



Règlement technique épée



Créé en 2024

Siège social : 77, Avenue Roi Baudouin, 6600 Bastogne

Numéro de l'association : 248268

Numéro d'entreprise : 408146405

Numéro de compte bancaire BNP Fortis : BE11 0019 3483 4748

Suivez l'ARAB KSVB sur internet et nos réseaux sociaux :

Site internet : www.arab-ksab.be



INDEX

AVANT-PROPOS

CHAPITRE 1 - Préliminaires et généralités

- 1. L'arme
- 2. Manière de tenir l'arme
 - 2.1 La poignée droite
 - 2.2 La poignée orthopédique
- 3. La position d'attente
- 4. La position préparatoire
- 5. La garde
- 6. La mise en garde
- 7. Le rassemblement
- 8. Le salut
- 9. Le doigté
- 10. L'allongement du bras
- 11. La reprise de position de main, le bras étant allongé
- 12. La fente et le développement
 - 12.1 La fente
 - 12.2 Le développement
- 13. La mesure
 - 13.1 Différents moyens de gagner la mesure
 - 13.1.1 La marche
 - 13.1.2 La marche inversée
 - 13.1.3 Le bond avant
 - 13.1.4 La passe avant
 - 13.2 Différents moyens de se mettre hors de la mesure
 - 13.2.1 La retraite
 - 13.2.2 La retraite inversée
 - 13.2.3 Le bond arrière
 - 13.2.4 La passe arrière
- 14. Les appels du pied
- 15. La flèche
- 16. Le relèvement
- 17. Les lignes
- 18. Les positions de main
 - 18.1 La prime
 - 18.2 La seconde
 - 18.3 La tierce
 - 18.4 La quarte
 - 18.5 La quinte
 - 18.6 La sixte
 - 18.7 La septime
 - 18.8 L'octave

- 18.9 « La neuvième »
- 19. L'engagement
- 20. L'absence de fer
- 21. Le changement d'engagement, de position de mains ou de ligne
- 22. La surface valable à l'épée
 - 2.1 Les avancées

CHAPITRE 2 - L'offensive

- 1. L'offensive
- 2. La touche
- 3. L'attaque
 - 3.1 Les attaques simples
 - 3.1.1 Le coup droit
 - 3.1.2 Le dégagement
 - 3.1.3 Le coupé
 - 3.2 Les attaques composées
 - 3.2.1 Le « une-deux »
 - 3.2.2 La doublé
 - 3.2.3 Le tour d'épée
- 4. Les préparations d'attaques
 - 4.1 Rentrer dans la distance (se loger)
 - 4.2 Les attaques au fer
 - 4.2.1 Le battement et le contre-battement
 - 4.2.2 La pression
 - 4.2.3 Le froissement
 - 4.3 Les prises de fer
 - 4.3.1 L'opposition
 - 4.3.2 Le liement
 - 4.3.3 L'enveloppement
 - 4.3.4 Le coulé
 - 4.3.5 Le croisé
 - 4.4 Les feintes
 - 4.4.1 La feinte d'attaque
 - 4.4.2 La fausse attaque
 - 4.5 Le trompement
- 5. Variétés d'actions offensives
 - 5.1 Le redoublement
 - 5.2 La reprise
 - 5.3 La remise

CHAPITRE 3 - La défensive

- 1. La défensive
- 2. La parade
 - 2.0.1 La parade par opposition
 - 2.0.2 La parade par battement
 - 2.1 La parade directe
 - 2.2 La parade demi-circulaire (semi-circulaire)
 - 2.3 La parade diagonale
 - 2.4 La parade circulaire (ou contre)
- 3. Le retrait du corps ou esquivé
- 4. La parade en cédant
 - 4.1 Sur l'opposition, le coulé et l'enveloppement
 - 4.2 Sur le liement

CHAPITRE 4 - La contre-offensive

- 1. La contre-offensive
- 2. La riposte
 - 2.1 La riposte simple directe
 - 2.2 La riposte simple indirecte
 - 2.3 La riposte composée
- 3. Les contre-attaques
 - 3.1 L'arrêt
 - 3.2 L'esquive (avec touche)
 - 3.2.1 L'in quartata
 - 3.2.2 Le « petit bonhomme »
 - 3.2.3 La passata di sotto
- 4. Les actions « en cavant »
- 5. Les actions mixtes
 - 4.1 Le coup de temps
 - 4.2 Le contretemps
 - 4.3 Le déroberment

RESUME SCHEMATIQUE

ESPACE DE PRISE DE NOTES PERSONNELLES

BIBLIOGRAPHIE

REMERCIEMENTS

AVANT-PROPOS

Ce travail doit être considéré comme un guide et non comme une source de science infaillible. Il propose la définition des actions techniques de base de l'épée, étant entendu que ces actions évoluent en fonction de la pratique et de la performance.

L'assimilation des techniques gestuelles restera toujours en fonction des possibilités physiologiques et psychologiques de l'individu et des méthodes d'enseignement.

La raison essentielle qui a motivé l'élaboration de cet ouvrage est d'unifier la terminologie dans l'intérêt de tous. L'étude de chaque arme possède ses propres caractéristiques. Une action ou un mouvement décrit ne s'applique pas nécessairement de façon intégrale aux différentes armes.

Le texte qui suit s'appliquera aux gauchers moyennant l'inversion des termes « gauche » et « droite » .

CHAPITRE 1 : PRÉLIMINAIRES – GÉNÉRALITÉS

1. L'ARME

Une des armes employées actuellement en escrime sportive est l'épée. Les autres armes sont le fleuret, le sabre et le sabre laser.

