

## **PARTIE II**

### **FLEURET**

**Objectifs**

**Table des matières**

**Technique et Entraînement**

**Évaluation**

## **FLEURET - OBJECTIFS**

1. Pendant le stage de fleuret de niveau 3, l'entraîneur doit compléter l'apprentissage et la pratique de:
  - la leçon individuelle; et,
  - la terminologie du fleuret.
  
2. En lisant, assimilant et pratiquant le contenu de la partie de fleuret, l'entraîneur aura:
  - révisé les attaques simples et composées du niveau 2 et approfondi le sujet;
  - révisé les parades et ripostes du niveau 2 et appris les parades restantes et les ripostes qui les suivent; et,
  - révisé les contre-attaques et les contre-temps du niveau 2 et approfondi le sujet.
  
3. L'entraîneur apprendra de nouvelles actions pour compléter sa connaissance de la technique du fleuret.

Elle sont regroupées comme suit:

- préparations d'attaques;
- la liane et le dérochement; et,
- variétés d'actions offensives.

## TABLES DES MATIÈRES - FLEURET

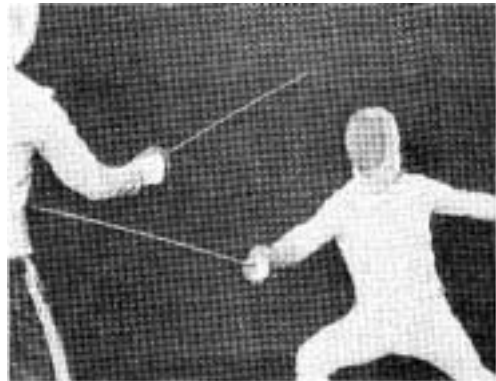
	Page		Page
OFFENSIVE SIMPLE	15	CONTRETEMPS	56
Coup droit	15	Définition	56
Dégagement	17	Enseignement	57
Coupé	19	Exemples	58
ATTAQUES COMPOSÉES	22	COORDINATION	60
Généralités	22	Généralités	61
Entraînement	25		
PARADES	26	VARIÉTÉS D'ACTION OFFENSIVES	62
Prime	26	Définition	62
Seconde	26	Remarques	62
Tierce	27	Remise	63
Quinte	27	Reprise	65
Sixte enlevée	27	Redoublement	66
Septime enlevée	28		
Remarques	28	LEÇON INDIVIDUELLE	67
Entraînement	29	Introduction	67
		Exemple de leçon générale	68
RIPOSTES	32	Exemple de leçon a thème (les coupés)	68
Technique	32		
Entraînement	33	ÉVALUATION	71
PRÉPARATIONS D'ATTAQUE	36		
Généralités	36		
Mouvements de jambes	37		
Engagement	38		
Changement d'engagement	39		
Autres préparations	39		
Préparations de défensive	40		
PRISES DE FER	41		
Définition	41		
Prises de fer	41		
Défensive	43		
ATTAQUES AU FER	45		
Battements	45		
Pression	46		
Froissement	46		
Coulé	46		
CONTRE-ATTAQUES	47		
L'arrêt	47		
Contre-attaques composées	48		
Temps d'opposition	49		
Temps d'interception	50		
L'attaque dans l'attaque	51		
LA LIGNE - LE DÉROBEMENT	52		
La ligne	52		
Le dérobage	54		

## OFFENSIVE SIMPLE

### Coup droit

Il peut s'exécuter dans toutes les lignes:

Dans les lignes basses, la main peut être soit en supination (ongles en dessus), soit en pronation (ongles en dessous), soit en demi-supination. Toutefois, la pronation est déconseillée en ligne haute car elle engendre un manque de précision. L'autorité, la force et la couverture sont assurées par la position de la main. En ligne haute, il convient de garder la main assez haute pour avoir le dessus des armes.



Attaque simple - dessous

Il peut être exécuté:

- dans une ligne ouverte;
- à l'absence de fer (quand la ligne s'ouvre);
- dans une ligne mal fermée; et,
- d'autorité (dans les lignes hautes, l'élévation de la main peut créer l'ouverture même si la position de l'adversaire est correcte).

À l'assaut, bien que techniquement cela soit l'action la plus simple, il est très difficile de placer un coup droit. Pour le réussir, il faut des qualités d'à-propos, de vitesse, en même temps qu'un sens de la distance assez développé. C'est une action qu'il faudra presque toujours amener par des préparations appropriées.

Malgré la difficulté tactique de l'emploi du coup droit, c'est en raison de sa simplicité, une très bonne action que le maître peut faire pratiquer à son élève à la leçon:

- soit comme moyen de vérifier si la distance est correcte (tireur confirmé);
- soit pour développer les qualités requises pour sa bonne exécution, c'est-à-dire la vitesse et l'à-propos;
- soit pour développer le sens de la distance;
- soit l'utiliser comme moyen de décontraction; et,
- soit encore profiter du fait que la simplicité du mouvement permette à l'élève de se concentrer sur autre chose pour travailler soit la distance, soit la coordination.

### Enseignement

Signaux du maître: l'élève doit savoir quand exécuter son action. Le maître doit donc donner un signal quelconque de départ. Suivant le niveau de l'élève, ce signal sera plus au moins complexe. Cela pourra être un simple signal de voix, ou encore un mouvement de la main non armée. Cela pourra aussi être un mouvement de la lame ou de la main (pointe ou main qui se baisse) ou encore du bras (retrait). Le signal pourra venir des jambes (marche bras court ou retraite). (Il pourra enfin être plus élaboré: battement du maître non suivi d'allongement du bras par exemple.)

Le maître devra faire attention à ce que son signal n'aille pas à l'encontre de la convention. Il serait dangereux de faire travailler un coup droit à un élève alors que le maître marche en allongeant le bras par exemple.

Dès que le niveau de l'élève s'y prête, on peut faire précéder le coup droit de préparations ou l'inclure dans un exercice à plusieurs intentions.

### Distances

- À distance de riposte, seul le bras de l'élève bouge, une légère avancée du buste est tolérée;
- à distance de marche, coordonner l'allongement du bras et le déplacement du pied avant;
- à distance de fente, la pointe doit arriver sur la cible au plus tard en même temps que le pied avant arrive au sol;
- à distance de flèche, la pointe doit toucher la cible avant que le pied arrière ne retombe au sol; et,
- en marche et fente (ou balestra-fente), le bras doit être allongé avant la fin de la marche (balestra).

**Nota:** En fait, il s'agit ici d'une feinte du coup droit - coup droit; cet exercice est difficilement transposable à l'assaut. Cette distance est plus adaptée aux attaques composées. Si le bras ne s'allonge qu'au moment de la fente précédée d'une marche bras court. En aucun cas cette marche ne donne une priorité quelconque à l'attaquant, au contraire, elle l'expose à un coup d'arrêt ou bien à une attaque sur la préparation.

- En marche et flèche, mêmes remarques que pour marche et fente;
- en fente directe sur la marche du maître, il faut que la fente se déclenche dès le départ du pied avant du maître et que celui-ci n'allonge pas le bras (sinon il aurait priorité); et,
- départ à distance de fente:
  - a) l'élève marche et le maître rompt, puis fente de l'élève,
  - b) l'élève marche et le maître rompt deux fois, flèche de l'élève,
  - c) l'élève rompt et attaque en fente sur la marche du maître.

Toutes ces distance peuvent servir pour pratiquer non seulement le coup droit, mais d'autres attaques simples ou composées.

La liste ci-dessus n'est pas limitative mais quelle que soit la distance choisie par le maître, elle doit correspondre à une situation réelle. Sinon l'élève doit savoir qu'il ne s'agit que d'un exercice visant à travailler tel ou tel point, mais non d'une action utilisable facilement à l'assaut.

**Nota:** Le maître doit se maintenir à la distance de l'élève quand celui-ci est débutant. Dès qu'il connaît assez bien sa mesure, il faut de plus en plus que ce soit l'élève qui se mette lui même à sa distance. Lors de l'étude d'actions nouvelles, principalement celles nécessitant un bon contrôle de la distance, le maître reprendra momentanément la bonne distance pour faciliter le travail à l'élève, jusqu'à ce que celui-ci n'en ait plus besoin.

## Corrections

- Le bras doit être complètement tendu en finale; et,
- en ligne haute, la main doit finir dans une position haute;

**Nota:** Le maître peut utiliser son arme pour rectifier la position de la main (voir niveau 1, p. 59), mais il doit faire attention à ne pas donner de coup sur la lame et à ne pas chasser la pointe de la cible. Le maître peut aussi utiliser son arme pour ramener l'élève dans une position correcte (sixte ou quarte).

- La main ne doit pas tomber lors du retour en garde;
- l'épaule doit rester décontractée (pour vérifier cette décontraction, faire rester l'élève sur la touche et utiliser l'arme du maître pour lui faire baisser l'épaule);
- la lame doit se plier vers le haut (supination), sinon corriger la position de la main;
- l'élève ne doit pas relâcher la poignée après la touche, mais seulement desserrer légèrement les doigts;
- l'élève doit garder son équilibre et être prêt à revenir en garde;
- l'élève ne doit pas s'appuyer sur la cible car il ne pourrait pas alors revenir à la parade en cas de parade-riposte adverse;
- le maître peut vérifier cela en évitant une attaque par une retraite, l'élève doit alors rester en équilibre en non tomber vers l'avant; le maître peut aussi parer certaines attaques et exiger une contre-riposte de l'élève; et,
- lors de la fente, la jambe arrière doit être tendue et le pied arrière au sol. Le buste doit être légèrement incliné vers l'avant mais non couché sur la jambe avant.

## Dégagement

Le changement de ligne peut se faire soit:

a) De ligne haute à ligne haute: Le passage de la pointe se fait exclusivement avec les doigts. La main reste en supination (ou semi-supination). On peut, grâce à une légère rotation du poignet, opposer du côté où se trouve le fer adverse. La main terminera le coup plus haute que la pointe. Cette hauteur assurera à l'attaquant le dessus des armes. La pointe changera de ligne le plus tard possible afin de laisser l'adversaire dans l'incertitude de la ligne où se finira l'attaque. La pointe progressera pendant toute l'exécution du coup.

b) De ligne basse à ligne basse: Beaucoup moins fréquemment utilisé dans ces lignes, le dégagement s'exécute aussi main en complète ou semi-supination. La pointe passe au-dessus de la lame adverse (ou de son bras) grâce à l'action des doigts. De septime à octave, l'élève peut effectuer une rotation complète du poignet vers la gauche et terminer en pronation (quinte).

c) De ligne haute à ligne basse: Le départ du coup se fait main en supination (ou semi-supination). Si le dégagement se termine dans la ligne d'octave, la main passera de la supination à la pronation (rotation du poignet vers la gauche). En finale, la main sera plus basse que l'épaule et la pointe plus haute que la main. Une telle position assurera à l'attaquant une bonne perpendicularité de sa lame avec la cible qui réduira les risques de passer et évitera du même coup une éventuelle parade adverse. Ce même dégagement peut aussi se faire en gardant la main en supination pendant toute l'exécution du coup. Dans ce cas la main termine dans une position d'octave et la pointe passe grâce à l'action des doigts.

Les dégagements qui se terminent dans la ligne de septime ne sont pas utilisés en pratique. La cible est éloignée et il est toujours plus facile de chercher à toucher dans la ligne d'octave. Aucune distinction n'est faite entre ces deux lignes en attaque (mais devient importante dans les combats rapprochés). Quoi qu'il en soit, si son adversaire tente de parer, le tireur peut amplifier le mouvement de la main vers la droite afin de créer une opposition plus forte. Le départ du coup se terminera alors dans l'opposition d'octave (on peut également l'exécuter en tournant le poignet afin de terminer en seconde).

d) De ligne basse à ligne haute: La main reste en supination et la pointe passe grâce à l'action des doigts.

e) Mains opposées: De ligne haute à ligne basse (et inversement), la main doit rester en supination. Le dégagement dessous passant sous la quarte de l'adversaire peut se faire les ongles dessous en finale, mais il n'est pratiquement jamais utilisé.

## **Enseignement**

Toutes les remarques générales faites pour le coup droit restent valables (elle le seront aussi pour le coupé et le contre-dégagement).

Le dégagement peut être porté à partir de différentes situations:

- a) à partir d'un engagement;
- b) sur une tentative d'engagement;
- c) sur un changement d'engagement (il prend alors le nom de contre-dégagement); et,
- d) sur une tentative d'attaque au fer de l'adversaire.

Le maître se servira donc de l'une quelconque de ces situations pour faire effectuer un dégagement à l'élève. La première peut nécessiter un signal particulier de départ, dans ce cas il s'agira d'une pression (elle sera latérale et bras court pour ne pas prendre la priorité). Les trois autres cas contiennent déjà ce signal.

Il va de soi que l'une quelconque des ces situations peut être combinée avec un mouvement de jambes.

## **Progression**

Pour un débutant, il faut faire exécuter les actions de pied ferme. La situation d'engagement est celle qui lui permet le mieux de se situer dans l'espace et par rapport à son adversaire. Il acquiert aussi en même temps les notions de ligne ouverte et fermée. Pour renforcer cette notion et en même temps justifier le dégagement, le maître peut lui faire effectuer d'abord un coup droit dans la ligne fermée.

Quand l'élève maîtrise bien la première situation (a), on peut passer à l'une des deux suivantes (b et c). (Ne pas mentionner à l'élève le fait que l'action peut s'appeler différemment, il ne peut pas encore voir la différence). Dans ces deux cas, le maître doit faire un mouvement ample avec sa lame, et légèrement exagérer en ce qui concerne le déplacement de la main. Ceci permet à l'élève de s'adapter facilement à la vitesse de l'adversaire et de voir assez tôt dans quelle ligne il doit dégager.

Peu à peu, le maître pourra augmenter la vitesse de ses engagements ou bien varier les préparations sans prévenir l'élève.

Dégager sur une tentative de battement (voir déroboement) est sensiblement la même chose techniquement que de le faire sur une tentative d'engagement. Seuls la vitesse plus grande et le déplacement moins grand de la main du maître changent. Il faut déjà que l'élève soit plus avancé pour aborder cette manière de faire.

Dès que le niveau le permettra, le maître pourra faire précéder le dégagement de préparations adéquates.

## **Corrections**

Il est important que la pointe (sauf cas spécial) passe par l'action des doigts et non celle du poignet ou de l'avant-bras. Un moyen éducatif pour arriver à ce résultat est de pratiquer le passage de la pointe seulement, sans mouvement de jambe ou de bras.

Lors de l'exécution, la main ne doit pas bouger latéralement pour passer la pointe car cela engendre un manque de vitesse et de précision. Par contre, on peut autoriser une légère opposition en finale de l'action.

Le dégagement ne doit pas s'exécuter en deux temps, c'est-à-dire qu'il ne doit pas y avoir d'arrêt entre le moment où la pointe passe de l'autre côté de la lame adverse et le moment où le bras s'allonge. Cela reviendrait à exécuter un coup droit dans une ligne ouverte.

En aucun cas le bras ne doit se raccourcir pendant l'exécution du dégagement. Si c'est le cas, il s'agit en général d'un manque de doigté de l'élève et d'une distance trop courte, ou les deux, permettant mal de passer la pointe. En se mettant plus loin, le maître résoudra généralement le problème.

Pointe qui passe trop tard. Ce défaut n'est pas très fréquent et est tout de suite corrigé par l'élève qui s'aperçoit qu'il manque la cible. En aucun cas le maître ne doit tolérer que la pointe ne passe après que le pied avant ne soit reposé au sol.

## **Coupé**

Tout ce qui peut se faire par dégagement peut se faire par coupé. Ce qui concerne les lignes et les oppositions de main reste donc valable pour le coupé.

Le coupé peut être exécuté de deux manières différentes:

- (1) Soit en glissant tout le long de la lame de l'adversaire et en revenant vers la cible dès que la lame a contourné la pointe adverse. Le mouvement de la lame est contrôlé essentiellement par les doigts (pouce et index), mais une flexion du poignet est nécessaire. Quant au mouvement de l'avant-bras, il convient de le réduire au plus strict minimum. Cette manière est la plus utilisée des deux et permet plus de vitesse que l'autre. Elle permet aussi l'emploi du coupé comme feinte, car le peu de déplacement de la main autorise des enchaînements.
- (2) La seconde manière, un peu tombée en désuétude, consiste à faire une absence de fer, c'est-à-dire à quitter très tôt le contact avec la lame adverse. En même temps, le bras se raccourcit, la main faisant un mouvement diagonal vers l'épaule. Le bras s'allonge ensuite dans les coupés dessous car ils exigent de toute façon un déplacement assez grand de la main. Il n'est toutefois pas nécessaire de retirer le bras jusqu'à avoir l'arme sur l'épaule. Il est important qu'il n'y ait pas de temps d'arrêt entre le raccourcissement du bras et l'allongement car l'adversaire risquerait d'effectuer un arrêt gagnant un temps d'escrime sur l'attaque.

Nota: Cette deuxième méthode est encore utilisée pour exécuter le coupé en ligne basse (coupé par-dessous), car elle permet d'exécuter un mouvement de la main suffisamment grand.

