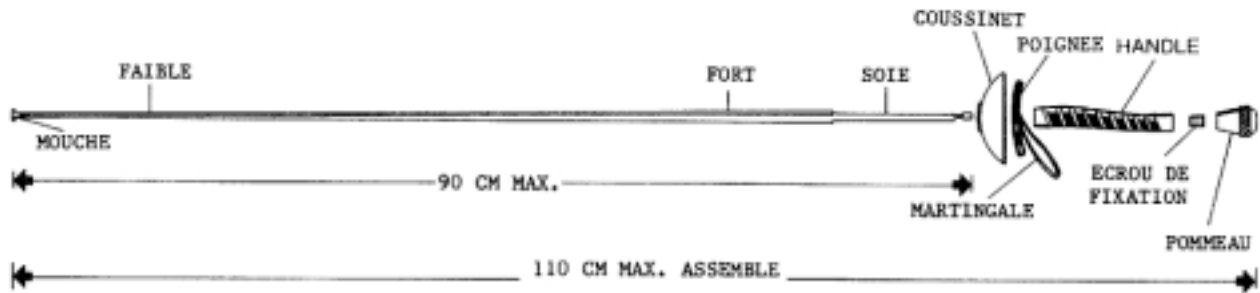


PARTIE III
LÉ FLEURET

LE FLEURET



31

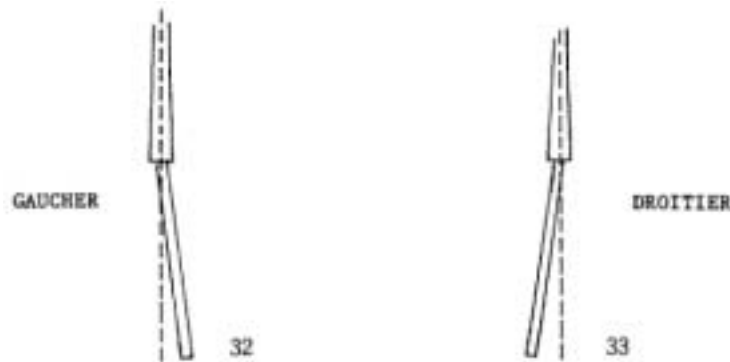
LE FLEURET

- La coquille doit pouvoir passer à travers un gabarit cylindrique droit ayant un diamètre de 12 cm et une longueur de 15 cm, la lame étant parallèle à l'axe du cylindre.
- L'excentration est interdite. En d'autres termes, la lame doit passer par le centre de la coquille.
- La martingale est obligatoire lorsque le fleuret n'est pas fixé à la main par un système d'attache (poignée-crosse) ou par un fil de corps (fleuret électrique).
- La pointe du fleuret doit être mouchetée si elle ne se termine pas par un bouton marqueur électrique (fleuret électrique). Des boutons en plastique s'adaptent à la pointe aplatie de la lame.
- La lame, qui doit être en acier, est de section quadrangulaire.

Montage

On monte le fleuret en commençant par courber la soie de la lame dans un étau afin de l'adapter à la main dont se sert le tireur, droitier ou gaucher.

- Pour ce faire, il faut placer la soie de la lame dans l'étau de telle sorte que la section la plus large de la lame soit horizontale et le dessus de la lame en dessus. (On reconnaît le dessus de la lame au nom du fabricant qui s'y trouve, près de la soie.)
- On courbe alors la lame légèrement de façon qu'elle forme avec la soie un angle à peu près égal à celui qui est indiqué sur le diagramme 32-33.



- On tourne ensuite la lame dans l'étau de façon que le dessus de la lame soit tourné vers soi et on plie la lame légèrement vers soi.



- Cet angle de compensation de la soie signifie que lorsque le tireur tient l'arme la lame est légèrement inclinée vers la cible et vers le bas.
- L'angle de compensation vers le bas permet de conserver la pointe abaissée durant une attaque.
- Après avoir ainsi préparé la lame, on prend la lame dans une main, le dessus de la lame en dessus et la soie vers soi.
- On prend alors la coquille et on la glisse sur la soie, l'intérieur de la coquille tourné vers soi. On s'assure que la coquille repose bien sur les épaules de la lame. Il est parfois nécessaire de limer légèrement la soie lorsque la coquille ne s'adapte pas correctement.
- On prend ensuite le coussinet et on le place à l'intérieur de la garde.
- On glisse ensuite la martingale de façon que la boucle soit tournée vers la gauche pour un droitier et vers la droite pour un gaucher.

- Vient ensuite le tour de la poignée. En raison de l'inclinaison de la soie, il est impossible de monter incorrectement la poignée. Là encore, la section la plus large de la poignée doit être en dessus.
- A l'extrémité de la soie se trouve une fente sur laquelle vient se fixer l'écrou de fixation, puis on visse le pommeau. On doit s'assurer que le pommeau est bien serré et qu'il n'y pas de jeu dans les différentes composantes du fleuret.
- La poignée orthopédique ou poignée-crosse est beaucoup plus simple à monter, mais la méthode est à peu près la même.
- La soie est beaucoup plus courte, filetée et une fois que la poignée est placée, on serre l'écrou hexagonal avec un outil spécial.
- Parfois l'écrou a une fente sur le dessus, ce qui permet de le serrer en se servant d'un tournevis.

Redressement d'une lame

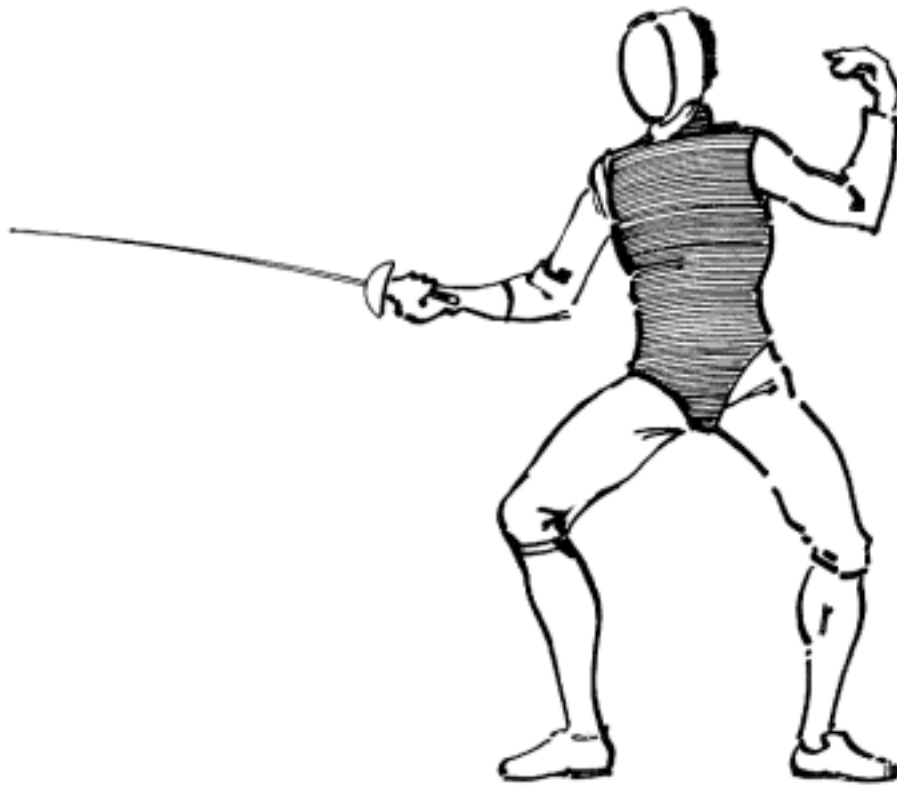
L'entraîneur d'un groupe de débutants doit souvent redresser des lames qui ont été tordues par des touches maladroitement et incorrectes. Les lames coûtent cher et il faut donc les redresser en faisant très attention.

Le débutant risque d'essayer de redresser la lame à la main et, s'il fait froid, il y a de fortes chances que la lame se casse.

- La technique correcte consiste à placer la lame sous le pied, en la coinçant entre le pied et le sol.
- Il faut ensuite la faire glisser d'avant en arrière, sans essayer de la redresser, jusqu'à ce que la lame soit chaude.
- Lorsqu'elle s'est suffisamment réchauffée, il faut lisser la partie tordue contre le sol avec le pied, en augmentant graduellement la pression tout en tirant la lame vers le haut par la poignée.

Ce procédé devrait permettre de rendre à la lame sa courbure originale. Cependant, si la lame est trop tordue et qu'il soit impossible de la redresser ainsi, il faut la remplacer ou donner au débutant une autre arme. En effet, une lame trop courbée présente une faiblesse en ce point, ce qui en rend l'utilisation dangereuse.





36

Définition

Au fleuret masculin et féminin, la surface valable exclut les bras, les jambes et la tête. Elle est limitée au tronc, en s'arrêtant vers le haut au sommet du col, jusqu'à 6 cm au-dessus du sommet des clavicules; sur le côté, aux coutures des manches (pointe de l'humérus); vers le bas, suivant une ligne qui passe horizontalement dans le dos par les sommets des hanches, et qui rejoint de là par une ligne droite le point de jonction des plis des aines lorsque le tireur est en garde.

La bavette du masque ne fait pas partie de la cible (voir diagramme 36). La partie de la bavette qui couvre l'encolure de la veste ainsi que sa longueur sont réglementées.

Généralités

- Les coups qui arrivent à une partie du corps dite non valable sont comptés valables lorsque, par une position anormale, le tireur a substitué cette surface non valable à la surface valable ou l'a couverte par une autre partie du corps.
- Il y a substitution lorsqu'un tireur bondit ou esquive durant une action et place une partie non valable, jambe ou tête, à l'endroit où avant ce déplacement se trouvait une partie de la surface valable et que la touche était nettement dirigée vers celle-ci.
- Il y a couverture lorsqu'un tireur place la main et le bras non armés devant la surface valable.

MANIÈRE DE PORTER LES TOUCHES

Théorie

Le règlement de la F.I.E. relatif au fleuret souligne qu'une touche ne peut être valable que si le coup est porté avec la pointe. Tout coup de pointe doit arriver NETTEMENT et FRANCHEMENT. Les touches qui arrivent en dehors de la surface valable sont déclarées touches en surface non valable et ne comptent pas, bien qu'elles mettent un terme à la phrase d'arme. Les touches qui arrivent après une touche en surface non valable ne comptent pas.

Généralités

Le fleuret est une arme d'estoc et toutes les touches doivent respecter les principes du coup d'estoc. La lame doit se déplacer vers l'avant, la pointe nettement dirigée vers la surface valable. On peut ajouter également que la touche doit avoir une certaine force de pénétration. C'est-à-dire que le simple contact de la pointe sur la cible n'est pas suffisant pour que le coup soit considéré comme touche valable. La force de pénétration se matérialise par la légère courbure de la lame durant la phase de suivi de l'attaque. On notait antérieurement comme définition de la pénétration: le coup aurait infligé une blessure si l'arme avait été acérée et si le corps n'avait pas été protégé par l'habillement.

