

PARTIE IV

ÉPÉE

Objectif

Table des matieres

Technique et Entraînement

Évaluation

OBJECTIFS DE L'ÉPÉE

1. Avec le cours d'épée du niveau 3, l'entraîneur terminera l'apprentissage et l'application pratique:
 - de la leçon individuelle; et
 - de la terminologie de l'épée.
2. Ayant lu, assimilé et mis en pratique le contenu de la section consacrée a l'épée, l'entraîneur aura:
 - révisé le jeu et l'enseignement de l'épée;
 - révisé les bases générales traitées au niveau 2 et approfondi le sujet; et,
 - révisé les contre-attaques et contre-temps traités au niveau 2 et approfondi le sujet.
3. L'entraîneur apprendra et travaillera de nouvelles techniques pour compléter le programme technique de l'épée.

Celles-ci sont groupées comme suit:

- préparations de l'attaque
- combat rapproché
- prises de fer
- variétés d'actions offensives

TABLE DES MATIERES - ÉPÉE

	Page		Page
CARACTÉRISTIQUES DE L'ESCRIME A L'ÉPÉE ET DE SON ENSEIGNEMENT	130	LES ATTAQUES AU FER	154
		Le battement	154
		La pression	155
GÉNÉRALITÉS	131	Le froissement	155
La position de garde	131		
Les distances a l'épée	132	LES PRISES DE FER	157
Les procédés de déplacement	133	Double et composée	157
Les procédés d'attaque	133	Utilisation	157
Le retour en garde	134	Combat rapproché et corps a corps	159
L'OFFENSIVE	135		
Les attaques simples au corps	135	VARIÉTÉS D'ACTIONS OFFENSIVES	161
Les attaques précédées d'une (ou de plusieurs) feinte(s)	136	Remise et reprise	162
		Concernant la terminologie	163
LA DÉFENSIVE	139	ÉVALUATION	164
Les parades	139		
Les ripostes	143		
LES PRÉPARATIONS D'ATTAQUES	146		
Classification	146		
La feinte	146		
La fausse attaque	146		
LES CONTRE-ATTAQUES	149		
Classification	149		
L'arret	149		
Le déroberment	150		
LE CONTRE-TEMPS	152		

CARACTÉRISTIQUES DE L'ESCRIME A L'ÉPÉE ET DE SON ENSEIGNEMENT

La pratique de l'épée moderne est assujettie a deux particularités du reglement international:

1. il n'y a pas de droit d'attaque; et,
2. les touches sont valables sur toute la surface du corps.

Quand les deux tireurs se touchent dans un intervalle de temps inférieur a 1/20e a 1/25e de seconde, on dit qu'il y a "coup double" et une touche est accordée a chacun; le coup double peut faire perdre le match. Si les touches sont séparées dans le temps par plus de 1/20e a 1/25e de seconde, seule la premiere est enregistrée par l'appareil de signalisation électrique.

C'est pour ces raisons que la notion de "toucher sans l'etre" n'a plus vraiment cours aujourd'hui. Ce qui est devenu primordial, c'est de toucher le premier.

Si l'extension de la surface valable semble profiter au tireur a caractere offensif, l'absence de conventions lui enleve cet avantage, puisqu'elle permet a l'attaque de contre-attaquer a loisir.

D'autre part, le diametre de la coquille fait de cette derniere un mini-bouclier capable d'assurer la couverture des cibles avancées.

Ces considérations vont déterminer la technique et la tactique a appliquer a l'épée.

Le jeu, en apparence simple, devient complexe. Les épéistes doivent se tenir a une grande distance l'un de l'autre, et se montrer prudents dans leurs préparations, sous peine d'etre touches a la premiere faute (contrairement au fleuret et au sabre, il n'y a pas de touche non valable et les petites erreurs techniques ne sont pas protégés par les regles de la priorité.

Pour préparer adéquatement son élève, l'enseignant devra faire appel a des enchaînements d'actions offensives, contre-offensives et défensives, utilisées sur des cibles différentes et a des distances variables. En plus de développer la coordination bras-jambes de l'élève, ces enchaînements seront nécessaires pour développer la précision et le mécanisme indispensables a l'épée moderne.

Le présent manuel a pour objet de montrer a l'instructeur comment faire réaliser chacun de ces types d'actions.

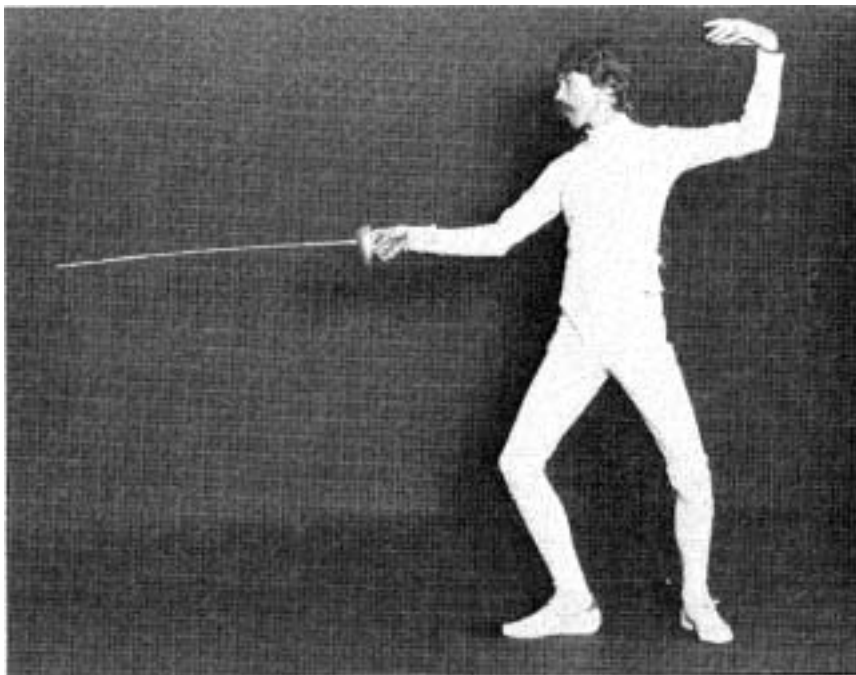
Au cours des différents chapitres, l'instructeur pourra compléter son apprentissage théorique et technique, tout en apprenant comment se placer et se conduire face a un élève épéiste.

Pour éviter les mésententes, priere de prendre note que les actions décrites le sont comme étant de droitier a droitier, a moins d'avis contraire.

Généralités

La position de garde

Une garde correcte est primordiale car elle protège l'épéiste contre toute attaque directe.



Elle présente les caractéristiques suivantes:

- les pieds plus rapprochés qu'au fleuret;
- les jambes pas trop fléchies pour éloigner le genou et permettre la plus grande mobilité;
- le poids du corps repose également sur les avant-pieds et non sur les talons;
- le tronc droit, bien effacé;
- le bras armé aux 3/4 allongé, en souplesse;
- l'avant-bras protégé par la coquille;
- la main légèrement en supination; et,
- la pointe dirigée vers la coquille adverse, de préférence légèrement plus basse que celle-ci (en position d'octave).

Ainsi,

- la coquille protège les avancées;
- la pointe protège le corps et les jambes; et,
- les dérochements sont facilités.

Les défauts les plus fréquents:

- le poids du corps sur la jambe avant;
- le poids du corps sur la jambe arriere;
- un écart exagéré entre les pieds (la jambe avant devient vulnérable);
- le corps penché en avant (la tete devient vulnérable);
- le poignet "cassé" (la main devient vulnérable);
- le coude sorti (le bras devient vulnérable); et,
- le bras complètement allongé en permanence (cause la contraction de l'épaule).

Les distances a l'épée

En raison de la variété des cibles et de leur éloignement, l'épéiste doit constamment apprécier les distances.

On distingue principalement:

la grande distance:

fente aux avancées extremes
(main, poignet, avant-bras).

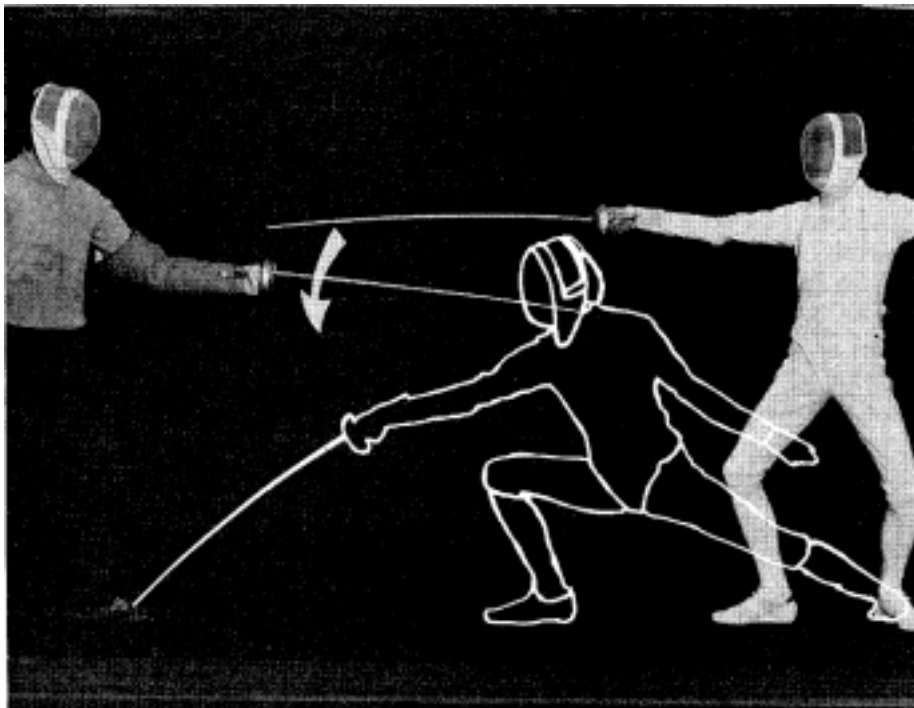
la moyenne distance:

fente aux avancées moyennes
(saignée du bras, genou, jambe,
pied).

la courte distance:

fente au corps.

Il s'agit-la bien sur des distances habituelles a la leçon. En assaut, on pourra, pour des raisons tactiques, se tenir plus loin (tres grande distance). Il arrivera aussi que suite a un échange d'action on se retrouve plus pres de son adversaire: on parlera a ce moment des distances de ripostes et de combat rapproché, comme au fleuret.



Distance moyenne

Les procédés de déplacement

L'épéiste doit être constamment mobile, de manière à être selon les circonstances:

- capable de toucher les différentes cibles de l'adversaire; et,
- capable d'éviter les actions offensives de ce dernier.

S'il existe plusieurs moyens de se déplacer, deux procédés sont bien adaptés au jeu de l'épée et doivent être préférés: ce sont les marches et les bonds. On choisit l'un ou l'autre, ou les deux, en fonction de la distance et du rythme du match.