## **Entraînement**

Le coupé étant très difficile à réaliser quand la distance est courte, il importe que le maître soit à la bonne distance. Le maître devrait également éviter de placer sa pointe trop haut, afin de faciliter l'action de l'élève.

Si l'élève a tendance à partir trop tôt des jambes et donc a du mal à placer sa pointe ou bien plaque souvent, exiger qu'il tende complètement son bras avant de se fendre.

## **Progression**

La première manière paraît la plus indiquée pour les débutants; il convient donc de l'enseigner en premier. Au début, on se bornera aux coupés en ligne haute de sixte et quarte.

### **Corrections**

- S'assurer que l'élève garde bien la main haute lors de l'exécution (ligne haute). Toutefois, prendre garde à ce que le coup ne soit pas donné en plongeant. La main doit monter régulièrement jusqu'à la position finale et non monter et redescendre.
- Le coup doit être conduit en non lancé. Pour cela, veiller à ce que l'élève ne raccourcisse pas trop vite le bras après l'attaque. Au besoin, le faire rester sur le coup et en profiter pour décontracter son épaule.

- La pointe ne doit pas s'immobiliser en l'air sauf cas spécial de coupé "à temps perdu". Pour faire sentir à l'élève ce défaut, l'entraîneur peut parfois reculer de façon à ce que l'élève soit incapable d'atteindre la cible; ce dernier devra alors allonger le bras plus rapidement et de façon plus continue. L'entraîneur peut également lui demander une feinte du coupé qu'il doit faire suivre d'un coup droit ou d'un dégagement.
- Le bras ne doit pas trop se raccourcir lors de l'exécution. La principale raison d'un trop grand raccourcissement est souvent une mauvaise distance.
- La pointe doit passer essentiellement avec l'action des doigts et du poignet. Si l'élève monte la main pour passer la pointe, lui faire pratiquer plusieurs coupés sans allonger ni bouger le bras. Pour cela il faudra garder la pointe assez basse pour que l'élève puisse réussir.

### **Remarques concernant l'emploi du coupé**

L'enseignement du coupé est malheureusement quelquefois négligé par certains entraîneurs. Il est vrai qu'il est techniquement un peu plus difficile à réaliser que le dégagement. Toutefois, il présente de nombreux avantages.

- Tout d'abord il est plus difficile à parer qu'un dégagement car la pointe arrive obliquement sur la cible et cela exige du pareur de bien juger le moment où va arriver l'attaque.
- Ensuite, après une feinte, il permet indifféremment de tromper une parade latérale ou circulaire, alors que le dégagement ne le permet pas.
- Il permet aussi d'éviter l'obstacle du bras adverse qui peut être gênant dans un dégagement.
- Il ne peut être intercepté, alors qu'un dégagement, traversant plusieurs lignes, peut l'être. Exemple: de sixte en quarte, l'adversaire peut parer octave).
- Il trouble beaucoup certains adversaires car la pointe échappe à leur champ de vision.
- Enfin, il est plus efficace en reprise car plus rapide.

## ATTAQUES COMPOSÉES

### GÉNÉRALITÉS

Une attaque composée est une action offensive précédée d'une ou plusieurs feintes d'attaque. La feinte, devant être prise pour l'attaque réelle par l'adversaire, doit avoir toutes les caractéristiques de celle-ci. Plus l'adversaire est impressionnable, moins il est difficile de le faire réagir. Un adversaire possédant une bonne défense et contrôlant bien sa main ne réagira que si la feinte est suffisamment prononcée, dans certains cas, elle devra être renforcée d'une attaque au fer pour obtenir une réaction.

Différents facteurs font que l'adversaire va réagir:

- 1) La distance: Non pas seulement la distance relative des deux tireurs, mais plutôt le chemin qu'il reste à parcourir à la pointe pour toucher. Si la distance est trop grande, soit le tireur ni réagira pas, soit il aura le temps de prendre une autre parade. Si la distance est trop courte, il deviendra difficile à l'attaquant de tromper la parade adverse, surtout si celle-ci est effectuée sans retrait du bras.
- 2) La progression de la pointe: Plus que le fait que la pointe soit proche de lui, c'est le fait qu'elle se rapproche de lui, et qu'il a l'impression qu'elle risque de se rapprocher davantage qui font réagir l'attaque.

Nota: Il faut donc que ces deux conditions soient remplies pour que la feinte soit efficace. La pointe ne doit pas s'arrêter lors de l'attaque composée, mais bien progresser toujours vers l'avant. Cela veut dire que le bras ne doit à aucun moment se raccourcir. Une pointe avançant vite, puis s'arrêtant avant de repartir ne provoque que rarement une réaction (trop grande décomposition).

- 3) La sécurité: Soit le fait de se sentir plus ou moins bien protégé dans la ligne où est effectuée la feinte. Selon l'adversaire, les réactions obtenues diffèrent avec les lignes. Si le tireur a plus confiance en sa parade dans une ligne, il pourra attendre plus longtemps avant de parer. Le choix de la ligne peut donc être un facteur très important. Plus l'adversaire "voit" la feinte, plus il a tendance à réagir. Pour cette raison, les feintes faites à la hauteur du visage déclenchent une réaction plus facilement que les autres.

On peut renforcer l'action de la feinte par un appel du pied avant.

L'attaque composée peut être faite de deux manières:

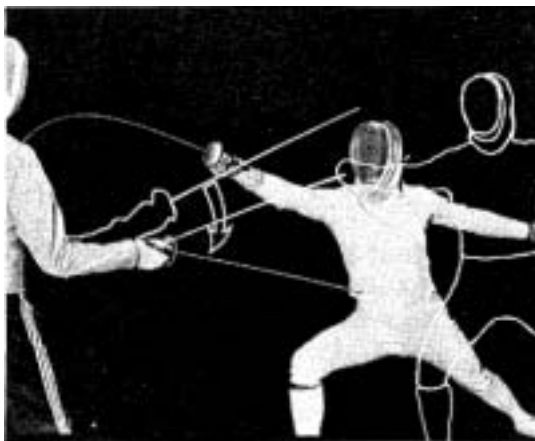
- 1) Soit en trompant la parade à vue.  
Nota: Voir le chapitre du sabre pour les attaques "yeux ouverts".
- 2) Soit en décidant dès le départ quelle sera la parade que prendra l'adversaire et en la trompant dès qu'elle s'amorce.

Dans la pratique, seuls des champions possédant une vista et un doigte exceptionnels peuvent se permettre d'utiliser la première au fleuret. Toutefois, cette manière peut et doit être utilisée à la leçon pour développer les réflexes et le doigte de l'élève.

La deuxième manière peut paraître très risquée, mais il existe des moyens pour réduire ces risques (qui sont réels). Tout d'abord, l'observation de l'adversaire peut conduire à déceler chez lui certaines habitudes, certaines parades préférentielles.

Ensuite, suivant la manière dont est exécutée la feinte, l'attaquant peut influencer sur la parade que prendra l'adversaire. Ainsi, l'endroit où se place la pointe peut déterminer la parade employée:

- a) Si on veut une parade latérale, mettre la pointe au même niveau que la main de l'adversaire, mais assez loin de celle-ci.



Attaque composée dessous-dessus

- b) Si on veut une parade circulaire, placer sa pointe près de la lame adverse au dessus de la main en ligne haute et au dessous en ligne basse.
- c) Si on veut une parade semi-circulaire, placer la pointe près de la main adverse dans la ligne voulue.

Ce procédé ne peut toutefois pas inciter à l'adversaire à utiliser des parades qu'il n'a pas l'habitude de prendre. C'est donc combiné avec l'observation qu'il a plus de chance de porter ses fruits.

Le rythme est un facteur très important dans l'exécution d'une attaque composée. En général, il est préconisé de changer de rythme en accélérant lors du trompement de la parade finale de l'adversaire.

Une attaque composée faite à grande vitesse, mais sur un rythme uniforme aurait moins de chance de toucher car:

- a) l'adversaire est très tôt prévenu de l'intention d'attaque;
- b) l'adversaire a toujours tendance à calquer sa vitesse sur celle de l'attaquant et donc peut plus facilement suivre la lame dans diverses lignes; et,
- c) toute réaction imprévue pendant la préparation annihilerait pratiquement à coup sûr l'attaque car sa grande vitesse ne permet pas d'adaptation rapide.

La préparation (feintes) doit donc se faire relativement lentement et en équilibre pour pallier à toute éventualité imprévue. La finale de l'attaque doit aller en accélérant pour que le défenseur n'ait pas le temps de prendre une autre parade, ni de reculer. Cette accélération est produite par l'extension de la jambe arrière dans le cas de la fente et par celle de la jambe avant dans le cas de la flèche.

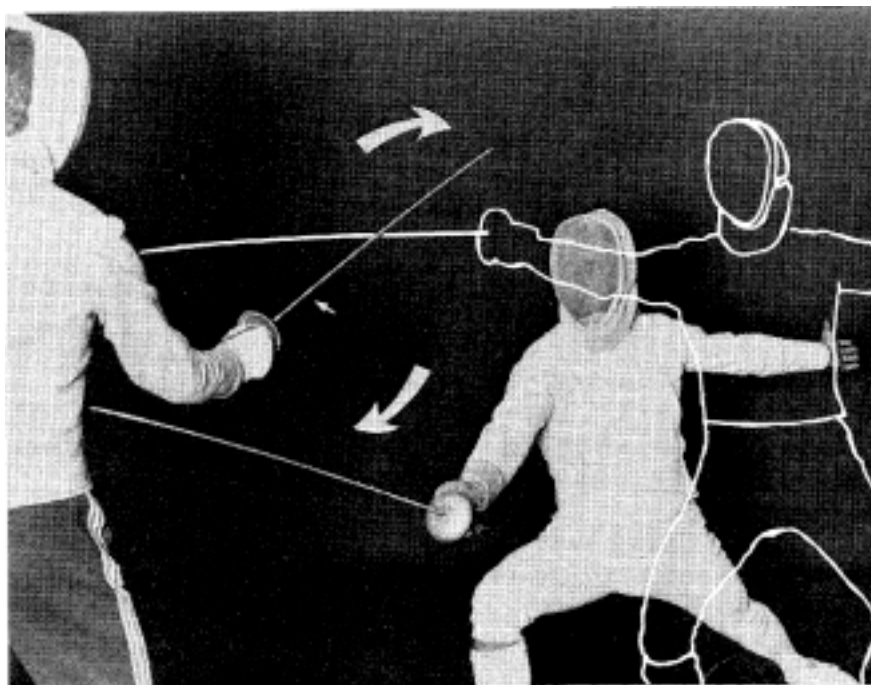
Il est précisé dans le règlement que (Article 235): "dans une attaque composée, si l'adversaire trouve le fer dans une des feintes, il à droit à là riposte", et que (Article 237, 2c): "l'attaquer seul est touché si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a trouvé le fer, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement". (Nota: à condition que la riposte touche la cible valide).

Donc, il convient de faire attention à ce que la lame de l'élève ne rencontre pas celle du maître pendant l'attaque. Si c'est le cas, prendre les parades plus lentement jusqu'à ce que l'élève soit capable de les tromper. La difficulté de trompement est souvent due à une distance trop petite.

Pour faciliter le trompement, il faut mettre la lame assez loin de celle du pareur lorsqu'on s'attend à une parade latérale (ou diagonale). Si on s'attend à une parade circulaire ou semi-circulaire, il faudra mettre la lame assez proche de celle du pareur (ou de sa main).

Il faudra aussi éviter les trop grands déplacements de la main qui engendrent une lenteur nuisible au bon trompement.

Lors de l'exécution d'une attaque composée, il est bon d'avoir "en main" (c'est-à-dire d'avoir prévu) une parade au cas où l'adversaire attaquerait ou contre-attaquerait. Les meilleures parades pour cet emploi sont celles qui coupent plusieurs lignes: parades semi-circulaires ou contres.



Attaque composée - feinte dessus - coupé dessous

## Entraînement

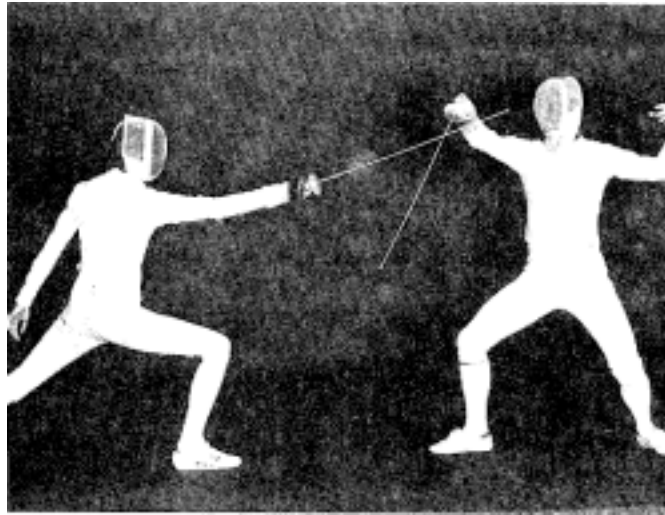
Le maître prendra la (ou les) parade(s) destinée(s) à être trompée(s) assez tôt et assez larges pour que l'élève ait le temps de réagir. Il pourra amorcer la dernière parade pour provoquer l'accélération de l'élève pendant la finale de l'attaque. Il ne parera que si la feinte de l'élève est jugée suffisamment bonne. À partir d'un certain niveau, il exigera le trompement au pied levé, c'est-à-dire pendant (ou après) le déclenchement de la fente (flèche). Il exigera une bonne coordination et, dès que le niveau le permettra, il alternera les réactions défensives et contre-offensives. L'élève devra alors, soit poursuivre son attaque, soit effectuer un contre-temps. Si le maître trouve le fer sur une des feintes et riposte, l'élève devra être en équilibre pour parer et contre-riposter. Le maître devra varier les lignes dans lesquelles se termine l'attaque, ainsi que les parades qu'il prend. Ces deux combinaisons permettent un grand nombre d'attaques composées différentes.

Les attaques composées comportent dans la pratique une ou deux feintes, rarement plus. Il est inutile d'en travailler qui comportent plus de deux feintes, sauf à titre d'exercice (exemple: tromper des parades successives à vue).

Quand l'attaque comporte deux feintes, le rythme peut varier suivant les lignes et l'intention tactique (exemple: un 1-2-3 peut être effectué 1 ..... 2-3 ou bien 1-2 .....3).

## PARADES

Aux deux parades étudiées dans le niveau 2 s'ajoutent quatre autres qui protègent les mêmes lignes mais s'exécutent la main en pronation.

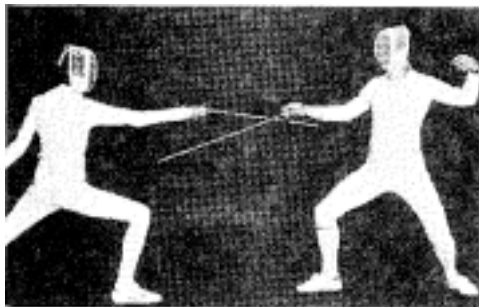


La prime

La prime

L'avant-bras pratiquement horizontal, dans la position de quelqu'un qui regarde sa montre. La pointe plus basse que la main, le pouce tourné vers le dessous. Elle couvre la ligne du dessous (comme la septime). Les ongles tournés vers la droite. Il faut faire attention à ce que l'élève garde la main haute pour ne pas risquer de manquer la riposte. Il faut également veiller à ce que l'élève garde l'épaule très souple. Comme elle implique un déplacement très grand du bras et de la lame, elle coupe beaucoup de lignes (comme la septime) mais, il est difficile de lui enchaîner une autre parade si elle est trompée. C'est pourquoi son usage est particulièrement conseillé quand la distance est courte. Elle se prête très bien aux actions de contre-temps ou bien s'utilise en cassant la distance, c'est-à-dire que la parade est prise en marchant.

Toute parade a son contre, mais le contre de prime est rarement utilisé en fleuret moderne.

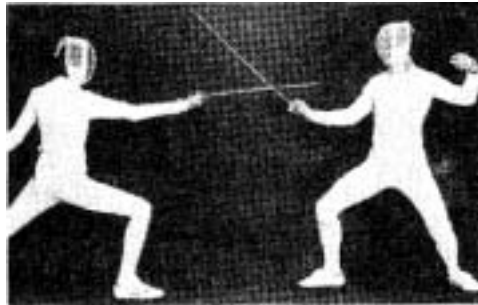


La seconde

La seconde

C'est la parade la plus naturelle et aussi la plus forte. Elle protège le dehors (comme l'octave). La main est dans la même position que pour octave, sauf que les ongles sont tournés vers le dessous (pronation). La pointe est plus basse que la main.

La grande force de cette parade augmente la difficulté de son blocage. À la leçon, le maître la trompera souvent pour vérifier que l'élève ne laisse pas sa main aller trop loin. On peut la travailler lentement, avec un contact léger du fer. Elle est très efficace pour les oppositions.