Comme le fleuret n'a pas de tranchant, les coups qui arrivent à plat ou qui glissent sur la surface valable en l'effleurant ne comptent pas et on les appelle coups passés et coups plaqués.

L'introduction de l'appareil électrique de signalisation des touches dans toutes les compétitions de fleuret fait du jugement des touches en surface valable un exercice purement théorique. Le fleuret électrique n'enregistre que les touches qui sont effectuées correctement avec la pointe se déplaçant vers l'avant. Les coups passés et les coups plaqués ne s'inscrivent pas sur l'appareil. Celui-ci tient compte également du caractère de pénétration, car la tête de pointe montée sur ressort résiste à une pression de 500 g avant d'enregistrer une touche.

On donnera des informations complémentaires sur le fleuret électrique dans le manuel des entraîneurs de niveau III.

Enseignement

- Placez les membres du groupe à distance de riposte et demandez-leur de s'entraîner à placer leurs touches sur la surface valable de l'adversaire. Ils doivent pour cela exercer certaines pressions avec le pouce et l'index sur la poignée de l'arme tout en maintenant avec les trois autres doigts une prise ferme sans crispations.
- Le tireur portant le coup doit sentir que la touche est fixée sur la surface valable au moyen d'une légère poussée de la main, le bras accompagnant le mouvement sans crispations.
- L'épaule en particulier doit demeurer dans une position naturelle et décontractée: le tireur ne doit pas essayer de soulever l'épaule au moment de l'allongement du bras.

- Une fois que le tireur a acquis cette sensation du coup sans crispations et de l'allongement, il doit essayer de toucher son adversaire à différents endroits de la surface valable afin d'augmenter sa précision. Lentement d'abord, puis de plus en plus vite.
- Il doit à présent essayer de toucher différentes parties de la surface qui sont à découvert tandis que l'adversaire bouge et essaye de se couvrir. On maintient toujours la distance de riposte.
- Il faut à présent augmenter graduellement la distance en intégrant l'utilisation de la main et du bras armés et des jambes jusqu'à ce que le tireur puisse porter des touches précises en fente complète et en flèche.
- Tout au long de cet apprentissage, il faut mettre l'accent sur l'utilisation d'un mouvement lié et décontracté. Ce n'est que lorsque le tireur parvient à la coordination et à la précision voulues que l'on peut mettre l'accent sur la vitesse.
- N'oubliez pas que toute touche effectuée avec une vitesse et une précision moyennes sur la surface valable vaut n'importe quelle touche exécutée rapidement mais qui arrive sur la surface non valable ou qui manque l'adversaire!

Engagements

On appelle engagement la situation dans laquelle la lame de l'attaquant entre en contact avec la lame de son adversaire dans l'une des positions d'escrime avant de porter l'attaque. Cela se fait d'une pression exercée sur le milieu ou le faible de la lame de l'adversaire pour l'une des raisons suivantes:

1. Déplacer la lame adverse en dehors de la ligne dans laquelle il se trouve de façon à ouvrir la ligne pour y porter une attaque directe ou une feinte d'attaque.
2. Pour provoquer une réaction chez l'adversaire, soit latérale soit circulaire, qu'il soit possible de tromper par une attaque indirecte ou par une feinte d'attaque.
3. Inciter l'adversaire à lancer une attaque ou une contre-attaque sur cette préparation (engagement) de façon qu'il soit possible de la contrer par une parade et une riposte (seconde intention).

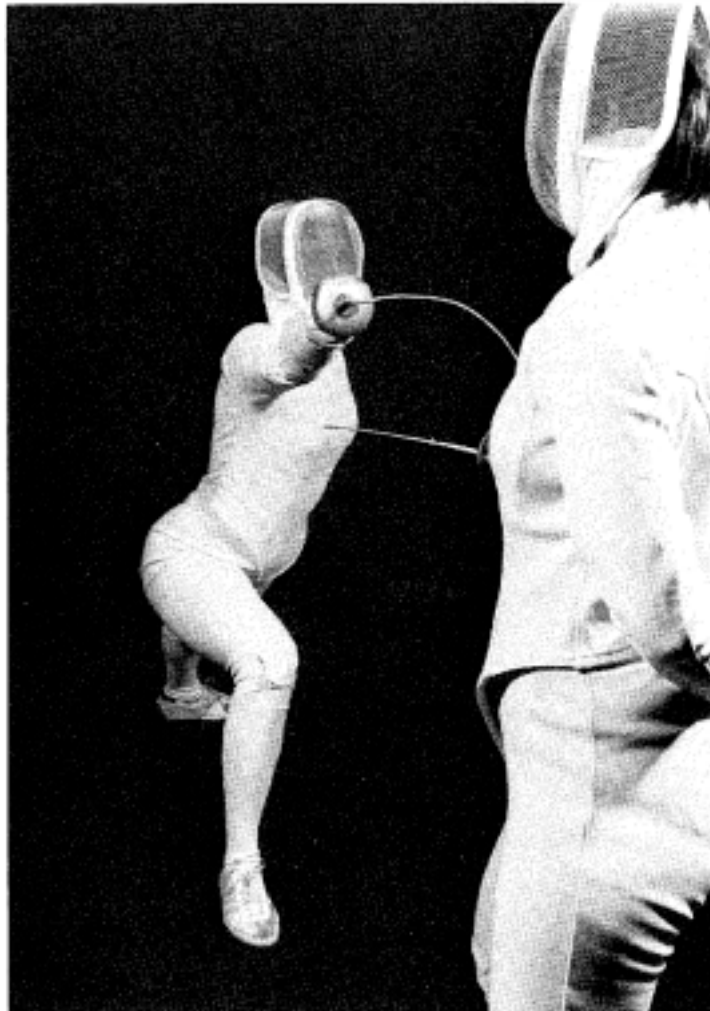
REMARQUE: On appelle seconde intention tout acte consistant à provoquer une réaction chez l'adversaire et à le toucher grâce à une seconde action adaptée à cette réaction.

Les engagements se font directement et sans changer la ligne, c.-à-d. de l'absence de fer en sixte au contact avec l'intérieur de la lame ou de l'absence de fer en quarte au contact avec l'extérieur de la lame. On peut également les réaliser dans les lignes basses d'octave et de septime.

S'il y a un changement de ligne, c.-à-d. passage d'absence de fer en sixte à contact avec l'extérieur de la lame adverse ou vice versa, on parle d'un changement d'engagement.

Entraînement

- On devrait pratiquer toutes les attaques avec des engagements ou changements d'engagement en marchant après que la technique de base a été apprise.
- C'est un très bon moyen de déguiser l'intention de l'attaque et de se rapprocher de l'adversaire.
- On ne doit pas exercer de pression exagérée sur la lame adverse car il devient alors difficile de tromper et d'effectuer la parade et la riposte de seconde intention.
- Il faut s'entraîner à sentir le fer en utilisant plusieurs fois un pas en avant avant de combiner l'engagement avec une attaque.
- Si on utilise une attaque ou une feinte indirecte, il faut s'entraîner à sentir le contrecoup de la lame adverse à la suite de l'engagement afin de pouvoir convenablement synchroniser l'action indirecte.



ATTAQUES SIMPLES

Définition

Une attaque simple est une attaque qui comporte un seul mouvement de lame et qui se termine par une touche exécutée dans la même ligne ou dans une ligne différente en un seul temps.

Description

DIRÉCTE: Une attaque qui est portée dans la même ligne (figure 37).

INDIRECTE: Une attaque qui est portée d'une ligne dans une autre par-dessus ou par-dessous la lame adverse.

Il y en a trois:

Le dégagement: Attaque simple qui consiste à quitter la ligne dans laquelle on se trouve pour tirer dans une autre en contournant la coquille et en trompant un mouvement latéral de la lame adverse (figure 38-39).

Le coupé: Une attaque qui est portée de la ligne de l'engagement en contournant la pointe adverse et en trompant un mouvement latéral de la lame adverse (figure 40-41).

Le contre-dégagement: Une attaque qui est portée dans la même ligne que la ligne initiale en contournant la coquille et en trompant un mouvement circulaire de la lame adverse.

Enseignement des attaques simples

Directe:

L'attaque directe, ou coup droit, bien que la plus facile à exécuter - elle ne consiste qu'en l'allongement du bras armé et en une fente - est peut-être celle avec laquelle il est le plus difficile de porter une touche en compétition.

