de la distance. Cette distance permet par exemple de porter une attaque Itto sur un seul pas Issoku, Issoku Itto no Maai. Ce contact entre les Shinai peut être analysé comme un moyen d'échanger des informations, une forme de conversation préparatoire à l'action proprement dite. En Kendo, comme dans toute pratique d'opposition de percussion, l'idée est de toucher sans être touché. Il faut donc, au niveau de la garde et de la distance, prendre le plus tôt possible l'ascendant à la fois aux plans physique et psychologique de façon à troubler, désorganiser son adversaire, induisant chez lui un état d'esprit proche du Shinshin. La confrontation de ces deux stratégies également développées par les deux combattants va déboucher sur une gêne à la fois physique avec au niveau du Shinai la mise en œuvre de techniques de « chassé » Ari Waza ou d'« enveloppé » Maki Waza, de contrôle de la technique du partenaire en contrôlant son sabre Osae Waza et en utilisant son énergie pour riposter Kaeshi Waza, et mentale par une avancée en situation de menace Semeru pour par exemple toucher sur un seul pas Issoku Itto No Maai. Il existe en Kendo trois possibilités de « détruire » Korosu son adversaire : en

détruisant sa garde Ken no korosu, en le troublant mentalement Ki o korosu, en détruisant ses attaques Waza o korosu (3).

La distance dépend des caractéristiques du sujet, *i. e.* sa morphologie, ses aptitudes physiques ou bien encore son état émotionnel. Elle se traduit en japonais par Maai, composé au sens littéral du mot Ma qui exprime non seulement la distance et l'intervalle dans l'espace entre les combattants, mais également un intervalle dans le temps, et du verbe Ai qui exprime une rencontre entre deux ou plusieurs personnes ou objets. Maai exprime donc, outre l'idée de distance et d'intervalle, un mouvement de rapprochement et d'éloignement entre des personnes ou des objets (4). Cependant, la richesse sémantique de ce terme ne se retrouve pas dans l'utilisation commune de la notion de distance. Les différents aspects ne sont généralement pas pris en compte et cette notion de distance est traitée habituellement sur un plan unidimensionnel, la métrique. Cette terminologie japonaise nous rappelle que des dimensions autres que métriques doivent donc être prises en compte. Chez l'homme, les variations de distance observées dépendent tout à la fois du profil des sujets (dominant/dominé, « impétueux »/« réfléchi »), de leur morphologie (taille), de leurs qualités physiques (vitesse, explosivité), de leur état psychologique (motivationnel, affectif, émotionnel, décisionnel), du dispositif environnemental.

La perception de l'espace ne peut pas être considérée comme un paramètre statique mais bien plutôt comme une variable dynamique liée à l'action, à l'environnement et aux interactions développées entre les sujets. Dans le cadre du kendo, ces interactions peuvent se décliner selon différentes phases. Dans une étude menée sur la construction de la distance en kendo (5), les auteurs ont montré que la distance d'interaction entre deux combattants se construisait au cours d'une première phase dite phase de préparation, cette distance étant plus ou moins maintenue au cours de la phase suivante dite d'observation ou de couplage. La nature même de l'activité empêche cette dernière phase d'être maintenue longtemps. Il existe ainsi une troisième et dernière phase dite de découplage au cours de laquelle la distance d'interaction précédemment construite est cassée pour permettre aux combattants de mener leurs actions respectives (attaques simultanées ou non).

L'action « physique » prend toute sa place au signal Hajime du Shushin. Il faut aux combattants continuer de s'imposer à leur adversaire par le biais d'une attitude volontaire, l'expression d'un Kiai puissant et profond. Il leur faut également adopter une posture efficace avec des appuis conformes aux règles du Kendo, *i.e.* talon gauche légèrement soulevé, la chaîne musculaire allant du tendon d'Achille aux fessiers en tension, avec l'éveil et la disponibilité indispensables pour produire la fulgurance dans l'attaque qui caractérise le Kendo. Chaque déplacement préparatoire à l'attaque doit comporter une reconstitution des appuis permettant une menace effective Seme (gain d'espace, affaiblissement de l'adversaire).

