



# APPRENDRE A TOUCHER ET NE PAS ETRE TOUCHE

## Dans quel but ?

- Apprendre à « toucher », à porter une attaque valable, est fondamental à l'escrime... c'est l'objectif absolu.
- Toucher valablement son adversaire, dans le respect du règlement, est la seule manière de remporter un assaut (hormis les sanctions de l'arbitre pouvant accorder certains points).

## Objectifs pédagogiques :

- Déclenchement et développement de l'attaque.
- Tenue et « ressenti » de l'arme.
- Placement de pointe (ou tranchant : sabre)
- Coordination bras + jambes.
- La parade comme action défensive.

## Quelques définitions utiles :

- ATTAQUE :** Action offensive, simple (directe ou indirecte) ou composée, déclenchée par la main armée dont la pointe ou le tranchant de l'arme (sabre) menace une surface valable adverse. Elle se développe avec l'allongement progressif du bras et peut être suivie d'un déplacement (marche, fente ou flèche).
- DIRECTE :** Lorsque l'attaque est portée dans la même ligne que la position de main la précédant.
- INDIRECTE :** Lorsque l'attaque est portée dans une autre ligne (en passant par-dessus ou dessous la lame adverse).
- DEGAGEMENT :** Manœuvre de la lame consistant à quitter la ligne dans laquelle elle se trouve en passant par-dessous (en ligne haute) ou par-dessus (en ligne basse) la coquille de la lame adverse.
- BATTEMENT :** Préparation d'attaque. Le battement consiste à donner un coup sec sur les 2/3 supérieurs de la lame adverse avec son arme.  
**NB :** Tout comme l'engagement (fiche 1.1.6.), le battement peut se faire pour **chacune** des positions de main.  
Le contact se fait en positionnant sa main dans la ligne correspondante.
- COUPE\* :** Manœuvre de la lame consistant à quitter la ligne dans laquelle elle se trouve en passant par-dessus (en ligne haute) ou par-dessous (en ligne basse) la pointe de la lame adverse\*.
- PARADE :** Action défensive effectuée avec l'arme pour détourner une attaque de pointe ou bloquer une attaque de tranchant et empêcher l'adversaire de toucher une surface valable (voir fiche 1.1.4. pour les différentes parades utilisées).
- RIPOSTE :** Action offensive (directe, indirecte, précédée d'une prise de fer, composée, à temps perdu) portée après la parade.
- REMISE\* :** Renouvellement d'action offensive ou contre-offensive (attaque, riposte, contre-attaque) sur la même ligne sans retrait du bras. Utilisée contre des tireurs ne ripostant pas immédiatement (gagner le temps). La remise d'attaque n'est pas une action offensive prioritaire (fleuret et sabre).



# APPRENDRE A TOUCHER ET NE PAS ETRE TOUCHE

## Exemples pratiques :

### Actions offensives :

- ATTAQUE SIMPLE DIRECTE :  
par coup droit sur une ligne ouverte : Sélectionner la ligne cible. Déclenchement de la main, développement de l'attaque en menaçant de la pointe / du tranchant et en allongeant le bras + porter la touche.
- ATTAQUE SIMPLE DIRECTE :  
précédée d'une préparation (attaque au fer) : Sélectionner la ligne cible. Sur présentation du fer adverse, effectuer un battement. Conduite de pointe / tranchant menaçant la ligne cible en allongeant le bras + porter la touche.
- ATTAQUE SIMPLE INDIRECTE :  
changement de ligne par dégagement / coupé : Sélectionner la ligne cible, déclenchement de la main, développement de l'attaque en menaçant de la pointe / du tranchant et en allongeant le bras + porter la touche par dégagement / coupé \*.
- ATTAQUE SIMPLE INDIRECTE :  
précédée d'une préparation (attaque au fer) : Sélectionner la ligne cible. Sur présentation du fer adverse, effectuer un battement. Conduite de pointe / tranchant menaçant la ligne cible en allongeant le bras + porter la touche par dégagement / coupé \*.

### ➤ Sélectionner les lignes à cibler :

FLEURET : Dessus / Dedans / Dehors / Dessous.  
Répartition du tronc (seule zone valable) en 4 lignes académiques.

EPEE : Le tronc (cible principale).  
La saignée (avancée : creux du coude).  
La manchette (avancée : zone du poignet).  
La cuisse (avancée. Compétence technique **écusson orange**).  
Le pied (avancée. Compétence technique **écusson vert**).

SABRE : La tête (haut du masque) et la figure (partie latérale).  
Le flanc (extérieur, sous le bras armé) et le ventre (intérieur).  
La manchette dessus (zone du poignet).

- POUR LE DOIGTE, AU SABRE : Répéter la touche afin de travailler des doigts, en ayant le **bras décontracté**.

\* : Le coupé est abordé dans le socle de compétences techniques de l'écusson **orange**.

\* : La remise est abordée dans le socle de compétences techniques de l'écusson **orange**.



# APPRENDRE A TOUCHER ET NE PAS ETRE TOUCHE

Actions défensives : (voir fiche 2.1.3.).

## FLEURET :

- PARADE DE SIXTE OU DE QUARTE : sur attaque directe en ligne haute : Effectuer le mouvement défensif latéral. Après le contact de fer dans le fort de sa lame, allonger le bras et toucher en riposte directe (dans la même ligne) ou indirecte (autre ligne, par dégagement).

## EPEE :

- PARADE DE SIXTE OU D'OCTAVE : sur attaque directe en lignes extérieures : Effectuer le mouvement défensif circulaire ou demi-circulaire. Après le contact de fer dans le fort de sa lame, allonger le bras et toucher en riposte directe (en lâchant le fer) ou en opposition (tout en gardant le contact du fer adverse : contrôle). (voir 2.1.5.)

## SABRE :

- PARADE DE TIERCE, DE QUARTE OU DE QUINTE : sur attaque directe sur l'extérieur, l'intérieur, la tête. : Effectuer le placement de main défensif adéquat. Après le contact de fer dans le fort de sa lame, allonger le bras et toucher en riposte directe à la tête.

Progressif : (abordé dans le socle de compétences techniques de l'écusson **orange**).

## Enchaînement d'actions simples :

- Sur base des actions techniques offensives et défensives proposées ci-dessus, il est possible d'envisager des phrases d'arme pouvant conduire jusqu'aux **contre-ripostes successives**.
- L'enseignant introduit le développement du jeu **en coopération**, dans un premier temps, en donnant les signaux nécessaires (Ex : présentation ou recherche de fer / ouverture de ligne / ...)
- Petit à petit, l'enseignant remplace la coopération par de **l'opposition** en supprimant certains signaux, en fermant une ligne, en engageant le fer, en laissant le choix du moment du déclenchement à l'élève ...

## Le tout en se déplaçant :

- Sur base des actions techniques offensives et défensives proposées ci-dessus, il est possible d'ajouter la variable de la distance en intégrant les déplacements de base avant et / ou pendant l'exécution du thème technique (marche, retraite et fente). La distance entre les deux partenaires au moment de l'action dépendra des déplacements de l'élève...
- Après quelques déplacements, sur présentation ou en absence de fer de l'enseignant ou sur sa propre riposte, l'élève devra éventuellement intégrer une marche et / ou toucher en se fendant...

## Remiser les actions offensives :

- Sur base des actions techniques offensives et défensives proposées ci-dessus, remiser la finalité d'action offensive.