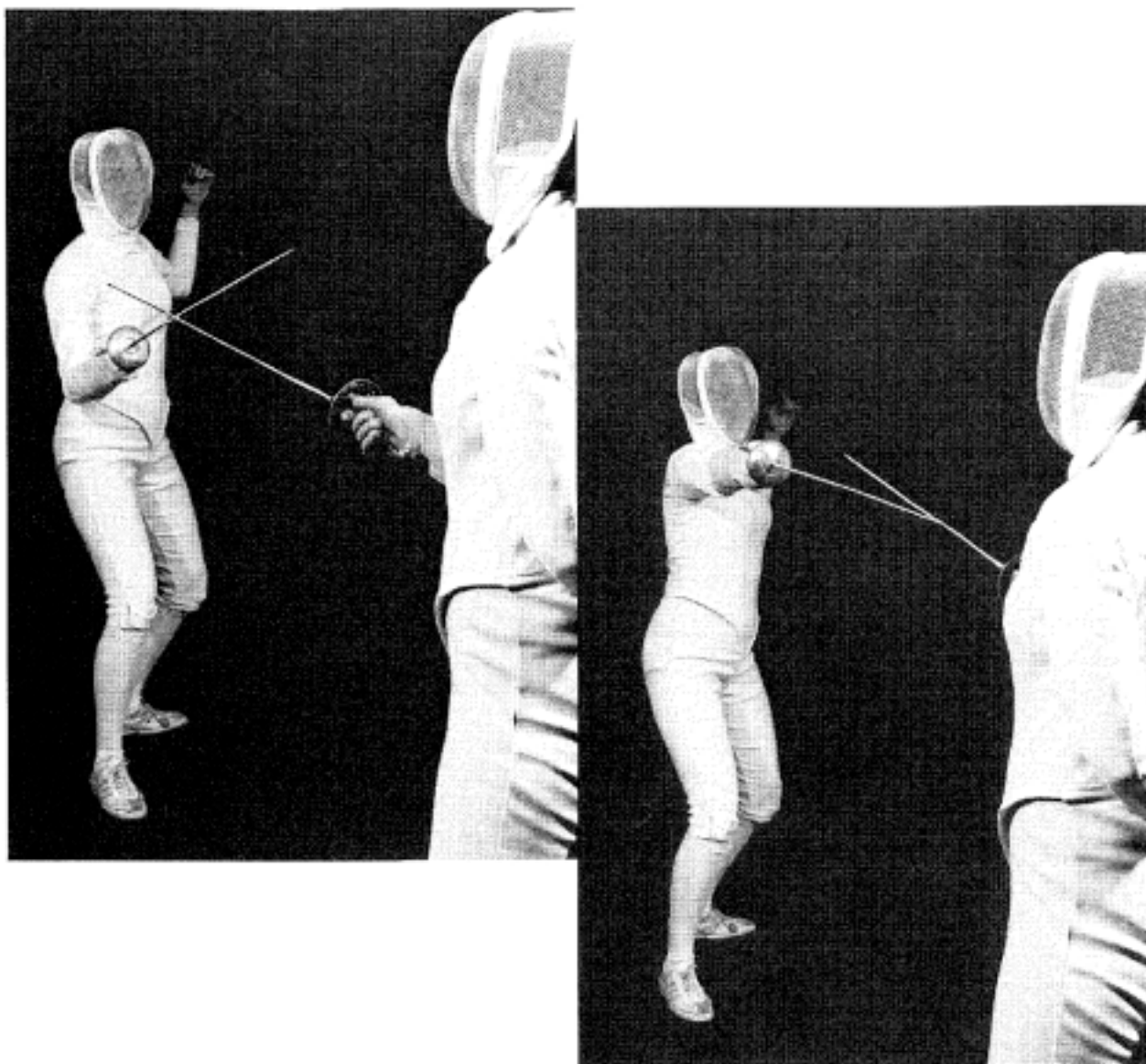
- Elle ne comporte aucun trompement et exige de maintenir la distance correcte.
- La distance requise pour atteindre la surface valable est tellement plus grande que la distance nécessaire pour effectuer une parade qu'il est pratiquement impossible d'utiliser efficacement le coup droit.
- Cependant, si l'adversaire commet une erreur de distance en se rapprochant trop ou s'il commet momentanément une erreur de concentration, cette attaque directe peut être couronnée de succès.
- En escrime moderne, les tireurs demeurent en absence de fer, c'est-à-dire que leur lame n'est pas en contact avec la lame adverse ou qu'ils n'effectuent pas d'engagement.
- On utilise souvent le coup droit comme feinte pour déclencher une parade que l'on pourra alors tromper par l'un des mouvements indirects (voir attaques composées, page 55).
- L'attaque directe, du fait qu'elle est si peu compliquée, est généralement la première que l'on enseigne au débutant; elle est excellente pour lui faire acquérir la coordination voulue des bras et des jambes. C'est cette coordination qui permet d'exécuter les attaques simples en un seul temps.
- L'entraîneur doit toujours garder à l'esprit que le règlement du fleuret donne la priorité au tireur dont le bras s'allonge en premier.
- Le synchronisme des bras et des jambes doit être extrêmement précis. Les débutants ont tendance à commencer leur fente longtemps avant l'allongement du bras.
- Optimalisent, le bras et la jambe avant devraient entamer leurs mouvements ensemble; lorsque la pointe de l'arme touche la surface valable, le bras armé devrait être complètement allongé.

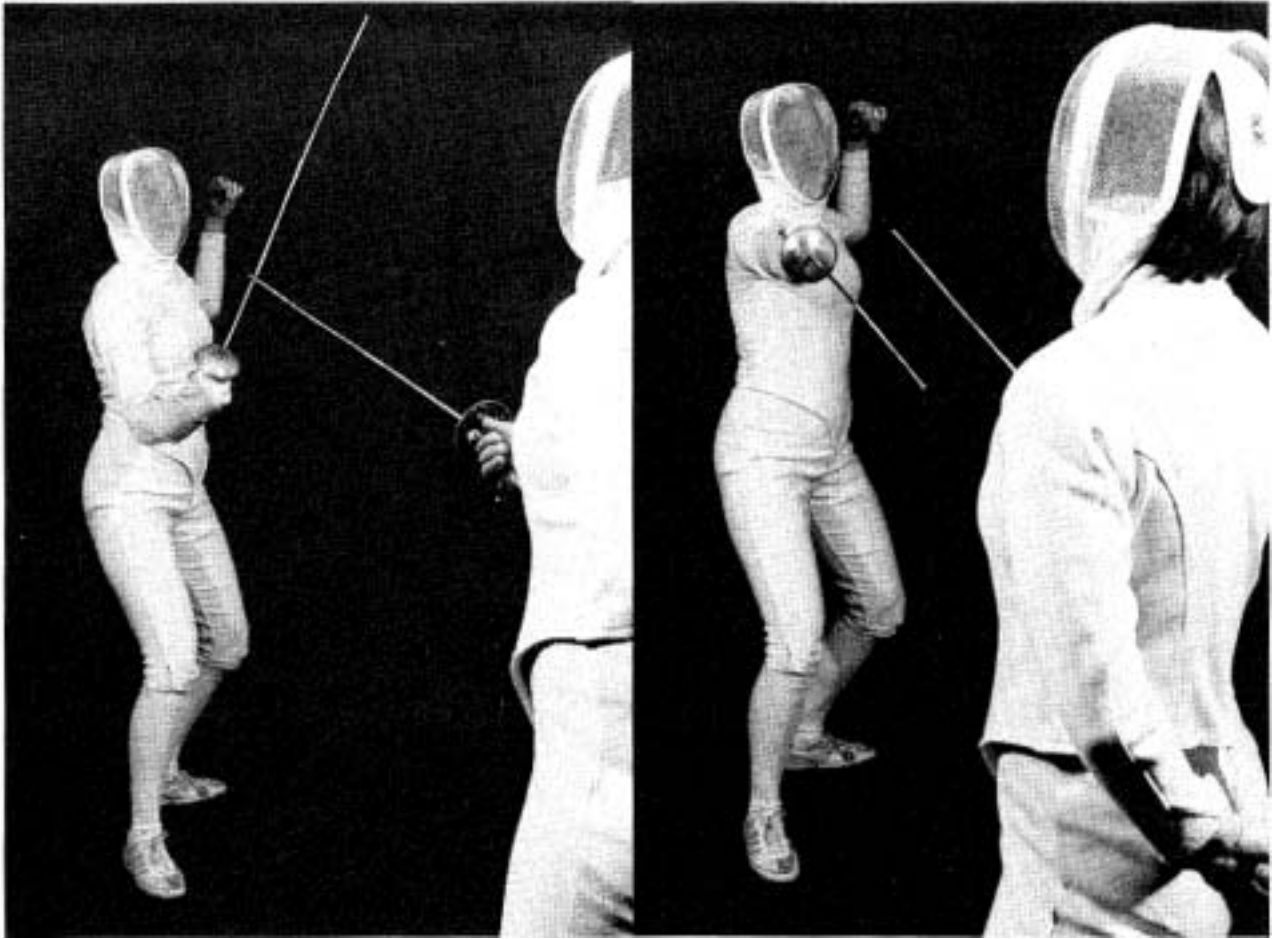
Indirecte

Dégagement:

Cette attaque trompe la tentative adverse d'engager le fer en contournant la coquille et porte le coup dans la ligne opposée, p. ex.: de quarte en sixte ou de sixte en quarte.

- Tandis que le tireur trompe le mouvement latéral de la lame adverse, le bras armé s'allonge, en même temps que se produit la fente, afin de créer un mouvement en un seul temps.
- Il faut également se rappeler que le bras armé se trouve sur la trajectoire lorsqu'on se dégage dans la ligne de sixte. Donc il est nécessaire de soulever la pointe par-dessus le bras de l'adversaire avant de placer la pointe sur la surface valable.
- De sixte en quarte il est possible de glisser la pointe.





Coupé

Cette attaque est portée en contournant la pointe adverse pendant une tentative d'engagement. Le coupé nécessite une légère flexion du bras; ce retrait permet de dégager la lame. Puis celle-ci est rapidement placée dans la nouvelle ligne avant l'exécution de la touche.

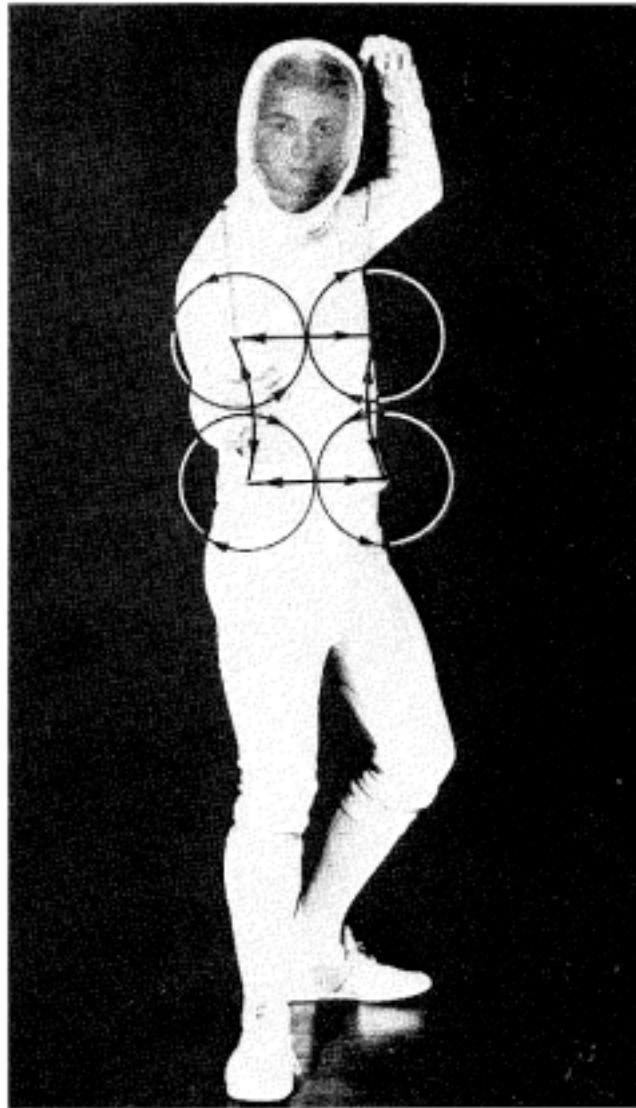
- Même si l'adversaire entre momentanément en contact avec le fer durant l'engagement, il est encore possible d'effectuer le coupé.
- S'il arrive à entrer en contact avec le fer durant l'engagement, il obtient bien entendu le droit de priorité; mais, s'il ne l'exploite pas immédiatement, le tireur qui effectue le coupé aura de nouveau la priorité à l'attaque.
- Bien entendu il faut pour cela savoir à l'avance que le tireur effectuant l'engagement n'attaquera pas et n'exécute l'engagement que pour sentir le fer.
- Un tireur peut désirer le faire pour de nombreuses raisons et cela se produit souvent durant un combat.
- Si le coupé est exécuté à partir du contact avec la lame adverse, il est conseillé d'ajouter une légère pression de façon à provoquer au moment de la libération de la lame un déplacement de la lame adverse dans la direction opposée à celle de la lame attaquante.

