



L'ESQUIVE

De quoi s'agit-il ? :

- Tout comme les différents types de parades ou le recours à la distance, l'**esquive** est une action défensive (ou de contre-attaque). Elle peut être utilisée par l'escrimeur pris au dépourvu ou lorsqu'il est trop tard pour reprendre de la distance ou pour parer une attaque.
 - Il ne s'agit pas d'un déplacement : au moment du déclenchement de l'action offensive, le défenseur ne cherche pas à sortir de la distance d'attaque... Il « sort » la zone cible de la trajectoire d'attaque.
 - L'esquive est un très bon moyen défensif d'être idéalement placé, du point de vue de la distance, pour toucher son adversaire après sa propre tentative.
- Élément clé : La juste appréciation de la distance ! Action très instinctive...

Définition :

- Mouvement d'une partie du corps destiné à soustraire une zone valable à l'action offensive de l'adversaire.

Intégration dans les jeux :

- Chat et souris : travail du presseur (voir 1.2.1.)
- La tour : travail du blindeur (voir 2.2.3.)
- Le chat garde son pied arrière au sol, pas de déplacement à l'intérieur du cerceau. Il doit toucher (du faible, au sabre) en se fendant.
- Limiter le choix défensif à l'esquive en accordant une action défensive « joker » au choix du garde (parade ou distance).
- Pas de déplacement arrière ni contact de fer pour la souris.

Progressif :

- Déclenchement offensif de la souris / du garde si le chat / conquérant tarde trop à attaquer...
- Observer la phase de déroulement en intégrant, sur les options défensives, le choix de l'esquive (pour la souris ou pour le garde de la tour)

Possibilités de travail de l'esquive dans des conditions d'assaut aménagées :

- Réduction des options technico-tactiques des participants afin d'orienter les phrases d'armes pour favoriser l'utilisation de l'esquive :
 - Après une attaque non réussie, rester sur sa fente et tenter d'esquiver la riposte.
 - Sur une recherche de contre-temps, le presseur se contente de tenter d'esquiver la contre-attaque. Pas de réaction au fer ni de défensive de jambes.
 - Sur l'action offensive de l'adversaire, combinaison l'esquive à une contre-attaque.
 - Esquive du bras sur action offensive ou contre-offensive à la manchette.
 - Saut / flexion / rotation du bassin afin de soustraire la surface valable à l'action adverse.

ATTENTION : Dans les armes de convention (sabre / fleuret), le geste d'esquive (même involontaire) effectué pendant le déclenchement de l'attaque annulera la priorité.