L'épée est une arme d'estoc. C'est-à-dire que l'on porte la touche avec la pointe.

L'arme est composée essentiellement d'une lame terminée par une pointe et d'une monture formée de trois pièces :

- La coquille ;
- La poignée ;
- Le pommeau ou l'écrou.

On donne le nom de soie à la partie de la lame qui est logée dans la monture et sur l'extrémité de laquelle est vissé le pommeau ou l'écrou.

On distingue dans la lame : le fort, le moyen et le faible.

La conformation de l'arme varie dans ses détails d'un pays à l'autre et parfois d'un escrimeur à l'autre ; toutefois, les limites de variabilité de l'arme employée dans les compétitions sont fixées par le « Règlement du matériel » de la Fédération Internationale d'Escrime (F.I.E.).

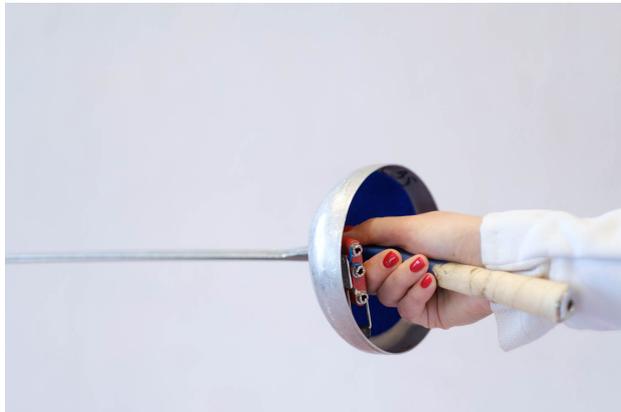
2. MANIÈRE DE TENIR L'ARME

2.1 LA POIGNÉE DROITE

Les circonstances tactiques peuvent amener le tireur à modifier la tenue de son arme. Le jeu de l'épée donne une importance capitale à la longueur de certaines actions.

2.1.1

Tenir la poignée près de la coquille entre le pouce et les deux premières phalanges de l'index : le pouce est légèrement fléchi et les autres doigts se trouvent en contact avec le côté intérieur de la poignée.



2.1.2

Main éloignée de plusieurs centimètres du fond de la coquille ; cela donne plus de facilité, à se dégager dans les dérochements.

2.1.3

L'index allongé sur la poignée offre plus de longueur et de précision mais enlève de la puissance.



2.2 LA POIGNÉE ORTHOPÉDIQUE

Tenir la poignée de telle sorte que la face supérieure du pouce soit orientée dans la même direction que la gorge de la lame.



3. LA POSITION D'ATTENTE

Placer les pieds en équerre, le talon du pied avant devant et contre le talon du pied arrière. La pointe du pied avant est dirigée vers l'adversaire, les jambes tendues (sans raideur), le buste droit, la tête dégagée et le regard vers l'avant.

Le bras armé est fléchi, la pointe de l'arme au sol se trouvant au niveau de la pointe de la chaussure du pied avant, formant un carré avec les pieds, le pouce dirigé vers le corps (position « prime »).



4. LA POSITION PRÉPARATOIRE

Placer les pieds en équerre, le talon du pied avant devant et contre le talon du pied arrière. La pointe du pied avant est dirigée vers l'adversaire, les jambes tendues (sans raideur), le buste droit, la tête dégagée et le regard vers l'avant.

Le bras armé est allongé et dégagé du corps, la pointe de l'arme à quelques centimètres du sol et dans le même sens que le pied avant, les ongles vers le haut. Le bras non-armé est allongé et légèrement détaché du corps, la main ouverte, les doigts joints.

Lors de son utilisation, le masque est tenu sous le bras non armé : le pouce au-dessus de la patte, les autres doigts sous le treillis. Il est placé à hauteur de la hanche, l'ouverture dirigée vers l'avant.



5. LA GARDE

La garde est la position d'équilibre idéale qui assure le maximum d'avantages mécaniques et physiologiques pour l'offensive, la défensive et la contre-offensive.



6. LA MISE EN GARDE

Étant dans la position préparatoire élever l'arme, le bras allongé et arrêter la main à hauteur de l'épaule, l'arme dans le prolongement du bras.

Avancer le pied avant sans changer sa direction d'une distance équivalente à la largeur des épaules, cela permet à l'escrimeur de fléchir les jambes en écartant les genoux et de placer la jambe avant perpendiculairement au sol. Le buste est droit, d'aplomb sur les jambes et aussi effacé que la conformation de l'élève le permet. En même temps, fléchir légèrement le bras armé en plaçant la main dans la position indiquée par le Maître, de telle sorte que l'avant-bras soit entièrement couvert par la coquille, soulever le bras non armé vers l'arrière en le pliant de façon à amener la main à hauteur du sommet de la tête.

La mise en garde en arrière s'exécutera d'après les mêmes principes mais on déplacera le pied arrière à sa distance de garde.

7. LE RASSEMBLEMENT

Au départ de la garde, le rassemblement consiste à reprendre la position préparatoire. Il se fait en avant ou en arrière.



8. LE SALUT

Étant dans la position préparatoire :

- a) Fléchir le bras armé et porter la main, les ongles tournés vers le corps à hauteur et à quelques centimètres du menton, l'arme à la verticale ;
- b) Abaisser l'arme en étendant le bras et arrêter la pointe comme il a été indiqué dans la position préparatoire.



9. LE DOIGTÉ

Le doigté consiste à conduire l'arme par l'action prépondérante du pouce et de l'index sur la poignée. Les autres doigts restent en contact avec la poignée et aident à diriger l'arme dans les différentes actions. Le travail des doigts doit être proportionné à la résistance à vaincre et au résultat que l'on désire obtenir.