- Pour ce faire, le tireur doit tourner légèrement la main en pronation s'il attaque de quarte en sixte et en supination s'il attaque de sixte en quarte.
- Après avoir tourné la main pour provoquer cette résistance supplémentaire chez l'adversaire, le tireur ne doit pas oublier de ramener la main dans sa position normale avant de porter la touche.
- Le tireur effectue normalement ce geste lorsqu'il allonge son bras armé dans la nouvelle ligne.

Le contre-dégagement

Le contre-dégagement est un mouvement d'exécution comparable au dégagement en ce sens qu'il consiste à contourner la coquille en trompant une tentative de changement d'engagement. On parle d'un changement d'engagement, car l'adversaire essaye d'engager la lame dans la ligne opposée à la ligne initiale. Le trompement est exécuté une fraction de seconde avant que le changement d'engagement entraîne un contact avec la lame. En retardant le trompement jusqu'au dernier moment, on évite de dévoiler son intention.





DEFENSIVE ET RIPOSTES

Théorie

Le principe de la défense consiste à opposer la partie forte de sa lame à la partie faible de la lame adverse pour faire dévier l'attaque de la cible visée.

Explication

Ce principe a essentiellement trois applications (figure 44).

- Parades LATÉRALES ou simples.
- Parades CIRCULAIRES ou contres. Certains auteurs les appellent également parades diagonales.
- Parades SEMI-CIRCULAIRES ou indirectes.

Le nom de la parade décrit le mouvement et la direction que prend la lame pour effectuer la parade. Cette notion de base se complique du fait que les trois types de parade peuvent être exécutés à partir de chacune des positions d'escrime (position de départ). Par exemple, on peut entamer une parade dans une position d'escrime et, en essayant de faire dévier la lame adverse, terminer dans une autre ou, dans le cas de la parade circulaire, revenir dans la même ligne.

- Une parade latérale commençant en sixte se terminera en quarte.
- Une parade circulaire commençant en sixte se terminera en sixte.
- Une parade semi-circulaire commençant en sixte se terminera en octave.

On peut exécuter un excellent exercice mental en essayant de trouver soi-même quelle sera la position finale de chacune des trois sortes de parade déclenchées en quarte, en septime et en octave.

La règle la plus importante en défensive consiste à opposer le fort de la lame au faible de la lame adverse. Nous savons déjà que le fort de la lame est la partie la plus forte et le faible, comme son nom l'indique, la partie la plus faible. Cette application du fort contre le faible permet à l'attaque de prendre le dessus sur le fer adverse sans dépense excessive d'énergie.

Quelle que soit la force de l'attaque, la parade de l'attaque sera sûre s'il sait prendre le dessus sur le fer adverse.

Parades d'opposition

Si le contact de la lame durant une parade réussie est maintenu momentanément pour sentir le fer de l'attaquant et sa réaction, on l'appelle parade d'opposition. Un tireur s'en servira pour pouvoir porter sa riposte avec à-propos, en particulier si la riposte doit être indirecte, un dégagement ou un coupé par exemple, et surtout dans le cas du contre-dégagement.

Parades du tac

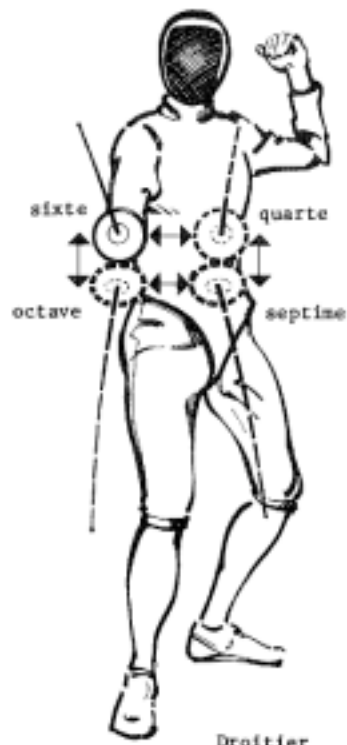
Lorsque la parade est exécutée en écartant la lame adverse avec un battement, on l'appelle parade du tac. On l'utilise lorsque la vitesse de la riposte joue un rôle fondamental, c.-à-d. une riposte directe.

Remarque: Ces définitions d'opposition et de tac en défensive constituent bien entendu une généralisation et on peut se servir des deux dans diverses circonstances. Cependant, c'est un excellent moyen d'introduire l'utilisation de l'opposition et du tac aux débutants. Souvent, les entraîneurs enseignent la parade d'opposition d'abord, car elle souligne la nécessité du contrôle et de la précision en défensive. Les principes de l'opposition facilitent également l'exécution de parades successives contre des attaques composées.

Ripostes:

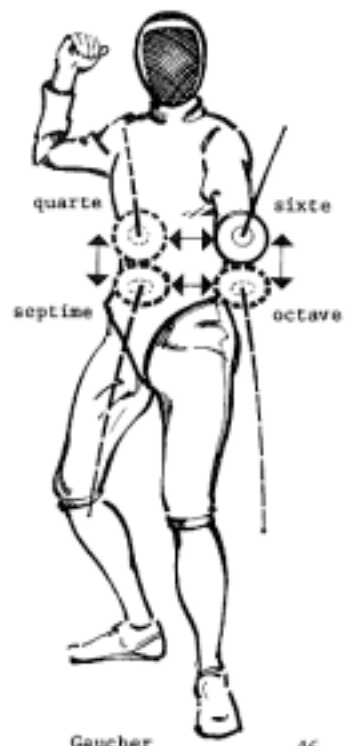
Une fois qu'il a réussi à parer l'attaque, l'attaque obtient la priorité et peut donc effectuer une riposte. La riposte est donc l'action offensive qui suit la parade réussie d'une attaque. La riposte, tout comme les attaques, peut être simple ou composée, directe ou indirecte.

Il est impératif que les entraîneurs comprennent bien le principe de priorité au fleuret, car il y joue un rôle fondamental et c'est lui qui rend la tactique du fleuret si différente de celle de l'épée.