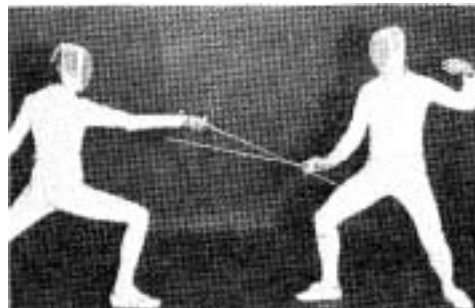
La tierce

### La tierce

Protège la ligne du dessus (comme la sixte). La main au même endroit que pour la sixte, mais les ongles tournées en dessous (pronation). La pointe plus haute que la main.

La pointe étant à l'extérieur de la cible, il faut effectuer une rotation du poignet pour riposter.

Nota: Beaucoup de maîtres optent pour une position de garde en semi-pronation, intermédiaire entre la sixte et la tierce. Cette position, plus naturelle que la sixte en complète supination, permet de conserver une bonne précision tout en ayant plus de force. Cette position n'est pas nouvelle puisqu'on la trouve dans des traités du début du siècle.



La quinte

La quinte (école française)

Elle protège le dedans, comme la quarte. La main est en pronation (ongles dessous), pointe plus haute que la main. La main est à gauche, à la hauteur de la hanche. (Beaucoup de maîtres optent pour une position de quarte en demi-supination).

La parade de quinte, très puissante, permet de bien contrôler le fer adverse; elle a toutefois le défaut de ramener celui-ci dans les jambes.

La sixte enlevée (école française)

La position de la quinte varie suivant les écoles. Les pays d'Europe de l'Est appellent quinte une position, main en semi-supination, à l'extérieur, sensiblement à la hauteur des yeux, la lame de l'adversaire étant lors de la

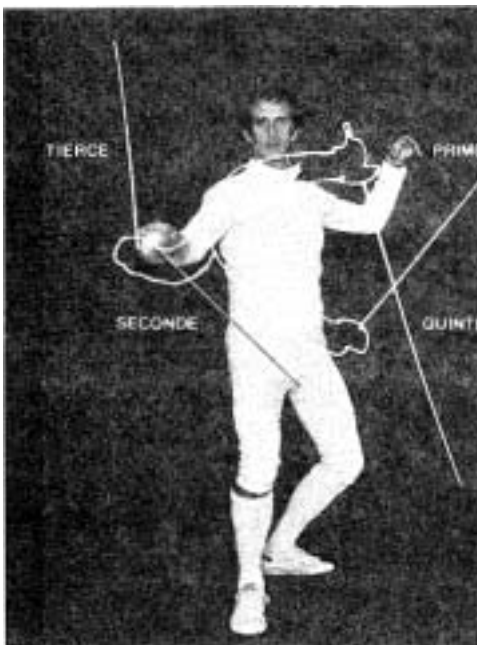


parade au-dessus de la lame du pareur. La pointe se trouve plus haute que la main ou à la même hauteur, la lame oblique vers la gauche. On la prend le plus souvent par demi-contre, c'est-à-dire qu'à partir de sixte ou de seconde, la lame monte pendant que la pointe et la main décrivent un demi-cercle.

#### La septime enlevée

La main en face de la figure, sensiblement à la hauteur des yeux. La main en supination complète (ongles en dessus). La lame presque horizontale. En fait, c'est la position dans laquelle se retrouve la main si, passant de sixte en septime, on continue le mouvement jusqu'à ce que la lame remonte légèrement au dessus de l'horizontale.

Cette parade est très efficace contre les coupés qui tombent à plat sur la lame. Elle est toutefois difficile à bloquer et, en cas de trompement est difficile à enchaîner avec d'autres parades. La pointe qui s'écarte de la cible doit être ramenée vers celle-ci lors de la riposte (qui se fait généralement dessous).



#### Considérations sur les parades avec la main en pronation

Par rapport à leurs homologues effectués avec la main en supination, elles présentent l'avantage d'avoir beaucoup plus de force. Mais elles sont plus difficiles à bloquer et donc, en cas de trompement, s'enchaînent moins bien avec une autre parade. Elles sont pour ces raisons recommandées dans les actions de parti pris (contre-temps prémédité, parade-riposte en marchant, etc.).

Elles présentent aussi le désavantage d'une moins bonne précision dans la riposte (voir RIPOSTES), mais celui-ci est compensé par le fait que leur force chasse le fer adverse plus loin et permet presque toujours des ripostes directes.

## Entraînement

Quelle que soit la parade prise, il faut qu'elle ferme complètement la ligne qu'elle doit protéger. Pour se faire, il faut que la lame du pareur ait une certaine perpendicularité avec celle de l'attaquant. Il faut donc légèrement relever la pointe dans les lignes hautes et la baisser dans les lignes basses quand on prend la parade.

Pour avoir de la force, il faut utiliser le fort de sa lame pour parer. Cela est réalisé en ayant une bonne position de la main. Dans les lignes hautes, il convient de ne pas trop lever la main car cela entraînerait soit un manque de perpendicularité entre les lames (lame trop horizontale), soit un trop grand déplacement de la main qui rendrait la parade plus facile à tromper, plus difficile à enchaîner avec d'autres parades et aussi rendrait la riposte plus difficile et moins précise. De plus, un trop grand déplacement de la main exposerait trop les lignes du dessous. Pour les parades basses, les mêmes raisons veulent qu'il ne faut pas trop baisser la main.

Il faut exiger que l'élève ne pare pas en raccourcissant le bras car le déplacement de la main allant dans le même sens que l'attaque, permet à celle-ci de continuer sa progression vers la cible. De plus, la parade étant effectuée plus près de la cible, le pareur doit bouger beaucoup la main latéralement pour se couvrir. À ce moment, il a du mal à riposter ou, en cas de trompement, à enchaîner avec une autre parade.

Pour rencontrer le fer adverse assez tôt, il faut que l'élève bouge d'abord la pointe et la lame, puis la main (et non l'inverse) sinon la ligne se ferme trop tardivement et l'attaque risque d'être mal parée.

Dans l'enseignement des contres, il faut exiger une bonne position de départ, spécialement en ce qui concerne la couverture. Lors de l'exécution du contre, il faut que la pointe décrive un cercle assez grand pour ne pas risquer de manquer le fer adverse. Le maître facilitera le travail à l'élève en plaçant sa lame assez près de celle de l'élève. La main du pareur doit bouger le moins possible et donc le contre doit s'exécuter avec les doigts essentiellement sinon le mouvement du poignet rend celui-ci inefficace.

En pratique, les deux contres les plus utilisés sont le contre de sixte et le contre de quarte. Certains tireurs utilisent ceux de septime et d'octave. Les autres contres sont pratiquement inutilisés.

Le maître qui veut faire parer l'élève doit effectuer une attaque réelle, c'est-à-dire qu'il doit allonger le bras complètement et diriger sa pointe vers la cible avec l'intention de toucher. Il adaptera seulement sa vitesse à celle de l'élève et l'intensité de son action à la force musculaire de celui-ci. Pour faciliter la parade, le maître pourra ne pas trop élever la main.

Le maître devra veiller à se tenir à distance correcte, s'il attaque de trop loin, l'élève ne devrait pas parer mais, s'il est trop près, cela fausse la parade de l'élève.

Il faut faire suivre la parade d'une riposte et donc calculer sa distance en fonction du genre de riposte que l'on va exiger (voir RIPOSTES).

Pour ne pas trop se fatiguer, le maître pourra remplacer sa fente par une marche ou une demi-fente. Cela implique de se rapprocher un peu de l'élève avant d'attaquer. Plus l'élève est expérimenté, plus la distance doit devenir véridique.

Il faut habituer l'élève à ne parer que les attaques et non les feintes. Pour cela, sur une attaque exécutée normalement, ne faire parer l'élève qu'au départ du pied et non sur l'allongement du bras qui risquerait de n'être qu'une feinte. Si l'élève a tendance à parer trop tôt, le maître pourra soit alterner attaques et feintes, soit tromper la parade.

Pour vérifier le contrôle de la parade, le maître pourra soit tromper celle-ci et exiger que l'élève reste sur la position (ou qu'il prenne une seconde parade), soit écarter exagérément son fer de la cible (l'élève ne doit pas aller à la recherche du fer, mais juste assurer sa couverture).

Les parades peuvent être exécutées du "tac" ou d'opposition. C'est-à-dire que le contact entre les lames peut être soit bref (comme un battement), soit prolongé (le pareur accompagne le fer adverse).

Les parades d'opposition permettent un meilleur contrôle de la position de la main et de la lame. Ainsi, le maître peut au besoin faire rester l'élève sur la parade et corriger sa position. C'est pourquoi ce genre de parade est très utile comme moyen pédagogique pour enseigner les positions de base à un débutant. Dès que celui-ci est familiarisé avec les positions, et surtout avec le passage de l'une à l'autre sans que la main ne bouge exagérément, le maître peut passer sans risque aux parades du "tac".

Les parades d'opposition sont faites en général en finale de l'attaque; pour cette raison, il est plus facile à un débutant de déterminer dans quelle ligne va se terminer celle-ci et de se concentrer sur une parade qui ferme cette ligne, que d'essayer d'aller à la rencontre du fer adverse, ce qui est la tendance générale.

La parade du "tac" permet de riposter très tôt, en général avant que le pied avant de l'attaquant ne retombe au sol. Elle demande de bonnes qualités d'appréciation de la vitesse de l'attaque adverse. Le danger d'une telle parade si on l'enseigne trop tôt est que, comme elle s'enchaîne très vite avec une riposte directe, l'élève a du mal à distinguer la parade de la riposte et il risque alors d'avoir un mauvais automatisme qui le fait allonger le bras immédiatement après la parade sans se préoccuper de savoir s'il a rencontré le fer adverse ou non. Le travail des parades d'opposition permet de développer ce sentiment du fer car le contact prolongé entre les lames autorise l'élève à sentir la réaction adverse.

Quand le niveau de l'élève est suffisant, le maître peut commencer à combiner parade et déplacement. Ainsi, il pourra demander une parade en rompant ou bien en marchant (voir COORDINATION). La variation de distance entraîne une différence dans l'exécution de la parade et bien sûr, de la riposte. L'élève, maîtrisant parfaitement les positions de base, pourra alors prendre des parades avec le bras plus ou moins allongé suivant la distance:

- si celle-ci est grande, il devra prendre la parade avec le bras un peu plus allongé que normalement;
- si au contraire la distance est plus courte, il devra raccourcir un peu le bras et en général sortir un peu plus la main afin d'assurer une meilleure couverture.

Quand l'élève en sera capable, il est bon de lui faire sentir la différence de position contre un tireur gaucher. Il devra prendre la parade de sixte avec la main un peu plus à l'extérieur, par contre la main pourra se déplacer un peu moins lors de la parade de quarte. Même, remarques pour octave et septime.

Une approche des parades successives peut être une attaque indirecte du maître sur une tentative d'engagement de l'élève suivie de la parade, par exemple

- l'élève engage sixte,
- le maître dégage,
- l'élève pare quarte puis riposte.

L'élève, lors de cet exercice, ne prend pas deux parades successives, mais passe par deux positions de main. Ensuite, l'élève peut enchaîner deux parades (quarte et sixte sur un une-deux du maître ou quarte et contre de quarte sur un doublé, etc.).

Puis l'élève peut enchaîner un engagement et deux parades, exemple:

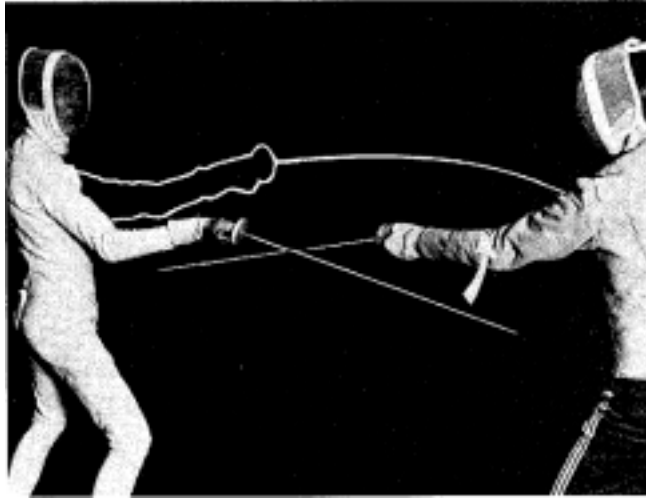
- l'élève engage sixte,
- le maître fait feinte dessous-dessus
- l'élève pare octave et sixte.

Il est rare en situation réelle d'assaut d'enchaîner plus de deux parades. On peut combiner ces parades successives avec une ou plusieurs retraites (voir COORDINATION).

Il est bon de faire comprendre à l'élève quelles parades différentes peuvent parer la même attaque. Ou bien, encore à la leçon, d'enchaîner le travail d'une attaque avec celui de sa parade (ou de ses parades).

Quand le niveau le permet, l'élève pourra enchaîner des parades. Le maître fera donc l'attaque composée correspondante. Il veillera à varier ces attaques pour obtenir une défensive variée de la part de l'élève.

Avec l'étude des prises de fer pourra commencer celle des parades en cédant (voir PRISES DE FER). Toutefois, en fleuret moderne, elles ne sont pratiquement jamais utilisées car les prises de fer sont assez rares.



## RIPOSTES

### TECHNIQUE

C'est le coup porté après avoir paré l'attaque. Il a priorité sur toute continuation de la part de l'attaquant à condition qu'il soit fait immédiatement après la parade.

La riposte peut être:

- simple directe (elle prend alors le nom de riposte droite);
- simple indirecte;
- composée; ou bien,
- par prise de fer.

Elle peut être immédiate ou bien "à temps perdu" (c'est-à-dire qu'un ou plusieurs temps d'escrime s'écoulent entre la parade et la riposte). Dans ce dernier cas, il faut s'assurer que l'adversaire n'effectue pas d'action qui reprendrait la priorité. En général celui-ci revient parer.

La nature de la riposte dépend de plusieurs facteurs dont:

- la distance relative des deux tireurs;
- la sorte de parade employée (du "tac au tac", d'opposition, en cédant); et,
- la réaction de l'adversaire.

Le principe général qui guide les ripostes est qu'il faut toucher là où il y a de la place.

Quand la parade est prise très tôt, en général du tac, la riposte est droite, c'est-à-dire dans la ligne ou la parade a eu lieu. En effet, l'adversaire est touché alors qu'il est encore "en l'air", la ligne étant ouverte par l'action de la parade.

Quand la parade est d'opposition, suivant la distance et la réaction adverse, la forme de la riposte varie:

- à distance très courte, elle sera droite de préférence, sauf si l'adversaire se couvre tout de suite, auquel cas elle sera indirecte. Si l'adversaire a tendance à remiser, elle sera par prise de fer;
- à distance moyenne (fente), elle sera indirecte ou composée, l'adversaire profitant en général de l'accroissement de distance pour prendre une parade; et,

- à grande distance, elle sera presque toujours composée, car une riposte simple n'aurait pratiquement aucune chance de toucher.

### Entraînement

Lorsqu'un débutant commence l'étude de ripostes, la meilleure distance est celle d'allongement du bras. Le maître reste fendu après son attaque et l'élève allonge simplement le bras. Le maître doit faire attention à ne pas être trop près, car cela poserait des problèmes de précision à l'élève et surtout cela risquerait de lui donner la mauvaise habitude de riposter sans allonger le bras.

L'étude des ripostes indirectes ne devra pas venir trop tôt et le maître peut faciliter leur exécution au début en gardant une distance assez grande qui permettra un meilleur passage de la pointe.

Une condition nécessaire pour avoir une bonne riposte est d'avoir une bonne parade. Donc le maître doit insister sur ce fait. Si la parade a entraîné la pointe en dehors de la surface valable, l'élève doit absolument la replacer en ligne avant d'allonger le bras, sans quoi il y a risque de passer ou de plaquer.

Les ripostes simples doivent être exécutées en un seul temps sinon elles perdraient un temps d'escrime et n'auraient plus priorité sur une remise éventuelle. Si l'élève a un temps d'hésitation, il vaut mieux le faire rester un peu plus sur la parade, puis lui faire allonger le bras en un seul temps. Un autre moyen de lui faire sentir ce retard est d'éviter la riposte par une retraite ou un retour en garde. Il devra allonger plus vite le bras.

La vitesse de la riposte peut être développée par le maître en aidant l'élève soit de la voix, soit en faisant une invite en raccourcissant le bras sur un rythme correspondant à celui qu'il veut donner à la riposte. Il réduira peu à peu la taille de l'invite jusqu'à presque parer la riposte, l'élève devra alors aller encore plus vite. Faire toutefois attention à ne pas chasser violemment le fer en donnant un coup dessus; le maître peut utiliser son arme pour corriger la position de main de l'élève, mais dans ce cas, la pointe doit rester sur la cible pendant cette correction et non être enlevée de celle-ci par un battement intempestif.

## CONTRE-RIPOSTES

La contre-riposte est le coup porté après avoir paré la riposte adverse, ou une contre-riposte adverse.

L'attaquant effectue la première contre-riposte, ainsi que la 3e, la 5e et toutes les contre-ripostes "impaires".

Celui qui fait la riposte, fera les 2e, 4e et toutes les contre-ripostes "paires".

