



# CHOISIR SON ACTION



## De quoi s'agit-il ?

- L'escrime est une affaire de dialogue, une « conversation » constituée de plusieurs échanges entre les deux intervenants. Identifier la juste action à entreprendre en fonction de celle de l'adversaire, de son comportement, de la zone de piste où il se trouve tout en respectant la **logique propre à son arme** est indispensable pour remporter la victoire.

## La logique de son arme ?

- Chacune des trois armes utilisées à l'escrime sportive dépend d'un règlement et de conventions établies. Ces derniers établissent le cadre dans lequel évoluent les tireurs durant l'assaut, les règles à respecter et les conditions d'octroi d'un point en cas de touche.

### **L'EPEE :**

Convention : point accordé au premier qui touche ou au coup double.

#### Caractéristiques :

- Patience, jauger les risques : réalisme comportemental.
- Une initiative mal évaluée peut être préjudiciable. L'attaque ne s'envisage pas à la légère.
- Surface valable étendue.

## Actions / réactions :

- De ces conventions découle naturellement un système d'actions - réactions dans lequel peuvent piocher les escrimeurs pour construire le cheminement menant à la touche.

Face à un adversaire CONQUERANT : Ouverture du jeu : l'adversaire gagne sa distance d'attaque en allant vers l'avant.

Attaque : prend l'initiative du déclenchement de l'action offensive.

#### (Ré)actions possibles :

- Forcer le déclenchement offensif : **défense** sur la finale d'attaque + **ripostes** variées ou défensive des jambes pour **reprendre l'offensive**.
- **Contre-attaquer** (+ opposition de fer, esquivage ou modification de la distance pour éviter la touche).
- **Attaquer dans la préparation** en déclenchant lorsque l'adversaire cherche à entrer dans la distance d'action.



# CHOISIR SON ACTION



Face à un adversaire PRESSEUR : Ouverture du jeu : l'adversaire gagne sa distance d'attaque en allant vers l'avant.

Défense : laisse l'initiative du déclenchement de l'action offensive à l'adversaire.

- (Ré)actions possibles :
- **Feinte d'attaque** forçant le déclenchement défensif suivi d'une contre riposte si l'adversaire défend en parade ou d'un contre arrêt si l'adversaire défend en contre-attaque.

---

Face à un adversaire BLINDEUR : Fermeture du jeu : laisse l'adversaire gagner sa distance d'attaque en allant vers l'avant.

Défense : laisse l'initiative du déclenchement de l'action offensive à l'adversaire.

- (Ré)actions possibles :
- **Composer son action offensive** : pour tromper la parade recherchée.
  - **Fausse attaque** forçant le déclenchement défensif pour toucher sur une ligne ouverte ou reprendre une action offensive sur une défensive de jambes adverse.
  - **Varier les cibles et incidemment les distances d'attaque** (attaque au corps ou aux avancées)

---

Face à un adversaire CONTREUR : Fermeture du jeu : Laisse l'adversaire gagner sa distance d'attaque en allant vers l'avant.

Attaque : Prend l'initiative du déclenchement de l'action offensive.

- (Ré)actions possibles :
- **Déclenchement offensif** plus **précoce** que celui de l'adversaire et développement correct envisagé à plus grande distance.
  - **Invite** forçant le déclenchement offensif pour le contrer plus facilement :
    - Par la distance.
    - A l'aide d'une parade.
    - A l'aide d'une contre-attaque.