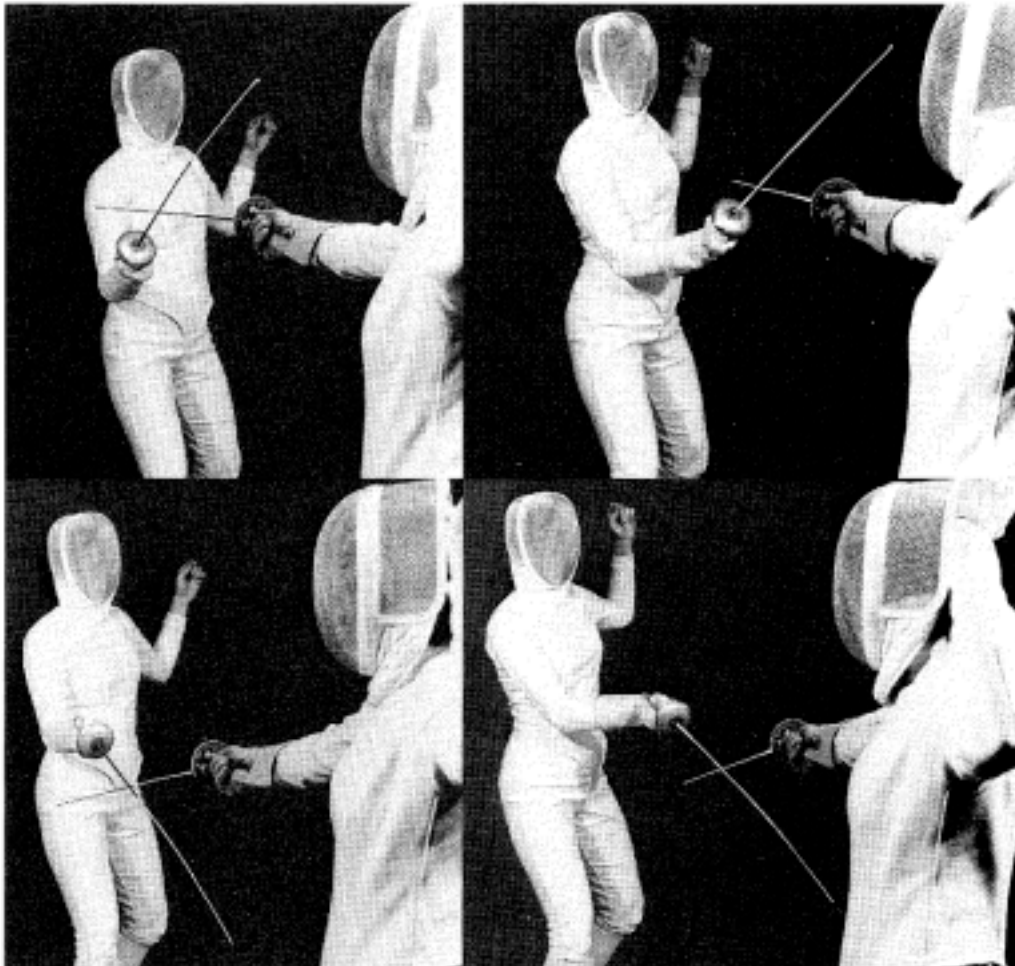
45

Droitier



Gaucher

46

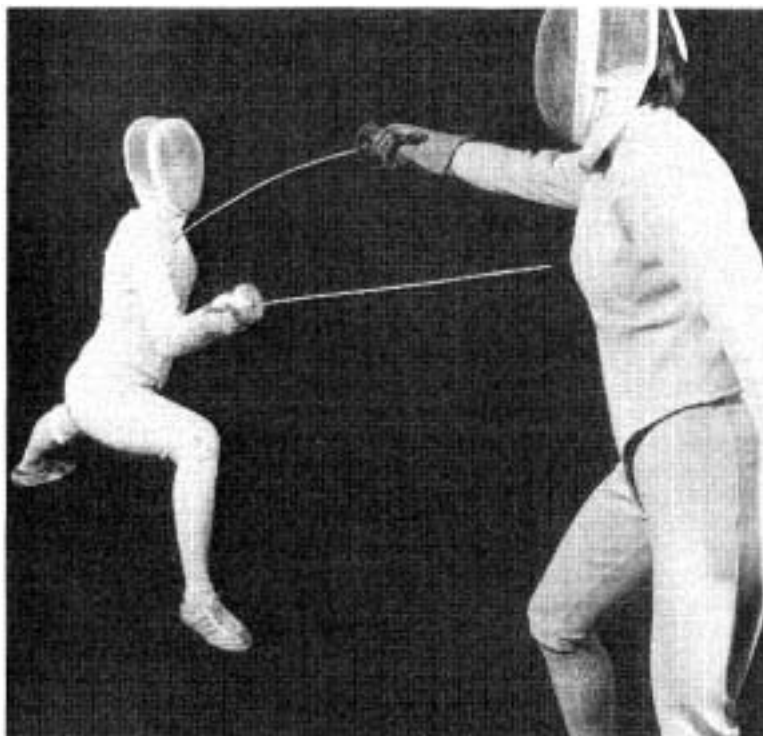


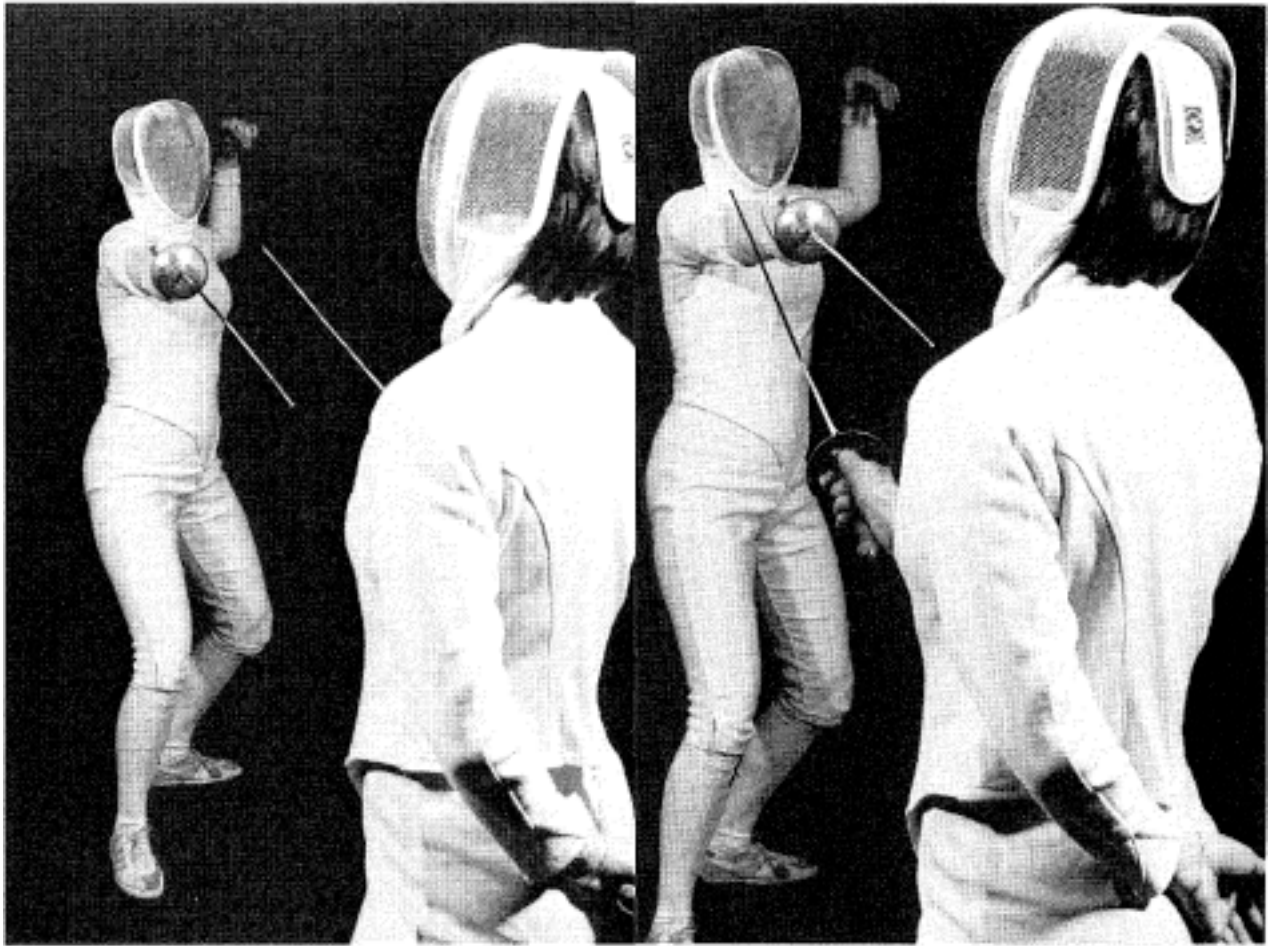
On doit comparer ces deux armes pour pouvoir éclaircir cette différence. A l'épée, par exemple, une attaque peut être parée par l'attaque, mais, à moins que la riposte ne soit immédiate et rapide, l'attaquant a encore la possibilité de renouveler l'attaque et de porter une touche, même si la riposte arrive, à condition toutefois que le redoublement d'attaque arrive au moins 1/20 à 1/25 de seconde avant la riposte. On voit donc que l'escrime à l'épée est régie par le principe de l'ordre chronologique. Plus vous êtes rapide, plus vous avez des chances de porter des touches.

Ce n'est pas le cas au fleuret. S'il parvient à parer l'attaque, le défenseur a le droit de riposter. Le tireur qui effectue la riposte conserve cette priorité tant que la riposte n'est pas considérée comme retardée ou n'est pas parée ou manquée, auquel cas la priorité revient à l'attaquant initial. A la condition que l'attaque exerce ce droit de riposter immédiatement, l'attaquant initial doit se mettre en défensive et essayer de parer la riposte avant de tenter de porter de nouveau une touche.

On voit donc que l'enchaînement des événements au fleuret s'apparente au jeu du tennis. Au tennis, l'échange commence par un service: le serveur envoie la balle de l'autre côté du filet. La balle est renvoyée par l'adversaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle sorte du terrain ou que l'un des joueurs contrevienne à l'une des règles du jeu. Il en est de même au fleuret:

- L'un des tireurs commence par lancer une attaque. Ce peut être n'importe lequel des deux, car il n'y a pas d'ordre d'attaque prescrit au départ.
- Dès que l'attaque commence, le deuxième tireur doit se défendre en parant l'attaque.
- S'il y réussit, il a le droit de riposte et l'attaquant doit alors se défendre.
- Une fois que l'attaquant a paré, il a à son tour le droit de riposte, et ainsi de suite chaque tireur parant et ripostant à son tour jusqu'à ce que l'un d'eux porte une touche ou contrevienne au règlement d'escrime ou que les tireurs décident de mettre un terme à la phrase.
- La phrase d'escrime se termine alors et le président fait recommencer le combat.





L'escrimeur à gauche à paré la riposte et fait la 1^{re} contre-riposte.

Contre-ripostes

Toutes les parades et ripostes après la première exécutée par l'attaque initial s'appellent des contre-ripostes.

On les numérote: les contre-ripostes impaires sont exécutées par l'attaquant initial et les contre-ripostes paires sont exécutées par l'attaque initial. Donc l'ordre ou la phrase d'escrime se construit comme suit:

Attaquant
 Attaque
 Parade - 1^{re} contre-riposte
 Parade - 3^e contre-riposte

Attaqué
 Parade et riposte
 Parade - 2^e contre-riposte
 etc.

En raison de la grande variété de parades et ripostes et des erreurs humaines d'anticipation, d'à-propos et de perfection technique, il est rare qu'il y ait plus d'une ou de deux contre-ripostes. En conséquence, nous ne traiterons que des premières et deuxième contre-ripostes dans le présent manuel.

Enseignement - Défensive

Voici quelques points importants dont il faut se souvenir lorsqu'on enseigne la défensive:

- La parade doit être juste assez large pour détourner l'attaque de sa cible.
- Toujours insister sur le fait que l'attaque doit prendre le dessus sur le fer de l'attaquant (principe de la défensive).
- La pointe devrait terminer sa trajectoire au-dessus de l'épaule de l'attaquant dans les parades de quarte et de sixte.
- La pointe devrait terminer sa trajectoire à l'extérieur de la jambe de fente de l'attaquant en septime et en octave.
- Les parades circulaires décrivent un mouvement dans le sens des aiguilles d'une montre lorsqu'elles commencent en sixte et un mouvement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre lorsqu'elles commencent en quarte.
- Les parades semi-circulaires décrivent un mouvement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre lorsqu'elles commencent en sixte et un mouvement dans le sens des aiguilles d'une montre lorsqu'elles commencent en quarte.
- Les parades d'opposition maintiennent le contact momentanément de façon à sentir la réaction de l'attaquant.
- Les parades d'opposition sont utilisées pour les ripostes indirectes ou composées.
- Les parades du tac écartent l'attaque de la cible au moyen d'un battement.
- Les parades du tac sont utilisées pour les ripostes directes.

Enseignement - Ripostes et contre-ripostes

- Pour obtenir la priorité, il faut exécuter la riposte immédiatement après une parade réussie.
- Après avoir enseigné la riposte directe, essayez les ripostes indirectes.
- La riposte de dégagement trompe autour de la coquille durant la parade latérale de l'attaquant.
- Le coupé trompe autour de la pointe durant la parade latérale de l'attaquant.
- Le contre-dégagement trompe la parade circulaire de l'attaquant.
- Contrairement aux attaques, le bras armé du tireur qui riposte s'allonge après le trompement de la parade.
- Lorsque le tireur se dégage dans la ligne de sixte de l'attaquant, il doit lever la pointe au-dessus du bras armé en allongeant le bras.
- Commencez par acquérir le rythme des contre-ripostes directes avant de vous lancer dans les actions indirectes.
- Les premières contre-ripostes réussies sont généralement arrêtées d'avance. En d'autres termes, l'attaque initiale est volontairement courte afin d'obtenir le temps et la distance voulus pour parer la riposte et porter une touche avec une première contre-riposte.
- Assurez-vous que l'attaquant, lorsqu'il tente une première contre-riposte, conserve la parade sur la fente bien en avant afin de permettre une contre-riposte rapide.
- Lorsque vous exécutez une parade, ne la faites pas trop large au cas où elle serait trompée par une action indirecte.

Parades successives

Théorie - Les parades successives consistent en deux parades ou plus exécutées pour parer des attaques composées.

Explication - Lorsque la première parade est trompée par une attaque composée, l'attaque doit exécuter une seconde parade pour faire dévier l'attaque de la cible.

Comme le défenseur a toujours le choix entre les trois types de parade - latérale, circulaire et semi-circulaire - pour contrer n'importe quelle action offensive, ce principe s'applique également à toute parade successive lorsque la première parade est trompée.

Donc, sur les trois types d'attaques composées mentionnées dans le présent manuel, on peut effectuer les combinaisons suivantes de parades successives:

Veillez noter que la première parade est imposée par le type d'attaque composée:

Feinte directe - Dégagement	Feinte directe - Contre-dégagement	Feinte basse - Dégagement
Latérale-latérale	Circulaire-latérale	Semi-circulaire-semi-circulaire
Latérale-circulaire	Circulaire-circulaire	Semi-circulaire-circulaire Semi-circulaire-latérale
Latérale-semi-circulaire	Circulaire-semi- circulaire	

Remarque: Il est impossible de parer une attaque basse-haute avec une parade semi-circulaire-latérale, car l'attaque se termine dans la ligne haute tandis que la parade latérale après une parade semi-circulaire dans la ligne basse se terminerai en septime ou en octave.