Pour se mettre à portée (gagner la mesure):

- A distance moyenne: les déplacements doivent être mesurés, prudents. En raison du fait qu'elles sont exécutées en deux temps, les marches courtes sont conseillées.
- A grande distance: les bonds (petits) sont très utiles pour la raison opposée: comme ils se font en un seul temps, ils permettent de gagner rapidement la distance.

Il est utile de combiner le dernier déplacement avant la fente (ou la fleche) avec un appel. Ce geste contribue grandement au changement de rythme nécessaire à toute attaque.

On parle alors de patinando (marche avec appel du pied arrière) et de balestra (bond avec appel du pied avant).

Pour se mettre hors de portée (rompre la mesure), on conseille les longues retraites et les bonds en arrière. Ce sont les procédés qui assurent le meilleur équilibre et qui rendent possibles les enchaînements d'actions contre-offensives et défensives.

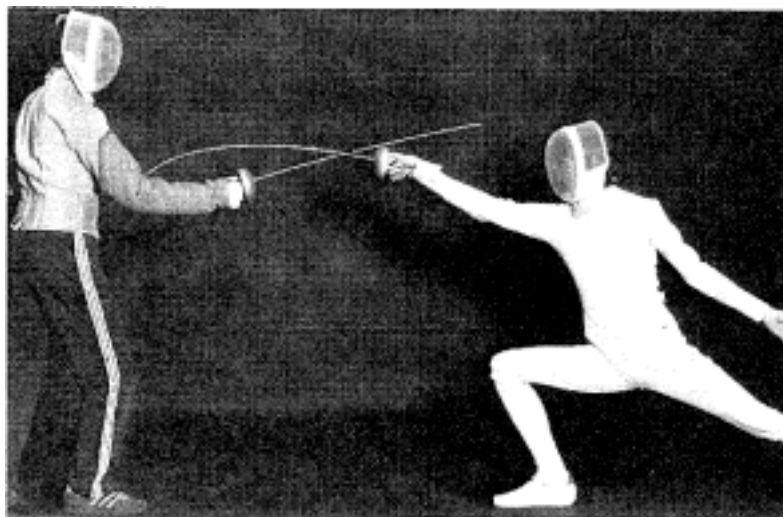
Exemple: arrêt à la partie supérieure du poignet suivi d'une opposition de sixte au bras, etc.

Nota: Il existe d'autres types de déplacements, notamment les marches inversées et les passes. Si les premières ne sont plus tellement en faveur à l'épée moderne, les passes ont encore leur utilité. La passe arrière, combinée à un arrêt dessus, sert à éloigner la jambe avant menacée par une attaque en ligne basse. La passe avant est peu utilisée en assaut, mais elle est un excellent procédé éducatif dans l'apprentissage de la fleche. Elle a donc sa place dans le répertoire de l'épéiste.

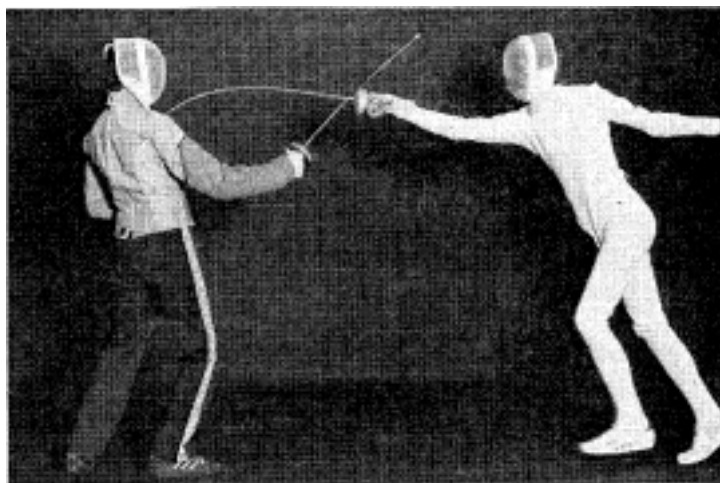
Les procédés d'attaque

L'épéiste dispose de trois moyens d'attaque:

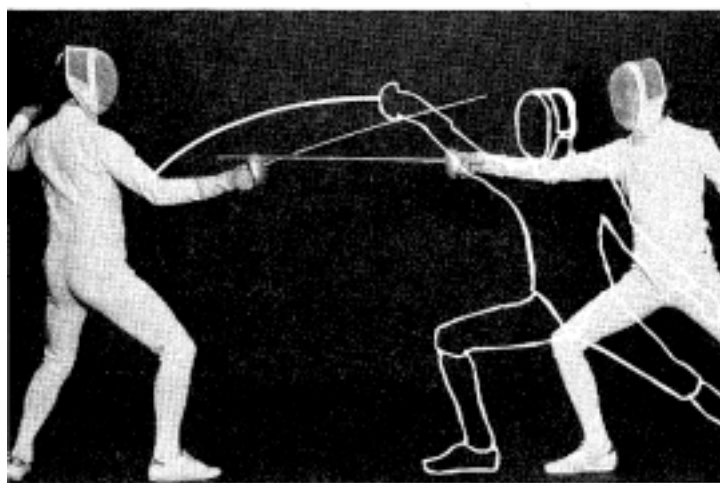
- la fente



- la fleche, et



- la demi-fente



Les deux premières sont déjà utilisées au fleuret, surtout la fente. La fleche est très fréquente à l'épée car elle permet de toucher de loin. Combinée avec une prise de fer en ligne haute (sixte), elle est autoritaire et laisse peu de place au déroberment. On s'en sert beaucoup dans les actions de seconde intention destinées à toucher au corps.

Quant à la demi-fente, son intérêt est de permettre de composer avec les différentes distances qu'on retrouve à l'épée. Si elle ne permet pas toujours de toucher du premier coup, elle constitue cependant un moyen idéal pour s'approcher de la cible avec un minimum de risque et provoque d'avantage qu'une simple feinte en marchant, d'où son importance.

Nota: Peu importe le procédé utilisé, le bras armé doit être allongé avant le départ de l'action des jambes. Sinon, l'épéiste s'expose à l'arrêt, sans possibilité réelle de reprendre l'avantage.

Le retour en garde

Après une fente ou demi-fente, le retour en garde est exécuté par un mouvement rapide des jambes en arrière ou en avant. Ce retour en garde est toujours fait le bras allongé, avec la pointe qui menace les avancées adverses. Ainsi, le tireur est prêt à toute éventualité; remise, reprise ou parade, au besoin.

Quant le retour en garde est effectué vers l'avant et suivi d'une fente (ou d'une fleche) on parle de redoublement.

L'OFFENSIVE

Comme le fleuret, l'épée est une arme où on touche de la pointe seulement. En conséquence, les attaques à l'épée sont semblables à celles du fleuret, seule la cible diffère. On distingue en effet:

- les avancées extrêmes: main, poignet, avant-bras,
- les avancées moyennes: saignée du bras, cuisse, pied; et,
- le corps.

Pour toucher ces différentes cibles, l'épéiste fait appel à des attaques simples ou composées, précédées ou non de préparations.

Remarque:

Certaines actions particulières à l'épée ont été abordées dans le manuel de niveau 2. Comme le présent manuel doit servir à préparer l'instructeur à donner la leçon individuelle, nous allons reprendre ces actions et les compléter de manière à englober tous les types d'attaques utilisées en épée moderne.

A. Les attaques simples

Il s'agit d'actions offensives comportant un seul temps d'escrime, exécutées généralement en fente ou en fleche.

Classification

1. Attaques simples aux avancées:
 - a) classiques: par coup droit ou dégagement; et,
 - b) en avant.
2. Attaques simples au corps: par coup droit ou dégagement.

Nota: Si le coupé n'est pas recommandé, c'est que de manière générale, il a tendance à découvrir la main. Cependant, il a sa place dans le répertoire des actions utiles à connaître. D'autre part, vu l'absence d'engagement caractéristique de l'épée, le contre-dégagement est utilisé seulement en finale d'attaque composée, pour tromper les parades circulaires.

Technique

1. Attaques simples aux avancées:

Aux avancées, les attaques simples peuvent être exécutées de deux manières: elles sont soit conduites (classiques) soit lancées (en avant).

 - a. Les attaques simples classiques:
 - du coup droit: au poignet ou à l'avant-bras (dessus, dessous, dedans, dehors), ou à la cuisse ou au pied; et,
 - du dégagement: au poignet ou à l'avant-bras (dessus, dessous, dedans, dehors). Dans les deux cas, il importe de se couvrir du côté de la pointe et de la lame adverse avant de se fendre.

On utilise ce genre d'attaque pour toucher un adversaire:

- en garde découverte; ou
- sur sa préparation.

Quand l'adversaire est bien protégé par sa position, une préparation, comme le battement, s'impose.

b. Les attaques simples en avant sont généralement des coups "lancés" a la main ou au poignet. A la finale de l'action, l'arme et le bras forment une ligne brisée:

- pour les attaques dessus, la main est plus haute que la pointe, le pouce placé au-dessus;
- pour les attaques dessous, la main est plus basse que la pointe, en pronation;
- pour les attaques dedans, la main est a la hauteur de la pointe, en supination, sortie sur la droite; et,
- pour les attaques dehors, la main est a la hauteur de la pointe, en semi-pronation, sortie sur la gauche.

Les attaques en avant sont recommandées sur les tireurs qui sont en garde le bras tres allongé.

Pour les actions en avant, la demi-fente et la fente sont les meilleurs procédés d'attaques. Le coup doit etre combiné avec le départ des jambes et dirigé le plus pres possible de la coquille. On le retire aussitôt pour éviter la contre-attaque. Les battements secs facilitent ce type d'action.

Les meilleurs sont:

- battement de quarte dedans (dehors pour gaucher);
- battement de septime dedans (dehors pour gaucher); et,
- battement de tierce dessous.

2. Les attaques simples au corps:

Elles sont des actions d'allonge bar coup droit ou bar dégagement, faites le plus souvent en fleche. Ce sont des attaques d'a-propos qui nécessitent une couverture du côté de la lame adverse. Leur exécution est semblable a celle du fleuret.

B. Les attaques précédées d'une (ou de plusieurs) feinte(s):

On distingue ici deux catégories générales d'attaques nécessitant plus d'un temps d'escrime:

- les attaques composées; et,
- les attaques au retrait de la main.

Les attaques composées sont des actions offensives trompant une ou plusieurs parades provoquées bar une ou plusieurs feintes.

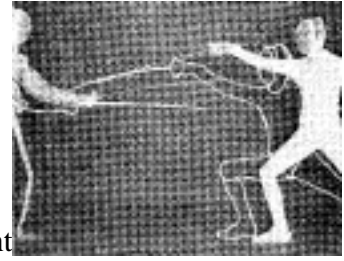
Les attaques au retrait de la main sont des actions offensives comportant une ou plusieurs feintes suivies du coup droit au retrait de la main.

Classification:

Attaques composées:

- a) avec une feinte:
 - aux avancées extremes,
 - aux avancées moyennes, et
 - au corps.
- b) avec deux feintes:
 - avec finale portée au corps.