Cet éveil, Zanshin, que l'on retrouve aussi bien lors de la préparation avec une garde dissuasive Kamaeru ou une menace perceptible Semeru que lors de l'exécution Datotsu, ainsi que dans l'attitude générale postérieure à l'attaque sur une distance minimale équivalente à deux Shinai Issoku Itto no Maai, se caractérise notamment par l'observation active et prononcée de l'adversaire afin de recueillir les indices annonceurs de l'attaque, mais également de détecter entre autre toute attitude non orthodoxe ou toute garde inhabituelle. Le combattant s'efforce d'atteindre rapidement le Hoshin, cette disposition mentale souple, disponible, qui permet au combattant d'utiliser de façon maximale ses possibilités de perception et de jugement des opportunités qui s'offrent à lui.

La détection et la décision (6) sont deux facteurs qui jouent un rôle déterminant dans la stratégie du combattant. L'optimisation de sa performance dépend de sa capacité à mobiliser un certain nombre de facteurs : efficacité de la prise d'information, sélection de la stratégie motrice la mieux adaptée, etc. Parmi ces facteurs, la lecture de l'événement (et son influence sur l'activité décisionnelle) revêt un caractère particulièrement important. La notion de prise de décision est centrale. Celle-ci ne s'effectue pas par hasard. Elle est le fruit d'une activité d'analyse et de compréhension de la situation par le combattant. Le gain de l'affrontement ne dépend pas lui non plus du hasard, mais de l'habileté à prendre l'adversaire en défaut et à déjouer ses projets. Pour le kendoka, cela implique la gestion d'un certain nombre de contraintes : identification des techniques qui lui sont portées (réellement ou non) par l'adversaire, rapidité à déceler chez ce dernier des ouvertures (c'est-à-dire une attitude posturale plaçant très brièvement le plus souvent cet adversaire en état d'infériorité manifeste : par exemple, l'opposant baisse ou ouvre sa garde Kamae, ne se protégeant plus ainsi de façon efficace). Chacun des protagonistes doit produire de l'incertitude (du bruit, dans la théorie de l'information - 7) tout en s'attachant à recueillir le maximum d'informations pertinentes (le « bon » signal), en réduisant ou supprimant l'incertitude que son adversaire introduit dans la situation. L'idée est d'obtenir un rapport signal/bruit (8) le plus proche possible de 1.

Le combat est un domaine défini également par la ruse, la feinte, le leurre. Il faut induire son opposant en erreur, l'amener à agir ou réagir de façon inopportune, erronée, afin de s'attribuer le gain de la confrontation. En Kendo, le combattant doit donc fonctionner sur des ajustements constants. Il doit s'adapter aux feintes ou aux coups portés par son adversaire, à la distance de garde, distance optimale de frappe entre les deux opposants, etc. La proximité des protagonistes explique la rapidité avec laquelle le combattant doit lire l'événement et prendre une décision juste. Travaillant sous pression temporelle le plus souvent (*i.e.* temps disponible/temps nécessaire), il s'avère déterminant pour lui de procéder à une bonne lecture événementielle. Celle-ci repose sur la détection précoce d'indices pertinents lui permettant de prévoir, avec un pourcentage faible d'erreur, quel coup va lui être porté.

### **Sanbon Shobu**

Pour les compétiteurs, l'application de la règle d'attribution de la victoire se fonde sur le Sanbon Shobu ou victoire en 3 points, le vainqueur ayant bien évidemment marqué 2 points alors que son adversaire n'a marqué qu'un ippon. Le Sanbon Shobu, au contraire de la forme Ippon Shobu qui implique la défaite dès le premier point, autorise un certain « confort » psychologique dans la mesure où il permet en quelque sorte au combattant qui a subi le premier ippon d'être repêché, la victoire se jouant en 2 points. Ceci implique une composante tactique/stratégique plus élaborée. Le Sanbon Shobu comporte une notion de défi psychologique et tactique évidente, et il n'est pas rare que le combattant ayant subi le premier point, remporte le combat.

La nature du premier Ippon et la personnalité du combattant vont définir la détermination du perdant « ponctuel ». S'il s'agit d'un Ippon surprise, en général très peu puissant et marqué dans les premières secondes, ce sera un scénario plutôt de réveil et donc de stimulation. En revanche, s'il s'agit d'un Ippon technique et tactique démontrant une certaine maîtrise de la situation, le combattant devra réfléchir « très vite » à une stratégie imaginative et efficiente afin de reprendre la main.

Indépendamment des bagages techniques des uns et des autres, les situations proposées par le Sanbon Shobu révèlent rapidement les personnalités en présence. Ainsi, les combattants dont la stratégie habituelle consiste à attaquer constamment répondent à une probabilité élevée de

se voir marquer un deuxième point plus ou moins rapidement. En revanche, les personnalités plus « calmes » vont plus probablement par leur sang froid pouvoir installer le doute Gi dans l'esprit du vainqueur du premier point, et l'on pourra ainsi assister à une modification de la confiance en soi chez ce vainqueur « ponctuel ».