S'il y a trois mouvements dans l'attaque composée, il y a bien entendu trois mouvements dans la défensive correspondante. Comme il est rare en escrime moderne de voir des attaques composées de trois mouvements, nous ne traiterons que des attaques et des défensives de deux mouvements dans le présent manuel.

Enseignement

- Une faute commune en défensive consiste à retirer le bras armé: il faut donc bien insister pour que les parades successives demeurent bien en avant de la cible que l'on défend.
- Insistez sur l'exécution de parades à peine suffisamment larges pour couvrir la surface valable. Plus la première parade est large, plus les parades successives devront l'être et moins le tireur en aura la maîtrise.

ATTAQUES COMPOSÉES

Théorie

Une attaque composée est une attaque qui se compose de deux ou plus de deux mouvements offensifs. Ces attaques consistent généralement en une "feinte" visant à déclencher une parade, suivie par un trompement de cette parade. Il peut y avoir plusieurs feintes et plusieurs trompements de parade.

Explication

Les attaques composées constituent une progression logique par rapport aux attaques simples et se composent de combinaisons de plusieurs de ces actions simples.

Assez souvent un tireur se retrouve opposé à un adversaire qu'il lui est impossible de toucher au moyen d'une attaque composée d'une seule action de lame. Ce peut être parce que l'adversaire maintient trop bien la distance et ne se rapproche jamais suffisamment ou parce qu'il a une défensive suffisamment rapide pour arriver à parer.

L'étape suivante consiste donc à essayer de prendre le dessus sur l'adversaire en utilisant des trompements. Il faut lui faire croire qu'on va porter une touche dans une partie de la surface valable, puis, lorsqu'il essaye de défendre cette zone, de tromper la parade et d'attaquer ailleurs.

Cette action qui consiste à porter une fausse attaque s'appelle une feinte et est très semblable à celles utilisées dans d'autres sports. Le tireur cherche à cacher l'intention réelle de l'attaque et ainsi à gagner du temps et de la distance.

Le problème principal auquel est confronté l'attaquant lorsque l'adversaire conserve une bonne distance, c'est qu'il doit faire franchir à la pointe de l'arme, avant que celle-ci puisse atteindre la cible adverse, une distance beaucoup plus grande que celle relativement courte que doit faire franchir le défenseur à sa lame pour réussir une parade. La distance d'attaque est de trois ou quatre fois supérieure environ à la distance de la défensive. Il est extrêmement rare de trouver un adversaire suffisamment lent pour qu'il soit possible de compenser cette différence. C'est pourquoi les attaques simples sont si difficiles à utiliser efficacement en combat. Bien entendu, une différence de temps est liée à cette inégalité de distance entre les actions offensives et défensives.

L'un des moyens de régler le problème de la différence de temps et de distance consiste à faire croire à l'attaque que l'action initiale de l'attaquant est l'attaque réelle. L'attaqué est de ce fait entraîné à déplacer la lame dans une direction spécifique - en travers si c'est une parade latérale. L'attaquant commencera à tromper au début de la parade, ce qui lui donne "un coup d'avance". A condition d'éviter le contact des fers, il conservera une avance sur son adversaire, quel que soit le nombre de trompements ou de parades effectués. Ces feintes donnent à l'attaquant l'avantage de temps dont il a besoin. Pour gagner la distance voulue, l'attaquant commence sa fente en même temps que la feinte. En supposant que la lame de l'attaque n'ait pas encore commencé à se déplacer au moment précis où commence la feinte, l'attaquant, qui se fend en même temps qu'il effectue la feinte, essaiera de rapprocher le plus possible de la cible adverse la pointe de son arme, avant d'entamer le trompement proprement dit. Si l'attaquant arrive à faire franchir à la pointe de son arme la coquille de l'attaque, par exemple, la distance que devra franchir la pointe durant le trompement pur atteindre la cible est à peu près la même que celle de la parade défensive. L'attaquant ayant un temps d'avance,

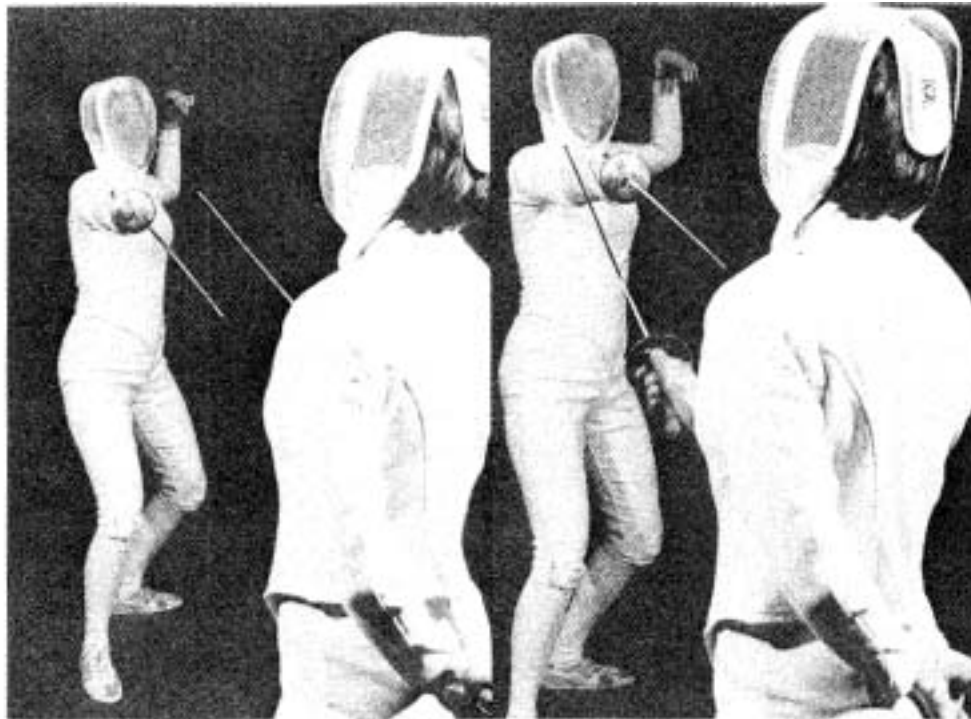
comme on l'a déjà expliqué, il pourra porter sa touche avant que l'attaque puisse se rendre compte qu'il a été trompé et qu'il ait le temps d'effectuer une seconde parade.

Cette façon de gagner du temps et de la distance lors d'attaques composées s'appelle une attaque progressive, car le tireur progresse continuellement vers la cible à partir du début de la feinte. Il ne faut pas croire, cependant, qu'il s'agit là du seul moyen d'effectuer une attaque composée.

On peut également utiliser comme autre attaque composée l'attaque en deux temps. Dans cette action, l'attaquant ne déclenche pas la fente en même temps que la feinte, mais entame celle-ci à une distance sans danger, c'est-à-dire en partant de la position de garde. L'avantage de ce type d'attaque, c'est que l'attaquant ne s'engage pas avant d'avoir vu la parade et qu'il peut donc interrompre celle-ci s'il a mal prévu la parade. Autre avantage: si le tireur est réellement bien entraîné, il a la possibilité de tromper, quelle que soit la parade exécutée (Réaction avec choix, page 114).

Comme tous les autres mouvements d'escrime, cette attaque a ses points faibles. En effet, si elle règle le problème de temps, elle ne solutionne pratiquement pas celui de la distance. Il reste à effectuer la fente dans le deuxième mouvement, et la distance à franchir demeure nettement supérieure à celle de la parade.

Tous ces commentaires n'ont bien entendu rien de définitif. Le succès d'une action en escrime dépend tellement des qualités techniques relatives des deux combattants, de leurs capacités physiques, de leur allonge, de la longueur de leurs jambes, de leur vitesse, de leur temps de réaction, de leur sens de l'analyse et de l'anticipation que le succès d'une attaque n'est jamais garanti. La connaissance et la compréhension des mécanismes constituent néanmoins le fondement sur lequel reposent toutes ces qualités.



54 L'escrimeur à gauche fait une feinte et déjoue la parade de quatre. 55

Entraînement

Il faut bien comprendre dès le départ que la plupart des attaques composées ne comprennent pas plus de deux mouvements en escrime moderne, la feinte et la touche. Si l'on prolonge l'attaque composée d'un ou de deux mouvements supplémentaires, et c'est possible, on donne au défenseur le temps de se reprendre et de rattraper le temps et la distance perdus. Quoiqu'il en soit nous nous limiterons au niveau II à trois types d'attaques composées:

- Une feinte directe, avec trompement de la parade latérale.
- Une feinte directe, avec trompement de la parade circulaire (illustration 56-57).
- Une feinte basse, avec trompement de la parade semi-circulaire (illustration 58-59).

Remarque: La feinte peut également être exécutée au moyen de n'importe quelle action indirecte, à condition qu'elle trompe une tentative d'engagement ou de changement d'engagement.

Essentiellement on les exécute comme suit:

Trompement de la parade latérale

- La feinte est exécutée dans la ligne directe, en étendant le bras, la pointe de l'arme menaçant la cible.
- La parade latérale est exécutée en travers de la cible.
- En même temps l'attaquant trompe en contournant la coquille de l'attaque au moyen d'un dégagement, en conservant le bras tendu et en ne déplaçant la pointe que sur la distance voulue pour contourner l'arme et le bras armé de l'attaque.

Trompement de la parade circulaire

- Après l'exécution de la feinte, l'attaque tente cette fois une parade circulaire que l'attaquant trompe au moyen d'un contre-dégagement.

