



POINTE EN LIGNE



De quoi s'agit-il ?

- **Avant** que son adversaire ne déclenche une quelconque action offensive (ou sur une préparation de jambes en sortant largement de la distance d'action), un tireur peut décider de tendre le bras en menaçant de la pointe la surface valable de l'adversaire. **Tant que cette posture est maintenue**, l'adversaire se doit d'envisager d'écarter la menace par une action au fer avant d'être légitimement prioritaire sur le développement de son action offensive.

Définitions :

POINTE EN LIGNE : Est une position particulière dans laquelle l'escrimeur maintient le bras armé tendu et menace continuellement avec la pointe de son arme la surface valable de son adversaire.

DEROBEMENT : Action consistant à soustraire sa lame à la recherche de fer de l'adversaire (préparations : prise de fer / attaques au fer).
(rappel voir 2.1.4.) Le déroboement peut se faire par un dégagement ou un coupé.

Concrètement :

Dans quelles conditions la POINTE EN LIGNE est-elle ou reste-t-elle **valable** ?

- Quand elle est placée avant le déclenchement offensif adverse.
- Tant que la pointe « vise » une surface valable.
- Les déplacements vers l'avant ou l'arrière n'annulent pas le maintien de la menace.
- La touche finale doit être portée de la pointe (estoc).

Dans quelles conditions la POINTE EN LIGNE n'est-elle **plus valable** ?

- Quand elle est placée après le déclenchement de l'offensive adverse.
- Lorsque la pointe menaçante « sort » de la trajectoire pouvant toucher la surface valable.
- S'il y a une manœuvre de déroboement sans raison valable (pas de recherche de fer).
- Lorsqu'il y a retrait du bras (pouvant symboliser une hésitation ou la décision d'un changement d'action).



POINTE EN LIGNE



Mise en application :

Exemple de travail en opposition 1 :

- Rôles prédéfinis :
 - Défenseur : plaçant sa pointe en ligne.
 - Attaquant : devant prendre sa priorité en s'emparant du fer adverse.

- Déroulement :
 - Attaquant dispose de trois tentatives de prise de fer avant de pouvoir attaquer en se fendant. En cas d'échec, il sort de la distance d'action et recommence.
 - Défenseur doit dérober tout en maintenant sa pointe en ligne. En cas d'échec, il dispose de la défensive de jambes, seulement, pour faire échouer l'attaque.
 - Si l'attaque touche : l'attaquant sort de la distance d'action et place sa pointe en ligne (inversion des rôles).
 - Si l'attaque ne touche pas : le défenseur (sorti de la distance d'action grâce à sa défensive de jambes) replace sa pointe en ligne.

- Progressif :
 - D'abord de pied ferme.
 - Travailler en déplacements.
 - Travailler sur la variation du rythme.

Exemple de travail en opposition 2 :

- Rôles prédéfinis :
 - Défenseur : plaçant sa pointe en ligne.
 - Attaquant : devant prendre sa priorité en s'emparant du fer adverse.

- Déroulement :
 - Le défenseur dérobe tout en maintenant sa pointe en ligne sur les multiples recherches de fer (3 / 4 / 2 / 1 / ...) de l'attaquant. Il a l'opportunité de placer une touche suite à un dérochement réussi (L'attaquant doit parer cette attaque de pied ferme).
 - Si le fer est pris, l'attaquant touche en se fendant. Il s'ensuit un échange de parades - ripostes allant jusqu'à la touche.
 - Durant cet échange, si l'un des deux tireurs sort de la distance d'action, il place sa pointe en ligne et le travail recommence.

- Progressif :
 - D'abord de pied ferme.
 - Travailler en déplacements.
 - Travailler sur la variation du rythme.

Lors d'un assaut :

Les conditions pourraient être aménagées afin de favoriser les situations dans lesquelles une pointe en ligne pourrait être placée :

- Sortir volontairement de la distance d'action après une action offensive ratée pour placer la ligne.
- Délimiter une zone hors de laquelle un des tireurs ne pourrait pas sortir.
- Accorder automatiquement la priorité à l'un des deux tireurs.
- Imposer les attaques au fer pour favoriser le dérochement.
- Accorder plus de points aux touches de pointe en ligne.