

DIRECTIVES POUR LE DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION D'EXERCICE MILITAIRE DE PREMIÈRE ANNÉE

COMPOSITION

1. Chaque classe de première année d'instruction de l'exercice militaire doit être divisée en équipes d'escouade ne dépassant normalement pas 10 personnes. L'officier d'instruction (O Instr), ou son représentant, désigne un capitaine d'équipe. Ce dernier doit être un cadet qui est au moins dans sa troisième année d'instruction. Ce cadet dirige l'équipe pendant la séquence d'exercice militaire. Chaque équipe doit avoir la chance de pratiquer à titre d'escouade avant d'entrer dans la compétition. Pendant cette pratique, le capitaine d'équipe doit réviser tous les mouvements de l'OREN 108 qui ont été répétés.

CORPS D'ARBITRAGE

2. Le corps d'arbitrage est composé des personnes suivantes :
 - a. Le juge en chef – dont les responsabilités sont :
 - (1) évaluer le capitaine d'équipe et marquer les points;
 - (2) administrer les pénalités; et
 - (3) interpréter les règlements.
 - b. Le(s) juge(s) d'exercice militaire – dont la responsabilité est d'évaluer la performance de l'équipe et de marquer les points pendant la séquence d'exercice militaire.

ÉQUIPEMENT

3. L'équipement nécessaire à la réalisation de cette compétition inclut :
 - a. un chronomètre;
 - b. du ruban à masquer;
 - c. des tables et des chaises pour les juges; et
 - d. des compteurs d'entrée manuels portatifs.

HABILLEMENT

4. L'habillement pour la compétition est à la discrétion de l'O Instr du corps ou de l'escadron, conformément à l'OAIC 46-01. On recommande l'uniforme C-1, toutefois les conditions météorologiques au moment de la compétition constituent le facteur déterminant.

AIRE D'EXERCICE MILITAIRE

5. L'aire d'exercice militaire doit être délimitée et inclut :
 - a. une aire à accès restreint et assez grande pour permettre l'exécution de la marche et de la conversion, qui font partie de la compétition, et ayant une table des juges placée au milieu de l'un des côtés de l'aire d'exercice;
 - b. un endroit clairement identifié par marquage, indiquant l'emplacement du marqueur de droite de l'équipe;
 - c. un endroit clairement identifié par marquage, indiquant l'emplacement du capitaine d'équipe et à partir duquel tous les commandements seront donnés; et

- d. une aire pour les spectateurs, au besoin.

SÉQUENCE D'EXERCICE MILITAIRE

6. Lorsqu'elle est appelée pour entrer dans la compétition, l'équipe (accompagnée et dirigée par son capitaine) marche en deux rangs jusqu'à une position où elle sera formée en ligne pour que le guide de droite soit situé au point désigné, en face de la table des juges. L'équipe sera alors alignée les rangs fermés. Ces mouvements ne font pas l'objet d'évaluation. Ensuite, le capitaine de l'équipe s'approche du juge en chef, donne le nom de l'équipe, et demande la permission de continuer la compétition.

7. Une fois que le juge en chef accorde la permission, le capitaine de l'équipe dirige son équipe à exécuter les mouvements de l'exercice militaire conformément à l'appendice 1 de la présente annexe. L'escouade retourne à sa position originale une fois qu'elle a fini d'exécuter les mouvements de l'exercice militaire. Le capitaine de l'équipe se présente ensuite au juge en chef et demande la permission de rompre les rangs. Une fois que la permission est accordée, le capitaine ordonne à l'équipe de quitter le terrain de parade.

CHRONOMÉTRAGE

8. Un maximum de 15 minutes est accordé à chaque équipe en compétition. Le chronométrage commence dès que le capitaine de l'équipe REÇOIT la permission de commencer la compétition et se termine lorsque le capitaine d'équipe se présente au juge en chef à la fin de la séquence d'exercice

AUTORITÉ DE L'EXERCICE MILITAIRE

9. Tous les mouvements doivent être exécutés conformément à l'A-PD-201-000/PT-000, *Manuel de l'exercice et du cérémonial des Forces canadiennes*.

POINTAGE

10. **Séquence d'exercice militaire.** Un point est retiré chaque fois qu'une personne commet une faute ou infraction, jusqu'à une déduction maximale de 80 points. Cinq points au maximum sont retirés pour un seul mouvement (p. ex., si toute l'équipe exécute mal un mouvement, un total de cinq points lui sera retiré). Le juge de l'exercice peut accorder un maximum de 80 points, en se servant de la feuille de pointage fournie à l'appendice 3.

11. **Capitaine de l'équipe.** Le juge en chef évalue le capitaine de l'équipe. Il fonde son évaluation sur toutes les procédures de présentation et sur le respect de la séquence d'exercice figurant à l'appendice 1 de la présente annexe, et des commandements énumérés à l'appendice 2 de la présente annexe. L'évaluation doit comprendre les caractéristiques énumérées à la feuille de pointage et dans le guide de pointage figurant à l'appendice 4 de la présente annexe. Le pointage maximal doit être de 20 points et il représente les points du capitaine de l'équipe.