Trompement de la parade semi-circulaire

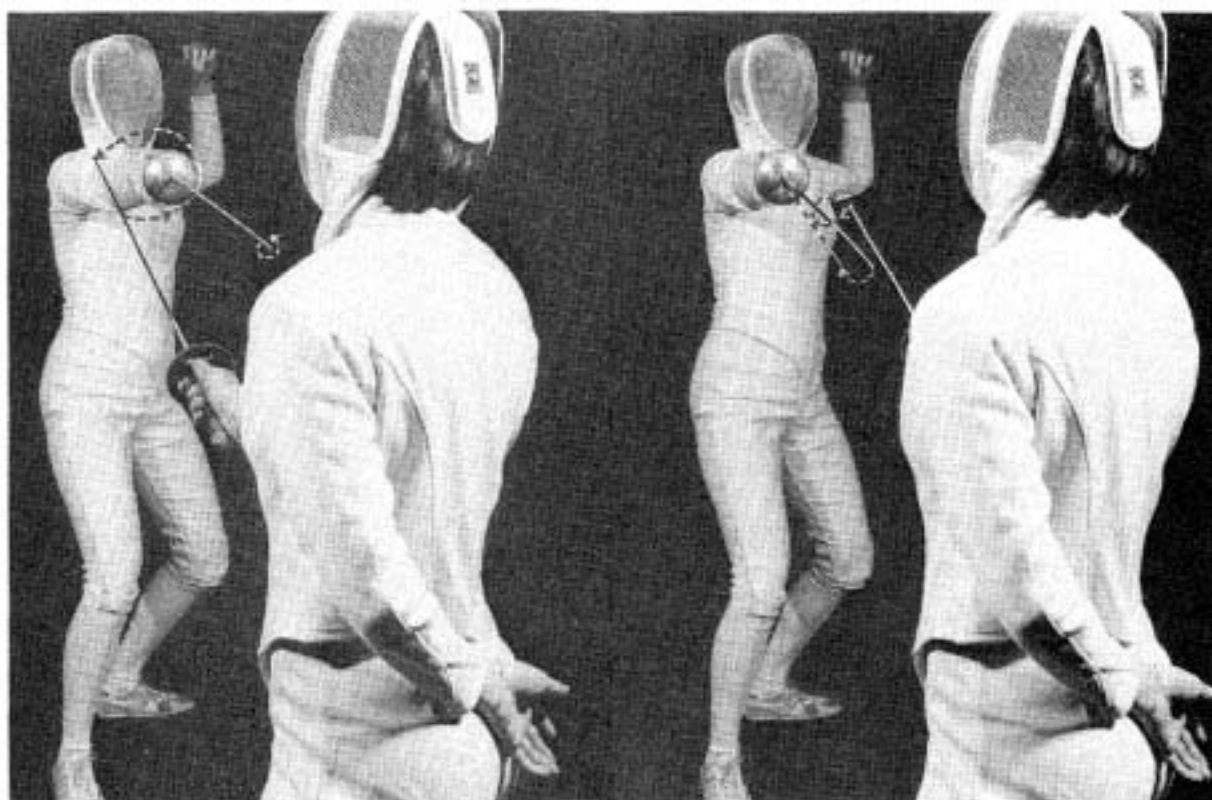
- Cette fois la feinte est exécutée dans la ligne basse de l'attaque. La parade de ligne basse est exécutée et en même temps la lame de l'attaquant trompe la parade en se dégageant de la ligne basse dans la ligne haute.

PROJET

Si vous utilisez cette méthode pour initier le groupe aux attaques composées, expliquez à ses membres qu'ils ont utilisé une attaque simple, par exemple un dégagement, et que celui-ci est constamment paré par une parade circulaire. Faites-en la démonstration à la classe, en exécutant la parade, puis demandez à la classe en travaillant deux par deux de découvrir comment exécuter une feinte et tromper la parade circulaire, après avoir précisé un ou deux points importants.

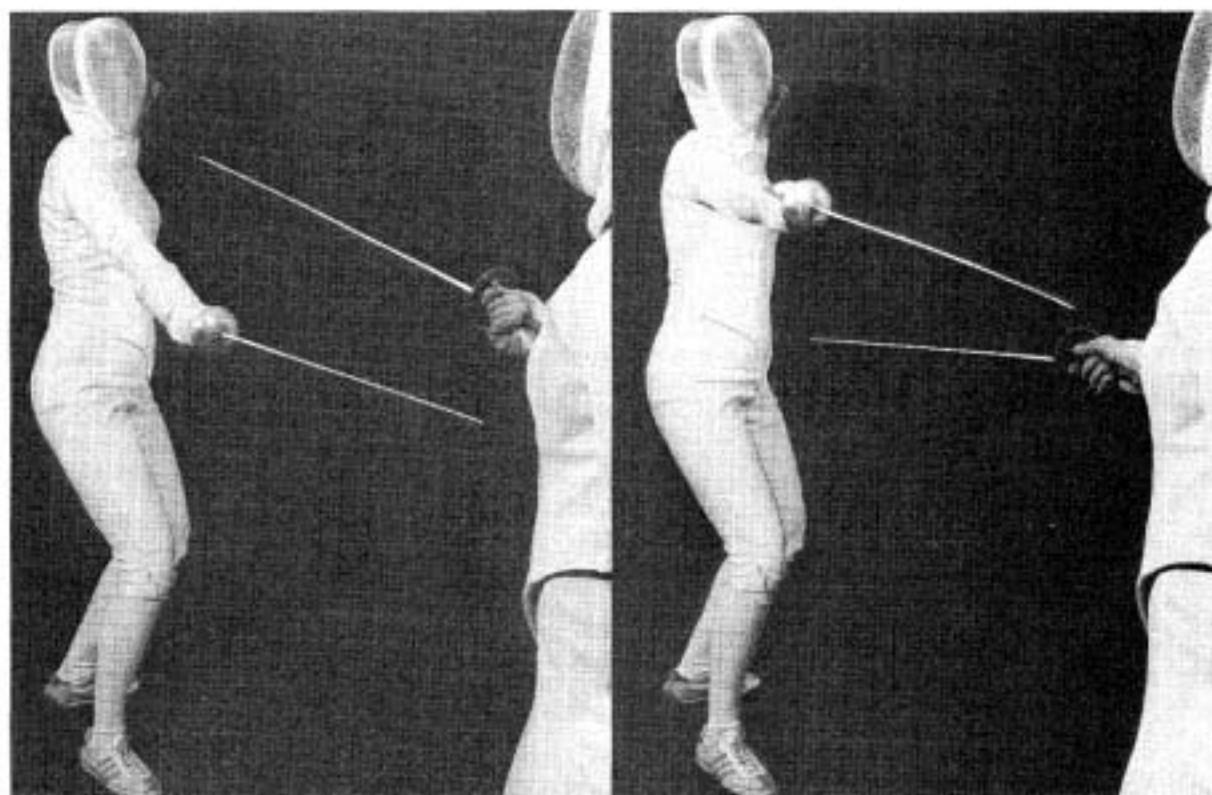
- Le bras armé doit s'allonger durant la feinte et le trompement.
- Exécuter le trompement en déplaçant la lame à peine suffisamment pour lui faire contourner l'arme et le bras armé de l'adversaire.
- A ce stade de l'apprentissage, il ne faut pas se fendre tant que l'on a pas trompé la parade de l'adversaire.

Les élèves peuvent énormément apprendre et retenir en travaillant par eux-mêmes les trompements. Une fois qu'ils auront bien assimilé les trois types de parade, latérale, circulaire et semi-circulaire, et qu'ils auront acquis les connaissances de base de l'attaque composée, ils pourront consacrer utilement une leçon à découvrir toutes les combinaisons possibles des attaques composées.



56 Trompement de la parade circulaire de quatre

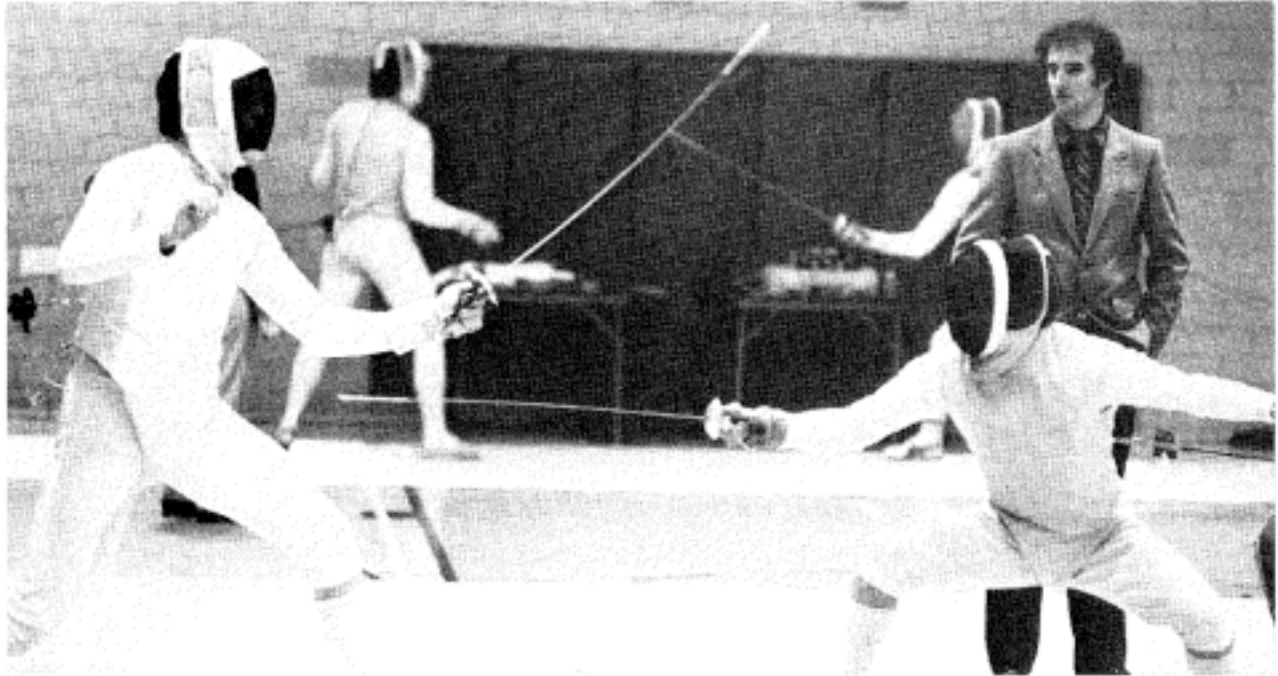
Trompement de la parade circulaire de sixte 57



58

Feinte basse - trompement de la parade
semi-circulaire d'octave.

59



CONTRE-OFFENSIVE

Théorie

Une contre-offensive est une contre-attaque que l'on porte sur l'offensive adverse au lieu d'essayer de parer. Il y en a deux:

Le coup d'arrêt

Un coup d'arrêt est une contre-attaque dont la conclusion, pour être valable, doit précéder l'attaque adverse d'un temps d'escrime.

Remarque: Un temps d'escrime est le temps qu'il faut à un tireur pour exécuter un mouvement de lame, de bras, du corps ou des jambes, ou n'importe quelle combinaison des mouvements précédents exécutés simultanément.

Le coup d'arrêt par opposition

Un coup d'arrêt par opposition est une contre-attaque qui consiste à fermer la ligne où se termine l'attaque et à porter une touche tout en faisant dévier l'attaque adverse.

Explication

Il n'est pas toujours nécessaire de tenter de parer l'attaque adverse. Parfois les tireurs exécutent des actions d'attaque si compliquées ou confuses qu'il est impossible de tenter une parade. D'autres tireurs, en raison d'une mauvaise coordination, exécutent leur attaque avec le bras armé raccourci ou retirent leur bras au milieu de l'attaque. Ce retrait du bras peut souvent tromper et rendre difficile une tentative de parade.