2. Attaques au retrait de la main:
 - a) avec finale portée aux avancées, et
 - b) avec finale portée au corps.



Technique

Les feintes suivantes sont le plus souvent utilisées:

- simples: par coup droit, par dégagement; et,
- composées: par une-deux, dessous-dessus, dessus-dessous, doublement

On se servira avec profit des engagements adverses pour feinter.

1. Attaques composées:

- a) avec une feinte: celle-ci doit être très engagée pour déclencher le réflexe de la parade. Pour ce faire, une demi-fente est souvent nécessaire (ou une marche). La finale arrive sur la cible au moyen du prolongement de fente (ou de la fente) qui suit le trompement de la parade. Si l'attaque se termine au corps, la fleche devient presque essentielle.
- b) Avec deux feintes: au moyen de marches successives, les feintes sont de plus en plus engagées derrière la coquille et la finale est portée en fente ou en fleche, au corps de préférence.

Nota: Multiplier les feintes est plus dangereux qu'utile. On devrait en faire le moins possibles: deux semblent le maximum.

2. Attaques au retrait de la main:

- a) aux avancées: une feinte de préférence, exécutée comme pour l'attaque composée. Dès le retrait de la main initié, la finale est portée le plus rapidement possible sur une des cibles découvertes; et,
- b) au corps: idem, mais en fleche de préférence.

Remarques générales

L'action des jambes est primordiale, la coordination doit être parfaite pour profiter des réactions de l'adversaire. Toutes les feintes vues sont combinées avec des demi-fentes ou des marches, les finales sont toujours en prolongement de fente, en fente ou en fleche. Cela implique la nécessité d'une préparation soignée et d'un changement de rythme au moment de la finale.

L'action des doigts n'est pas non plus à négliger, loin de là. Dans les attaques composées, on pourra tromper la (ou les) parades(s) avec ou sans contact. La première possibilité, bien que plus difficile, reste la meilleure.

Comme dans toutes les actions destinées à toucher, l'appréciation correcte de la distance, combinée avec des mouvements rapides et précis, comptera pour beaucoup dans la réussite des attaques composées.

Enseignement

L'instructeur doit veiller à ce que l'élève n'attaque pas n'importe quand. Pour cela, il doit d'abord faire un geste quelconque qui le préviendra du moment propice. Au début, une indication verbale sera indiquée pour faciliter l'apprentissage. Très tôt cependant, le signal devra être purement gestuel, afin de respecter la réalité de l'assaut.

A. Pour les attaques simples:

1. Aux avancées classiques:

- par coup droit: l'instructeur découvre une cible (dessus, dessous, dedans, dehors); et,
- par dégagement: l'instructeur fait un engagement plutôt lent au départ, qui pourra se transformer en battement avec les progrès de l'élève. Avec sa préparation, l'instructeur montre une cible à toucher.

2. Aux avancées en avant:

L'instructeur allonge son bras tout en restant couvert. Comme les attaques en avant permettent de toucher dans toutes les positions, l'instructeur prévient de l'action à exécuter.

3. Au corps - comme au fleuret.

B. Pour les attaques précédées d'une ou de plusieurs feintes:

1. Attaques composées: le signal de départ est semblable à celui utilisé pour les attaques simples. La feinte provoque cependant une parade, que l'élève doit tromper.

L'instructeur doit exiger que la feinte soit menaçante, sinon il ne doit pas parer. Quand il juge la feinte réaliste, l'instructeur prend la parade assez tôt, pour que l'élève puisse la tromper au bon moment. Cette parade est cependant exécutée avec un mouvement limité de la main et sans que la pointe soit exagérément éloignée du bras armé de l'élève. Quand la précision est correcte, exiger une accélération lors du trompement.

2. Attaques au retrait de la main:

- le signal de départ est semblable à celui utilisé pour les attaques simples; et,
- la feinte provoque cependant un retrait de la main que l'élève doit exploiter rapidement.

Nota: A partir d'un certain niveau, l'instructeur doit varier sa réaction sur la (ou les) feinte(s); ce pourra être en utilisant des parades différentes, en retirant la main ou encore en contre-attaquant. Il pourra ainsi vérifier l'équilibre de son élève.

Quelle que soit l'attaque, l'instructeur devra faire particulièrement attention à la distance:

- grande: pour les attaques aux avancées extrêmes;
- moyenne: pour les attaques aux avancées moyennes; et,
- courte: pour les attaques au corps.

LA DÉFENSIVE

A cause du règlement, son étude doit donc être entreprise sur une base distincte; la défensive à l'épée est tout à fait différente de celle au fleuret. Vu l'absence de conventions, elle doit avoir un caractère défensif-offensif, ce qui signifie donner des coups de pointe, avec opposition, dans l'offensive adverse.

En fonction de la distance et de la cible visée par l'attaque, on utilise divers procédés techniques:

- l'opposition de coquille (souvent combinée à un arrêt) sur une attaque aux avancées extrêmes (grande distance);
- la parade longue sur une attaque aux avancées moyennes (mi-distance); et,
- la parade courte sur une attaque très engagée ou au corps (courte distance).

Comme on le constate, la défensive à l'épée est évolutive. Les parades du fleuret ne sont recommandées que sur les attaques fortement engagées. Le reste du temps, parade et riposte sont le plus souvent liées et ne forment qu'un seul temps.

Au niveau 2, par souci de simplification, seules les oppositions de coquille et certaines parades courtes (sixte et octave) avaient été étudiées au chapitre de la "défensive". Elles avaient une constante en commun: à savoir que la parade était toujours suivie de la riposte, tout comme aux armes conventionnelles.

Le présent manuel complète ces deux moyens de défense "passive" avec l'étude de la parade longue, mieux adaptée au jeu et à l'esprit de l'épée puisqu'il s'agit là d'une défensive "active" ou on essaie de toucher en même temps qu'on se protège. Cette parade est l'équivalent du "coup de temps" vu au fleuret.

Le principe de la parade longue avait été exposé dans le manuel de niveau 2. On le trouvait en effet au chapitre des "contre-attaques" sous le titre d'arrêt avec opposition, ce qui respecte la logique propre aux armes classiques.

Au niveau 3, nous avons préféré regrouper dans le même chapitre tous les procédés défensifs utilisés à l'épée.

Les parades

La parade est l'action défensive qui consiste à écarter, avec son arme, l'offensive adverse.

À l'épée, les parades de base sont celles qui chassent le fer à l'extérieur du corps, soit sixte, contre de sixte, octave et contre d'octave. Les parades secondaires sont quarte, contre de quarte, septime, seconde et prime; cette dernière n'étant conseillée que sur les prises de fer se terminant dans la sixte.

Nous avons vu au niveau 2 les parades de base: sixte, octave (et leurs contres). À ces parades viennent maintenant s'ajouter:

- Prime: parade couvrant le côté gauche, pointe plus basse que la main, main renversée pouce en-dessous. Utilisée exclusivement en cédant.
- Seconde: parade couvrant le côté droit, pointe plus basse que la main, main placée en pronation. Elle couvre la même ligne que l'octave mais est plus puissante; on l'utilise surtout contre les attaques très engagées.

- Quarte: parade couvrant le côté gauche, pointe plus haute que la main, placée en supination. Utilisée en parade longue et courte, particulièrement en cédant (quarte basse).
- Sixte enlevée: forme particulière de la sixte, aussi appelée sixte haute. Se prend main plus haute que l'épaule. On l'utilise exclusivement en parade courte.
- Septime: parade couvrant le côté gauche, pointe plus basse que la main, prise en supination. Assez peu utilisée, cette parade se prend la main haute.

Si la technique de la parade courte est identique à celle du fleuret, la parade longue a certaines exigences particulières:

- insister sur l'action de la pointe;
- opposition avec la coquille jusqu'à la finale; et,
- parade exécutée par extension du bras armé coordonnée avec le début de la
- retraite.

Les parades peuvent être semi-circulaires, circulaires ou directes (latérales). Elles peuvent être exécutées en opposition ou en cédant. La parade du tac n'est généralement pas recommandée en raison du risque de remise immédiate. Elle peut, néanmoins, être utilisée contre certaines attaques dirigées aux avancées, la riposte visant le bras.

Contre les attaques composées, on utilise des parades simples successives: par exemple, sixte, contre de sixte, octave, etc.

Nota: Tout comme les parades d'opposition devraient être coordonnées avec une retraite, les parades en cédant doivent être coordonnées avec une marche: de cette façon on peut éviter les remises.

Enseignement

1. Parades du tac:

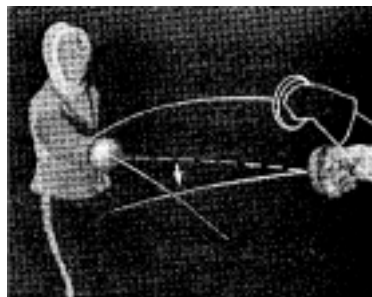
Même si ce type d'action est généralement déconseillé, l'instructeur pourra les faire travailler avec profit, car elles sont utiles pour développer le doigté et un sens de la distance juste.

Les actions à préférer sont; quarte, septime, tierce (position semblable à la sixte, mais prise main en pronation) et seconde.

À grande distance, l'entraîneur dirige la pointe vers le bras de l'élève et étend complètement le bras armé, tout en se rapprochant par action des jambes. Sans déplacer la main, l'élève exécute un battement sec sur le fer présenté et dirige la riposte le plus rapidement possible au poignet. Selon la couverture, la riposte est effectuée classiquement ou encavant, de façon à bénéficier de la plus grande vitesse possible.

Présentation du fer:

- pour les battements de septime et de seconde, lame légèrement plus basse que l'horizontale; et,



- pour les battements de quarte et de tierce, lame légèrement plus haute que l'horizontale.

2. Parades courtes:

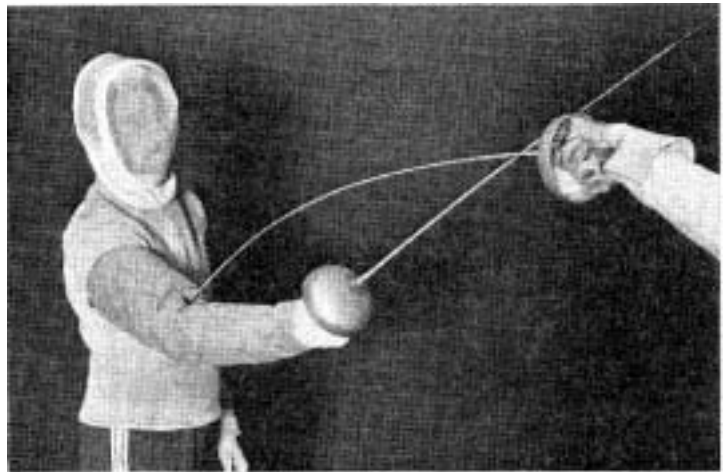
La maniere d'exécuter ce type de parade a été décrite au niveau 2 aussi n'y reviendrons-nous pas. Pour plus de détails, voir le chapitre consacré au fleuret.