Dans la pratique, il est extrêmement rare que la phrase d'armes dépasse la première contre-riposte. Elle se rend exceptionnellement jusqu'à la seconde contre-riposte.

Techniquement, elles s'exécutent exactement comme les ripostes. C'est-à-dire qu'elles peuvent être simples, composées ou par prise de fer et qu'elles peuvent se faire en garde, étant fendu, en fente, en marchant, en marche et fente, en flèche, etc.

Elles peuvent aussi se faire (ce qui n'est pas le cas de la riposte) en revenant en garde.

La difficulté principale pour l'élève est d'être en équilibre. En effet, l'attaque venant d'être parée, il n'est pas facile de pouvoir récupérer pour poursuivre la phrase d'armes.

Certaines attaques impliquant un grand déplacement de la main ne permettent de revenir à la contre-riposte qu'extrêmement difficilement. Par exemple, un coupé dessous ou un dégagé dessous effectué la main très basse abandonne pratiquement toute chance de contre-riposte en cas de parade-riposte adverse.

Il y a deux principales distances pour faire travailler une première riposte:

- 1) soit en restant fendu,
- 2) soit en revenant en garde.

Rester fendu présente l'avantage d'être plus facile en ce qui concerne l'équilibre et la coordination.

Revenir en garde présente celui de retarder la riposte et donc de pouvoir plus facilement la parer.

Il faudra travailler les deux manières afin que l'élève soit capable d'employer les deux en assaut.

Les contre-ripostes peuvent s'effectuer dans toutes les lignes et le maître doit veiller à leur variété. Toutefois, étant donné l'avancement de la phrase d'armes, il faudra privilégier les contre-ripostes simples et plus particulièrement les contre-ripostes directes.

Les contre-ripostes constituent la base de la mécanique du fleuret. Tant qu'un débutant n'a pas acquis le réflexe de revenir à la parade une fois que son attaque a été parée, il ne possède pas le mécanisme de base nécessaire pour devenir un bon fleurettiste. Il est évident (comme il l'est pour toute action d'escrime) qu'il serait mauvais de revenir systématiquement à la contre-riposte quel que soit l'adversaire. Mais toute action s'écartant de la phrase d'armes classique (attaque - riposte - contre-riposte) doit être préméditée. Une quelconque variété d'actions offensives (voir ce chapitre) doit être décidée avant l'attaque (la possibilité que ce soit une action réflexe n'appartient qu'aux tireurs de très haut niveau).

À la leçon, les contre-ripostes constituent un excellent moyen de développer les réflexes. Le maître pourra faire s'enchaîner plusieurs contre-ripostes, ne laissant toucher que la dernière. Il pourra aussi faire enchaîner, à rythme élevé plusieurs parades ripostes (combinées ou non avec des déplacements) en variant les lignes. L'élève dans ce cas touchera plusieurs fois et apprendra à ne pas s'arrêter et à toujours se replacer dans une position idéale après un coup.

Un bon moyen éducatif pour aborder l'étude des contre-ripostes est de laisser toucher l'attaque et, sitôt l'élève revenu en garde, exiger une parade-riposte (exemple: coup droit, retour en garde, quarte droit).

Faire enchaîner ces deux mouvements assez vite plusieurs fois puis, sans prévenir l'élève, parer l'attaque et riposter dans la ligne où il faisait la parade-riposte (dans l'exemple cité: parer quarte et riposter droit). L'élève aura à cet instant plus de facilité à enchaîner les deux mouvements.

## PRÉPARATIONS D'ATTAQUE

Toute action destinée à faciliter l'exécution d'une attaque est une préparation d'attaque.

Il peut s'agir d'un mouvement de jambes, de bras, de la lame ou même du corps ou bien encore d'une quelconque combinaison de ces éléments.

Dans le cas d'une action conjuguée de plusieurs parties du corps (le cas le plus fréquent est l'action conjuguée du bras et des jambes), il faut savoir dans quel ordre bouger ces différentes parties. C'est la coordination. On peut, suivant le but recherché, partir du bras d'abord, puis faire agir les jambes, ou bien l'inverse, ou bien faire agir les deux en même temps. Dans le cas d'un mouvement composé des jambes, il faut savoir si le bras doit agir pendant la première partie du mouvement ou bien pendant la seconde, ou bien encore entre les deux. Le mouvement du bras aussi peut être composé; bref, un nombre assez grand de combinaisons peut être exploré. Nous nous bornerons dans ce volume aux combinaisons les plus fréquemment employées.

Nota: Les préparations ne sont pas limitées aux préparations d'attaque. Un escrimeur peut aussi bien préparer une parade-riposte, un contre-temps, une contre-riposte, une remise, une reprise, un redoublement, une contre-attaque; bref, toutes les actions d'escrime peuvent (et doivent) se préparer.

Il faut faire très attention de ne pas confondre attaque et préparation d'attaque. L'adversaire peut choisir d'attaquer sur votre préparation et c'est même, en général, le moment où vous êtes le plus vulnérable. Nous verrons que certaines préparations donnent la priorité à celui que les fait (une feinte bras allongé par exemple), l'adversaire doit alors reprendre cette priorité. D'autres préparations donnent la priorité, mais à condition de l'utiliser immédiatement (une attaque au fer, par exemple qui doit être suivie de l'allongement du bras pour garder la priorité). D'autres encore ne donnent en aucun cas la priorité; c'est par exemple le cas d'une marche bras court. Notons tout de même que le fait de ne pas avoir la priorité ne veut pas forcément dire que celle-ci passe à l'adversaire. Ainsi, sur une marche bras court, si l'adversaire ne fait rien de positif pour prendre la priorité (comme tendre le bras par exemple), la situation reste neutre, la priorité n'étant à aucun des deux escrimeurs. Il n'en est pas de même dans le cas du dérochement (voir le chapitre à ce sujet) car là, la priorité passe à l'adversaire.

L'on peut classer les préparations d'attaque dans diverses catégories. Nous examinerons d'abord les divers mouvements de jambes. Ensuite nous classerons les divers mouvements de bras et de lame en plusieurs catégories dont les deux principales; les attaques au fer et les prises de fer feront l'objet de chapitres particuliers. Dans un troisième chapitre, nous traiterons de la coordination, et nous verrons comment celle-ci diffère avec le but à atteindre.

## Mouvements de jambes

Ces mouvements ont en général pour but de faire varier la distance pour se trouver à la distance idéale d'attaque. Si l'on se réfère à la définition de l'attaque donnée par le règlement international, on constate que l'escrimeur doit remplir certaines conditions, notamment en ce qui concerne sa pointe et son bras, mais aussi que ses jambes doivent agir sous l'une quelconque de deux formes: la fente ou la flèche. Ces deux mouvements ont été décrits dans les précédents volumes.

On appelle la mesure la distance la plus grande à partir de laquelle un escrimeur peut toucher son adversaire en se fendant. S'il prévoit d'attaquer son adversaire en se fendant, il devra donc d'abord gagner sa mesure.

Pour gagner la mesure, le tireur peut:

- a. Se déplacer en avant, et pour cela:
  - faire un pas vers l'avant,
  - faire un bond avant,
  - faire une balestra,
  - faire une passe-avant,
  - approcher le pied arrière du pied avant,
  - faire une demi-fente, ou
  - faire une extension de garde.
- b. Il pourra aussi de déplacer vers l'arrière pour faire marcher l'autre tireur et l'attaquer sur sa marche. Il pourra:
  - rompre,
  - reculer seulement le pied arrière,
  - faire une passe-arrière,
  - faire un bond en arrière, ou
  - faire une retraite en reculant un peu plus le pied avant et en portant le poids du corps sur celui-ci (préparation d'une flèche).
- c. Il pourra aussi, après une fente:
  - revenir en garde,
  - revenir en garde en avant, ou
  - revenir en garde dès deux pieds.

Pour faire réagir l'adversaire il pourra effectuer des appels du pied avant. L'appel combiné avec un bond on avant (balestra) engendre souvent une réaction défensive de l'adversaire.

Ces mouvements de jambes peuvent être exécutés soit seuls, soit accompagnés de mouvements de main et de lame.



Engagement de sixte (neutre)



Engagement d'octave  
(fort)

## Engagement

C'est la situation de deux lames en contact. Engager, c'est joindre le fer adverse avec sa lame.

Il y a autant d'engagements que de positions d'escrime. Suivant la position relative des lames, on peut distinguer trois sortes d'engagements:

- a) quand le faible de la lame repose sur le fort adverse;
- b) quand les deux lames se touchent sensiblement au milieu; et,
- c) quand le fort de la lame contrôle le faible adverse.

Le premier permet de fixer la main adverse, de s'assurer de la position. En général, la ligne adverse est fermée et votre propre ligne est ouverte donc exposée à une action adverse.

Le deuxième est neutre, c'est-à-dire qu'il ne donne avantage à aucun des tireurs.

Le troisième ouvre la ligne adverse alors qu'il protège la votre. Si un tel engagement est suivi d'un allongement simultané des bras des deux tireurs, celui qui avait le dessus des armes (fort de sa lame sur le faible adverse) aura la priorité. C'est pourquoi certains auteurs le rangent dans la même catégorie que les attaques au fer. En fait, on peut considérer, vu le contrôle de la lame adverse, que l'engagement est combiné avec une pression.

Un engagement peut avoir différentes raisons:

- a) Pour préparer une attaque en fixant la main de l'adversaire. L'engagement sera alors léger, le bras s'allongeant légèrement. La pointe sera assez proche de la coquille adverse, celle-ci bougeant en premier pour prendre contact le plus vite possible avec le fer adverse. Si on veut faire suivre cet engagement d'une pression, préparer celle-ci en prenant un engagement neutre, sans déplacement latéral exagéré de la main.
- b) Pour préparer une attaque en faisant réagir l'adversaire. L'engagement sera toujours pris vers l'avant, avec une prédominance de la pointe, mais il sera assez fort et accompagné d'une pression.
- c) Pour faire contre-attaquer l'adversaire. Dans ce cas, il sera pris un peu plus lentement et un peu plus large et toujours vers l'avant.
- d) Pour faire attaquer l'adversaire. Il sera alors pris large et latéral, avec un déplacement exagéré de la main sur le côté.

## Corrections

Il faut que l'élève engage de la pointe d'abord, puis ferme la ligne avec la main. L'inverse conduirait à un engagement trop facile à dérober. Il faut que les lames soient suffisamment perpendiculaires, sinon l'engagement sera plus difficile à effectuer et manquera de netteté.

## Entraînement

Les engagements (ainsi que les changements d'engagements et que les doubles engagements) sont un excellent moyen d'apprendre les positions d'escrime à l'élève. Ils sont aussi la base de la défensive puisqu'ils servent de position de base aux parades. Ils doivent donc être étudiés en faisant attention à la couverture des lignes dans lesquels ils sont pris. Un moyen de vérifier si la ligne est fermée est de faire marcher l'élève avec le bras raccourci après l'engagement; il doit alors toucher sans être touché. Cela implique non seulement que la ligne soit fermée, mais que sa pointe soit en ligne. Si le maître n'exige pas que la pointe de l'élève soit en ligne, il pourra tout de même vérifier la couverture en attaquant dans la ligne d'engagement. Si celle-ci est bien fermée, il ne doit pas toucher (ne pas trop élever la main, sinon il est trop facile de toucher quand même).

## Changement d'engagement

C'est un engagement pris dans la ligne opposée à celle où l'on se trouvait déjà, la lame de l'adversaire ne bougeant pas. Il s'effectue toujours par dégagement, le coupé étant dans cette situation trop long et trop large.

## Double engagement

C'est la succession immédiate de deux changements d'engagement ou bien la succession immédiate d'un engagement et d'un changement d'engagement.

Techniquement, le changement d'engagement s'exécute comme un engagement. Le double engagement s'effectue sans se couvrir dans la ligne du premier engagement, la main étant dans la position finale du dernier engagement. Le mouvement s'effectue donc avec la lame manipulée par les doigts, sans déplacement de la main.

## Autres préparations

Au fleuret moderne, les situations d'engagement sont de plus en plus rares car la distance est plus grande et les tireurs plus mobiles. On utilise donc d'autres préparations comme:

- la feinte d'attaque (voir ATTAQUES COMPOSÉES),
- les attaques au fer,
- les prises de fer (voir ces chapitres), et
- la fausse attaque.

## PRISES DE FER - ATTAQUES AU FER

### Définition

Les actions destinées à agir sur le fer adverse et qui servent en général à préparer une attaque, peuvent être classées en deux catégories:

La première constituée d'actions visant à maîtriser le fer adverse par un contact prolongé du fort de la lame sur la partie faible (ou médiane) de la lame adverse. Ces actions sont appelées prises de fer.

La seconde catégorie comprend les actions impliquant un contact momentané avec la lame adverse, soit pour ouvrir une ligne, soit pour obtenir une réaction faisant fermer une ligne et donc ouvrir la ligne opposée. Ces dernières sont nommées attaques au fer.



Prise de fer - Quarte croisée

### Prises de fer

Il y a quatre sortes de prise de fer:

1. L'opposition - qui s'empare de la lame et termine l'action sans changer de ligne durant son exécution.
2. Le croisé - qui s'empare de la lame de l'adversaire en ligne haute et la déplace en ligne basse (ou vice versa) du même côté.
3. Le liement - qui s'empare de la lame de l'adversaire en ligne haute et la déplace en ligne basse du côté opposé (ou vice versa).
4. L'enveloppement - qui s'empare de la lame de l'adversaire dans une ligne et qui la ramène par un mouvement circulaire dans la ligne initiale.

Le tireur peut exécuter ces actions contre un adversaire dont le bras est tendu en contrôlant le faible de sa lame par son fort. Elles sont rarement utilisées en attaque au fleuret, car la position de garde de base du fleurettiste se caractérise par une flexion du bras. D'un autre côté, on peut les utiliser avec une riposte (en particulier contre la remise de l'adversaire), dans les contre-attaques ou à contre-temps.

L'opposition et le croisé sont les actions les plus fréquemment utilisées. Le liement est utile dans certains cas, mais l'enveloppement est rarement utilisé au fleuret.

La prise de fer peut être simple, composée ou double. Au fleuret, la prise de fer simple est la seule utilisée. Les actions doubles et composées sont décrites dans la section consacrée à l'épée.

L'avantage principal de la prise de fer, c'est qu'elle permet de contrôler la lame de l'adversaire durant toute l'attaque, ce qui protège l'attaquant. Ce facteur est extrêmement important à l'épée, où une touche est marquée par celui qui touche le premier, mais il l'est moins au fleuret. Selon les règles de la priorité, aussitôt que le fleurettiste a la priorité, il ne doit s'inquiéter que de marquer une touche. S'il est touché simultanément ou dans un intervalle de temps inférieur à un temps d'escrime avant qu'il ne réussisse sa touche, il marque la touche. C'est pourquoi les fleurettistes utilisent plus fréquemment des attaques au fer que les prises de fer.

D'un autre côté, l'enseignement des prises de fer est un excellent moyen d'enseigner les positions de base à un débutant. Le maître peut placer l'élève en sixte, puis le laisser s'emparer de la lame et lui demander d'effectuer plusieurs enveloppements de sixte suivis d'un liement de septime, d'un enveloppement de septime et d'un liement de sixte. Il peut également demander à l'élève de déplacer la lame par liement de quarte à octave, de faire l'enveloppement en octave, de la ramener par liement en quarte et de terminer par un enveloppement en quarte.

De cette façon, l'élève apprendra à utiliser son fort pour contrôler la lame de l'adversaire, ce qui l'aidera durant les parades. Il acquerra une plus grande connaissance des lignes - quand elles sont ouvertes et quand elles sont fermées - et apprendra à sentir les positions relatives des deux lames durant ces mouvements.

Avec les élèves plus avancés, dans l'exercice précédent, septime peut être remplacée par prime et octave par seconde (éventuellement sixte par tierce).

## La leçon individuelle

Le maître doit conserver le bras bien tendu de façon que sa lame ne glisse pas hors de contrôle de celle de l'élève. Il doit conserver le bras tendu jusqu'à ce que la prise de fer soit terminée, autrement l'élève perdra le contact de la lame dont il a besoin pour exécuter correctement cette action.

Le maître ne doit pas créer d'opposition avec sa garde, mais doit laisser l'élève contrôler sa lame et réussir sa touche sans utiliser trop de force. Puis, si l'attaque se termine en ligne haute, le maître doit laisser tomber la main et lever la pointe. Si elle se termine en ligne basse, il doit lever la main et abaisser la pointe.

## Corrections

L'élève doit utiliser son fort pour contrôler le faible de l'adversaire. Pour y parvenir, le bras doit être tendu très tôt, de préférence avant l'action de la jambe.

Le tireur doit éviter au début de l'action d'effectuer un trop grand mouvement latéral de la main. Ce type de faute s'accompagne généralement d'une trop forte pression latérale sur la lame. Le maître pourrait effectuer plusieurs dérolements pour faire prendre conscience à l'élève de son erreur. L'élève doit conserver son équilibre et en fin de compte parer l'attaque du maître.