10. L'ALLONGEMENT DU BRAS

Par le doigté, diriger la pointe par un allongement continu du bras vers la surface que l'on veut menacer ou atteindre.

11. REPRISE DE POSITION DE MAIN, LE BRAS ÉTANT ALLONGÉ

Fléchir le bras de façon continue pour reprendre une position de main.

12. LA FENTE ET LE DÉVELOPPEMENT

12.1 LA FENTE

Étant en garde, détacher légèrement du sol la pointe du pied avant et porter celui-ci vers l'avant dans sa direction primitive en exerçant une extension vive de la jambe d'appui (le pied arrière restant à plat au sol sans glisser) ; poser le pied avant par le talon à distance voulue pour toucher, le genou se trouvant approximativement à la verticale de la cheville.



12.2 LE DÉVELOPPEMENT

C'est l'allongement du bras armé suivi d'une fente accompagnée du lancer du bras non armé vers l'arrière et le bas, la main ouverte, les doigts joints et la paume de la main en position neutre, le buste vertical, perpendiculaire à la ligne des hanches, la tête droite, le regard fixé vers l'adversaire. En fin d'exécution, le bras non armé et la jambe arrière sont sensiblement parallèles et se trouvent dans le même plan vertical.



13. LA MESURE

La mesure est la distance à laquelle le tireur se tient de son adversaire pour pouvoir porter la touche en un temps.

Gagner ou rompre la mesure, c'est se mettre à portée ou hors de portée de l'adversaire.

13.1 DIFFERENTS MOYENS DE GAGNER LA MESURE

Les mouvements repris ci-dessous s'exécutent sans modifier la position du tronc.

13.1.1 LA MARCHÉ

Avancer le pied avant et le faire suivre du pied arrière à la distance de garde en rasant le sol.

13.1.2 LA MARCHÉ INVERSÉE

Rapprocher le pied arrière du pied avant et déplacer celui-ci à la distance de garde en rasant le sol.

13.1.3 LE BOND AVANT

D'un saut rasant le sol, avancer vivement et simultanément les pieds en conservant entre eux la distance de garde.

13.1.4 LA PASSE AVANT

Porter le pied arrière en avant du pied avant, légèrement à l'intérieur, et replacer celui-ci à la distance de garde en rasant le sol.

13.2 DIFFERENTS MOYENS DE SE METTRE HORS DE LA MESURE

Les mouvements repris ci-dessous s'exécutent sans modifier la position du tronc.

13.2.1 LA RETRAITE

Reculer le pied arrière et le faire suivre du pied avant à la distance de garde en rasant le sol

13.2.2 LA RETRAITE INVERSÉE

Rapprocher le pied avant du pied arrière et déplacer celui-ci à la distance de garde en rasant le sol.

13.2.3 LE BOND ARRIÈRE

Par un saut rasant le sol, reculer vivement et simultanément les pieds en conservant entre eux la distance de garde.

13.2.4 LA PASSE ARRIÈRE

Porter le pied avant en arrière du pied arrière légèrement à l'extérieur, et replacer celui-ci à la distance de garde en rasant le sol.

14. LES APPELS DU PIED

Ces mouvements font partie des préparations d'attaque. Ils constituent également un exercice correctif dans l'attitude de la garde.

Ils peuvent aussi être envisagés comme exercices d'ordre.

Pour exécuter les appels, frapper le sol de l'un ou de l'autre pied, le poids du corps se portant très légèrement sur le pied resté en appui.

15. LA FLÈCHE

La flèche est un déplacement servant à aller toucher son adversaire en étant en déséquilibre contrôlé. Elle s'exécute comme suit :

- a) Au départ de la position en garde, allonger le bras armé,
- b) Déplacer le centre de gravité du corps vers le déséquilibre avant, le corps incliné et effacé au maximum
- c) Détendre la jambe avant vivement, en lançant le bras non armé vers l'arrière
- d) Le pied arrière quitte le sol et vient se replacer devant le pied avant à une distance variable pour reprendre progressivement l'équilibre.
- e) La touche étant portée avant que le pied arrière ne touche le sol.

16. LE RELÈVEMENT

Le relèvement a pour but de reprendre la garde en avant ou en arrière après avoir exécuté le développement.

Pour l'exécuter :

En arrière :

Replacer les jambes dans la position de garde

- a) en pliant rapidement la jambe arrière,
- b) en poussant vivement sur le pied avant qui se reporte à distance de garde,
- c) relever simultanément le bras non armé et replacer la main armée dans une des positions de main.

En avant :

Replacer les jambes dans la position de garde

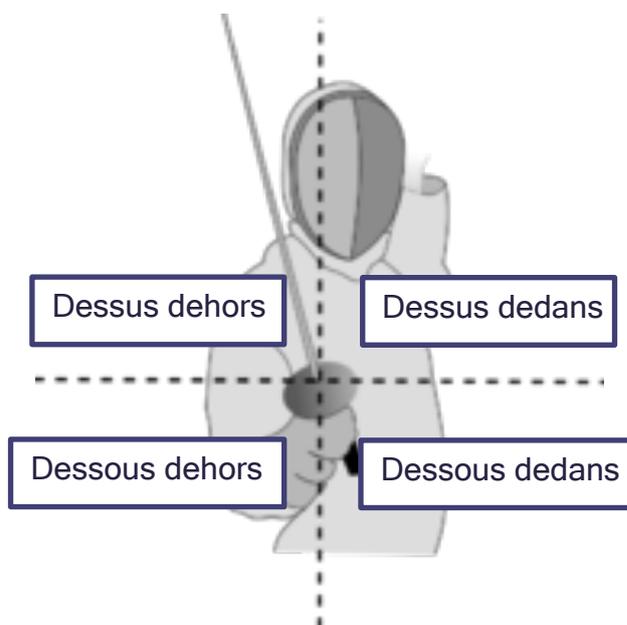
- a) en laissant le pied avant en place,
- b) en ramenant le pied arrière à la distance de garde,
- c) relever simultanément le bras non armé et replacer la main armée dans une des positions de main.

