



LA SECONDE INTENTION :

ETAPE 2

De quoi s'agit-il ? :

Faisant suite à la fiche 3.2.2., celle-ci décrit une nouvelle série d'actions pouvant être considérées comme intégrant le concept de la seconde intention.

Rappel : La notion de **seconde intention** est à prendre avec du recul car, lors d'un assaut, les échanges (constituant les phrases d'armes) entre tireurs sont **TOUJOURS** teintés de seconde intention... Quelle que soit l'action entreprise par le tireur, il la réalise dans un but précis, avec une idée en tête, tout en sachant que la phrase d'arme peut se poursuivre et qu'il est possible qu'il ait, lui aussi, à réagir aux actions de son adversaire.

Définitions utiles :

- | | | |
|--|---|--|
| <u>SECONDE INTENTION :</u>
(rappel) | - | Tactique consistant à faire croire à l'adversaire en la mise en place d'une manœuvre tout en presumant de sa réaction et en développant son action en conséquence. |
| <u>CONTRE-TEMPS :</u> | - | Manœuvre défensive intégrée dans une préparation offensive et permettant de se défendre face à une action contre-offensive adverse. |
| <u>FEINTE DE CONTRE-ATTAQUE :</u> | - | Simulacre d'action contre-offensive destiné à tirer parti d'une réaction ou absence de réaction de l'adversaire. |
| <u>CONTRE-ATTAQUE COMPOSEE :</u> | - | Action contre-offensive composée (finta in tempo) dont le but est de tromper le contretemps adverse. |

➤ Rappel : Voir fiche 2.1.4. pour la matière abordant la contre-attaque.

Mise en application (rappel) :

- Sur base de situations d'assaut aménagées à durée déterminée : Chaque tireur se voit attribuer un rôle prédéfini avec des objectifs propres et des conditions pour les atteindre :
 - Se référer aux fiches de jeux tactiques (1.2.1., 1.2.3., 2.2.3.) pour un maximum de clarté sur l'identification des rôles et objectifs de chaque participant.
 - Le développement et la mise en place des options tactiques en rapport avec le thème de seconde intention choisi doit se faire progressivement (exemples proposés ci-dessous) en les ajoutant aux actions initialement prévues par les jeux en question.
- Intégrer un seul thème de seconde intention pour chaque tireur lors d'un assaut en opposition.
- Développer le jeu de sorte que la seconde intention choisie puisse s'intégrer dans des phrases d'arme pouvant aller jusqu'à **la contre-riposte.**



LA SECONDE INTENTION :

ETAPE 2

Concrètement :

<u>Rôles</u>	<u>Action(s)</u>	<u>Objectif(s)</u>	<u>Secondes intentions possibles</u>
<u>PRESSEUR :</u>	<u>CONTRE-TEMPS :</u>	Entrer dans la distance d'attaque de l'adversaire et « forcer » ce dernier à déclencher une action contre-offensive.	Parer l'action contre-offensive afin de toucher sans équivoque.
			Défensive de jambes : faire « tomber court » la contre-offensive par un déplacement arrière et récupérer sa distance d'attaque pour toucher.
<u>CONTREUR :</u>	<u>CONTRE-ATTAQUE COMPOSEE :</u>	Déclencher une action contre-offensive composée lorsque l'adversaire entre dans la distance d'attaque.	Composer la contre-offensive dans le but de tromper un éventuel contre-temps que l'adversaire intégrerait dans sa préparation offensive et toucher sur une ligne ouverte.
	<u>FEINTE DE CONTRE-ATTAQUE :</u>	Simuler une action contre-offensive lorsque l'adversaire entre dans la distance d'attaque.	Sur l'arrêt du développement de l'offensive adverse, déclencher sa propre action offensive.
			Sur une recherche de <u>contre-temps</u> adverse, déclencher sa propre action offensive sur une ligne ouverte.
			« Forcer » son adversaire à précipiter son attaque (manque de précision) pour s'en défendre plus efficacement avant de riposter.

Autres possibilités :

- Sur base d'un départ simultané :
 - Imposer aux deux tireurs un départ offensif immédiat au moment du « Allez »... (Peut être calibré en attaque simple directe sur base d'une préparation en marché + fente).
 - L'un des deux tireurs se voit attribuer, comme objectif de seconde intention en vue de leurrer son adversaire, une action spécifique sur base de son départ offensif reconverti en fausse attaque...
 - Voir fiche 3.2.2. pour des exemples possibles de seconde intention pouvant concerner l'attaquant.



LA SECONDE INTENTION :

ETAPE 2

- Utilisation de la ligne :

Pour les armes à convention, le placement de la ligne (pointe menaçante, bras tendu) force l'adversaire à écarter la menace à l'aide d'une action au fer pour pouvoir développer son offensive.

- Attribution d'un rôle de défenseur et d'un rôle d'attaquant à chacun des tireurs.
- Au moment du « Allez », le défenseur place sa pointe en ligne après avoir effectué une retraite (Sortie volontaire de la distance d'action et placement défensif).
- L'attaquant doit reprendre sa priorité en écartant la menace par une action au fer : battement, pression...
- Le défenseur tente de dérober et de maintenir sa pointe menaçante ou effectue un contre-battement + touche ou une attaque dans la préparation sur la recherche de fer de l'attaquant, ...
- Mise en application possible sur une séquence continue au cas où le changement de priorité ne conduirait pas à une touche : Inversion des rôles.

- Le placement de la ligne offre une possibilité offensive sur un adversaire en ouverture ayant gagné, lui-même, la distance d'action...

Progressif :

Coopération >> Opposition :

- L'enseignant introduit le développement tactique en coopération, dans un premier temps, en attribuant un rôle à chaque tireur ou en imposant le thème. Le moment du déclenchement et la manœuvre technique peuvent rester à l'appréciation des participants.
- Petit à petit, l'enseignant remplace la coopération par de l'opposition, en augmentant la sélection des choix tactiques possibles, en donnant plus de liberté de mouvement aux participants, ...

Débriefing : (voir fiche 1.6.1.)

- Un débriefing peut mettre en évidence le développement de la créativité en soulignant les différentes tentatives pour piéger son adversaire et l'expérimentation des différentes situations d'assaut.