D'un autre côté, il est recommandé de déplacer la main légèrement à l'extérieur vers la ligne dans laquelle l'action finale se terminera pour assurer la meilleure couverture possible de cette ligne.

## Défense

Pour se défendre contre la prise de fer, le tireur a deux moyens à sa disposition:

1. Parer la prise de fer ou
2. Éviter le contact de la lame lorsque l'adversaire tente de trouver sa lame.

La deuxième méthode, le dérolement, peut également être utilisée contre les attaques au fer.

Il y a trois façons de parer une prise de fer:

1. Par une parade d'opposition, en conservant le contact de la lame mais en fermant la ligne dans laquelle l'attaque va se terminer de façon à prendre le contrôle de la lame adverse avec son fort. On peut y parvenir en retirant le bras armé.
2. Par une parade en cédant, en conservant tout le temps le contact entre les lames et en donnant à l'adversaire l'impression qu'il a le contrôle total *de* la lame, mais en prenant le contrôle au dernier moment dans la ligne dans laquelle la prise de fer doit se terminer (par exemple: une parade en cédant de prime contre une opposition de sixte).
3. Par une parade de contre, en échappant au contrôle de l'adversaire en modifiant la ligne par un mouvement circulaire (par exemple: parade de contre de quarte contre une opposition de sixte).

Les attaques par prise de fer les plus fréquemment utilisées sont les suivantes:

- opposition de sixte (coup direct sans opposition),
- croisé de quarte, contre un adversaire qui conserve la main haute,
- liement de quarte, lorsque la distance est plus grande, et
- opposition d'octave (en particulier comme arrêt).

Dans le cas d'un tireur droitier et d'un tireur gaucher:

- croisé de sixte
- (en particulier comme riposte),
- quarte avec opposition,
- septime avec opposition (comme arrêt).



Prise de fer - croisé de sixte

## Attaques au fer

Classification: suivant la nature du contact entre les lames, on distingue quatre sortes d'attaques au fer:

- 1) Le "battement" est un choc bref, plus ou moins violent, exercé avec la partie médiane de la lame sur le faible adverse.
- 2) La "pression" est une poussée latérale exercée à partir d'une situation d'engagement.
- 3) Le "froissement" consiste à glisser le long du fer adverse en allant du faible vers le fort violemment pour ouvrir la ligne.
- 4) Le coulé - comme le froissement, si ce n'est que le contact de la lame est maintenu jusqu'à la touche.

### Les battements

Ils peuvent avoir une intensité différente suivant le but recherché. En règle générale, un battement exécuté dans le but d'avoir une ligne sera assez violent. S'il s'agit d'obtenir une réaction de l'adversaire afin d'en profiter, il suffit de battre la lame adverse avec une intensité moyenne. Si l'on veut seulement fixer la main de l'adversaire sans obtenir de réaction, il s'agira de battements très légers.

### Exécution technique

Le maître doit insister sur le fait que les battements sont effectués principalement par l'action des doigts. En effet, un trop grand déplacement de la main nuirait à l'efficacité du battement et le rendrait trop facile à dérober. Les battements, quelle que soit leur intensité doivent être contrôlés, c'est-à-dire si l'adversaire les dérobe, il ne faut pas que la lame effectue un trop grand mouvement latéral.

Lors de l'exécution d'un battement, il faut que l'élève relève légèrement la pointe afin que les lames entrent en contact avec un angle suffisant pour obtenir un battement net. Si la lame reste trop horizontale, il sera plus difficile d'effectuer le battement et, même en cas de réussite, il en résultera sans doute un froissement qui nuira à l'efficacité.

Les battements peuvent s'effectuer dans toutes les lignes, mais il faudra principalement les travailler dans les lignes de quarte, sixte, septime et octave. Ils peuvent être suivis d'une attaque simple ou composée, ou bien d'une autre préparation, ou encore d'une action défensive.

### Enseignement

On peut effectuer un battement à partir de nombreuses situations:

- à partir d'un engagement,
- à partir d'une absence de fer, la lame de l'adversaire étant immobile,
- à partir d'un déplacement de la lame de l'adversaire, et
- après un changement d'engagement.

## Coordination

Si on prépare une attaque, il faut faire le battement avant toute action des jambes et le faire suivre immédiatement de l'allongement du bras afin de garder la priorité.

Si l'on veut provoquer l'attaque de l'adversaire afin d'en tirer parti (soit en faisant suivre le battement d'une invite, soit en exagérant la largeur du battement pour qu'il soit dérobé), il faut effectuer simultanément les mouvements de main et de jambes, tout en gardant son équilibre pour être en mesure de réaliser le contre-temps ou la parade-riposte de seconde intention.

## La pression

De moins en moins utilisée en escrime moderne en raison de la rareté des situations d'engagement. On l'utilise comme le battement soit pour ouvrir une ligne et dans ce cas, elle sera légère afin de ne pas déclencher trop tôt la réaction adverse, soit pour obtenir une réaction auquel cas elle sera un peu plus sèche.

Si on veut déclencher une réaction offensive ou contre-offensive de l'adversaire, il faut faire suivre cette pression d'une absence de fer ou bien exagérer le déplacement latéral de la main. Son emploi à la leçon est très utile pour faire sentir à l'élève les réactions adverses. Celui-ci acquerra un sentiment du fer qui lui sera très utile, notamment dans l'exécution des parades d'opposition.

## Défauts à éviter

- porter trop le poids du corps en avant et sur la lame;
- soulever le coude lors de l'exécution et, contrairement au battement, l'action est ici effectuée conjointement avec les doigts et le poignet: une trop grande rotation de celui-ci serait pourtant nuisible.

## Le froissement

Pratiquement tombé en désuétude, il peut toutefois surprendre un adversaire à la main molle qui donne du fer. Il consiste à glisser tout le long de la lame adverse en faisant en même temps une rotation du poignet, afin de chasser violemment le fer adverse pour ouvrir la ligne et tirer droit.

## Le coulé

C'est une préparation d'attaque qui consiste à se loger très près de l'adversaire en faisant glisser sa lame le long du fer adverse, soit dans une ligne fermée, soit dans une ligne mal fermée. Suivant la réaction de l'adversaire, le coulé pourra être suivi d'un coup droit ou d'une attaque indirecte, plus rarement d'une attaque composée.

En raison de la pénétration de la pointe, il est rare que le coulé déclenche une réaction offensive ou contre-offensive.

## Exécution

Il ne faut pas qu'il y ait de poussée latérale. Il faut absolument que le bras s'allonge d'abord. Le rythme est subordonné au genre de réaction que l'on veut obtenir. Un allongement du bras assez brusque provoquera généralement une réaction défensive. Un allongement du bras progressif, s'accéléralant en finale, est recommandé pour surprendre l'adversaire.

## CONTRE-ATTAQUES

Comme on l'a vu dans le volume 2, il y a deux types de contre-attaques:

- 1) l'arrêt, et
- 2) le temps (celui-ci peut être d'opposition ou bien d'interception).

### L'arrêt

Le règlement précise (Article 236): "Pour être valable, l'arrêt doit précéder la finale de l'attaque d'un temps d'escrime, c'est-à-dire que l'arrêt doit toucher avant que l'attaquant ait commencé le dernier mouvement de la finale de l'attaque".

Dans le cas par exemple d'une attaque mal exécutée (bras raccourci), il faut que l'arrêt touche avant que l'attaquant ne commence à allonger le bras. Dans les cas de une-deux, il faut que l'arrêt touche avec le commencement de l'action "deux", c'est-à-dire, si l'arrêt commence sur le "une", il est déjà trop tard (sauf si l'adversaire hésite). L'arrêt est donc un coup difficile à réaliser; il nécessite de la préméditation, une bonne observation de l'adversaire, un sens du tempo très développé, et du sang froid.

Il convient d'attendre que l'élève ait une bonne notion des conventions et soit capable de déterminer sûrement si l'adversaire respecte celles-ci ou non. Il faut aussi qu'il soit capable de déterminer exactement à quel moment contre-attaquer et donc comment prendre un temps d'escrime à l'adversaire.

La notion de temps d'escrime n'est pas innée. Elle est d'ailleurs différente suivant les armes. Elle fait donc partie des choses transmises par le maître à l'élève. Comme c'est une notion fondamentale dans le jugement d'une action de fleuret, il importe d'y faire très attention.

Il est facile d'allonger son bras sur l'attaque adverse, spécialement lorsqu'on est débutant et que l'on se bat contre d'autres débutants. En effet, à ce stade, la moindre réaction imprévue de l'adversaire affecte beaucoup l'attaquant et il n'est pas rare qu'un arrêt, même pris trop tard, suffise à déranger suffisamment l'attaquant pour qu'il manque son attaque. Tout le monde se complaisant dans la facilité, le débutant aura donc tendance à n'utiliser essentiellement que ce moyen de défense. Nous pensons donc qu'il faut attendre qu'un débutant soit mécanisé sur le réflexe de parade-riposte avant de commencer à lui enseigner les contre-attaques.

Pour qu'il exécute bien cette action, il faut qu'il soit capable de différencier les diverses manières d'attaquer de son adversaire: simple, composée, bras court, bras qui se raccourcit puis se rallonge. Ceci n'est pas possible pour un débutant, un escrimeur ne prend réellement conscience de ce que fait l'adversaire qu'après une assez longue période (spécialement chez les jeunes).

Pour bien faire sentir à l'élève la notion de temps d'escrime, le maître pourra lui faire exécuter la contre-attaque à divers moments de l'allongement du bras. Ceci pour lui dire quand il a tort et quand il a raison.

Lors du travail des contre-attaques, il ne faudra jamais oublier le contexte tactique.

L'arrêt peut être exécuté sur place, en rompant ou bien (rarement) en marchant. Il doit être différencié de l'attaque dans l'attaque et de l'attaque sur la préparation (voir PRÉPARATION) qui sont des actions d'essence différente.

En cas de mauvaise coordination adverse, il est possible de contre-attaquer au retrait du bras, puis de se mettre hors de distance par de rapides retraites. Dans ce cas, le bras s'allonge en même temps que le pied arrière se soulève pour effectuer la première retraite. Cette contre-attaque doit être exécutée la bras souple pour pouvoir éventuellement revenir à la parade en cas de contre-temps adverse.

L'arrêt peut être fait dans différentes lignes:

- si l'adversaire à la main haute, il sera en général effectué en ligne basse, la main en pronation; et
- s'il a la main basse, il sera fait en ligne haute, la main en supination (ou semi-supination).

L'arrêt peut être accompagné d'une esquive qui augmente les chances de faire passer l'attaque. Un arrêt bien senti stoppe en général l'attaque avant qu'elle n'ait le temps de se développer. L'attaquant s'apercevant qu'il va s'embrocher sur la pointe adverse, arrête son mouvement de bras pour tenter de revenir à la parade, mais son élan et sa mauvaise coordination ne lui permettent pas de réussir le contre-temps.

#### Contre-attaques composées

Si l'attaquant s'aperçoit assez tôt que l'adversaire contre-attaque il peut tenter de revenir parer l'arrêt (contre-temps). Le moyen de le déjouer est alors de tromper la parade: c'est la contre-attaque composée. Elle comporte donc une (ou plusieurs) feinte(s) de contre-attaque suivie(s) du trompement de la parade adverse. Comme l'adversaire exécute en général la parade dans le temps de la fente (ou de la flèche), il est rare qu'il ait matériellement le temps d'en prendre plus d'une. C'est pourquoi, dans la pratique, les contre-attaques composées sont constituées d'une feinte seulement.

Il y a autant de contre-attaques composées que d'attaques composées correspondantes et celles-ci prennent le même nom (exemples: contre-attaque par une-deux, feinte dessous-dessus ... ).

L'attaquant ne revient à la parade que s'il voit très tôt le danger de la contre-attaque, il convient donc d'allonger le bras suffisamment tôt. Tromper la parade dans ces conditions (bras allongé, distance en général réduite) demande un doigté assez développé. Toutefois, les conditions difficiles dans lesquelles l'attaquant effectue sa parade rendent celle-ci moins bien contrôlée et assez large, donc plus facile à tromper (sauf cas de contre-temps prémédité).

Un moyen efficace pour faire revenir l'attaquant à la parade est d'accompagner la feinte de contre-attaque d'un appel du pied avant. Si l'adversaire est impressionnable, il ne sera peut-être pas nécessaire d'allonger complètement le bras.

## Entraînement

Au début, pour faciliter l'action de l'élève, le maître reviendra à la parade de manière assez large et en stoppant son action des jambes. L'élève effectuera à ce moment une attaque composée sur la préparation. Puis, le maître laissera son action des jambes se développer un peu plus, sans la terminer, et l'élève exécutera sa contre-attaque composée de pied ferme. Enfin, le maître pourra revenir à une action complète des jambes et terminera donc en fente (ou demi-fente) mais bras court en position de parade.

La contre-attaque composée peut s'exécuter en rompant, mais elle est très difficile dans ce cas. De plus, elle est dangereuse car l'accroissement de distance permet presque toujours à l'attaquant d'allonger son bras en finale après avoir manqué la parade et ce fait, combiné avec la retraite du contre-attaquant, risque d'être interprété comme une contre-attaque dans la prise d'attaque à moins d'avoir été exécuté de façon très claire et précise. Ce risque est réduit quand le contre-attaquant a le temps de faire un net appel du pied qui signale son intention à l'arbitre.

En raison des conditions difficiles d'exécution, spécialement en ce qui concerne la distance, il est déconseillé d'utiliser le coupé pour tromper la parade. Si celle-ci est utilisée lors de la feinté, il faudra le prendre très tôt et le bras le plus allongé possible. Un trop grand retrait du bras donnerait presque toujours priorité à l'attaque et ne justifierait plus un retour à la parade.

Quand l'attaque commence à grande distance, la contre-attaque peut être exécutée avec une extension de garde, demi-fente, marche ou bien même fente complète. Dans ce cas elle devient presque toujours une attaque sur la préparation, l'attaquant n'ayant pratiquement jamais le temps de compléter son mouvement des jambes.

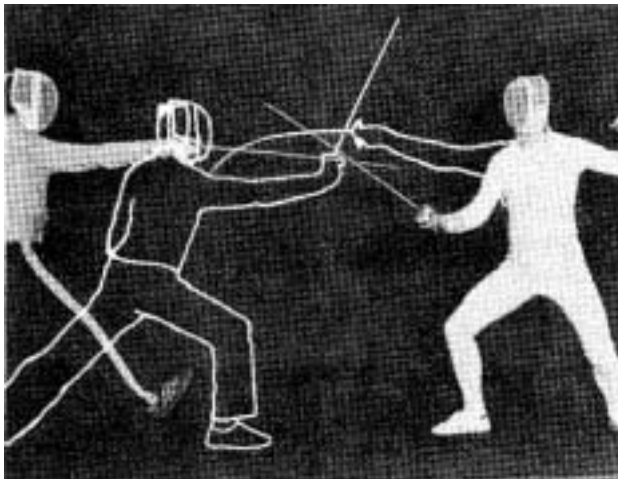
Les temps (d'opposition ou d'interception):

Le temps (d'opposition ou d'interception) a un double but:

1. toucher l'adversaire, et
2. en même temps empêcher son attaque d'arriver grâce à l'action de la lame.

C'est en fait une parade et une riposte exécutées en même temps, bras allongé.

On distingue deux types de temps: le temps d'opposition et le temps d'interception. Bien que, de l'extérieur il se ressemblent car, leur résultat est le même, ils sont différents, techniquement et tactiquement.



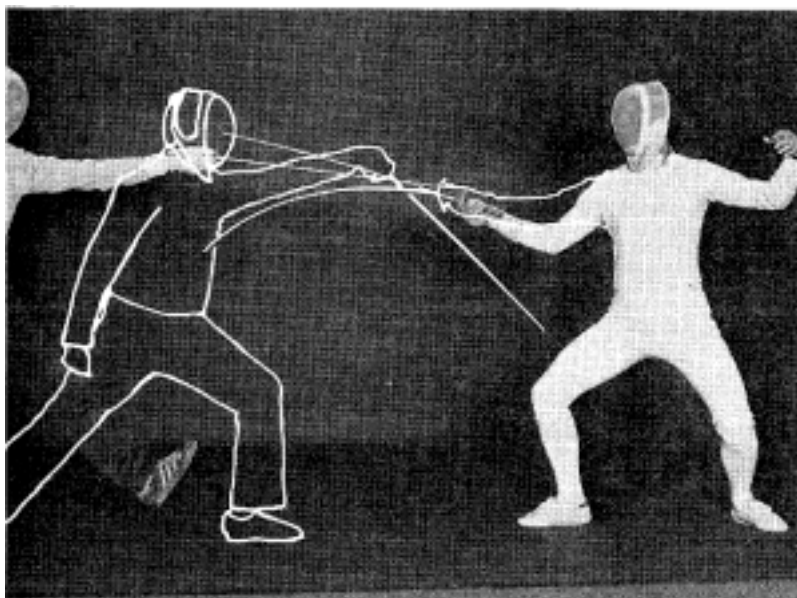
Temps d'opposition

Le temps d'opposition ferme la ligne dans laquelle se termine l'attaque. Il se fait donc sur toute les attaques. Il s'exécute avec une prédominance de la pointe qui se place d'abord dans la ligne voulue, puis le bras s'allonge. Pour renforcer l'effet de surprise et laisser moins de temps à l'adversaire pour réagir, on peut accompagner l'allongement du bras d'une demi-fente ou d'une marche. Lorsqu'exécuté contre une attaque composée, il faut prendre la (les) parade(s) correspondant aux feintes, puis sur la finale, fermer la ligne en allongeant le bras.