Nota: L'enseignant doit insister sur les parades exécutées d'opposition. L'élève ne doit pas trop raccourcir le bras et limiter les mouvements de la main. Si un tel déplacement est nécessaire, le faire apres avoir bougé la lame.

3. Parades longues:

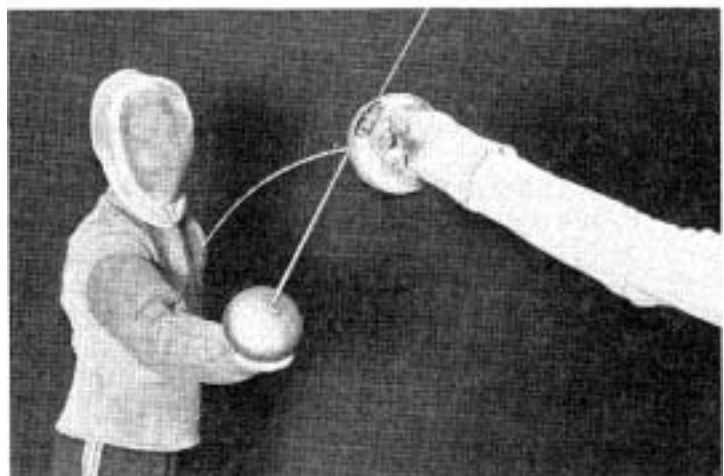
Comme il s'agit essentiellement d'oppositions exécutées a moyenne et a courte distance, l'enseignant devra faire des attaques réelles (a toucher), a la distance juste. Il devra porter une attention particuliere a la présentation de la cible, et la coordonner avec l'attaque.

- A distance moyenne: l'instructeur allonge son bras, pointe dirigée légèrement au-dessus de la coquille;



- pour la parade de sixte, la main est placée relativement basse, a droite;

- pour la parade de quarte, la main est placée relativement basse, a gauche.



Comme ces parades longues sont dirigées au bras et sont difficiles a exécuter, on doit aider l'élève en raccourcissant un peu le bras armé, de maniere a bien présenter la saignée.

- A distance courte: l'instructeur allonge son bras, pointe dirigée légèrement sous la coquille;



- pour la parade d'octave, la main est placée relativement haute, a droite;

- pour la parade de septime, la main est placée relativement haute, a gauche.

Quand les mouvements de l'élève sont bien exécutés, on augmente la difficulté en accélérant l'attaque et en résistant plus ou moins a l'opposition.

4. Parades en cédant:

Ce type de parade est utilisé uniquement contre les actions par prises de fer. Parer en cédant consiste a détourner la lame adverse dans une ligne autre que celle ou devrait se terminer l'attaque.

A l'épée, on utilise presque exclusivement la prime (ou encore la septime) et la quarte basse.

- Prime en cédant: l'instructeur demande a l'élève d'allonger son bras a hauteur moyenne (épaule), la pointe menaçant la coquille. Il lui demande ensuite de ne pas réagir immédiatement sur son opposition de sixte en fente. Plutôt, il lui recommande d'attendre que la prise de fer soit tres engagée. A ce moment seulement, l'élève fait une conversion de main accompagnée d'un retrait limité du bras, tout en gardant le contact des fers. La pointe se place a l'extérieur pour une couverture complete.
- Septime en cédant: idem, mais sans conversion de main.
- Quarte basse en cédant: meme début, excepté que l'instructeur oppose octave. Au meme moment que vu précédemment, l'élève cede en quarte basse. On recommande la demi-supination pour bénéficier de l'importance de la coquille dans cette position.

Quand ces mouvements sont correctement exécutés, on peut provoquer un arret ou un dérochement et ensuite opposer ou lier. L'élève doit alors parer en cédant le contre-temps.

Conseils pédagogiques

L'instructeur doit faire des attaques menaçantes et exiger des réactions logiques: ainsi une attaque au pied ne doit pas amener une parade en ligne basse mais bien une contre-attaque en bras dessus.

En parade longue, il faut constamment rappeler au débutant que le coup de pointe précède l'opposition. Tromper de temps en temps la parade pour vérifier si l'élève a bien saisi l'importance de ce principe essentiel.

On doit habituer l'élève a ne pas réagir aux feintes. Ainsi, l'enseignant doit demander a l'élève de parer seulement quand l'attaque est engagée derriere la coquille, donc quand il s'est avancé, pas sur le simple allongement du bras.

Derniere remarque, on doit des le début combiner la parade avec un placement. C'est le seul moyen de poursuivre l'action. Il est bon de faire exécuter des parades successives, pour vérifier l'équilibre.

Les ripostes

Théoriquement, la riposte est l'action offensive qui suit la parade de l'attaque. Cette définition est claire au fleuret et au sabre, mais elle est sujette a interprétation a l'épée. On peut en effet avoir des parades-ripostes simultanées et des parades suivies de ripostes.

Comme les parades longues sont en réalité des coups de pointe faits en opposition dans l'offensive adverse, il est difficile de parler ici de ripostes, puisque la touche est déjà faite au moment de la parade. Nous ne les aborderons pas ici.

On distingue deux types de ripostes réelles:

- celle qui suivent les parades du tac; et,
- celle qui suivent les parades courtes.

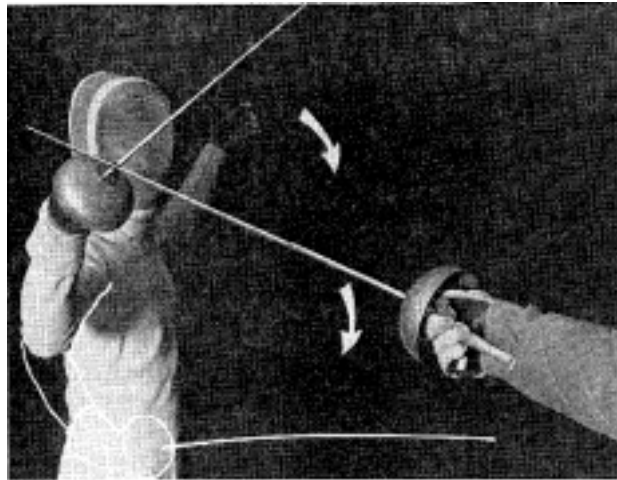
Les premiere se font a grande distance et ont déjà été traitées avec les parades du tac. Notre sujet sera donc limité aux ripostes faites apres les parades du type fleuret.

Après une parade courte (type fleuret):

La riposte doit etre adaptée a la distance: autant que possible, on devrait l'exécuter par prise de fer, de maniere a éviter la remise.

A courte distance, on favorise les oppositions et les croisés. Si l'adversaire cherche a s'éloigner, les oppositions et les liements sont alors conseillés. S'il cherche plutôt a se rapprocher, favoriser les croisés ou encore les ripostes indirectes. Ces dernieres se font seulement a tres courte distance, quand la pointe de l'adversaire a dépassé la cible (corps): par exemple, dégagement dessous apres sixte haute.

Comme on le voit, il est essentiel de ne pas quitter le fer pour riposter, a moins bien sur que la remise soit difficile du fait d'une distance trop courte.



La reprise reste toujours possible, mais elle demande de grandes qualités de doigté si la riposte en prise de fer vient rapidement.

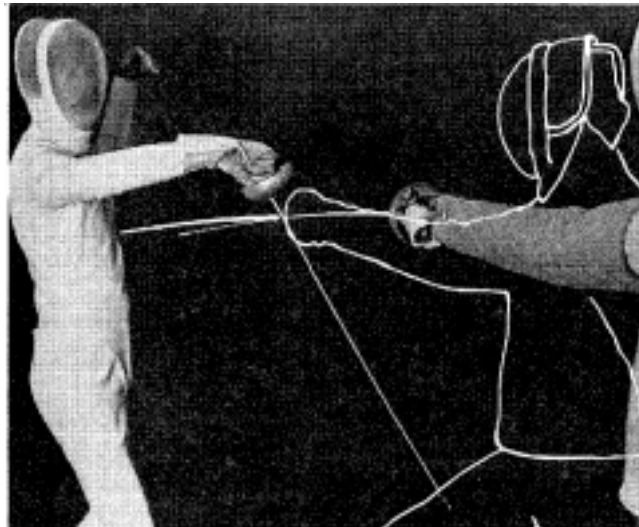
On peut utiliser les ripostes de ce type en rompant, en marchant, en se fendant, en marche-et-fente ou encore en fleche.

Après une parade en cédant

Les memes ripostes sont déconseillées, plus particulièrement:

- après quarte basse: l'opposition au bras, et le croisé au corps en marchant;
- après prime (ou septime): la riposte droite a la cuisse ou au corps avec opposition du côté de la lame adverse.

Cette riposte est plus facile quand la parade a été prise en marchant.



Enseignement

L'instructeur garde son bras allongé après l'attaque et oppose légèrement pour faire sentir à l'élève la nécessité de maîtriser sa lame pour éviter la remise.

La hauteur de la main et son placement par rapport à l'épaule avant justifie l'emploi d'une riposte plutôt qu'une autre. Veiller à respecter la logique dans le choix du mouvement.

Exemple:

Pour le croisé de sixte, la main de l'instructeur doit être relativement haute et à droite (pour empêcher l'opposition). Si elle est à gauche, le liement de sixte en septime sera plus approprié.

Conseils pratiques

L'élève doit diriger sa pointe sur la cible visée avant d'allonger le bras, sous peine de risquer de passer. Les ripostes doivent être exécutées en un seul temps et rapidement, sinon danger de reprise en temps.

LES PRÉPARATIONS D'ATTAQUES

On appelle préparations d'attaque toutes les actions susceptibles de faciliter l'offensive. Elles peuvent comprendre des mouvements de jambes, certains gestes du bras armé et des combinaisons de ces différentes actions.

On les classe ainsi:

- a) Préparations de jambes:
 - tous les déplacements (marches, bonds etc.); et,
 - la demi-fente.
- b) Préparations du bras armé:
 - les engagements;
 - les actions au fer;
 - les feintes;
 - la fausse attaque;
 - les invites; et,
 - les absences de fer.

Avant d'aller plus loin, il serait bon ici de rappeler le sens de ces diverses préparations qui, rappelons-le, font partie du bagage technique de l'instructeur.

L'engagement:

Action préparatoire qui consiste à mettre son arme en contact avec celle de l'adversaire tout en fermant la ligne adverse. L'engagement prend le nom de la ligne où se trouve la main de celui qui l'exécute.

Les actions au fer:

Il s'agit essentiellement des attaques au fer et des prises de fer. Vu leur importance à l'épée, un chapitre spécial est consacré à chacune de ces catégories.

La feinte:

Simulacre d'une action offensive (ou contre-offensive) destiné à tirer parti d'une réaction ou d'une absence de réaction adverse.

Les feintes font partie de l'offensive à proprement parler et sont traitées au chapitre correspondant.