12. **Résultat final.** Le résultat final sera calculé selon la méthode suivante :

a. Exercice militaire	points accordés	/80
b. Capitaine de l'équipe	points accordés	/20
c. Résultat final		/100

13. Tous les points seront résumés et présentés sous forme de tableau sur la feuille de pointage principale de l'appendice 5.

PÉNALITÉS

14. Les pénalités sont infligées pour des infractions particulières. Aucun point supplémentaire ne sera retiré pour une infraction ayant déjà fait l'objet d'une pénalité.

15. Les pénalités suivantes seront administrées en cas d'infractions et seront déduites du pointage de l'exercice militaire par le juge en chef :

- | | |
|------------------------------------------------------------|---------------------|
| a. Omission d'un mouvement d'exercice militaire | 5 points |
| b. Un mouvement d'exercice militaire exécuté hors séquence | 1 point
2 points |
| c. Retard à l'appel d'entrée en compétition | 2 points |
| d. Dépassement du délai maximal accordé pour la séquence | |

INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS

16. Dans les situations où on ne trouve aucune solution équitable dans les règlements, le juge en chef a l'autorité de rendre une décision que tous les participants doivent respecter.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

SÉQUENCE D'EXERCICE MILITAIRE

GÉNÉRALITÉS

1. Tous les mouvements sont exécutés à la halte ou à la marche, sans les armes.

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

2. Tous les mouvements doivent être exécutés conformément à l'A-PD-201-000/PT-000, *Manuel de l'exercice et du cérémonial des Forces canadiennes*, et on peut les trouver aux chapitres 2 et 3 de ce document.

SÉQUENCE D'EXERCICE MILITAIRE

3. La séquence d'exercice est la suivante :

À la halte

- a. Repos.
- b. En place repos.
- c. Garde-à-vous.
- d. Salut vers l'avant.
- e. Tourner vers la gauche.
- f. Tourner vers la droite.
- g. Obliquer vers la gauche.
- h. Demi-tour.
- i. Obliquer vers la droite.
- j. Demi-tour.
- k. Ouvrir les rangs.
- l. Alignement par la droite.
- m. Fixe.
- n. Fermer les rangs.
- o. Tourner vers la droite.

À la marche

- a. Marche au pas cadencé.
- b. Marquer le pas.
- c. Vers l'avant.
- d. Marquer le pas.
- e. Halte.
- f. Marche au pas cadencé.
- g. Conversion vers la gauche.

- h. Conversion vers la gauche.
- i. Saluer à droite en marchant.
- j. Conversion vers la gauche.
- k. Conversion vers la droite.
- l. Conversion vers la droite.
- m. Conversion vers la droite.
- n. Marquer le pas.
- o. Halte.

À la halte

- a. Tourner vers la gauche.
- b. Alignement par la droite.
- c. Fixe.

COMMANDEMENTS

GÉNÉRALITÉS

1. Le capitaine de l'équipe doit donner tous les commandements de façon claire sans utiliser de cartons aide-mémoire ou d'autres aides de ce genre.

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

2. Tous les commandements doivent être donnés conformément à l'A-PD-201-000/PT-000, *Manuel de l'exercice et du cérémonial des Forces canadiennes*, et on peut les trouver aux chapitres 2 et 3 de ce document.

COMMANDEMENTS

3. Utiliser les commandements suivants dans l'ordre :

À la halte

a. Repos	« Escouade, repos »
b. En place repos	« Escouade »
c. Garde-à-vous	« Garde-à-vous »
d. Salut vers l'avant	« Salut vers l'avant, saluez »
e. Tourner vers la gauche	« Sur la gauche en file, vers la gauche, tournez »
f. Tourner vers la droite	« Vers l'avant, à droite, tournez »
g. Obliquer vers la gauche	« À gauche, obliquez »
h. Demi-tour	« Demi-tour, tournez »
i. Obliquer vers la droite	« À droite, obliquez »
j. Demi-tour	« Vers l'avant, demi-tour, tournez »
k. Ouvrir les rangs	« Ouvrez les rangs, marche »
l. Alignement par la droite	« Par la droite, alignez »
m. Fixe	« Fixe »
n. Fermer les rangs	« Fermez les rangs, marche »
o. Tourner vers la droite	« Sur la droite en file, vers la droite, tournez »

À la marche

a. Marche au pas cadencé	« Escouade, par la gauche, pas cadencé, marche »
b. Marquer le pas	« Marquez le pas »
c. Vers l'avant	« Vers l'avant »
d. Marquer le pas	« Marquez le pas »
e. Halte	« Halte »
f. Marche au pas cadencé	« Escouade, par la gauche, pas cadencé, marche »
g. Conversion vers la gauche	« Vers la gauche-gauche »
h. Conversion vers la gauche	« Vers la gauche-gauche »
i. Saluer à droite en marchant	« Salut vers la droite, saluez »
j. Conversion vers la gauche	« Vers la gauche-gauche »