Les coups de temps sont très difficiles à réaliser contre des coups adverses, spécialement si ceux-ci sont exécutés bras relativement raccourci. Il sont donc déconseillés dans ce cas.

Il sont plus faciles à réaliser dans les lignes extérieures (sixte, octave, seconde). Dans les lignes intérieures, il faudra sortir la main beaucoup plus et accompagner le mouvement d'une esquive (rotation du corps). Si les tireurs sont de main contraire, il est au contraire plus facile de réussir un coup de temps sur les lignes intérieures.

Le temps d'interception consiste, comme son nom l'indique, à empêcher l'attaque de se rendre jusqu'à la ligne ou elle devait se terminer. Cela implique donc que l'attaque devrait être indirecte ou composée. De telles attaques, pour aller dans leur ligne de destination, traversent une ou plusieurs autres lignes.



Temps d'interception

Le temps consiste à fermer une de ces lignes intermédiaires tout en rencontrant le fer adverse alors qu'il tente de la traverser. Exemples: à partir d'un engagement de sixte, un dégagement se rend jusqu'à la ligne de quarte. Il traverse donc la ligne d'octave. Dès que la lame adverse quitte votre lame, prendre la parade d'octave tout en allongeant le bras. Le dégagement n'aura pas le temps d'être complété. Il faut pour réussir que le mouvement du contre-attaquant commence en même temps que celui de l'attaquant, la rencontre des lames aura alors lieu au bon moment. Si le contre-attaquant part après l'attaquant, il sera alors trop tard pour avoir le dessus des armes (prendre le faible adverse avec son fort). Dans ce cas, le temps d'opposition serait fait en quarte (difficile).

Sur une attaque composée, il faut prendre les parades correspondant aux feintes, puis en même temps que l'adversaire trompe la dernière parade, aller à sa rencontre en bougeant votre lame d'un mouvement contraire et allonger le bras en même temps. Exemple: à partir d'un engagement de quarte des deux tireurs, l'attaquant fait une feinte de dégagement à la ligne de sixte pour revenir finir son attaque dans la ligne de quatre. L'attaque pare sixte, l'attaquant trompe la sixte dégage et prend octave en même temps. Pour faire cela sans trop être en retard sur l'adversaire, il faut seulement amorcer le mouvement de sixte (juste suffisamment pour laisser croire à l'adversaire qu'on va réellement prendre la parade) et tout de suite se porter en octave. Si l'adversaire est très mécanisé on pourra même passer directement de quarte à octave sans avoir besoin de feinter la parade de sixte.

## Enseignement

Le plus difficile dans la bonne réalisation de cette action est de savoir le moment précis où il faut allonger le bras. S'il est allongé trop tôt, il y a risque d'être trompé. S'il est allongé trop tard, il y a risque d'avoir le dessous des armes, et donc de mal parer. Il faudra donc travailler d'abord très lentement jusqu'à ce que l'élève sente bien ce moment. Comme celui-ci dépend aussi de l'allongement relatif du bras adverse, le maître pourra faciliter le travail à l'élève en attaquant bras complètement allongé dès le départ. Ce n'est qu'ensuite qu'il pourra demander à l'élève d'allonger le bras pendant son allongement à lui.

Dans le cas d'une attaque composée, il est bon de demander à l'élève de se laisser toucher plusieurs fois avant qu'il ne commence à faire son temps d'interception. Dans l'exemple ci-dessus, le maître touche plusieurs fois l'élève en une-deux, l'élève prend sixte (et au besoin amorce quarte). Ensuite, ayant bien pris conscience des lignes et du mouvement relatif des lames, il effectuera son temps d'interception en octave (ou seconde).

## L'attaque dans l'attaque

Leur nombre est dû à un manque de technique offensive et défensive des tireurs. L'attaquant commet la faute d'allonger trop tard le bras et l'autre tireur, n'ayant pas confiance en sa défensive, préfère attaquer que d'essayer une parade-riposte. Les deux tireurs commettent une faute et il faut remettre en garde. Si l'attaquant ne commet pas de faute, il a la priorité et la seule chance de l'autre est que l'effet de surprise (réaction offensive au lieu de défensive) combinée avec le rapprochement des tireurs, fasse passer l'attaque. Si l'attaquant commet une erreur, mais pas l'autre tireur, il s'agit alors d'une attaque sur la préparation.

## LA LIGNE -- LE DÉROBEMENT

### La ligne

Règlement (Article 233 (a)6): "Si l'attaque part lorsque l'adversaire est "en ligne", c'est-à-dire le bras tendu, la pointe menaçant la surface valable, l'attaquant doit au préalable, écarter la lame adverse".

(Article 31): "Au fleuret et au sabre, la garde ne peut être prise dans la position "en ligne".

(Article 237 2(a)): "L'attaque seul est touche s'il part lorsque l'adversaire est "en ligne" (bras tendu et pointe qui menace une surface valable) sans écarter le fer adverse. Les présidents doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement de fer ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse".

(Article 237 1(e)): "L'attaque seul est touche si, étant en ligne, après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en ligne au lieu de parer un coup directement porté par l'attaqueur".

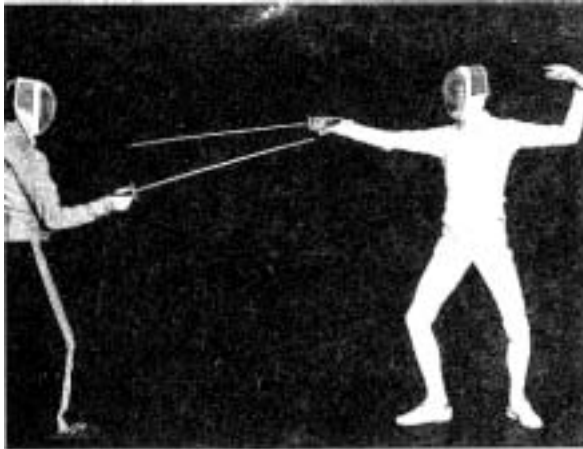
Il découle de ces articles du règlement qu'il faut avoir le bras tendu avant le départ de l'attaque. Il faut aussi le garder constamment tendu pendant l'exécution de celle-ci sinon, au moment où le bras se raccourcit, l'attaque est partie et le tireur n'est plus en ligne. Le fait d'avoir eu la ligne au préalable ne suffit pas. Celui de la remettre ne donne en aucun cas priorité.

Si l'adversaire tente de s'emparer de fer (battement, prise de fer), le tireur en ligne effectue alors un dérovement. Celui-ci peut être fait par coupé ou par dégagé (voir DÉROBEMENT). Donc, il n'est pas nécessaire que la pointe menace constamment la surface valable (dans ce cas uniquement).

Si par contre l'adversaire ne cherche pas le fer, sortir la pointe de la surface valable, puis la remettre équivaldrait à perdre la priorité. En effet, le même raisonnement que précédemment nous indique que l'attaque serait partie à un moment où le tireur n'est pas en ligne et donc qu'il la met pendant l'attaque, c'est-à-dire trop tard.

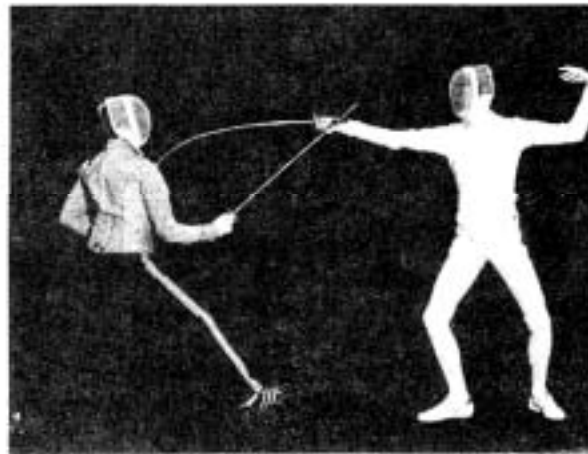
Le tireur en ligne peut bouger le bras à condition qu'il reste tendu, le fait de bouger le bras ne fait pas changer les conditions de priorité. De même un mouvement d'épaule ne devrait pas influencer sur le jugement.

Le fait de rompre n'a aucun rapport avec l'attribution de la priorité. Dans aucun article du règlement il n'est mention de mouvement de jambes, les positions relatives des bras et des pointes entrent seules en ligne de compte. Toutefois ces trois facteurs (bras qui bouge, épaule, retraite) provoquent souvent des erreurs d'arbitrage. Il convient donc de les réduire autant que possible. Le bras devra être allongé mais souple, spécialement en ce qui concerne l'épaule. Le contrôle de la pointe devra se faire exclusivement avec les doigts, le mouvement du bras sera ainsi limité à son minimum.



La ligne donnant "la priorité" au tireur, à droite.

Le tireur à gauche se fend sur le bras tendu, la pointe dans la ligne.



### Entraînement

Au début, faire pratiquer la ligne contre des coups droits.

- Bien faire sentir à l'élève quand la ligne doit être établie, afin qu'il ne confonde pas avec un arrêt.
- Ensuite, exécuter une attaque avec un battement large, latéral et assez lent pour faciliter le déroberment.
- Faire pratiquer la ligne sans déplacement de jambes d'abord, puis, seulement quand elle est exécutée facilement, en rompant sur une attaque par marche et fente. À cette distance, il faudra généralement dérober deux battements ou un engagement et un battement.
- L'élève devra dérober des battements dans toutes les lignes. Un à la fois au début, le maître prévenant l'élève dans quelle ligne il va battre. Puis, le maître pourra varier ces lignes sans prévenir, toujours avec un geste lent et assez large pour faciliter le déroberment.
- Ensuite, le maître pourra passer à l'étude de deux déroberments successifs, en prévenant l'élève, puis sans le prévenir.

### Corrections

L'élève doit:

- Garder le bras et l'épaule souples, ceci pour un meilleur passage de pointe.
- Dérober par l'action des doigts, sans bouger la main. Ceci n'est possible que si celle-ci reste en supination (ou en semi-supination). Une rotation de celle-ci serait nuisible à la précision, rendrait la lame plus facile à prendre, et engendrerait des erreurs d'arbitrage.

- Ne pas trop élever la main. Si le poignet est cassé, il devient plus difficile d'éviter les battements. Pour la même raison, ne pas trop baisser la main.
- Ne pas donner le coup en finale, mais laisser l'adversaire s'empaler sur la pointe. En effet, contracter l'épaule ou avancer le buste risquerait de faire passer le coup.
- Ne pas opposer en finale, le mouvement pouvant ressembler à un essai de parade pour l'arbitre.

Le maître pourra de temps en temps réussir un battement et continuer l'attaque pour vérifier que l'élève revient bien à la parade; ceci est impossible si le bras ou l'épaule sont trop crispés. Le maître fera attention à ne pas toujours faire revenir l'élève dans la ligne de quarte (qui est la plus naturelle).

## Défensive

La défensive la plus facile sur une ligne est de ne pas attaquer. Si l'on veut quand même le faire, s'assurer que l'on peut facilement s'emparer du fer adverse avant d'attaquer. Pour cela, employer des battements rapides, faits essentiellement avec les doigts, la lame étant initialement assez proche de celle de l'adversaire. Ou bien faire volontairement un premier battement assez large pour se laisser dérober, mais en faire un second en accélérant le rythme. Les battements précédés d'un changement de ligne sont plus difficiles à dérober.

Le battement de septime enlevée est très conseillé si on a de la difficulté à trouver le fer adverse. Il est en effet plus difficile de dérober en raison de la perpendicularité des lames.

En tous les cas, ne pas partir des jambes trop tôt, c'est-à-dire attendre d'avoir réussi le battement avant de partir. Partir des jambes avant d'avoir réussi le battement équivalant à présumer qu'on le réussira pendant la fente. Il faut donc avoir de bonnes raisons tactiques d'y croire pour prendre un tel risque (soit des essais préalables facilement réussis, soit une vitesse de main supérieure).

## Le déroberement

D'après le règlement international:

(Article 233 (a)7): "Si en cherchant le fer adverse pour l'écartier, l'attaquant ne trouve pas le fer (dérobement), la priorité passe à l'adversaire".

(Article 237 2(b)): "L'attaquant seul est touché s'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il est dérobé) et continue l'attaque".

Le déroberement peut être exécuté par un tireur soit à partir de sa position en ligne, soit à partir de n'importe quelle autre position, la caractéristique essentielle étant que son adversaire tente de trouver sa lame et qu'il n'y parvienne pas.

On peut aussi "sentir" la préparation de l'adversaire, c'est-à-dire être à même, par l'observation, de prévoir la manière dont il va essayer de prendre le fer.

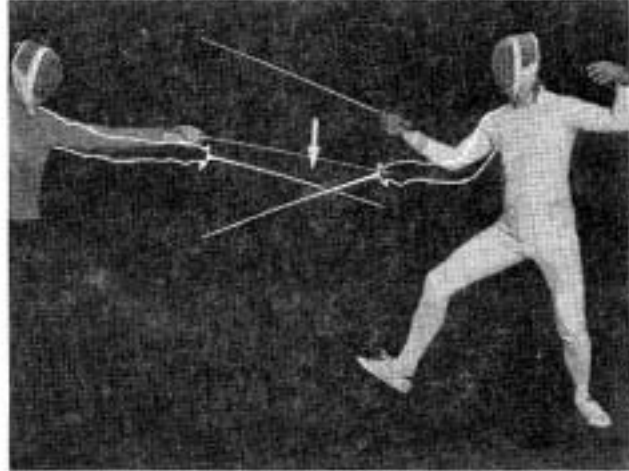
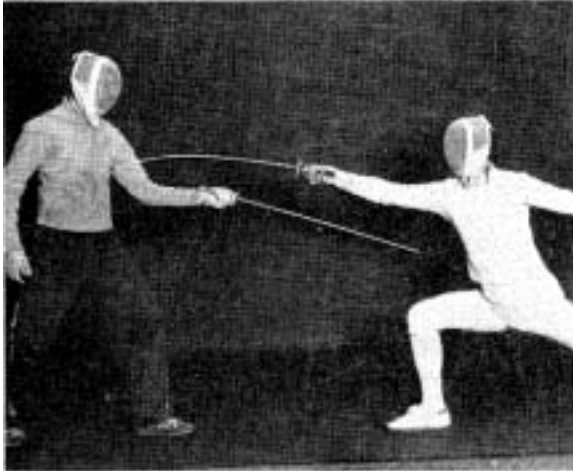
Contrairement à l'épée, le moindre contact de fer donne en pratique priorité à l'attaquant.

Il est conseillé de n'essayer de dérober que les préparations latérales, ceci pour deux raisons:

- elle sont plus facile à dérober; et,
- si l'adversaire fait sa recherche de fer tout en allongeant le bras et que sa pointe s'écarte peu de la surface valable, le président de jury prendra souvent le dérobement pour une contre-attaque (arrêt) exécutée sur une attaque simple et donc donnera priorité à l'attaque. C'est la source la plus fréquente d'erreurs d'arbitrage au fleuret, la plupart des arbitres inexpérimentés n'étant pas au courant de l'article 233 (a)7 qui précise que la priorité passe à l'adversaire.

Sur un battement latéral (spécialement quand l'attaquant recherche un appui), il n'y a pas de problème car le bras de celui qui dérobe s'allonge pendant que l'attaquant effectue son geste latéral. Pour cela, il faut allonger dès que la pointe est passée. De plus l'attaquant, ne trouvant pas l'appui recherché, manque en général l'attaque ou au moins, se déséquilibre vers le côté. L'arbitre voit donc facilement le dérobement, et souvent il y a même un temps d'escrime assez net entre les deux touches.

Il est donc conseillé d'accompagner le dérobement d'un mouvement de jambes vers l'avant (fente, marche, demi-fente) pour qu'il ait de bonnes chances d'être pris pour une attaque sur la préparation. Quand il est fait "en ligne", l'allongement préalable du bras rend son jugement plus facile.



Riposte en fente - Contre-temps - Préparation et Parade

### CONTRE-TEMPS

C'est l'action qui consiste à exploiter la contre-attaque adverse pour agir sur le fer et ensuite riposter ou attaquer. Cette définition implique que le contre-temps est souvent une action préméditée (action dite de seconde intention). Toutefois, les tireurs possédant une bonne vitesse de main et de bons réflexes peuvent exécuter des contre-temps réflexes, qui tout en étant en tous points identiques techniquement aux premiers nommés, sont différents dans la conception. Il peuvent aussi se faire dans une action à plusieurs intentions. Le tireur prépare une attaque, mais a déjà prévu la parade qu'il prendrait au cas où l'adversaire contre-attaquerait. Dans ce cas, on revient pratiquement au contre-temps prémédité.