Cette dimension psychologique prévaut également pour les arbitres dans leur prise de décision, pas nécessairement/uniquement au niveau émotionnel. Leur expertise, qui les qualifie pour ce rôle, se fonde sur une longue pratique de l'activité à haut niveau. Les arbitres possèdent les perceptions et sensations de leur vécu de compétiteur (9). Il est clair que, comme pour toute pratique sportive, les arbitres en Kendo ne sont pas de simples observateurs mais au contraire des acteurs /décideurs.

Cependant, cet acquis de pratiquant et de compétiteur peut s'avérer être un filtre dans la lecture des événements. En effet, la nécessité d'une prise de décision rapide implique une préparation à l'occurrence d'un événement, préparation induite la plupart du temps par l'attitude des tireurs, ainsi bien évidemment que par la connaissance de ces compétiteurs, *i.e.* leur technique favorite, le moment du combat (si par exemple un point a déjà été marqué par l'un des deux), etc. Le Kendo représente la seule pratique où la Voie du sabre s'exprime réellement. A partir du moment où celui-ci est sorti du fourreau Saya, il n'y a en principe plus d'autre alternative que de vaincre ou de périr (on retrouve ici la logique de vie et de mort présente dans le Sutemi). Cette situation renvoie aux combats que se livraient les samouraïs quand la réflexion sur l'engagement se faisait avant de dégainer, car le fait de dégainer représentait ce non retour en arrière.

Comme nous l'avons exprimé *supra*, le Kendo représente la voie du sabre. Ceci implique une référence permanente au Katana/Shinken avec lequel, dans le principe, il ne peut y avoir de « petites » blessures, mais l'omniprésence des notions de vie et de mort. Ainsi, dans le cas de figure d'une attaque Men exploitée pour placer un Do puissant, le regard du combattant qui a subi Do est très éloquent, c'est celui d'un blessé à mort.

De cette logique propre à cette arme découlent différentes stratégies de la part des combattants. La logique du sabre est celle d'un seul coup porté, définitif. Il en va différemment avec une logique compétitive, on pourrait ici dénommer la première « logique de l'art martial » et la seconde « logique du sport de combat ».

Le Kendo est une activité fondée sur l'attaque. Il existe bien entendu des techniques de défense mais le principe de base consiste tout d'abord à s'imposer à l'autre dans une position que l'on peut qualifier alors de « vulnérabilité », avec une prise de risque maximale car, pour frapper, il faut armer, brandir l'arme et dès lors se découvrir. Les deux combattants s'affrontent dans une situation de face à face, l'arme brandie devant soi (sauf pour la garde haute Jo Dan). Il faut donc renoncer à la menace à la gorge, l'attaque impliquant de pénétrer dans la zone de vulnérabilité Isso Ku Itto qui est définie par la longueur des Shinai. Les combattants se placent alors dans une situation de non retour, avec l'attaque pour seule solution. Différentes stratégies sont possibles à ce niveau, Mittsu no Sen, avec une difficulté de mise en œuvre décroissante (de l'action anticipée à la réaction) :

- Sen no Sen également appelé Kakari Sen ou bien encore Debana Waza : devancer l'adversaire dans son intention d'attaque, anticiper
- Sen également appelé Senzen no Sen : l'un des combattants perçoit une faiblesse Suki chez l'adversaire et porte son attaque
- Go no Sen également appelé Sengo no Sen ou Tai no Sen : l'un des combattants répond à une attaque puissante par une esquive ou en déviant le Shinai.

Certains combattants envisagent, au cas où leur attaque ne serait pas décisive *i.e.* ne leur donnerait pas le Ippon, de « programmer » en même temps une stratégie défensive ou à tout le moins de protection par rapport à l'attaque/riposte de leur opposant. Apparaissent alors des attitudes et des postures qui ne correspondent pas toujours aux critères habituels ou admis, ni dans la forme préparatoire à l'action ni dans la forme de la mise en œuvre. Ceci peut être de nature à troubler le jugement des arbitres, créant chez eux un phénomène de dissonance cognitive (10), à savoir que ce qui survient ne correspond pas à ce qui était attendu. Leur jugement peut alors être faussé, et ce d'autant plus que celui-ci est rendu sous une pression temporelle élevée.

