



POINTE EN LIGNE



De quoi s'agit-il ?

- **Avant** que son adversaire ne déclenche une quelconque action offensive, 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 dérobement 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.

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 dérobement 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 / 6 / 8 / ...) de l'attaquant. Il a l'opportunité de placer, une touche suite à un dérobement 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 dérobement.
- Accorder plus de points aux touches de pointe en ligne.