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| k. Conversion vers la droite | « Vers la droite-droite » |
| l. Conversion vers la droite | « Vers la droite-droite » |
| m. Conversion vers la droite | « Vers la droite-droite » |
| n. Marquer le pas | « Marquez le pas » |
| o. Halte | « Halte » |

À la halte

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| a. Tourner vers la gauche | « Vers l'avant, à gauche, tournez » |
| b. Alignement par la droite | « Par la droite, alignez » |
| c. Fixe | « Fixe » |

ÉVALUATION DE L'ÉQUIPE

ÉQUIPE : _____

Mouvement	Exécuté (✓)	Pénalité
Repos		
En place repos		
Garde-à-vous		
Salut vers l'avant		
Tourner vers la gauche		
Tourner vers la droite		
Obliquer vers la gauche		
Demi-tour		
Obliquer vers la droite		
Demi-tour		
Ouvrir les rangs		
Alignement par la droite		
Fixe		
Fermer les rangs		
Tourner vers la droite		
Marche au pas cadencé		
Marquer le pas		
Vers l'avant		
Marquer le pas		
Halte		
Marche au pas cadencé		
Conversion vers la gauche		
Conversion vers la gauche		
Saluer à droite en marchant		
Conversion vers la gauche		
Conversion vers la droite		
Conversion vers la droite		
Conversion vers la droite		
Marquer le pas		
Halte		
Tourner vers la gauche		
Alignement par la droite		
Fixe		

Total des infractions à l'exercice : _____ **Pointage total :** _____

Commentaires :

_____ Juge de l'exercice militaire

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

ÉVALUATION DU CAPITAINE DE L'ÉQUIPE

Nom : _____

Équipe : _____

Mouvement	Exécuté (✓)	Commandement	Pénalité de l'équipe
Repos		« Escouade, repos »	
En place repos		« Escouade »	
Garde-à-vous		« Garde-à-vous »	
Salut vers l'avant		« Salut vers l'avant, saluez »	
Tourner vers la gauche		« Vers la gauche en file, à gauche tournez »	
Tourner vers la droite		« Vers l'avant, à droite, tournez »	
Obliquer vers la gauche		« À gauche, obliquez »	
Demi-tour		« Demi-tour, tournez »	
Obliquer vers la droite		« À droite, obliquez »	
Demi-tour		« Vers l'avant, demi-tour, tournez »	
Ouvrir les rangs		« Ouvrez les rangs, marche »	
Alignement par la droite		« Par la droite, alignez »	
Fixe		« Fixe »	
Fermer les rangs		« Fermez les rangs, marche »	
Tourner vers la droite		« Vers la droite, en trois, à droite, tournez »	
Marche au pas cadencé		« Escouade, par la gauche, pas cadencé, marche »	
Marquer le pas		« Marquez le pas »	
Vers l'avant		« Vers l'avant »	
Marquer le pas		« Marquez le pas »	
Halte		« Halte »	
Marche au pas cadencé		« Escouade, par la gauche, pas cadencé, marche »	
Conversion vers la gauche		« Vers la gauche-gauche »	
Conversion vers la gauche		« Vers la gauche-gauche »	
Saluer à droite en marchant		« Salut vers la droite, saluez »	
Conversion vers la gauche		« Vers la gauche-gauche »	
Conversion vers la droite		« Vers la droite-droite »	
Conversion vers la droite		« Vers la droite-droite »	
Conversion vers la droite		« Vers la droite-droite »	
Marquer le pas		« Marquez le pas »	
Halte		« Halte »	
Tourner vers la gauche		« Vers l'avant, à gauche, tournez »	
Alignement par la droite		« Par la droite, alignez »	
Fixe		« Fixe »	

Commentaires :

a. Commandements	1	2	3	4	5
b. Apparence	1	2	3	4	5
c. Assurance	1	2	3	4	5
d. Procédure de présentation					
POINTAGE TOTAL	_____ /20				

Juge de l'exercice militaire

FEUILLE DE POINTAGE PRINCIPALE

SÉQUENCE D'EXERCICE MILITAIRE							
	A	B	C	D	E	F	
Nom de l'équipe	1^{er} juge de l'exercice	2^e juge de l'exercice	Sous-total de la séquence (moyenne : [A + B] / 2)	Pénalités de l'équipe	Total de la séquence (C - D)	Total du capitaine d'équipe	Pointage total (E + F)
1.	/80	/80	/80		/80	/20	/100
2.	/80	/80	/80		/80	/20	/100
3.	/80	/80	/80		/80	/20	/100
4.	/80	/80	/80		/80	/20	/100
5.	/80	/80	/80		/80	/20	/100
6.	/80	/80	/80		/80	/20	/100
7.	/80	/80	/80		/80	/20	/100
8.	/80	/80	/80		/80	/20	/100
9.	/80	/80	/80		/80	/20	/100
10.	/80	/80	/80		/80	/20	/100