Suivant la distance, il pourra s'agir d'une parade-riposte ou bien d'une attaque au fer ou encore d'une prise de fer suivies d'une fente, d'une marche, d'une flèche.

Suivant le moment où l'adversaire décide de contre-attaquer, l'action pourra se faire en équilibre (à la fin d'une marche par exemple), ou bien en déséquilibre (pendant une fente).

Les actions susceptibles d'amener la contre-attaque adverse (ou bien l'attaque sur la préparation) sont nombreuses. Elles sont toutes des préparations (voir ce chapitre). En général, elles comportent une faute volontaire que l'adversaire se croit capable d'exploiter. Cette "faute" sera plus ou moins accentuée suivant la force du tireur adverse. Ce sera par exemple une marche bras court, une attaque avec le bras qui se raccourcit, un engagement trop large (invite), un battement facile à dérober, une feinte mal exécutée, une fausse-attaque, un battement non suivi d'allongement de bras, etc.

Si la réaction de l'adversaire est offensive et non contre-offensive, le contre-temps deviendra alors la parade-riposte d'une attaque sur la préparation. Certains auteurs parlent de contre-temps défensif, d'autres de parade-riposte de seconde intention. Cette action, si elle diffère légèrement du contre-temps en raison d'une action des jambes différente, est semblable dans son exécution de bras et dans sa conception. Si la réaction de l'adversaire est une contre-attaque suivie de retraites rapides, l'action devient alors un contre-temps "offensif".

Au fleuret, les contre-temps par prime de fer mont presque toujours remplacés avantageusement par des contre-temps par attaque au fer. Ceci pour les mêmes raisons que les attaques au fer mont préférables aux prises de fer (voir ces chapitres).

### Entraînement

L'élève effectue une préparation d'attaque sur laquelle le maître contre-attaque. La préparation la plus facile et permettant à l'élève de bien comprendre le mécanisme du contre-temps est une invite faite en marchant (par exemple un engagement de mixte assez large). Le maître dérobe et l'élève effectue une quarte droite au moment où son pied arrière se repose au sol. Le maître a effectué sa contre-attaque sans rompre. Ensuite, il pourra l'exécuter en rompant, l'élève devant se fendre. La parade de quarte devient plutôt un battement de quarte. Pour l'instant l'élève travaille surtout le rythme et la coordination. Si le contre-temps est exécuté en fente, il faudra faire l'invite pendant la marche et le battement sur le pied arrière ou même au moment où le pied avant se lève. Ensuite, le maître pourra revenir à la parade en même temps qu'il rompt et l'élève devra attaquer indirectement.

Quand l'élève maîtrisera bien ces deux distances, le maître pourra les mélanger. Il pourra ensuite ajouter une troisième possibilité qui est l'attaque mur la préparation. L'élève engage mixte mur le pied avant, le maître dégage en demi-fente (ou fente complète) et l'élève pare et riposte pendant la marche ou à l'arrivée du pied arrière au sol.

Pour plus de facilité, le maître pourra demander la même action de main à trois distances différentes, l'élève pourra alors se concentrer sur la coordination et la distance.

Le maître pourra aussi garder toujours la même distance, mais varier les actions de main. Par exemple, sur le même engagement, contre-attaquer dessus-dessous, ou bien par une-deux. L'élève devra faire la parade-riposte correspondante.

À un niveau supérieur, le maître pourra faire varier tous ces facteurs indépendamment les uns des autres et sans prévenir l'élève. Il faudra faire comprendre à l'élève l'importance de la coordination (voir ce chapitre) pour provoquer telle ou telle réaction de l'adversaire.

Le contre-temps est une action qui prend l'adversaire en défaut à un moment où il lui est très difficile de le rattraper. Il conviendra donc de faire des actions simples (directes ou indirectes) qui s'enchaînent avec le contact de fer sans perdre de temps. Le cas où la distance est grande étant pratiquement le seul où des actions indirectes suffisent, ou à la rigueur des dégagements dessous (ou dessus). Toutefois, s'il y a eu temps d'arrêt sur la parade, cela donne le temps à l'adversaire de récupérer, aussi bien au point de vue de la main que de la distance. Dans ce cas, il conviendra au tireur soit d'attendre un moment plus favorable, soit, s'il est en parfait équilibre, d'agir par une action composée.

Quand le niveau de l'élève le permettra, on pourra aborder l'étude de contre-temps effectués à partir d'autres situations. L'élève pourra exécuter une feinte bras court et sur la contre-attaque du maître, exécuter le contre-temps. Toutefois, si le maître réagit trop tard, il faudra continuer l'attaque simple. Ensuite, le maître pourra rajouter une autre réaction, soit venir à la parade sur la feinte de l'élève, et alors celui-ci devra finir par une attaque composée.

Toutes ces actions comportent en général une marche de l'élève. Il pourra ainsi profiter du temps de la marche pour voir la réaction adverse et s'y adapter. On peut aussi remplacer cette marche par un bond avant ou une balestra. Le temps de réaction sera un peu réduit dans ce cas puisque la marche dure plus longtemps.

Quand l'élève aura un niveau suffisant, on pourra aussi remplacer cette marche par une demi-fente (ou fente complète) suivie d'une flèche ou bien d'un retour en garde en avant suivi d'une fente. C'est la fausse attaque.

Le maître fera attention à avoir des réactions franches et distinctes les unes des autres (spécialement lors des exercices à plusieurs intentions). Si a décidé d'avoir une action des jambes, il fera celle-ci assez tôt pour que l'élève ait le temps de réagir.

Une contre-attaque doit être faite pour toucher, donc il faut allonger franchement le bras. Si cette contre-attaque doit être suivie d'une retraite, il faut commencer à bouger le pied arrière en même temps que le bras s'allonge. Si le maître a décidé de revenir à la parade, il ne doit pas raccourcir trop vite le bras, car l'élève risquerait de manquer le fer.

Le maître contrôlera le parfait équilibre de l'élève lors de la parade. Pour ce faire il pourra de temps en temps faire une contre-attaque composée qui forcera l'élève à faire deux parades successives, ce qui est très difficile quand on n'est pas en équilibre. Pour contrôler l'équilibre après le contre-temps lorsque celui-ci est exécuté en fente, le maître pourra le parer et demander une contre-riposte à l'élève.

Si le maître ne contre-attaque pas, l'élève doit, soit rester en équilibre et revenir (ou rester) en garde, soit exécuter une attaque (simple ou composée).

## Exemples de contre-temps

Après un engagement de sixte et:

1. Une contre-attaque dans la ligne de quarte intérieure:
  - quarte-riposte droite (distance petite);
  - quarte dégagée (ou coupé) si la distance est grande, le maître revient en quarte;
  - quarte coupée dessous;
  - septime enlevée-riposte droite; et,
  - prime-riposte droite (petite distance).
2. Sur une contre-attaque dessus, en plus des précédentes:
  - contre de sixte opposé (main de l'adversaire pas trop haute);
  - contre de sixte (ou de tierce) dessous ou dégagé;
  - quarte croisée; et,
  - octave opposée (quarte liée).

1. Sur une contre-attaque dans la ligne de sixte extérieure:

- sixte opposée;
- sixte dessous ou dégagée;
- contre de quarte droit ou;
- contre de quarte dégagé (coupé);
- contre de quarte coupé dessous; et,
- septime opposée ou septime droite

2. Sur une contre-attaque dessous:

- octave riposte dessus ou septime droite; et,
- octave opposée (si la main de l'adversaire est assez haute).

Mains contraires

Après un engagement de sixte; et

1. Sur une contre-attaque dedans:

- quarte dessous;
- quarte opposée;
- quarte-coupé dessous; et,
- contre de sixte enlevé-riposte dessous.

2. Sur une contre-attaque dessus, en plus des précédentes:

- contre de sixte croisé; et,
- prime riposte droite (petite distance).

3. Sur une contre-attaque dessus après un engagement de quarte:

- les même que ci-dessus (1 et 2), quarte devenant contre de quarte et contre de sixte devenant sixte; et,
- septime opposée ou septime droite.

## COORDINATION

Il est rare qu'une action d'escrime en assaut ne mette en jeu que les jambes ou bien que le bras. Quand plusieurs parties du corps bougent lors d'une action, il importe de savoir dans quel ordre les bouger: c'est la coordination. Elle est primordiale en escrime car une mauvaise coordination lors de l'exécution d'une action entraîne pratiquement toujours son échec.

L'ordre dans lequel doivent être exécutés les différents mouvements est dicté par des préoccupations d'efficacité, mais aussi de respect des règles de priorité du fleuret. Il peut varier en fonction du but recherché, ainsi une même action, coordonnée différemment, pourra déclencher des réactions différentes chez l'adversaire.

La qualité primordiale à développer chez l'élève est l'indépendance du bras et des jambes. Elle peut se développer grâce à des exercices appropriés et cela dès un tout jeune âge. Il s'agit en général de déplacements (de type escrime ou non) combinés avec une activité des bras (mouvements déterminés à l'avance dont la cadence peut varier, lancers ou attrapés de balle, prise de position d'escrime).

Pour habituer l'élève à sentir à quel moment son bras bouge par rapport à ses jambes, le maître peut lui faire faire le même geste à différents moments. Par exemple: lors d'une marche et fente, il peut demander à l'élève d'allonger le bras:

- avant de marcher;
- sur le premier temps de la marche;
- quand le pied arrière se repose au sol;
- au départ de la fente; et,
- après la fente.

En alternant ces moments, l'élève prend conscience de cette coordination. Un moyen artificiel de travailler la coordination est de décomposer les actions de manière à ce qu'il n'y ait qu'une partie du corps à la fois qui bouge. Cela pose un problème théorique de savoir dans quel ordre effectuer ces mouvements. Quelquefois il est difficile de décider quel geste faire en premier, ces gestes étant normalement réalisés en même temps. On peut choisir l'ordre pour une raison pédagogique précise. Au besoin, on peut faire travailler l'élève d'abord d'une manière, puis en intervertissant l'ordre. De toute manière, il faut très vite passer de l'action décomposée à l'action réelle, même effectuée à vitesse relativement lente. En effet, le danger de la décomposition des actions est que l'on sorte complètement de la réalité de l'assaut.

## PRINCIPES

Les principes généraux à respecter (qui peuvent subir des adaptations) sont, dans les mouvements dirigés vers l'avant, de bouger en premier la pointe et la lame, puis la main puis le bras et enfin les jambes. Il va de soi que ces mouvements sont liés les uns aux autres et qu'une trop grande décomposition nuirait à la compréhension de l'action dans son ensemble. Le moment auquel un mouvement commence par rapport à un autre est souvent relié aux capacités physiques de l'élève. Ainsi, lors d'un dégagement, la pointe passe en dessous de la lame adverse (grâce à l'action des doigts) pendant que le bras s'allonge. Si un élève n'a pas très bon doigté, le maître choisira plutôt de lui faire passer la pointe d'abord, puis d'allonger le bras. Si l'élève a par contre tendance à effectuer le mouvement en deux temps, le maître cherchera à faire allonger le bras d'abord et à retarder un peu l'action des doigts (transformant presque l'action en feinte du coup droit-dégage).

Toutefois, en dehors d'un cas précis comme ci-dessus où le maître se sert de la décomposition dans un but précis (corriger un défaut), l'ordre logique des actions est celui mentionné au début (pointe, main, bras, jambes). En effet, lors d'une riposte par dégagement à distance assez courte, l'élève sera obligé de passer d'abord la pointe puis, éventuellement, d'allonger le bras. Si les positions respectives des tireurs exigent que celui qui riposte doive déplacer la main (pour chercher un angle), l'ordre sera: pointe, puis main, puis bras.

L'influence de la tactique sur la coordination sera traitée dans le manuel de niveau 4 et 5.



## VARIÉTÉS D' ACTIONS OFFENSIVES

C'est une catégorie d'actions rendues possibles par le fait qu'un des deux tireurs s'écarte du respect normal de la phrase d'armes en ne ripostant pas après une parade ou bien en ripostant trop tard (ou encore en composant trop). L'autre tireur peut alors reprendre l'offensive et cela de plusieurs manières différentes. En effet son action peut:

- inclure un mouvement de jambes ou non;
- dans le cas où les jambes agissent, cela peut être vers l'arrière ou vers l'avant, ou vers l'arrière d'abord, puis vers l'avant;
- l'action peut être faite dans la même ligne ou bien avec un ou plusieurs changements de ligne (pouvant éventuellement revenir dans la ligne initiale).

Suivant les auteurs et les écoles, ces mouvements ont été regroupés en plusieurs genres. La classification n'est pas toujours très claire. De mauvaises traductions (ou interprétations) des termes originaux français ont conduit à de regrettables confusions telles que le même nom désigne dans divers ouvrages des actions complètement différentes.

Tous s'accordent à appeler REMISE une action sans raccourcissement du bras, sans changement de ligne et sans retour en garde préalable.

Nota Dans la pratique, les actions effectuées par coup droit, sans mouvement de jambes, mais après un retrait du bras, ne sont pas répertoriées. Des différences radicales existent entre les différentes écoles sur la définition des deux autres variétés d'actions offensives: la reprise et le redoublement.

Ce manuel étant destiné aux enseignants, les auteurs ont décidé d'adopter la définition la plus communément employée dans les ouvrages auxquels le lecteur pourra se référer. On trouvera donc dans la partie française de cet ouvrage la définition de l'école française, adoptée par la majorité des maîtres d'armes francophones. Dans la partie anglaise, la définition adoptée est celle suivie par la majorité des nations non-francophones et donc celle la plus fréquemment employée dans les ouvrages de langue anglaise.

Nota: Le règlement international donne dans l'un de ses chapitres une explication de quelques termes techniques et la définition anglaise découle de cette explication. Ce chapitre n'est toutefois pas totalement en accord avec l'école française classique et certaines de ces "explications" sont incomplètes ou même erronées. Il semble que cela soit la source des divergences actuelles.

En attendant une mise au point de la part de la F.I.E. qui éclaircirait et unifierait le vocabulaire employé, nous adopterons l'attitude décrite ci-dessus qui nous paraît la plus conforme à la pratique quotidienne de l'escrime. Quand aux enseignants appelés à enseigner dans les deux langues, nous leur présentons d'avance nos excuses!

## Remise

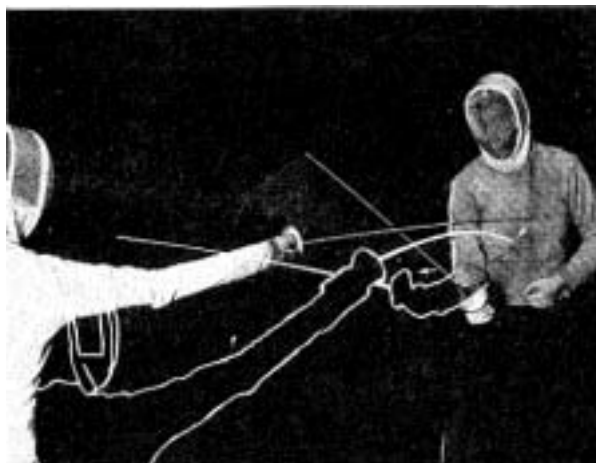
C'est une action offensive ou contre-offensive directe exécutée après une parade adverse sans retour préalable en garde.

Au fleuret, la riposte exécutée directement après la parade a priorité donc la remise a tort. Il convient donc de s'assurer avant l'exécution de la remise:

- soit qu'elle prendra un temps d'escrime sur la riposte;
- soit que la riposte ne touchera pas; ou
- soit que l'adversaire ne ripostera pas.

Suivant le type de faute que commet le pareur, la remise pourra prendre différentes formes:

- si le pareur lâche le fer sans riposter, la remise consiste en une continuation d'offensive;
- si le pareur riposte après un temps d'arrêt pendant lequel il a lâché le fer, la remise sera soit une continuation d'offensive, soit un arrêt sur la riposte;
- si le pareur riposte indirectement, la remise deviendra un temps d'opposition sur la riposte;
- si le pareur riposte en composant, la remise sera un arrêt prenant un temps d'escrime à la riposte; ou
- si le pareur conserve le fer sans riposter, la remise sera une continuation d'offensive, généralement exécutée encavant



La remise

## Exécution technique

La remise s'exécute en gardant le bras allongé et en replaçant la pointe sur la cible, la parade ayant écarté celle-ci.

Si la distance est telle que la pointe n'a pas dépassé la cible, soit l'adversaire avance sur celle-ci et il suffit de la replacer en ligne, soit il reste sur place et, en même temps que la pointe se replace, il faut effectuer un mouvement vers l'avant qui peut être:

- une simple avancée du buste;
- une extension de garde;
- une prolongation de demi-fente; ou
- un départ en flèche (sans passer par la position de garde).

Si la pointe a déjà dépassé la cible, il faut effectuer un mouvement vers l'arrière pour replacer celle-ci devant. Ce mouvement sera effectué:

- en rompant; ou
- en reculant le buste.