17. LES LIGNES

La surface valable est partagée par rapport à la position de la main et dans le sens vertical en deux parties fictives nommées « lignes dedans » et « lignes dehors » ; chacune de celles-ci se divise fictivement aussi par rapport à la position de la pointe vis-à-vis de la main et dans le sens horizontal en « lignes hautes » et « lignes basses ».

Il en résulte quatre lignes :

1. la ligne dessus (haute) dedans
2. la ligne dessous (basse) dedans
3. la ligne dessus (haute) dehors
4. la ligne dessous (basse) dehors



18. LES POSITIONS DE MAIN

La main armée peut être placée dans un certain nombre de positions entre deux extrêmes : supination et pronation ; d'autre part, la lame peut se trouver, par rapport à la main, dans une des positions suivantes :

- a) La pointe plus haute que la main
- b) La pointe plus basse que la main

Les combinaisons entre les positions décrites en a) et b) et la pointe dirigée vers la surface valable constituent les positions de main. Elles sont au nombre de huit + « une ».

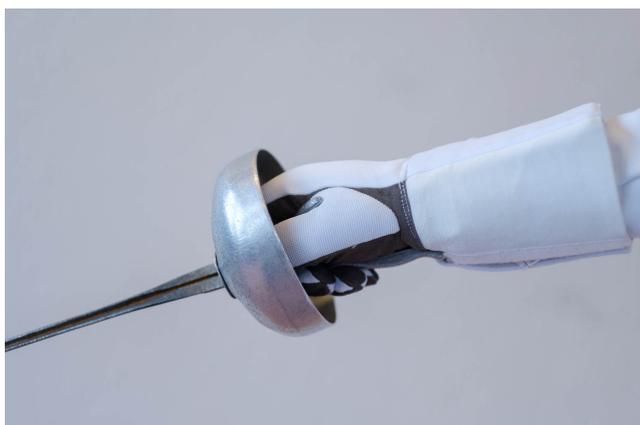
18.1 LA PRIME

Le bras fléchi, l'avant-bras horizontal et formant un angle droit avec le bras, la main à hauteur de l'épaule du bras non armé, le pouce en dessous, l'arme placée à la limite dedans du corps, la pointe à hauteur de la taille de l'adversaire.



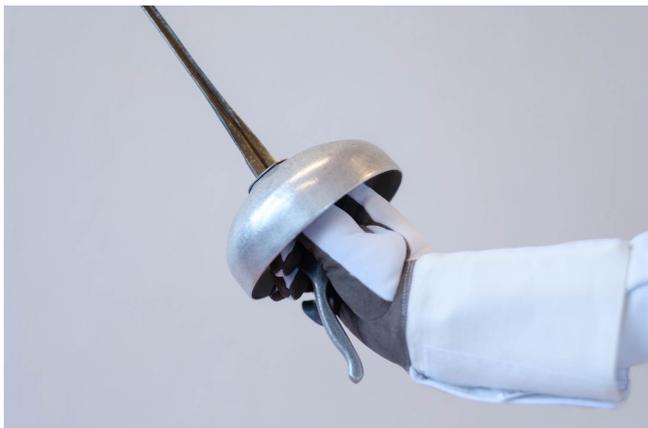
18.2 LA SECONDE

Le bras fléchi, l'avant-bras à l'horizontal, le coude détaché du corps, le pouce dedans, l'arme placée à la limite dehors du corps, la pointe plus basse que la main.



18.3 LA TIERCE

Le bras fléchi, la main légèrement plus haute que le coude, celui-ci détaché du corps, le pouce dedans, l'arme placée à la limite dehors du corps, la pointe plus haute que la main.



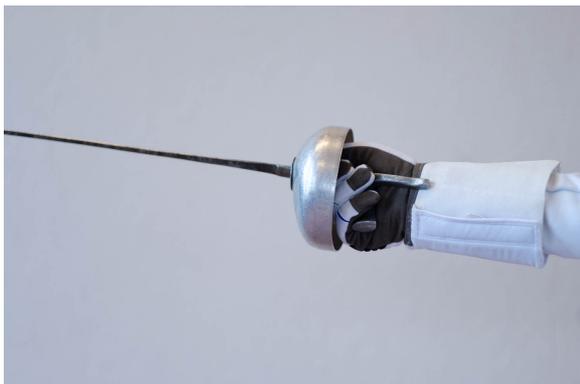
18.4 LA QUARTE

Le bras fléchi, la main légèrement plus haute que le coude, celui-ci détaché du corps, le pouce au-dessus et à la limite dedans, l'arme placée à la limite dedans du corps, la pointe plus haute que la main.



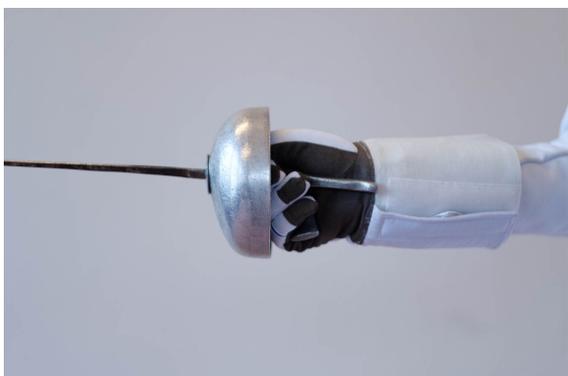
18.5 LA QUINTE

Le bras presque allongé vers le bas, la main à hauteur de la taille, le pouce à la limite dedans, l'arme placée à la limite dedans du corps, la pointe plus haute que la main.