La fausse attaque:

Attaque simple ou composée, souvent incomplètement développée, destinée à faire réagir l'adversaire pour tirer parti de ses réactions.

L'invite:

Geste qui consiste à se découvrir volontairement.

L'absence de fer:

Action qui consiste à quitter la lame adverse avec laquelle on était en contact.

Toutes ces préparations du bras armé sont le plus souvent combinées avec les préparations de jambes pour un maximum d'efficacité. C'est alors qu'une coordination parfaite bras-jambes devient primordiale.

Comme le sujet a déjà été couvert en détail dans un chapitre précédent (cf. fleuret), nous ne rappellerons ici que le principe général à suivre: toutes les préparations du bras armé doivent être complétées avant le départ de la fente ou de la fleche, donc à la fin de la dernière marche ou du dernier bond (ou encore) à la fin de la demi-fente, cette dernière servant toujours à renforcer une feinte.

Pour être plus précis, toute préparation combinée à un déplacement ou une demi-fente peut être exécutée:

- avant le départ du mouvement;
- à la fin du mouvement; ou
- pendant le mouvement.

Les moments les plus propices (entendre par là les moins dangereux pour celui qui prépare) sont:

- à la fin: pour les attaques simples; ou
- avant le départ: pour les attaques nécessitant plus d'un temps d'escrime.

Ce sont en effet les seuls moments où l'épéiste est en équilibre et peut s'ajuster correctement à une réaction adverse. Compte tenu de l'absence de conventions qui encourage le tireur attaqué à contre-attaquer plutôt que de parer, on comprendra que l'instructeur porte une attention particulière à la coordination.

Trois exemples d'actions offensives:

1. En marche-et-fente.
2. En marche-et-fleche.
3. En demi-fente-et-fente.

1. En marche-et-fente: une attaque au retrait de la main.

À grande distance (fente aux avancées extrêmes), le maître est en garde pointe haute:

- battement de sixte de l'élève suivi d'une feinte à la main dessous;
- retrait de la main du maître (et retraite);
- coup droit de l'élève à la main dessous;
- le battement est exécuté de pied ferme;
- la feinte est renforcée (suivie) par la marche; et,
- la fente suit immédiatement la marche.

2. En marche-et-fleche: un contre-temps

À grande distance (fente aux avancées extrêmes), le maître est en garde pointe basse:

- battement de seconde de l'élève;
- dérobement du maître à la main dessus;
- opposition de sixte de l'élève au corps; et,
- le battement est fait au départ du pied avant pour provoquer le dérobement. La prise de fer doit être complétée au moment où le pied arrière se pose sur le sol. La fleche suit immédiatement.

3. En demi-fente-et-fente: un contre-temps.

A distance moyenne (fente a la saignée du bras), le maître est en garde pointe haute:

- battement de quarte de l'élève suivi d'une feinte a la main dessus;
- contre-attaque du maître a la main dedans;
- liement de quarte en octave a la cuisse;
- le battement est exécuté de pied ferme;
- la feinte est renforcée (suivie) par la demi-fente;
- la prise de fer est complétée; et,
- la fente suit immédiatement.

Nota: Ces exemples donnent seulement un aperçu des possibilités qu'offre le jeu de l'épée. Ils ne couvrent pas toutes les situations possibles.

LES CONTRE-ATTAQUES

La contre-attaque est une action offensive ou défensive-offensive exécutée pendant l'offensive adverse. Elle peut être simple ou composée, accompagnée ou non de déplacements.

Classification

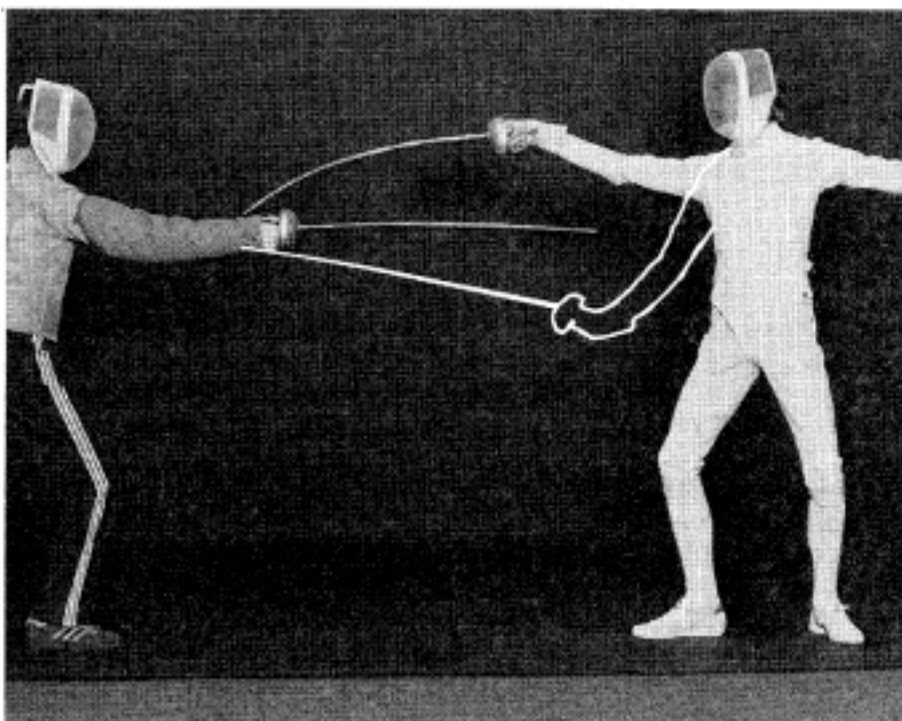
Pour souci de clarté, tous les types de contre-attaques sont regroupés en deux catégories générales. On distingue les actions exécutées:

1. sans le fer; et,
2. avec opposition.

Les contre-attaques de la deuxième catégorie sont analogues aux parades longues et sont étudiées au chapitre correspondant.

Les contre-attaques exécutées sans le fer sont subdivisées ainsi:

- l'arrêt, sous toutes ses formes; et,
- le déroberment, simple ou composé.



L'arrêt

C'est la contre-attaque type: un coup de pointe donné dans l'offensive adverse, avec recherche de supériorité de longueur. La technique de l'arrêt est identique à celle des attaques simples: il est exécuté par coup droit ou dégagement et peut être fait de manière classique ou en avant. Pour garder une distance juste, on le coordonne habituellement avec une retraite.

Ce type de contre-attaque est parfois accompagné d'une esquive. Exemple: sur une attaque au pied.

Exemple: sur une attaque dirigée au pied, arrêt au haut du bras, avec retraite du pied avant.

Deux arrêts particuliers sont également possibles:

- l'arrêt par contre-désengagement: en cavant à l'avant-bras, exécuté sur une attaque sollicitée de l'adversaire; et,
- arrêt à contre-temps: en cavant à l'avant-bras, c'est un arrêt dans un arrêt sollicité de l'adversaire.

Le dérochement:

C'est une contre-attaque sur l'action offensive, précédée d'une préparation avec le fer. Il peut, comme le trompement, être exécuté avec ou sans contact de la lame:

- sans contact: l'esquive de la préparation et du mouvement offensif de l'adversaire; ou
- avec contact: on laisse la préparation s'emparer de la lame afin d'effectuer l'esquive au moment où l'adversaire est bien engagé dans le mouvement offensif.

Cette dernière forme de dérochement est de loin la plus intéressante. Néanmoins, elle est difficile et exige un excellent doigté combiné à une estimation parfaite de la mesure.

Le simple dérochement est généralement exécuté par désengagement.

Le dérochement composé inclut généralement une feinte de désengagement suivie d'un autre désengagement ou d'un contre-désengagement, selon la réaction de l'adversaire.

On préférera les réactions classiques, en raison de la supériorité de longueur qu'elles assurent.

Entraînement

Des le début, l'instructeur doit habituer l'élève à se défendre avec sa pointe. Il doit pour cela respecter la logique de l'épée et adapter ses mouvements à l'action désirée.

Pour l'enseignement des arrêts

À grande distance, l'instructeur allonge complètement son bras et cherche à toucher au moyen d'une fente ou d'un déplacement quelconque. Une fois la contre-attaque réussie, l'instructeur revient en garde vers l'avant, ce qui lui permet de vérifier si l'élève a su conserver une distance juste après la touche. Pour cela, demander à l'élève de préparer la retraite au moment de l'allongement du bras armé. La coordination de l'instructeur doit être parfaite et ses mouvements non heurtés, pour éviter de contracter son vis-à-vis. L'arrêt doit toucher pendant le déplacement de l'instructeur et celui-ci doit veiller à ce que l'élève reste droit pendant la contre-attaque, c'est l'instructeur qui vient s'empaler sur la pointe:

- pour l'exécution des arrêts classiques, l'instructeur découvre plus ou moins sa main selon le niveau de l'élève; et,
- pour les arrêts en avant, il doit rester couvert.

Pour l'enseignement des déroboements

Toujours a grande distance, l'instructeur cherche a engager ou a battre le fer avant d'attaquer comme précédemment (arrets). Pour développer le doigté, l'instructeur devrait insister sur les actions exécutées au contact.

Une fois les déroboements simples bien réussis, passer aux mouvements composés:

- soit feinte d'arret suivie du déroboement; ou
- soit deux déroboements successifs.

Les contre-attaques doivent etre pratiquées dans toutes les lignes: soit dessus, dessous, dedans et dehors, et l'instructeur doit adapter sa vitesse aux capacités de l'élève.

Remarques

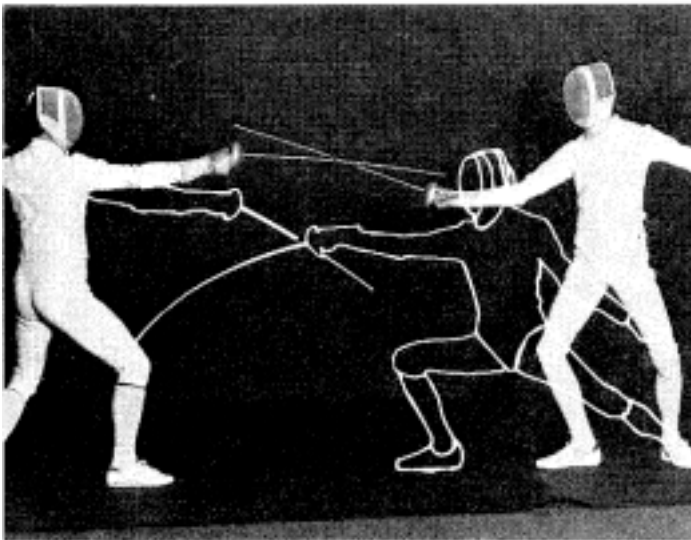
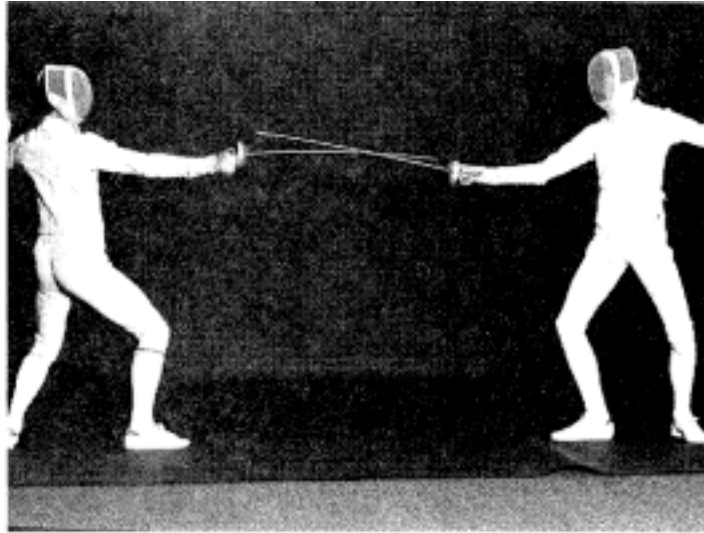
Garder le bras allongé en permanence devient vite tres fatigant. Les exercices de contre-attaques ne doivent pas durer trop longtemps. On les alterne plutôt avec les autres composantes de la leçon.