L'arbitrage du Shiai, très codifié, représente un défi permanent pour les arbitres. S'il l'on a coutume de dire que la production d'une performance est multifactorielle (qualités physiques, préparations physique et mentale, motivation le jour de la compétition, etc.), il en est de même pour la tâche des arbitres, et notamment pour l'arbitre principal, le Shushin. Le titre des arbitres est en relation avec leurs fonctions : le Shushin est assisté de deux arbitres secondaires, les Fukushin. Le Shushin est le directeur du combat, ses commandements doivent être clairs et puissants, notamment sur les arrêts Yame liés à des situations sécuritaires ou tactiques ou Wakare entraînant à la suite de cette injonction de séparation simultanée des combattants une reprise de la distance inter-combattants. Cet aspect sécuritaire, dont il est également responsable, revêt une importance particulière du fait de la nature de l'arme utilisée au cours du Shiai. Le Shinai peut en effet être fragilisé au cours d'assauts vigoureux, le Shushin a la délicate mission de surveiller toute anomalie (lame cassée ou fendue, Tsuru et Nakayui relâchés, Sakigawa percé).

La nécessité pour le Shushin d'être attentif est impérieuse. Les exigences de cette tâche le placent dans une situation d'attention partagée, dans un paradigme de double tâche (11). Il doit en effet prêter attention aux combattants, nécessitant au plan physiologique l'utilisation de sa vision centrale (12), lui permettant d'identifier les événements qui se succèdent. Mais sa vision périphérique, réputée vision d'alerte, doit en même temps le renseigner sur ce qui se passe à la table de contrôle, sur les placements et déplacements des Fukushin afin de favoriser une adaptation réciproque et donc une efficacité maximale dans la gestion du combat. Pour ce qui les concerne, les déplacements des Fukushin doivent être subordonnés à ceux du Shushin afin de bien couvrir le champ total de vision du combat. Ces déplacements se traduisent par des pas glissés et doivent se terminer par une reconstitution des appuis afin d'assurer la stabilité de la posture. Les jambes et les bras sont collés au corps afin de ne pas introduire de gênes visuelles pour les autres arbitres mais également pour les combattants. Ces derniers sont « enfermés » dans le Men, avec principalement une vision centrale qui leur interdit de voir ce qui se passe en périphérie.

La vigilance du Shushin doit s'exercer sans relâchement (13, 14) afin de remédier aux déplacements, manifestations autres que des applaudissements à la périphérie du Shiai Jo. Sauf dans les compétitions internationales où les rôles sont immuablement attribués, les autres rencontres favorisent une rotation des deux statuts d'arbitres Shushin et Fikushin, afin notamment de lutter contre l'éventuelle baisse de vigilance due à une charge mentale (15) importante, mais également dans une perspective d'économie d'énergie, de répartition des tâches, de formation (visée pédagogique).

La psychologie du Shushin est faite d'assurance, de capacité de synthèse et de clarté dans ses diverses interventions. Sa prestation possède un impact très important sur la qualité globale du combat auquel il impose un rythme, une vigilance, une communion d'esprit. Mais la

psychologie du Shushin se nourrit aussi de la perception aiguë du combat, d'harmonisation au delà du visuel avec les deux autres arbitres. Il est dans la logique de l'adepte du Zen (16) qui dépasse le concept de vie ou de mort afin de ne pas perdre la fluidité née du non attachement. Sa fluidité d'esprit ne doit pas être dictée ou influencée par une composante émotionnelle liée à la connaissance de l'un ou des combattants mais au contraire par le souci de manifester spontanément d'une action paraissant positive, d'une réponse rapide aux manifestations des deux autres arbitres, la gestuelle utilisée devant être extrêmement sobre. Par exemple, sur un refus d'accorder le point, un simple aller et retour de la main est suffisant. Malgré cela, on assiste parfois à une répétition nerveuse du geste, comme si l'arbitre voulait « appuyer » son jugement. Cela n'est pas utile si un autre arbitre n'a pas accordé le point, et ce d'autant moins que cela risque de constituer une gêne visuelle pour les deux combattants avec en corollaire un évident impact psychologique négatif !