18.6 LA SIXTE

Le bras fléchi, la main légèrement plus haute que le coude, celui-ci détaché du corps, le pouce oblique à la limite dehors, l'arme placée à la limite dehors du corps, la pointe plus haute que la main.



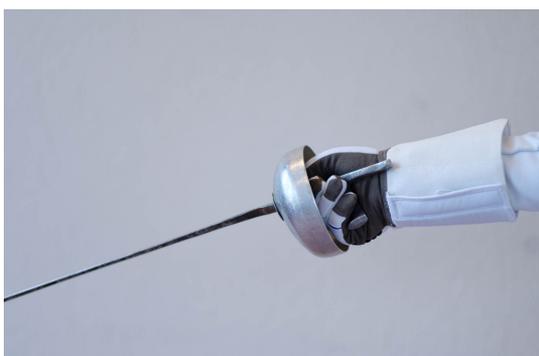
18.7 LA SEPTIME

Le bras fléchi, la main légèrement plus haute que le coude, celui-ci détaché du corps, le pouce dessus à la limite dedans, l'arme placée à la limite dedans du corps, la pointe plus basse que la main.



18.8 L'OCTAVE

Le bras fléchi, la main légèrement plus haute que le coude, celui-ci détaché du corps, le pouce oblique à la limite dehors, l'arme placée à la limite dehors du corps, la pointe plus basse que la main.



18.9 « LA NEUVIÈME »

« La neuvième », aussi appelée « sixte haute », permet de parer les attaques vers une cible haute. Bras fléchi, main plus haute que le coude, à la limite dehors du corps, pointe vers le dedans et plus haute que la main.



19. L'ENGAGEMENT

C'est l'action qui consiste à joindre son fer à celui de l'adversaire.

20. L'ABSENCE DE FER

S'il n'y a pas d'engagement, on se trouve en absence de fer.

21. LE CHANGEMENT D'ENGAGEMENT, DE POSITION DE MAIN OU DE LIGNE

Ces changements consistent à prendre ou non l'engagement dans une autre position ou dans une autre ligne que celle dans laquelle on se trouve.

Ils peuvent s'exécuter :

- a) En passant la pointe en dessous du fer adverse ;
- b) En passant la pointe au-dessus du fer adverse ;
- c) En faisant passer le fer adverse de ligne haute à ligne basse et inversement ;
- d) En changeant de position de main.

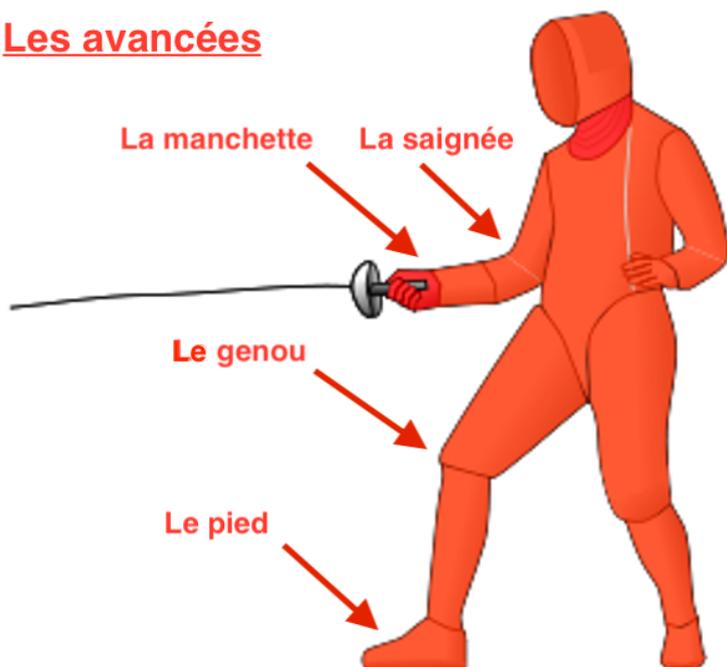
Dans la majorité des cas, l'action des doigts est prépondérante.

22. LA SURFACE VALABLE

L'entièreté du corps et la tête sont des surfaces valables.

22.1 Les avancées

Les avancées



CHAPITRE 2 : L'OFFENSIVE

1. L'OFFENSIVE

On entend par offensive l'ensemble des dispositions par lesquelles on cherche à toucher son adversaire. Pour qu'une touche soit portée valablement il faut que la pression du bouton soit égale ou supérieure à 750 grammes.

Elle s'exécute par l'attaque, précédée ou non d'une préparation.

2. LA TOUCHE

La touche est le coup qui atteint l'adversaire.

3. L'ATTAQUE

L'attaque est l'action offensive initiale exécutée en allongeant le bras.

Elle peut s'exécuter soit de pied ferme, soit en se fendant, soit en combinaison avec des déplacements.

Elle peut être simple ou composée.

3.1 LES ATTAQUES SIMPLES

Les attaques simples sont celles exécutées en un seul mouvement.

Elles sont au nombre de trois :

- Le coup droit ;
- Le dégagement ;
- Le coupé.

3.1.1 LE COUP DROIT

C'est une attaque portée sans changer de ligne en quittant ou sans quitter le fer adverse.

3.1.2 LE DÉGAGEMENT

C'est une attaque qui change de ligne en passant la pointe en dessous (ligne haute) ou au-dessus (ligne basse) de la coquille adverse.