LE CONTRE-TEMPS

C'est toute action défensive-offensive exécutée sur une contre-attaque. Action essentielle à l'épée, arme contre-offensive par excellence, le contre-temps comprend trois phases d'exécution:

1. une préparation;
2. la parade de la contre-attaque adverse; et,
3. une riposte.

Phase 1



Phases 2 et 3

1. Préparation:

Pour provoquer la contre-attaque, on combine les deux types de préparations:

- main (invite, feinte, battement, engagement); et,
- jambes (déplacements, demi-fente).

2. La parade:

Deux types possibles de parades:

- par opposition; et,
- du tac.

L'opposition est recommandée car elle permet de contrôler le fer adverse. Toutefois, une action au fer vraiment exécutée du tac au tac peut surprendre et être efficace si la riposte est dirigée aux avancées.

3. La riposte:

On doit préférer la prise de fer se terminant au corps ou à la cuisse.

Entraînement

L'instructeur doit veiller à ce que la distance justifie l'action en contre-temps: si la préparation de l'élève n'est pas réaliste, il ne doit pas réagir. Quand il juge le mouvement bien fait, il doit porter sa contre-attaque à toucher et opposer légèrement sur la prise de fer de l'élève. Son attention se portera particulièrement sur la coordination et le rythme de la parade-riposte. La parade s'exécute en allongeant le bras pour aller au devant du fer et commencer la prise de fer sans temps d'arrêt (attention à l'ampleur du mouvement). La riposte ne doit pas être trop rapide, c'est-à-dire pas en même temps que la parade; elle vient après (très vite, mais après).

De temps en temps:

- faire une contre-attaque composée ("finta in tempo") pour vérifier l'équilibre de l'élève et sa capacité à reprendre le fer; et,
- parer le contretemps pour développer le réflexe de la remise et de la reprise.

Quelques exemples à travailler:

E: battement de quarte feinte à la main dessus

M: contre-attaque dedans

E: liement de quarte en octave

E: battement de septime feinte à la main dedans

M: contre-attaque dessus

E: liement de quarte en octave

E: battement de sixte feinte à la main dessous

M: contre-attaque dessus

E: opposition de sixte en flèche

LES ATTAQUES AU FER

Les attaques au fer sont des actions exécutées sur la lame adverse dans le but de provoquer diverses réactions susceptibles de favoriser l'offensive. Une fois l'attaque au fer exécutée, la lame de l'attaquant quitte le fer adverse, contrairement à la prise de fer.

À l'épée, on les utilise comme préparations d'attaques aux avancées et au corps. Elles sont au nombre de trois: battement, pression et froissement.

Le battement

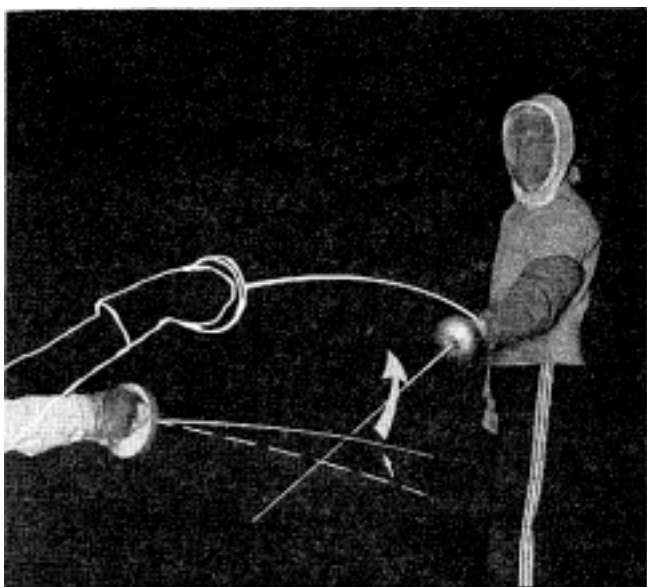
C'est l'action de frapper la lame adverse, plus ou moins fortement, par une contraction des doigts et un mouvement limité du poignet.

Si le battement précède une attaque classique aux avancées ou au corps, le bras devra être assez allongé.

S'il précède une attaque en avant, le bras armé restera plutôt fléchi.



Battement de sixte - riposte sous l'avant-bras



Les battements les plus utilisés sont ceux de quarte et septime (pour les attaques aux avancées). Ceux de sixte et octave manquent un peu d'autorité. Tierce et seconde sont puissants, mais ont tendance à découvrir les avancées.

La pression

C'est l'action de pousser sur le faible de la lame adverse, après un engagement. Plus ou moins forte, la pression est exécutée avec une contraction des doigts et une légère action du poignet.

La pression est généralement suivie d'une attaque simple aux avancées, directe ou indirecte, très rarement d'une attaque composée.

Le froissement

C'est une friction énergique et prolongée sur toute la longueur de la lame adverse, à partir du faible jusqu'au fort. Elle s'exécute sur un bras plutôt allongée, par l'action combinée des doigts, du poignet, de l'avant-bras et du bras.

En raison de sa violence, le froissement est toujours suivi d'une attaque simple, parfois aux avancées, mais surtout au corps.

Seuls les froissements de seconde et de tierce sont utilisés. Cependant la distance qui sépare les tireurs expose l'attaquant à un dérochement et rend l'usage de cette action difficile.

Utilisation

Des trois types d'attaques au fer mentionnées, c'est le battement qui est le plus utilisé. Ses usages sont en effet variés; on peut s'en servir:

- pour ouvrir une ligne et attaquer;
- pour provoquer une contre-attaque et exécuter un contretemps (ou un contre-arret); ou
- pour fatiguer un adversaire qui est précis, mais qui manque de puissance de main.

Toutes les attaques au fer sont cependant utiles pour développer le doigt et la coordination bras-jambes, parce qu'elle font toutes appel à des enchaînements rigoureux, surtout lorsque l'attaquant est à grande distance (marche et fente). L'enseignant doit alors particulièrement vérifier si l'attaque au fer est bien combinée avec le dernier déplacement qui précède la phase finale de l'offensive (le dérochement est le meilleur moyen à sa disposition pour vérifier l'équilibre de son élève).

Défauts communs

- déplacements exagérés de la main ou de l'avant-bras donc risque de dérochement;
- non-blocage de l'action: qui entraîne une perte de temps et un manque de précision; et,
- attaque au fer non suivie immédiatement de l'attaque proprement dite enlève l'effet de surprise et permet à l'attaqué de contre-attaquer à temps.

Entraînement

Comme toutes les attaques au fer sont exécutées sur le faible adverse, l'instructeur doit veiller particulièrement à conserver une distance juste (grande ou moyenne). La présentation de sa lame doit être telle que l'élève puisse limiter le déplacement de sa main.

Pour tous les types d'actions, l'instructeur allonge son bras et dirige sa lame vers le bras de l'élève, a hauteur variable:

- pointe légèrement plus haute que la main pour les actions en sixte, tierce ou quarte; et,
- pointe légèrement plus basse que la main pour les actions en octave, seconde et septime.

Son bras devra être à un endroit en rapport avec l'attaque demandée. Par exemple, si l'action étudiée est le battement de seconde suivi d'une attaque à la main dessus, le bras sera à hauteur moyenne, c'est-à-dire moins haut que pour l'exécution d'une attaque dessous.

Comme dans toutes les actions d'épée, l'instructeur doit insister sur la notion de couverture (pendant l'attaque au fer et après). C'est pourquoi il est bon de contre-attaquer de temps en temps pour vérifier le placement de la main de l'élève. La réaction de l'instructeur à l'attaque au fer devra être logique et correspondre vraiment à l'action demandée: un battement ne doit pas le désarmer. Avec les progrès de l'élève, il doit limiter au minimum les ouvertures. Ainsi, quand il demande un battement suivi d'une attaque en avant, il ne doit pas céder sur le battement et découvrir la main. C'est à l'élève de chercher la cible: si la touche est trop facile, il ne sentira jamais le besoin de caver.

LES PRISES DE FER

Les prises de fer sont des actions exécutées sur la lame adverse dans le but de s'en emparer pour la maîtriser.

On les utilise beaucoup à l'épée pour pallier à l'absence de conventions qui expose l'attaquant au danger permanent de la contre-attaque. L'extension de la surface valable à tout le corps et la position de garde habituelle rendent leur usage beaucoup plus intéressant qu'au fleuret.

On compte quatre prises de fer simples, soit l'opposition, l'enveloppement, le liement et le croisé. Comme elles ont déjà été vues au fleuret, nous ne reprendrons pas ici leur description. Une particularité cependant à l'épée est leur exécution habituelle en allongeant le bras, de manière à s'adapter à la distance. De plus, l'arme reste dans le prolongement du bras armé.

Le tireur sera amené à combiner entre elles les diverses prises de fer, du fait de l'absence de conventions et de la mobilité du jeu qui favorisent les dérobesments: elles pourront ainsi être doubles, composées ou variées selon les combinaisons.

Prise de fer double

Deux prises de fer simples successives, exécutées dans le même sens.

Exemple: un enveloppement de sixte suivi d'un liement de sixte en septime.

Prise de fer composée

Deux prises de fer simples successives dont la première a été dérobée. Exemple: un enveloppement de sixte dérobé suivi d'une opposition d'octave.

Dans les deux cas, la première est généralement exécutée en marchant, la seconde avant le départ de la fente ou de la fleche, avec changement de rythme.