On le voit, différentes gênes visuelles et auditives peuvent survenir, représentant un impact psychologique avéré. Leur gestion doit représenter une préoccupation majeure pour l'ensemble des acteurs (teneurs de tables, arbitres, entraîneurs, etc.) Le Shiai se caractérise par la capacité des arbitres, essentiellement, à bien traiter les informations de façon à prendre la bonne décision. Cela s'effectue sous une pression temporelle élevée, il convient donc d'éliminer tout événement susceptible de devenir un distracteur attentionnel.

Enfin, une spécificité de l'arbitrage en Kendo est la possibilité pour le Sushin de voir sa décision contestée par les Fukushin. Ces derniers disposent en effet d'un pouvoir d'attribution des points équivalent à celui du Shukshin. La décision se prenant à la majorité des points accordés, il est ainsi possible d'assister à l'attribution du point ou de la victoire alors que le Shukshin ne l'avait pas accordée. Dans cette perspective, il s'avère important de consacrer du temps aux échanges et interrogations à l'issue des combats. Un court moment est prévu pour cela, les formules de politesse connues par les concepteurs japonais témoignant d'un souci de cordialité et de respect mutuel. Ce temps court doit permettre un échange notamment sur les situations ayant donné un résultat ambigu. Les arbitres et les combattants ne doivent pas rester sur des interrogations sans réponse, il en va de la sérénité générale.

### **Shiai par équipe**

Dans le Shiai par équipe, la répartition des rôles des cinq combattants va également dicter une psychologie distincte pour chacun des combattants. Il s'agit dans ce cas d'une répartition organisée comparable à une formation militaire de combat :

- le premier combattant, Senpo, littéralement celui qui prend l'avantage, est un combattant volontaire jeune, véritable éclaireur. Par sa vaillance, il a pour mission, pour objectif d'impressionner l'équipe adverse et de tenter de marquer le premier point et si possible la première victoire
- le deuxième, Jiho, littéralement celui qui porte l'attaque, plutôt jeune également, est l'éclaireur en second qui devra conforter la victoire ou rattraper la défaite par des attaques bien calculées
- le troisième, Chuken, littéralement celui qui occupe la position intermédiaire, le pivot en principe d'âge mur, est le plus fort de l'équipe. Il en constitue le pilier et doit impressionner les adversaires par la puissance de ses attaques ou contre-attaques. En cas de score favorable, il est dans la conviction ou dans une logique /motivation de la victoire définitive. Dans le cas de figure contraire, il se doit d'assurer une victoire coûte que coûte
- le quatrième, Fukusho (l'officier supérieur en second), en principe d'âge mur également, se doit dans tous les cas de figures de produire un combat « intelligent », à

savoir amener l'équipe vers la victoire ou essayer de temporiser/euphémiser la défaite annoncée/probable

- le cinquième et dernier combattant, Taisho (le Général) est en principe le plus âgé et de belle stature. Quel que soit le score, il produit un combat de grande qualité qui doit stimuler son équipe, en particulier en cas de défaite.

### **En conclusion**

Concernant le Shiai : si les points suivants sont respectés, il n'y aura de place pour aucune ambiguïté pour la reconnaissance et l'attribution des points Ippon :

- Identification sans faille de deux Ippon simultanés Ai Uchi
- Réalisation correcte du Ki ken tai
- Impact avec le Datotsu-bu ou Mono uchi
- Souci permanent d'une attitude mentale et posturale orthodoxe
- Qualité gestuelle
- Engagement
- Zanshin en particulier en fin d'attaque (conclusion et vigilance)

Concernant l'arbitrage : on peut considérer qu'il sera aisé au Shushin de mener à bien sa mission qui est de diriger le combat et d'opérer la synthèse des situations en présence si les points suivants sont appliqués :

- Adoption d'une attitude physique et mentale sans faille des Fukushin
- Concentration importante (en quelque sorte, faire partie du combat tout en restant distancié de façon à ne pas altérer son jugement)
- Production d'une gestuelle claire, précise, sans ambiguïté, compréhensible instantanément par tous
- Enfin, il va sans dire que toute dérive telle que l'utilisation d'une fausse garde, de simulacre d'attaque, d'un refus d'attaquer, ne peut que porter atteintes aux règles et par là-même aux attitudes mentales de tous les acteurs des compétitions de Kendo.

### **Bibliographie**

(1) Japanese to English Dictionary of Kendo - All Japan Kendo Federation (1985) Sous la direction d'Onuma, H., AJKF Eds. Ouvrage utilisé pour tous les termes japonais de Kendo apparaissant dans ce travail.

(2) Wallon, H. (1949) Les origines du caractère chez l'enfant, Paris, PUF, 2009.