En toute logique, le dégagement suppose un engagement. En l'absence de contact le dégagement n'est possible que de ligne haute vers ligne basse ou inversement.

3.1.3 LE COUPÉ

C'est une attaque portée dans une autre ligne en passant la lame par la pointe adverse.

Toutes ces attaques peuvent être exécutées en coup lancé (une attaque exécutée par un coup porté par une action très rapide du poignet et de l'avant-bras).

3.2 LES ATTAQUES COMPOSÉES

L'attaque est composée quand elle est précédée d'une ou de plusieurs feintes d'attaque. Certaines portent un nom spécifique.

3.2.1 LE « UNE - DEUX »

Le « une-deux » est une attaque composée d'une feinte de dégagement suivie d'un dégagement trompant une parade directe, demi-circulaire (semi-circulaire) ou diagonale (voir parade).

3.2.2 LE DOUBLÉ

Le doublé est une attaque composée d'une feinte de dégagement suivie d'un dégagement trompant une parade circulaire (voir parade).

3.2.3 LE TOUR D'ÉPÉE

Le tour d'épée est une attaque composée d'une feinte de coupé suivie d'un dégagement trompant une parade.

4. LES PRÉPARATIONS D'ATTAQUES

Elles peuvent consister :

- en un mouvement du fer vers le fer adverse ;
- en un mouvement du fer sur le fer adverse ;
- en un mouvement dans le vide ;
- en tout autre mouvement destiné à amener des réactions quelles qu'elles soient chez l'adversaire.

4.1 RENTRER DANS LA DISTANCE (SE LOGER)

C'est un mouvement qui consiste à rapprocher sa pointe de la cible adverse, en préparant la finale d'attaque.

4.2 LES ATTAQUES AU FER

Elles consistent à écarter le fer adverse puis à l'abandonner pour exécuter l'attaque.

On distingue :

4.2.1 LE BATTEMENT ET LE CONTRE-BATTEMENT

Choc exécuté avec la lame sur le fer adverse. On parlera de contre-battement lorsque le battement s'effectue dans la ligne opposée.

4.2.2 LA PRESSION

Poussée exécutée avec la lame sur le fer adverse.

4.2.3 LE FROISSEMENT

Action tenant à la fois du battement et de la pression exécutée avec la lame sur la longueur du fer adverse tout en allongeant le bras.

4.3 LES PRISES DE FER

Elles consistent à saisir le fer adverse avec la lame, à le maîtriser et à conserver le contact jusqu'à la finale du mouvement. On distingue :

4.3.1 L'OPPOSITION

Saisir avec la lame le fer adverse, le maîtriser et conserver le contact en l'écartant.

4.3.2 LE LIEMENT

Saisir le fer dans une ligne haute et l'amener dans la ligne basse opposée ou inversement tout en allongeant le bras.

4.3.3 L'ENVELOPPEMENT

Saisir le fer dans une ligne et le ramener dans la même ligne par un mouvement circulaire de la main et de la pointe tout en allongeant le bras.

4.3.4 LE COULÉ

C'est l'action de glisser la lame le long du fer adverse en allongeant le bras.

4.3.5 LE CROISÉ

Action de s'emparer de la lame adverse dans une ligne haute pour l'amener dans la ligne basse du même côté et vice versa.

4.4 LES FEINTES

Ce sont toutes les attitudes susceptibles d'induire l'adversaire en erreur.

4.4.1 LA FEINTE D'ATTAQUE

C'est le simulacre d'une attaque destiné à provoquer une parade.

4.4.2 LA FAUSSE ATTAQUE

Action plus prononcée que la feinte, avec un mouvement de jambe(s), sans intention de toucher et ayant le même but que la feinte.

4.5 LE TROMPEMENT

Il consiste à éviter la parade adverse par un mouvement de la pointe tout en restant à l'attaque.

5. VARIÉTÉS D' ACTIONS OFFENSIVES

On distingue :

5.1 LE REDOUBLEMENT

Seconde action offensive faite sur une parade sans suite en reprenant préalablement la garde vers l'avant.

5.2 LA REPRISE

Seconde action offensive faite après une parade sans suite et portée dans une autre ligne.

5.3 LA REMISE

Seconde action offensive faite après une parade sans suite et portée dans la même ligne.

CHAPITRE 3 : LA DEFENSIVE

1. LA DEFENSIVE

La défensive est l'ensemble des dispositions destinées à écarter ou à éviter l'attaque adverse.

Elle se réalise par des parades et/ou des retraits du corps.

2. LA PARADE

La parade s'exécute soit au moyen de la lame seule ou de la garde seule, soit au moyen d'une combinaison des deux.

Elle a pour but d'écarter le fer adverse des lignes où il se présente, ou de protéger une cible.

On distingue les parades :

- Directes
- Demi-circulaires (semi-circulaires)
- Diagonales
- Circulaires

Elles peuvent se prendre :

2.0.1 LA PARADE PAR OPPOSITION

Elle consiste à écarter sans secousse le fer adverse tout en conservant le contact.

2.0.2 LA PARADE PAR BATTEMENT

Elle consiste à écarter le fer adverse par un mouvement sec.

2.1 LA PARADE DIRECTE

Elle consiste à écarter le fer adverse dans la ligne où il se présente par un déplacement simultané et horizontal ou vertical de la lame, de la main et de l'avant-bras.

2.2 LA PARADE DEMI-CIRCULAIRE (SEMI-CIRCULAIRE)

Elle consiste à décrire de la pointe un demi-cercle vers l'intérieur de façon à passer sa lame de ligne haute à ligne basse ou vice versa afin d'écarter le fer adverse.