Le règlement pour les épreuves prévoit le cas de ces mouvements parfois peu orthodoxes en précisant que l'attaque peut dans ces conditions ignorer la parade et contre-attaquer à condition d'arriver à porter sa touche avant que l'attaquant ait commencé le dernier mouvement de la finale de l'attaque. En d'autres termes, si les armes étaient acérées, l'attaquant ne pourrait terminer son attaque sans s'empaler lui-même sur la lame de l'attaque.

Toutes les attaques comportant une ou plusieurs feintes ou exécutées à bras raccourci, même si le bras, allongé au départ, ne fléchit qu'au milieu de l'attaque, exposent l'attaquant à un coup d'arrêt. Cependant, le coup d'arrêt n'est pas un mouvement facile à exécuter en combat et exige d'observer soigneusement le jeu de l'adversaire et d'arriver à prévoir à quel moment ce dernier commettra de nouveau l'erreur. On n'a pas le temps pour voir à proprement parler le début de l'attaque, puis contre-attaquer lorsque l'on constate que le bras est raccourci. Le temps de réaction est tel qu'à moins que l'attaque ne soit excessivement lente la contre-attaque est invariablement déclenchée, lorsqu'on attend de voir le bras se replier et, bien qu'il n'y ait pas de danger, cela signifie que le dernier mouvement de l'attaque a commencé et que l'on ne peut donc plus avoir un temps d'escrime d'avance.

Le tireur qui exécute des coups d'arrêt prend généralement un risque calculé. Il fonde ce risque sur son observation antérieure des mouvements de l'adversaire. C'est une action arrêtée d'avance, qui repose sur l'estimation du moment exact auquel la faute sera commise.

Le coup d'arrêt doit donc être porté immédiatement et sans hésitation. Si le risque a bien été calculé et que le moment ait été bien choisi, le coup d'arrêt devancera l'attaque d'un temps d'escrime. Si l'évaluation a mal été faite, le coup d'arrêt ne précédera pas l'attaque d'un temps d'escrime. Il est impossible dans la plupart des cas pour le tireur qui exécute un coup d'arrêt de modifier son action et de tenter une parade. En d'autres termes, si un coup d'arrêt est exécuté sur une attaque en deux temps, la touche doit s'effectuer sur le premier mouvement. S'il est fait sur un "une-deux-trois", la touche doit se faire sur le premier ou sur le second mouvement.

Un battement direct exécuté correctement est une attaque en deux temps d'escrime, mais le coup d'arrêt ne peut être exécuté efficacement qu'en trompant le battement. L'article 422 de la F.I.E. stipule que l'attaquant est pris en défaut lorsqu'il est trompé dans une préparation. Le battement est une préparation d'attaque et non l'attaque proprement dite. En conséquence, l'attaque doit prévoir le battement et être prêt à le tromper. S'il réussit son trompement, il acquiert la priorité et bénéficiera d'une touche valable même si la touche du soi-disant attaquant arrive en même temps.

Cette phrase d'escrime particulière est incorrectement exécutée si le trompement du battement et l'allongement sont hésitants, en particulier lorsque le battement est exécuté avec un bras qui s'allonge. Si l'attaque et le trompement arrivent en même temps, le président peut décider qu'il s'agit d'un coup d'arrêt exécuté sans avantage du temps. Néanmoins, l'attaquant est pris en défaut s'il est trompé dans une préparation et le trompement donne la priorité à l'attaque.

Le coup d'arrêt par opposition est encore plus difficile à utiliser efficacement en combat. Ce mouvement exige la même précision d'observation et le même sens de l'anticipation que l'arrêt, mais exige également que l'on sache où l'attaque finira et que l'on synchronise parfaitement ses mouvements de façon à allonger l'arme dans cette ligne pour dévier l'attaque en même temps que la touche est portée. Une légère erreur de prévision de la ligne finale de l'attaque ou un léger décalage dans le déclenchement de l'allongement et l'attaque est touché par l'attaquant en même temps qu'il exécute la contre-attaque. La contre-attaque est dans ce cas exécutée sans l'avantage d'un temps d'escrime, car elle se déroule en même temps que la finale de l'attaque.

Enseignement

L'enseignement des contre-attaques en groupe a une application plutôt limitée, car l'élément de surprise manque bien évidemment, chaque tireur sachant ce que l'autre doit faire. Cependant, on peut enseigner la technique de base, c.-à-d. l'allongement de la lame de l'attaque dans l'attaque bras raccourci de l'adversaire. On règle la distance en demandant à l'attaquant d'effectuer un grand pas en avant bras raccourci. Cela amènera les deux tireurs à la mesure et évitera à l'attaque d'avoir à trop se pencher en avant pour pouvoir atteindre l'adversaire. Une fois que les élèves ont appris les coups d'arrêt, l'à-propos et l'opportunisme qui en font une arme tellement dangereuse peuvent être acquis en combat.

Le coup d'arrêt par opposition s'apprend optimalisent sur une attaque de dégagement dans la ligne de sixte de l'attaque, ce qui augmente la protection du bras armé au cas où la lame de l'attaquant glisserait sur celle de l'attaque.

- Lorsque l'attaquant fait un pas en avant avec le bras raccourci en se dégageant en sixte, l'attaque allonge le bras armé dans la ligne de sixte, se couvrant au même instant où l'attaque arrive.
- Il faut se rappeler que le coup d'arrêt par opposition ne peut être exécuté que dans la ligne haute en sixte, à condition que le bras armé de l'attaquant soit bas et la pointe haute. En conséquence, il est conseillé au début pour faciliter les entraînements de demander aux attaquants de se retrouver dans cette position. Une main armée basse durant l'attaque fournit une zone non couverte au sommet de la surface valable de l'attaquant dans laquelle la contre-attaque peut être lancée.
- Lorsqu'on doit exécuter un coup d'arrêt par opposition sur une attaque qui est couverte dans la ligne haute, il faut bien entendu le faire dans la ligne basse d'octave. Dans cette action, on doit s'assurer que le bras de l'attaquant est haut, mais la pointe basse.
- Les coups d'arrêt par opposition sont généralement effectués du côté du bras armé et non dans les lignes ouvertes de quarte et de septime. Cela ne veut pas dire qu'on ne puisse les faire dans ces lignes, mais le contre-attaquant doit bien comprendre que ces lignes offrent une moins grande protection que celles de sixte ou d'octave du côté du bras armé.

Contre-temps

Théorie

Le contre-temps consiste à attirer la contre-attaque de l'adversaire (coup d'arrêt) à la parer et à riposter.

Explication

Lorsqu'on tire contre un adversaire qui est porté à exécuter des coups d'arrêt, on peut finir par arriver à prévoir à quel moment il les exécutera. Pour pouvoir inciter l'adversaire à exécuter un coup d'arrêt, l'attaquant doit créer l'illusion qu'il se lance à fond dans une attaque.

Cette fausse attaque incite l'attaque à exécuter le coup d'arrêt, mais il faut pour cela bien entendu que la fausse attaque présente toutes les caractéristiques d'une attaque réelle et soit suffisamment convaincante. Une fois que l'attaque s'est lancé dans le coup d'arrêt, il est assez facile de le parer et de riposter.

Tout le secret de ce mouvement, qui est un acte évident de seconde intention, consiste à porter une fausse attaque qui soit convaincante sans toutefois trop se rapprocher de l'attaque, afin de ne pas se faire toucher par le coup d'arrêt. Après avoir paré le coup d'arrêt, l'attaquant doit décider s'il exécutera la riposte avec ou sans fente. On peut raisonnablement s'attendre à ce que l'attaque, ayant échoué dans son coup d'arrêt, essaye d'échapper au danger en battant en retraite tout en se mettant sur la défensive. Beaucoup de tireurs arrivent à provoquer le coup d'arrêt et à parer mais ne parviennent pas à porter une touche, car ils n'ont pas su prévoir convenablement la réaction défensive automatique de l'attaque et choisir la riposte qui aurait permis de la contrer.

Si le contre-attaquant s'approche très près, la riposte peut être directe et sans fente. Si le contre-attaquant a maintenu la distance, il est vraisemblable qu'il répondra par une parade, généralement une parade latérale et il sera alors nécessaire d'effectuer une riposte indirecte avec fente. Pour tromper une parade latérale, la riposte doit bien entendu consister en un dégagement.

Tout ce qui précède indique clairement que, même si le contre-temps est techniquement constitué de mouvements très simples, l'exécutant doit, pour pouvoir s'en servir avec succès en combat, avoir une grande perception du jeu adverse et savoir anticiper.

Anticipation - Savoir à quel moment la contre-attaque va être portée.

- Feinte - Porter une fausse attaque qui soit suffisamment convaincante pour déclencher le coup d'arrêt.
- Distance - Ne pas se rapprocher au point de risquer d'être touché, mais ne pas rester trop éloigné afin de ne pas perdre de temps sur la riposte.
- A-propos - Coordonner la parade et la riposte avec la réaction et le coup d'arrêt de l'attaque.

Points d'enseignement

- Premièrement, demandez au groupe de s'entraîner à exécuter une préparation qui soit convaincante. Il est conseillé pour cela d'accompagner le mouvement de la lame d'un bond en avant.
- Le mouvement de la lame est généralement exécuté à bras raccourci pour encourager la contre-attaque et pour se retrouver en bonne position pour parer.
- Puis, demandez au groupe de travailler la préparation en se concentrant sur la distance.
- Dans cet exercice, l'attaque exécutera la contre-attaque mais ne touchera pas l'adversaire, car l'attaquant est légèrement plus loin que la distance de riposte.
- A la fin du bond avant, l'attaquant doit se retrouver en bon équilibre prêt à riposter avec ou sans fente.
- Il est conseillé à l'attaquant de conserver les pieds bien écartés et les genoux fléchis. En effet l'effort produit pour rendre convaincante la fausse attaque risque de le déséquilibrer. Ces précautions lui éviteront de perdre l'équilibre en avant.
- Lorsque l'attaquant a acquis la distance correcte, on ajoute la parade et la riposte.
- La réaction avec choix pour les parades et les ripostes constitue un très bon exercice de contrôle et d'équilibre.

L'attaqué a le choix entre:

1. Exécuter un coup d'arrêt et rester près, auquel cas l'attaquant doit parer et riposter directement sans fente.
2. Exécuter un coup d'arrêt et reculer avec une parade, auquel cas l'attaquant doit parer et exécuter une riposte indirecte avec fente.

On peut ensuite augmenter les choix en variant la parade, l'attaquant choisissant la riposte correcte pour chaque parade.

Voici les principaux points auxquels il faut prêter attention lorsqu'on essaie d'améliorer le contre-temps des tireurs:

- Bien insister sur la fausse attaque qui doit être convaincante.
- Distance correcte et bon équilibre de la fausse attaque.
- A-propos - coup d'arrêt et parade.
- Sélection correcte de la riposte.
- Choix correct de la riposte avec ou sans fente.