(3) <http://www.senrinomichi.be/pages/technique/notions-fondamentales.html>

(4) Tokitsu, K. (1979) La voie du karaté. Editions du Seuil. Paris.

(5) Dietrich, G., Bredin, J. & Kerlirzin, Y. (2010) Interpersonal Distance Modeling During Fighting Activities. Motor Control, 14, 509-527.

(6) Tanner, W.P.J. & Swets, J.A. (1954) A decision making theory of visual detection. Psychological Review, 61, 401-409.

(7) Salmela, J.H. & Alain, C. (1972) Performance humaine, habileté motrice et manipulation de l'information : vue d'ensemble. Mouvement, 7, 4, 173-177.

(8) Posner, M.I. & Snyder, C.R.R. (1975) Facilitation and inhibition in the processing of signals. In P.M.A. Rabbitt, S. Dornic (Eds.) : Attention and performance V London: Academic Press, 669-682.

(9) Jacob, P. et Jeannerod, M. (1999) "Quand voir, c'est faire", Revue internationale de Philosophie, vol. 53, n° 209, 293-319.

(10) Festinger, L. (1957) A theory of cognitive dissonance. Stanford, CA: Stanford University Press, 291 p.

- (11) Posner, M.I., & Boles, S.J. (1971) Components of attention. *Psychological Review*, 78, 391-408.
- (12) Jeannerod, M. (1974) Les deux mécanismes de la vision. *La Recherche*, N° 41, Vol. 5, 23-32.
- (13) Yerkes, R.M. & Dodson, J.D. (1908) The relation of strength of stimulus to rapidity of habit formation. *Journal of Comparative and Neurological Psychology*, 18, 459-482.
- (14) Hebb, D.O. (1949) *The Organization of Behavior : A Neuropsychological Theory*, Wiley, New York.
- (15) Welford, A. T. (1977) La charge mentale de travail comme fonction des exigences de la capacité de la stratégie et de l'habileté. *Le travail humain*, 40, 2, 283-304.
- (16) Bancroft, A. (1979) *Zen. L'expérience directe de la réalité*. Editions du Seuil, Paris.



## Curriculum Vitae

### Informations gÉnÉrales

#### **TUVI Jean-Claude**

Né le 29 septembre 1941 à Montaigu (39570)

Nationalité française

Marié, 2 enfants

Retraité de la Fonction publique

Adresse personnelle :

Le Relais de la Muse

La Muse

12720 Mostuéjols

Tél : 05 65 62 62 07

Courriel : jctuvi@gmail.com

### diplÔmes sportifs

Brevet d'Etat d'Edicateur Sportif 2<sup>e</sup> degré (B.E.E.S. 2) 1968

Diplôme d'Etat de Professeur de Judo et D.A. 1968

brevet federal homologué pour l'enseignement du kendo 1996

### distinction sportive

Médaille d'Or de la Jeunesse et des Sports 2016

Palmes d'or federation française de judo et disciplines associées ((professeur )2003

croix de bronze des ceintures noires federation française de judo et disciplines associées

2000

### Grades

Judo : 3<sup>e</sup> dan

Kendo : 7<sup>e</sup> dan Renshi

### Parcours Kendo

Début en Kendo Septembre 1966 Professeur T. Shiga

vice President du Comité National de kendo et D.A.;

1974/1979 (President Claude Hamot)

1982/1987( Presisent Yvon Mautret)

Actuellement licencié au Bushindo

Fondateur des dojos :

- U.S.M.L. Maisons Lafitte (78 600)

- Ken shin Kai Saint Germain en laye

- Bushindo Sartrouville

### palmarÈs kendo

Champion de France individuel 1973  
Champion de France par équipe 1974  
Champion d'Europe par équipe 1977  
Vice champion d'Europe 1974  
Médaille de bronze par équipe – Championnat d'Europe 1974  
3 sélections en Championnats du Monde : 1970, 1973, 1976

**responsabilités/fonctions kendo**

Capitaine de l'Equipe de France : 1978 à 1981  
Entraîneur de l'Equipe de France : 1981 à 1986  
Arbitre International (Europe) puis Mondial : 1985, 1988

**fonctions récentes et actuelles kendo**

Délégué Technique Régional (DTR) Midi Pyrénées 2000 à 2007  
Cadre supérieur Région Occitanie  
Encadrement des arbitres (Shinpan sho nin) pour les compétitions Inter Régionales Sud Ouest