2.3 LA PARADE DIAGONALE

Elle consiste à tracer de la pointe une oblique de haut en bas ou vice versa et à déplacer simultanément la main et l'avant-bras à l'horizontale de façon à faire passer sa lame de ligne haute à ligne basse ou vice versa afin d'écarter le fer adverse.

2.4 LA PARADE CIRCULAIRE (OU CONTRE)

La main reste en place, seuls les doigts agissent. La parade circulaire ou contre consiste à faire décrire à sa pointe, sans sortir de sa ligne, un cercle complet de manière à ce que la pointe adverse soit écartée de la surface valable

3. LE RETRAIT DU CORPS OU ESQUIVE

Consiste à déplacer le corps (ou la partie du corps) menacé par la pointe ou la lame de l'adversaire de façon à éviter la touche.

4. LA PARADE EN CÉDANT

Elle a pour but de se défendre uniquement contre les prises de fer. Elle s'exécute en subissant, sans résistance, la prise de fer en amenant la pointe adverse en dehors de la surface valable.

4.1 SUR L'OPPOSITION, LE COULÉ ET L'ENVELOPPEMENT

Sur l'attaque en ligne haute (ou basse) faire passer la main au-dessus (ou en-dessous) de la lame adverse afin de l'amener dans une ligne opposée

4.2 SUR LE LIEMENT

Selon que l'attaque se fait de ligne haute à ligne basse ou inversement, faire passer la main au-dessus ou en dessous de la lame adverse.

Dans certaines finales de parades, la main sera légèrement plus haute ou plus basse que la position de main classique.

CHAPITRE 4 : LA CONTRE-OFFENSIVE

1. LA CONTRE-OFFENSIVE

La défensive seule ne donnant pas le résultat recherché en escrime, c'est-à-dire toucher l'adversaire, il est indispensable pour obtenir ce résultat, soit de parer pour riposter, soit de contre-attaquer pendant l'exécution de l'action offensive, soit d'employer des actions mixtes.

2. LA RIPOSTE

- a) La riposte est l'action offensive du tireur qui a paré l'attaque ;
- b) La contre-riposte est l'action offensive du tireur qui a paré la riposte ou la contre-riposte.

Les ripostes et contre-ripostes se classent en trois catégories :

- Simple directe ;
- Simple indirecte ;
- Composée.

Lorsque ces ripostes ou contre-ripostes n'ont pas lieu immédiatement après la parade, elles prennent le nom de ripostes ou contre-ripostes « à temps perdu ».

2.1 LA RIPOSTE SIMPLE DIRECTE

Elle s'exécute dans la même ligne que celle de la parade, en un seul mouvement avec ou sans contact de fer.

2.2 LA RIPOSTE SIMPLE INDIRECTE

Elle s'exécute dans une autre ligne que celle de la parade.

2.3 LA RIPOSTE COMPOSÉE

Elle est précédée d'un ou de plusieurs mouvements dans la même ligne ou dans une autre ligne avec ou sans contact de fer.

3. LES CONTRE-ATTAQUES

Ce sont des actions offensives ou défensives-offensives exécutées sans avoir recours à la parade pendant l'attaque adverse.

3.1 L'ARRÊT

Consiste en une contre-attaque directe ou indirecte portée sur l'attaque.

3.2 L'ESQUIVE (AVEC TOUCHE)

Manière d'éviter une touche par un déplacement du corps. Elle se classe en trois catégories :

3.2.1 L'IN QUARTATA

Esquive effectuée en effaçant sa ligne de quarte, tout en déplaçant le pied arrière latéralement et en contre-attaquant.

3.2.2 LE « PETIT BONHOMME »

Esquive basse en s'accroupissant (en fléchissant les jambes) tout en restant en garde et en contre-attaquant.

3.2.3 LA PASSATA DI SOTTO

Esquive réalisée en se fendant en arrière et en soustrayant la cible, la main non-armée pouvant toucher le sol et en contre-attaquant.

4. LES ACTIONS « EN CAVANT »

Façon supplémentaire d'exécuter le mouvement : « EN CAVANT »

Lancer, attaquer, riposter, contre-attaquer en cavant, c'est porter une action offensive ou contre-offensive avec un déplacement exagéré de la main dans la ligne où se termine cette action. Allonger le bras en imprimant une trajectoire courbe à la main.

5. LES ACTIONS MIXTES

Ce sont des actions défensives - offensives exécutées pendant l'offensive adverse.

Elles prennent trois formes :

- Le coup de temps ;
- Le contre-temps ;
- Le déroboement.

5.1 LE COUP DE TEMPS

Le coup de temps s'exécute pendant l'offensive adverse. Il consiste en une parade et riposte en même temps.