Toutefois, au fleuret, il est plus rare d'exécuter des remises de cette manière. Entraînement

La remise est une action que les débutants ont tendance à exécuter naturellement au lieu de revenir à la parade, une fois leur attaque parée. Toutefois, il ne faut pas exploiter cette tendance en faisant travailler trop tôt des remises à un élève qui n'aurait pas encore assimilé le réflexe de revenir parer la riposte. Une remise doit dans tous les cas être une action préméditée et non la simple manifestation d'un manque d'équilibre après l'attaque.

Il conviendra donc de placer le travail de cette action dans un contexte la justifiant. Ainsi, le maître commettra plusieurs fois la faute avant que l'élève ne l'exploite par une remise appropriée (exemple: le maître tient le fer en exagérant la parade, sans riposter. L'élève revient en garde. Après une ou deux fois, l'élève pourra exécuter la remise en avant).

Il n'est pas recommandé d'inclure une remise dans un exercice à plusieurs intentions, en effet, le risque d'être touché sur une riposte est trop grand. Les remises les moins risquées au fleuret sont les suivantes:

- quand l'adversaire tient trop le fer, la remise en avant provoque généralement un deuxième réflexe défensif qui assure la priorité de la remise;
- quand l'adversaire riposte directement dans une ligne facile à fermer (du fait d'une mauvaise position de la main de l'attaquant); par exemple, l'adversaire pare sixte et riposte direct, et l'attaquant remise en opposition tout en bloquant la riposte; et
- quand l'adversaire ne riposte pas, ou riposte toujours en composant, la remise a beaucoup de chances de prendre un temps d'escrime sur l'éventuelle riposte.

Elles sont déconseillées quand l'adversaire riposte soit directement dans une ligne difficile à fermer (comme quarte), soit indirectement (sauf dans le cas de quarte-degagé).

Quand l'adversaire exécute une parade trop large qui entraîne sa pointe en dehors de la surface valable, et qu'il a tendance à riposter trop vite et donc à être imprécis dans ses ripostes, on pourra accompagner la remise d'une esquive. Exemple: si l'adversaire pare quarte et riposte direct, il pourra manquer si l'attaquant effectue sa remise en se couchant.

## Défensive

Il y a plusieurs moyens de se défendre contre des adversaires qui remettent :

- riposter directement, ou indirectement en prenant bien garde de ne pas aller trop vite pour ne pas risquer de passer;
- prévoir la remise et doubler la parade avant de riposter; ou,
- utiliser le fait que l'adversaire garde le bras allongé pour conserver le fer et riposter par prise de fer (voir ce chapitre).

## Reprise

Nous adoptons ici la définition de l'école française: "La reprise est une nouvelle action offensive ou contre-offensive exécutée sans retour préalable en garde et autrement que par coup droit".

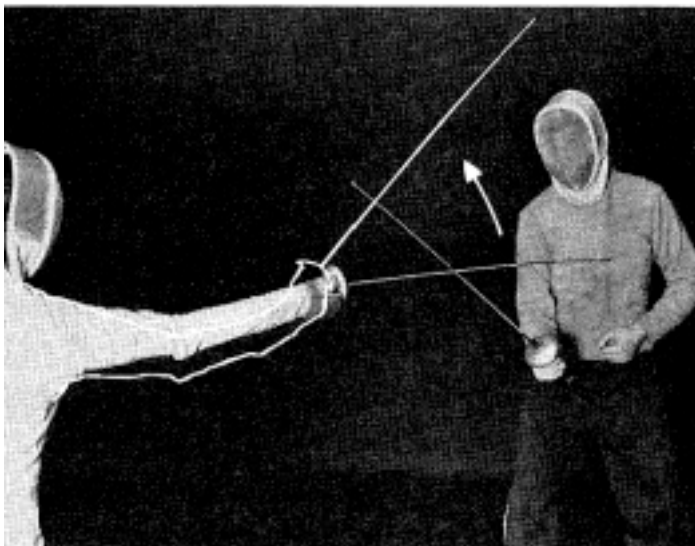
On voit donc que les conditions de distance sont les mêmes que pour les remises. Suivant la réaction adverse et l'action envisagée, le tireur pourra soit exécuter sa reprise le bras allongé, soit raccourcir le bras puis le rallonger.

Si l'adversaire riposte (ou contre-riposte), la reprise pourra prendre la forme d'un arrêt avec opposition.

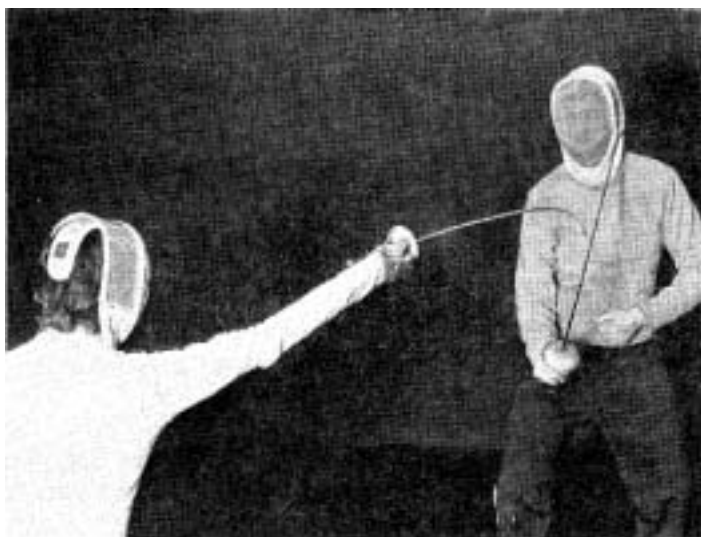
- indirectement (par dégagé ou coupé);
- en dérobant un changement d'engagement (par contre-dégagement ou coupé);
- en composant; ou,
- avec une attaque au fer, directement ou indirectement (rarement composée).

Toutes ces actions sont rarement exécutées en revenant en arrière. Elles sont donc exécutées:

- sur place;
- en avançant le buste;
- en extension de garde;
- en prolongation de demi-fente;
- en marchant;
- en flèche; ou,
- en revenant en garde en avant.



La reprise  
L'attaque de la gauche est parée et le bras est replié pour effectuer le coup



En finale, le bras est tendu pour  
toucher dans la ligne opposé

Si l'adversaire fait une riposte ou une contre-riposte, la reprise peut s'effectuer sous la forme d'un temps d'opposition. Par exemple, l'adversaire pare quarte et riposte directement, reprise par dégagement se terminant en opposition de sixte. Cela peut également se faire par interception sur la riposte. Par exemple, l'adversaire pare sixte et veut riposter par dégagement, reprise dessous qui se termine en interception d'octave. Dans ces deux derniers cas, la reprise s'effectue en général sans raccourcir le bras.

Nota: En raison de ces caractères brisant la convention, il importe d'observer les mêmes précautions pour l'enseignement de la reprise que celles observées pour la remise. Toutefois, le caractère offensif de la reprise au fleuret est plus marqué que celui de la remise et par là même facilite souvent le fait que celui qui effectue la reprise, de par son action positive, reprend la priorité du pareur qui l'a laissé s'échapper. Elle ressemble en cela aux remises "actives", c'est-à-dire préconçues et volontaires, par opposition aux remises "passives" non voulues et réflexes.

## **Redoublement**

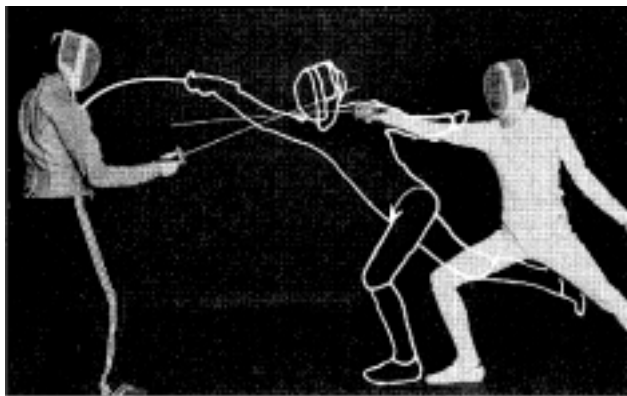
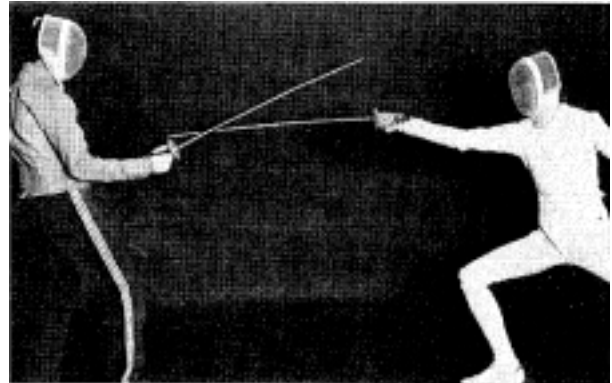
Nous adoptons ici la définition de l'école française: "C'est une seconde action offensive exécutée immédiatement après que la première ait été parée et précédée d'un retour en garde."

**Nota:** Le retour en garde peut s'effectuer soit en arrière soit en avant (certains tireurs se remettent en garde les deux pieds groupés).

Cette variété d'action offensive a exactement les mêmes caractéristiques qu'une attaque. Donc, comme avec les attaques, elle doit respecter les conventions du fleuret, et le tireur doit s'assurer que la situation se prête au redoublement.

En pratique, le redoublement est presque toujours utilisée avec un retour en garde en avant lorsque l'adversaire bat en retraite.

L'attaque est parée



Le redoublement est exécutée en flèche

## LEÇON INDIVIDUELLE AU FLEURET

Dans ce chapitre, pour conclure la partie de fleuret de ce manuel, sont donnés deux exemples de leçon individuelle.

Le premier consiste en une leçon sans thème particulier. Elle est composée de dix exercices. Le rythme augmente progressivement, ainsi que la difficulté, pour atteindre un maximum dans les exercices 7, 8 et 9. L'exercice 10 constitue un retour au calme.

Si l'on veut une leçon d'échauffement, on peut se servir du premier exemple en ne gardant que les exercices 1 à 6, puis le 7 a) et b) et passer directement au 10. Il faudra faire attention dans ce cas à ce que l'élève travaille sur un rythme s'élevant très progressivement et toujours en souplesse.

Il va de soi que le maître ne doit pas suivre à la lettre tous les exercices, mais plutôt s'inspirer de leur progression pour composer une leçon sur ce canevas. Suivant les réactions, la forme physique et la fatigue de l'élève, le maître exigera plus ou moins de répétitions ou bien un rythme plus ou moins prononcé.

En ce qui concerne la leçon à thème (spéciale), le corps de la leçon est consacré à une catégorie particulière d'action (ou bien même à une action ou deux seulement). Mais le maître doit faire précéder la partie principale de quelques exercices simples d'échauffement et prévoir un retour au calme.

Dans l'exemple de leçon à thème ci-dessous, il n'est donné que le corps de la leçon. Il va de soi que l'échauffement et le retour au calme peuvent aussi comprendre des exercices reliés au thème de la leçon.

#### EXEMPLE DE LEÇON INDIVIDUELLE AU FLEURET

1. À distance de riposte, allonger le bras plusieurs fois lentement. Même chose de l'engagement de sixte (à l'absence de fer). Même chose par dégagement, puis par coupe.
2. Répondre au battement de quarte, puis allonger le bras. Répondre au battement de quarte, puis dégager. Puis les deux derniers exercices en marchant.
3. A distance de fente engager sixte-coup droit. À distance de fente, engager quarte-coup droit. A distance de fente, engager sixte-dégagé (à la réaction). À distance de fente, engager quarte-dégagé (à la réaction). Puis en marche et fente.
4. Parer quarte le dégagement ou le coupé du maître et riposter droit. Parer contre de sixte et riposter dessous.
5. La pointe du maître se baisse, feinte du coup droit et coupé pour tromper la parade (quarte ou contre de sixte). En fente d'abord, puis en marche et fente.
6. Sur la feinte du coup droit-coupé, en marche et fente, du maître, l'élève pare quarte en rompant, puis contre de quarte. Il riposte par dégagement:
  - a) de pied ferme;
  - b) en fente sur le retour en garde du maître.
7. L'élève engage sixte en marchant:
  - a) s'il a le fer, il attaque en fente par une-deux;
  - b) si le maître ne lui donne pas le fer, il reste en garde.Progressivement, le maître ajoute d'autres possibilités:
  - c) il contre-attaque par dégagement, l'élève effectue un contre-temps par battez quarte-tirez droit;
  - d) il attaque par coupé, l'élève pare quarte et riposte droit;
  - e) il attaque par une-deux ou coupé-dégagé, l'élève pare quarte et sixte et riposte droit; ou,
  - f) il contre-attaque en rompant, l'élève effectue un contre-temps par battez quarte-dégagé en flèche.
8. Sur la tentative de dégagement du maître, l'élève effectue un temps d'interception en octave.
9. L'élève attaque par coupé en fente et il contre-riposte par quarte dégagé sur la quarte droite du maître:
  - a) en restant fendu; ou,
  - b) il contre-riposte par contre de quarte droit en revenant en garde sur la riposte par quarte-dégagé du maître en se fendant.
10. L'élève termine la leçon par quelques engages sixte opposées à rythme assez lent, en restant sur la touche.

Rassemblez et saluez. Maître et élève se serrent la main.

## LEÇON INDIVIDUELLE SPÉCIALE DE FLEURET

1. À distance de riposte. Engagez sixte et coupez. Battez quarte et coupez.
2. À distance de fente. Sur la tentative d'engagement de sixte du maître, coupez.  
Même chose sur une tentative d'engagement de quarte.
3. Le maître attaque, l'élève pare quarte et riposte par coupé. D'abord le pied ferme, le maître restant fendu et revenant en quarte. Puis en fente sur le retour en garde du maître.
4. À distance de marche et fente, feinte du coupé en marchant, puis sur la parade du maître (indifféremment quarte ou contre de sixte), coupé en fente. Même chose en balestra et fente.
5. Sur la feinte du coup droit coupé du maître, l'élève pare quarte et contre en rompant, puis riposte par coupé dessous avec une légère extension de garde (ou une petite marche).
6. L'élève engage sixte en marchant:
  - a) il réussit l'engagement, il attaque alors par changez-battez coupé dessous en fente
  - b) le maître attaque par coupé sur sa préparation, il pare alors en septime enlevée et riposte directement.
7. L'élève attaque par engagement et le maître pare quarte mais ne riposte pas. L'élève effectue une reprise par coupé étant fendu.
8. L'élève est en ligne. Sur la tentative de battez-tirez du maître, il dérobe par coupé.
9. L'élève attaque par battez quarte-tirez droit. Le maître pare quarte et riposte directement. L'élève contre-riposte en revenant en garde en avant par prime coupé au flanc.
10. L'élève attaque par feinte du coupé-dégagé dessous. Le maître pare quarte. Les deux partent de l'engagement de sixte.
- II. L'élève attaque en balestra-fente par feinte du coup droit - coupé dessous. Le maître prend prime.

Encerchez les bonne réponses.

3. Les deux tireurs commençant en engagement de sixte, un simple dégagement peut être paré en: 6
- a. prime
  - b. seconde
  - c. contre de sixte
  - d. sixte enlevée
  - e. octave
4. Les actions suivantes sont (1) des attaques au fer, (2) des prises de fer (indiquez (1) ou (2) selon le cas): 6
- a. froissement
  - b. croisement
  - c. opposition
  - d. pression
  - e. enveloppement
5. Quelles actions sont des préparations d'attaque? (Ou peuvent l'être). 7
- a. parade
  - b. marche
  - c. feinte
  - d. arrêt
  - e. engagement
  - f. battement
6. Citer un exercice à plusieurs intentions. Décrire ce que doit faire le maître. 14
7. Donner deux exemples d'attaques et deux exemples de ripostes privilégiées par les mains contraires. 4

8. Dire lesquelles des actions suivantes de A sont des remises (1) ou des reprises (2). Le tireur A a attaqué et le tireur B a paré quarte. Indiquer (1) ou (2) selon le cas. 5
- a) B riposte direct et A oppose quarte en touchant.
  - b) B riposte par dégagement et A oppose sixte.
  - c) B ne riposte pas et A touche en avant dans la quarte de B.
  - d) B ne riposte pas et A touche dessous en tournant la main.
  - e) B ne riposte pas et A touche par coupé.
9. Donnez un exemple de temps d'interception, et un exemple de temps d'opposition. 6
10. Donner deux manières différentes de se défendre contre les contre-temps. Citer des exemples. 8
11. Le maître attaque et l'élève pare quarte. Que doit faire le maître s'il veut, que l'élève exécute une riposte directe? indirecte? composée? 9

12. Citer trois manières différentes, du point de vue de la distance, de faire exécuter une parade-riposte. Décrire ce que fait le maître. 9
13. L'adversaire tend le bras en ligne haute. Citer et décrive trois prises de fer différentes pour le toucher. 6
14. Vous faites une feinte de coup droit et l'adversaire pare quarte. Donnez trois manières différentes de terminer votre attaque composée. 6
15. Quelle intensité donneriez-vous à un battement pour: (dites pourquoi) 6
- a) fixer la main de l'adversaire:
  - b) obtenir une réaction défensive:
  - c) faire une attaque directe:

TOTAL /100  
MINIMUM POUR RÉUSSIR: 60