



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.

LE SABRE :

Convention : action offensive (attaque ou riposte) prioritaire en cas de double touche (Etablir la priorité : voir 3.4.1.).

- Priorité maintenue si :
- La pointe / le tranchant reste menaçant durant le développement.
 - Progression continue (déplacements), pas d'arrêt ni de retrait du bras.
 - La finale d'attaque survient avant ou pendant la pose du pied avant.
 - L'adversaire ne parvient pas à s'emparer du fer (contact de lame).

Caractéristiques :

- Rapide, phrase d'armes se prolongeant rarement au-delà de la riposte.
- Analyse, Prise de décision rapide.
- Préparation rigoureuse (+composition de feintes), sous peine d'attaque dans la préparation.
- Matérialisation de la touche plus aisée : contact de lame suffisant.

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.



CHOISIR SON ACTION



Face à un adversaire qui a réussi à prendre la priorité:

Déclenchement offensif plus rapide sur le « ALLER » ou reprise d'attaque suite à une action offensive qui n'a pas abouti.

(Ré)actions possibles :

- Forcer le déclenchement offensif : **Défense** sur la finale d'attaque + **ripostes** variées.
- **Contre-attaquer** (+ opposition de fer, esquive ou modification de la distance pour éviter la touche).
- **Attaquer dans la préparation** en déclenchant plus tôt que son adversaire.
- **S'emparer de la priorité** par un contact de fer (battement), suivi d'une action offensive immédiate.

Face à un adversaire sur la défensive :

Défense **passive** : cherche à faire échouer l'attaque à l'aide d'une parade ou de la défensive des jambes.

(Ré)actions possibles :

- **Composer son action offensive** : pour tromper la parade recherchée.
- **Prolonger sa préparation** : limiter les options de défense de jambes par l'utilisation du terrain (pousser son adversaire en bout de piste).

Face à un adversaire sur la défensive :

Défense **active** : cherche à contre-attaquer.

(Ré)actions possibles :

- **Déclenchement offensif précoce** et développement correct pour se voir attribuer la priorité par l'arbitre.
- **Invite (2° intention)** forçant le déclenchement de la contre-attaque soit pour la parer (contre temps) soit pour placer son attaque dans le même temps en limitant les options défensives de l'adversaire.