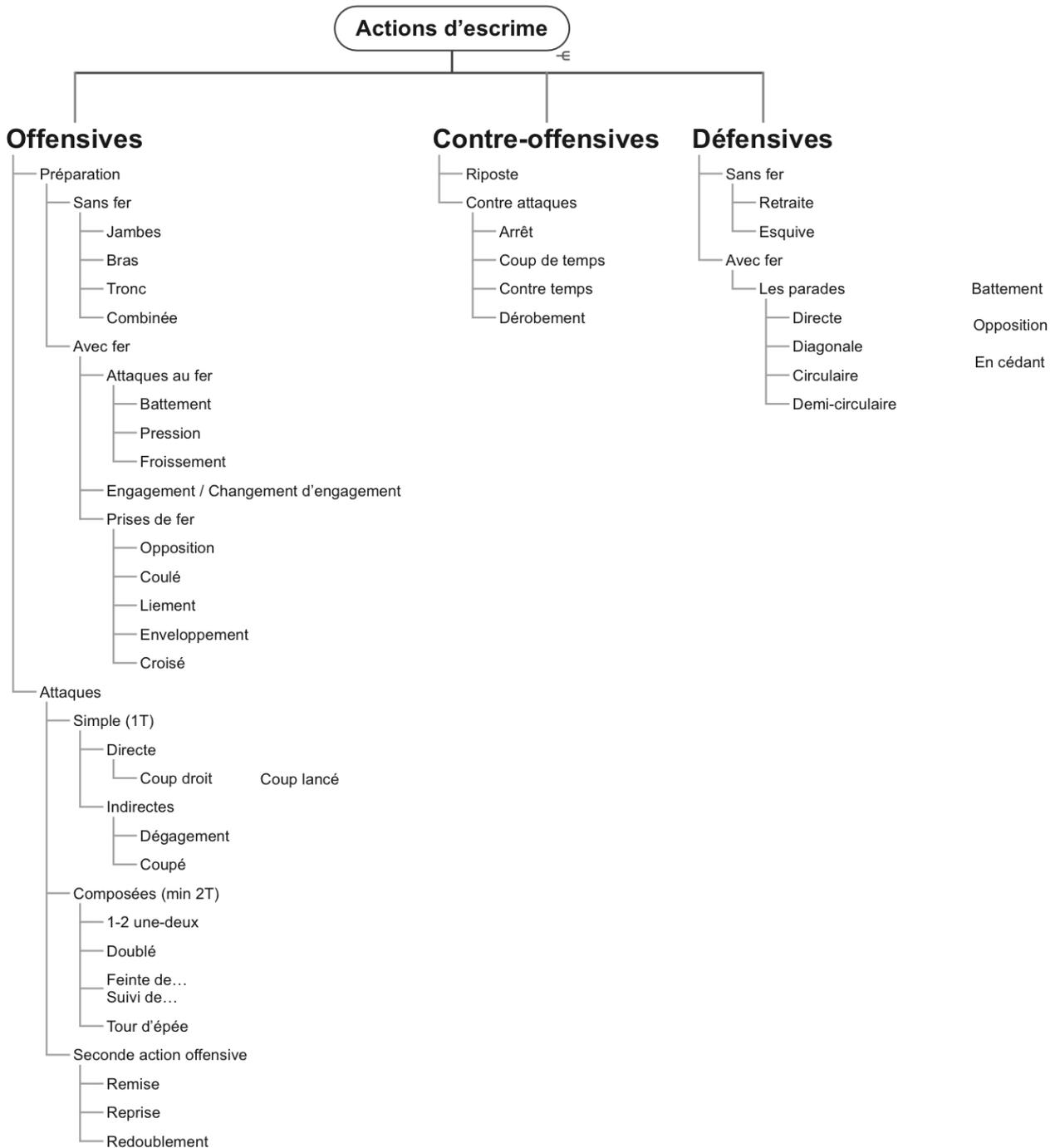
5.2 LE CONTRE-TEMPS

Le contretemps est l'action offensive suivant la parade de la contre-attaque adverse.

5.3 LE DÉROBEMENT

Il consiste à soustraire sa lame à l'engagement ou au changement d'engagement, à l'attaque au fer ou à la prise de fer par un mouvement de pointe tout en portant la touche.

RESUMÉ SCHÉMATIQUE



ESPACE DE PRISE DE NOTES PERSONNELLES

BIBLIOGRAPHIE

Règlement d'escrime - I.T.I.C.M. - Bruxelles 1929

Règlement I.R.M.E.P. - Eupen 1972

L'escrime moderne - Ed. Amphora - Maître THIRIOUX, 1970

Escrime, Fleuret, Epée, Sabre - Ed. Amphora - Maître CLERY, 1965

L'escrime - Collection « Que sais-je ? » - Presse U.F. - Maître CLERY, 1973

Règlement F.I.E. - 2022

Le guide Marabout de l'escrime - Marabout service - C.L. de Beaumont, 1976

Initiation à l'escrime - René MAYSET

L'escrime en dix leçons - Ad. Hachette - F. PIETRUSKA, G. BENAMOU, 1979.

L'escrime - Ed. Denoël - J. Donnadiou, C. Noël, J.M. SAFRA, 1978.

Fascicules des examens académiques - ARAB KSVB, 1982

Brefs glossaires de l'escrime - Maître Gérard SIX, FIE

Programme éducatif : Les écussons fédéraux - Maître Jean COLOT, FRBCE

Règlement technique - FIE, août 2019

Trainer B Schermen VSB - Initiatrice Anneke DAEMS, 2019

Faire de l'épée, la méthode des 4 fantastiques - Clément SCHREPFER, préface du Maître Hugues OBRY

Les Blasons de la Fédération Française d'Escrime - Direction technique nationale, FFE

L'esprit de l'épée, une approche tactique & mentale - R. DELHOMME, J-F. DI MARTINO, F. CARRE, FFE

Epée 2.6 - Johan Harmenberg

Epée Fencing - Steven Paul

Epée Fencing, a complete system - Imre Vass

REMERCIEMENTS

Auteurs de la mise à jour de 2024 :

- Maître CYLNY David
- Maître HENDRIX Claude
- Maître HUYSMANS Werner
- Maître SALAVARDA Marianne
- Initiateur STEURBAUT Guy

Traduction NL :

- Maître VAN BERGEN Nancy

Rédaction et mise en page :

- Maître CYLNY David

Illustrations et photos :

- Maître HENDRIX Claude, direction
- Initiateur SANTARELLI Sébastien, photographe
- Prévôt SWINNE Annick, modèle