Défauts à éviter

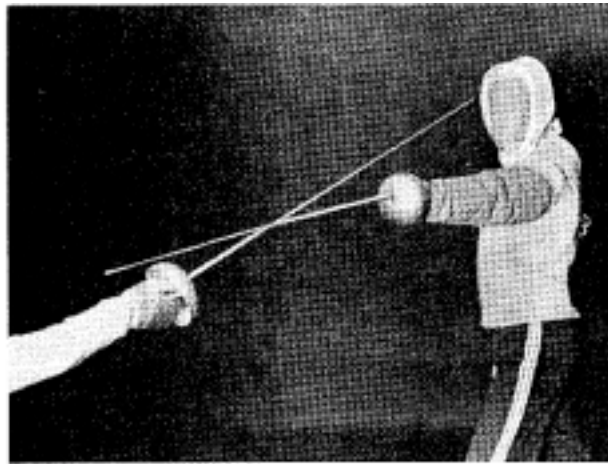
- manque de coordination bras-jambes;
- recherche du fer adverse par un mouvement large de la main ou de l'avant-bras;
- attaque exécutée trop tôt; et,
- opposition insuffisante en finale.

Utilisation

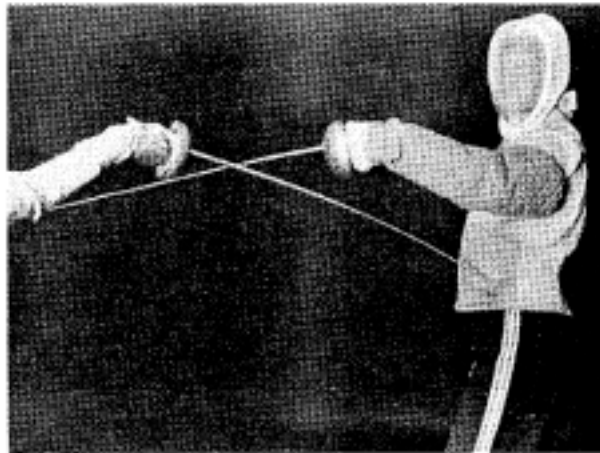
- a) En attaque: on utilise surtout l'opposition et le liement. Les prises de fer se terminant en sixte en octave sont privilégiées, car elles chassent le fer à l'extérieur du corps.

Exemples: opposition de sixte et d'octave; liements de quarte en octave et de septime en sixte.

Contre les gauchers: opposition de quarte et de septime; liement de sixte en septime et d'octave en quarte.



Parade de sixte



Riposte par liement de septime

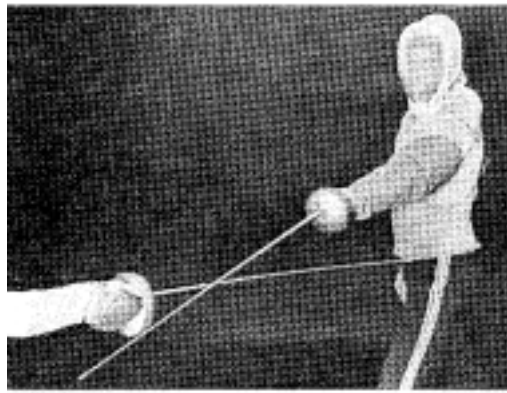
b) En riposte: a cause du danger permanent de remise, les prises de fer sont tres employées en riposte. On utilise surtout l'opposition et le croisé pour toucher aux avancées (bras, cuisse) ou au corps. Le liement pourra aussi etre utilisé sur les retours en garde de l'adversaire.

Exemples: opposition de sixte et d'octave; croisés de quarte, d'octave et de sixte (risqué); liements de septime en sixte et de quarte en octave.

Contre un gaucher: opposition de sixte et d'octave;
 croisés de sixte et de quarte;
 liements de sixte en septime et de quarte en octave.

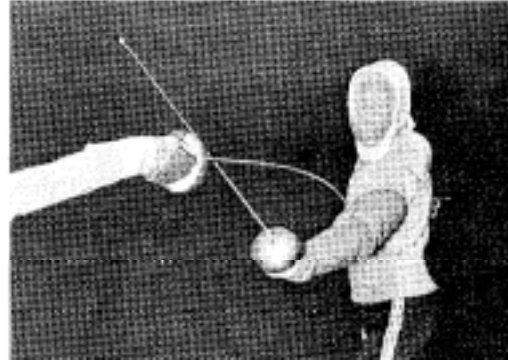
Remarques:

Pour réussir avec les prises de fer en attaque, il est important de s'emparer de la lame de l'adversaire lorsque le bras s'étend afin de diminuer les possibilités de dérober. Pour contrôler correctement la lame de l'adversaire, on doit utiliser son "fort" et sa coquille. Le mouvement doit etre terminé avant la fente (ou la fleche).



Parade d'octave

Riposte par croisé de sixte



Combat rapproché et corps a corps

En guise d'introduction a ce chapitre, faisons une distinction nette entre les deux notions.

Les combat rapproché est une situation d'assaut dans laquelle les deux tireurs sont placés a tres courte distance l'un de l'autre sans contact corporel.

Cette situation ne contrevient pas aux dispositions du reglement international, ce qui n'est pas le cas du corps a corps.

D'apres l'article 34:

"Le corps a corps existe lorsque les deux adversaires sont en contact; dans ce cas, le combat est arrêté par le Président".

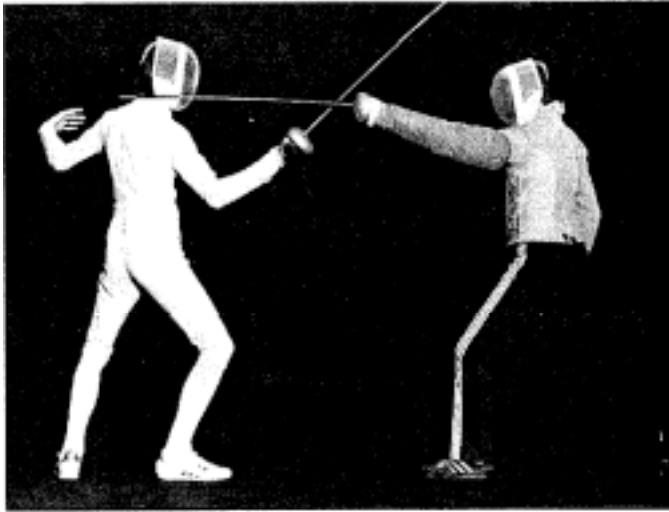
Cependant, et contrairement au fleuret, le tireur qui provoque le corps a corps n'est pas pénalisé, si ce dernier est exécuté sans brutalité ni violence (Article 318).

Ces remarques préliminaires étaient nécessaires pour bien saisir l'importance d'une préparation adéquate au combat rapproché.

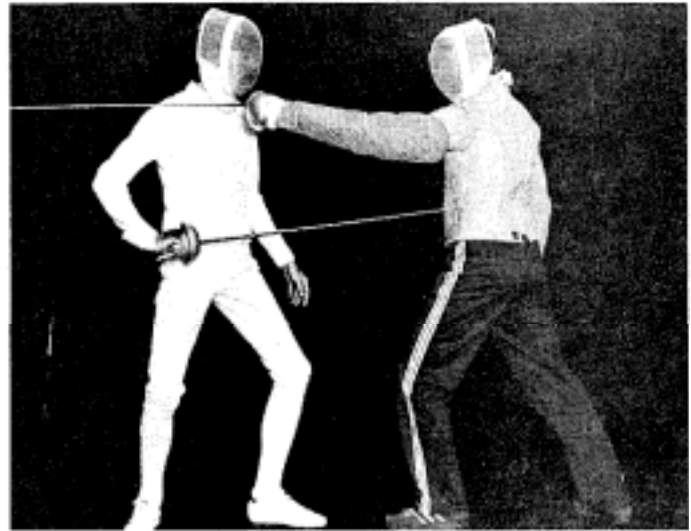
En effet, puisqu'il est autorisé, l'instructeur doit donner certains principes de base a son élève, afin qu'il ne soit pas désavantagé quand la situation se produira en assaut, la gêne éprouvée a tres courte distance provenant surtout de la longueur de l'arme, peu adaptée a cette circonstance.

Voici les principes a suivre:

- aussitôt que les tireurs se rapprochent énormément l'un de l'autre;
- croises de sixte et quarte;
- liements de sixte a septime et de quarte a octave;



Parade de sixte



Riposte par-dessous en combat rapproché

- changer rapidement la position de garde en pivotant sur le pied avant, tout en conservant le contact avec la lame de l'adversaire;
- cette nouvelle position (le tireur droitier se trouvant en garde comme un gaucher) brouille les actions de l'adversaire tout en facilitant celles du tireur; et,
- donner le coup de préférence de haut en bas, pour bénéficier de la variété des cibles: ventre, jambe, dos. Les positions de main en pronation sont recommandées: particulièrement prime, seconde et tierce. Leur autorité leur permet de dominer l'adversaire.

Entraînement

A partir d'une action quelconque exécutée a courte distance, l'instructeur provoque la situation de combat rapproché:

- soit en cassant lui-meme la distance; ou
- soit en demandant a l'élève de le faire.

Quand la situation est établie, il demande le pivot, en insistant sur la notion de couverture qui doit accompagner un tel geste. Une fois le changement de garde réalisé, faire toucher a l'endroit le plus propice.

VARIÉTÉS D' ACTIONS OFFENSIVES

La remise et la reprise sont les actions offensives ou contre-offensives exécutées après une parade adverse.

Remise: action directe (exécutée dans la ligne de la parade).

Reprise: action portée autrement que par coup droit.

La remise et la reprise sont exécutées sans retrait du bras. On les exécute en continuation ou en arrêt, aux avancées ou au corps. Les actions aux avancées sont soit classiques soit faites en avant.

A une exception près (la reprise classique aux avancées), ces actions sont simples:

- la remise se fait toujours en coup droit; et,
- la reprise généralement par dégagement.

Suivant le cas, on les exécute:

- en étant fendu;
- avec une reprise (nouvelle attaque immédiate, après être revenu avec les pieds en position de garde);
- en fleche;
- en revenant en garde; ou
- en garde.

Utilisation

L'absence de conventions donne à l'épéiste la possibilité d'utiliser la remise et la reprise avec profit. L'une et l'autre ont le même but, qui est de profiter des erreurs de l'adversaire qui vient de parer, soit à cause d'une hésitation dans la riposte, soit à cause d'une riposte indirecte, ou autre.

La remise et la reprise faites à temps permettent de gagner la fraction de seconde nécessaire à la signalisation.

Entraînement

Des le début, l'instructeur doit développer chez l'élève le mécanisme de la remise et de la reprise.

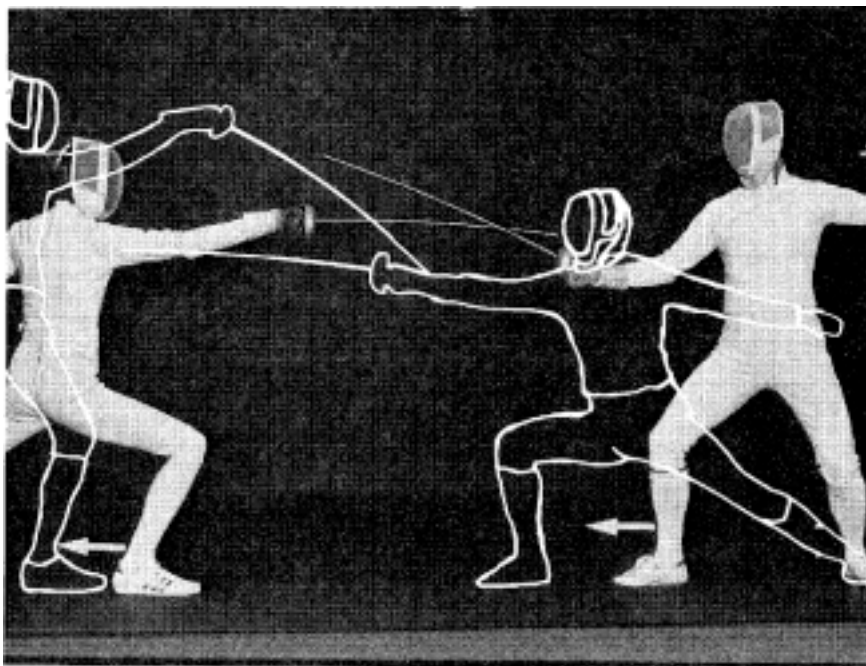
Dans les deux cas, l'enseignant doit:

1. Provoquer d'abord une action offensive ou contre-offensive au moyen d'une préparation ou d'une attaque.
2. Parer cette action le plus tard possible et de préférence en opposition, pour éviter de provoquer une réaction brusque chez l'élève.
3. Faire suivre la parade du signal approprié:
 - l'absence de fer pour la remise; ou
 - une prise de fer pour la reprise.

Ce signal est coordonné avec la présentation d'une cible à toucher. Le tout est exécuté avec la pointe du maître menaçante, pour obliger l'élève à se couvrir correctement.

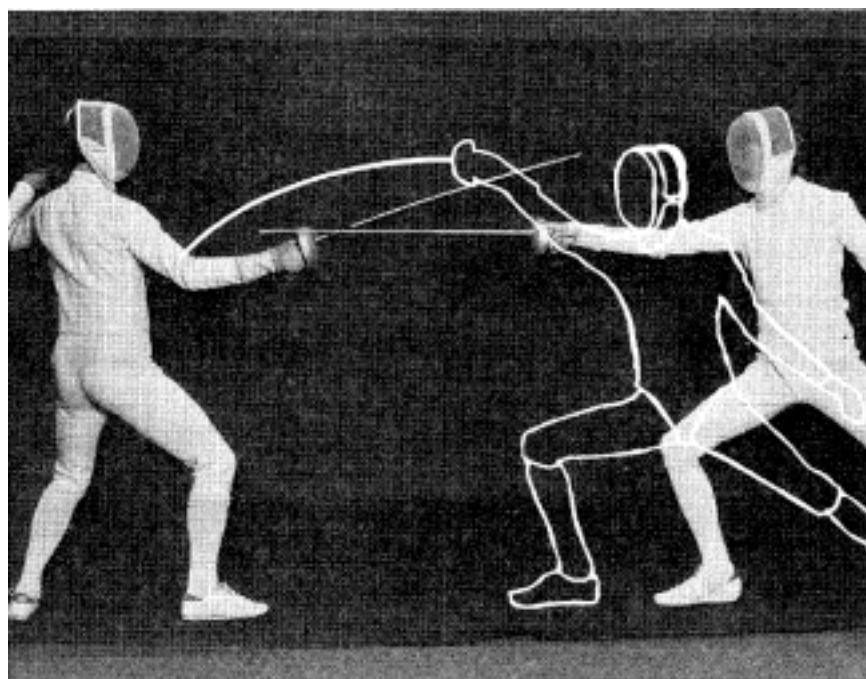
La remise et la reprise ne sont possibles que si la distance est juste. L'enseignant devra donc les faire exécuter dans toutes les situations possibles, c'est-à-dire:

en arret: sur l'instructeur qui s'avance;

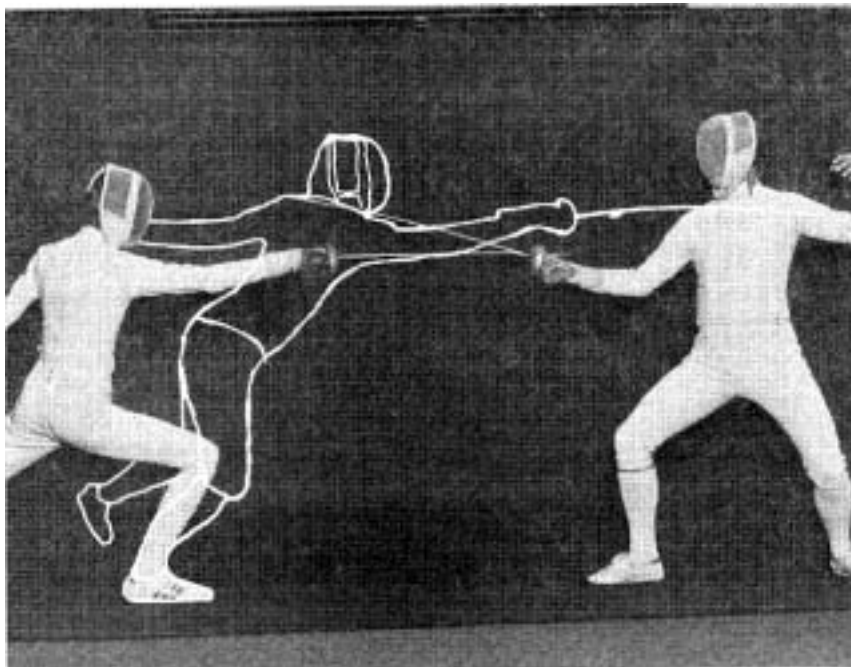


Remise par rassemblement

en continuation: sur l'instructeur qui recule ou encore qui reste immobile, chaque action étant suivie du déplacement approprié.



Fausse attaque avec demi-fente Remise avec fente complete



Fausse attaque avec demi-fente Redoublé en fleche

L'enseignant ira d'abord lentement, puis de plus en plus vite pour que le geste corresponde à la réalité de l'assaut.

Il portera une attention particulière à l'équilibre de l'élève et à la position de sa main armée (la supination sera en particulier recommandée pour la précision qu'elle permet).

L'étude des actions en avant ne sera entreprise que lorsque l'élève maîtrisera bien les remises et reprises classiques.

Concernant la terminologie

Le lecteur aura remarqué que nous avons limité les variétés d'actions offensives à la remise et à la reprise, sans faire mention du redoublement comme action particulière.

Les raisons justifiant cette prise de position sont les suivantes:

- les diverses écoles d'escrime interprètent différemment ces termes mis de l'avant par l'École française: la confusion étant à son maximum quand il s'agit de distinguer les mêmes actions exécutées de pied ferme ou après un retour en garde; et,
- à l'épée, les variétés d'actions offensives sont le plus souvent combinées à un déplacement quelconque, ce qui rend caduque une telle différenciation.

Par souci de clarté, nous avons donc préféré suivre les recommandations de la Commission Pédagogique Nationale d'Escrime de France et nous en tenir aux seules actions du bras armé. C'est ainsi que nous n'avons conservé que la remise et la reprise, trouvant que le redoublement fait double emploi avec une certaine forme de reprise.

L'édition anglaise du présent volume use également de deux seuls termes. Cependant, le lecteur notera que "redoublement" est employé en lieu et place de "reprise", suivant en cela l'usage établi dans les manuels de langue anglaise. Il ne faudra donc pas s'étonner de ce désaccord apparent si on consulte simultanément les deux versions.

PROGRAMME DE CERTIFICATION DES ENTRAÎNEURS
NIVEAU 3
ÉVALUATION - ÉPÉE

NOM _____ _CLUB _____

PROVINCE _____ _N^o PASSEPORT _____

LIEU DU COURS _____

DIRECTEUR DE STAGE _____ _DATE _____

NOTA: 1. Veuillez remplir l'examen écrit, détachez-le et donnez-le au directeur de stage au début du cours de certification de niveau 3.

2. Il faut 60 sur 100 pour réussir.

ÉVALUATION ÉPÉE
NIVEAU 3

1 - LA SPÉCIALITÉ

Un ancien fleurettiste désirant apprendre l'épée vient vous demander des cours, expliquez (brièvement) en quoi les deux spécialités divergent. 10

2 - ENSEIGNEMENT Trois types généraux d'actions doivent être exécutés durant toute leçon individuelle d'épée. Expliquez de quels types il s'agit et pourquoi. 10

3 - POSITION DE GARDE Vous enseignez à un débutant; à ce titre, expliquez la position classique du bras arme. 5

4 - LA MESURE (Encerchez les réponses correctes)

5

Des éléments qui suivent, quelles sont les trois principales distances utilisées au cours d'une leçon d'épée:

- Grande distance
- Combat rapproché
- Courte distance
- Tres grande distance
- Riposte
- Moyenne

5 - OFFENSIVE (Encerchez les réponses correctes)

5

Trois des parties suivantes du corps sont considérées comme faisant partie des avancées:

- La cuisse
- La main
- Le pied
- La tete
- Le poignet
- L'avant-bras

6 - DÉFENSIVE

10

En quelques mots, quelles sont les caractéristiques de la défensive al'épée?

7 - PARADES

5

Décrivez trois particularités de la parade longue, par opposition a laparade courte.

8 - RIPOSTES (Une réponse)

Quel type de riposte est particulièrement prisé à l'épée: 5

- en avant
- par battement direct
- par prise de fer
- par dégagement

9 - TERMINOLOGIE (Vrai ou faux - Encerclez la bonne réponse)

Un exemple d'invite consiste à quitter la lame adverse avec laquelle on était en contact, en découvrant l'avant-bras. 3

Vrai

Faux

10 - CONTRE-ATTAQUES (Vrai ou faux - Encerclez la bonne réponse)

Un dérochement est toujours une action simple. 3

Vrai

Faux

11 - CONTRE-TEMPS

a) Définition du contre-temps 5

b) Citez une caractéristique importante de l'exécution du contre-temps à l'épée par rapport au fleuret. 5

12 - PRÉPARATIONS D'ATTAQUES (Choix multiple - Encerclez la bonne réponse) 3

Une pression est:

- a) une attaque au fer
- b) un moyen de provoquer une parade
- c) une prise de fer

13 - PRISES DE FER

a) Définition d'un croisé. 10

b) Vous voulez faire exécuter à l'élève une riposte par croisé desixte. Comment vous y prenez-vous? 10

14 - COMBAT RAPPROCHE (Vrai ou faux - Encerchez la bonne réponse)

Le combat rapproché est une situation d'assaut dans laquelle les deux tireurs sont placés très près l'un de l'autre sans contact corporel. 3

Vrai

Faux

15 - VARIÉTÉS D'ACTIONNEMENTS OFFENSIFS 5

Quelle est la différence entre une remise et un redoublement? Deux lignes au maximum

Note totale / 100

Succes 60