



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 FLEURET :

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

- Priorité maintenue si :
- La pointe reste menaçante durant le développement.
 - Progression continue (déplacements), pas d'arrêt.
 - L'adversaire ne parvient pas à s'emparer du fer (contact de lame).

Caractéristiques :

- Nécessité technique.
- Surface valable réduite.
- Plus long temps de préparation autorisé.

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.

Face à un adversaire CONQUERANT : Ouverture du jeu : l'adversaire gagne sa distance d'attaque en allant vers l'avant.

Attaque : prend l'initiative du déclenchement de l'action offensive.

- (Ré)actions possibles :
- Forcer le déclenchement offensif : **défense** sur la finale d'attaque + **ripostes** variées.
 - **Contre-attaquer** (+ opposition de fer, esquive, modifier la distance pour éviter la touche).



CHOISIR SON ACTION



- **Attaquer dans la préparation** en déclenchant quand l'adversaire cherche à entrer dans la distance d'action.
- **S'emparer de la priorité** par un contact de fer (battement) suivi d'une action offensive immédiate.

Face à un adversaire PRESSEUR : Ouverture du jeu : l'adversaire gagne sa distance d'attaque en allant vers l'avant.

Défense : laisse l'initiative du déclenchement de l'action offensive à l'adversaire.

(Ré)actions possibles :

- **Feinte d'attaque** forçant le déclenchement défensif (une recherche de fer, signifie la perte de la priorité amorcée par l'ouverture du jeu).
- **Contre-attaque composée** pour tromper le contre-temps.

Face à un adversaire BLINDEUR : Fermeture du jeu : laisse l'adversaire gagner sa distance d'attaque en allant vers l'avant.

Défense : laisse l'initiative du déclenchement de l'action offensive à l'adversaire.

(Ré)actions possibles :

- **Composer son action offensive** : pour tromper la parade recherchée.
- **Fausse attaque** forçant le déclenchement défensif pour toucher sur une ligne ouverte ou reprendre une action offensive sur une défensive de jambes adverse.

Face à un adversaire CONTREUR : Fermeture du jeu : laisse l'adversaire gagner sa distance d'attaque en allant vers l'avant.

Attaque : prend l'initiative du déclenchement de l'action offensive.

(Ré)actions possibles :

- **Déclenchement offensif plus précoce** que celui de l'adversaire et développement correct pour se voir attribuer la priorité par l'arbitre.
- **Feinte d'attaque** forçant le déclenchement contre-offensif. S'en défendre (distance ou parade) pour toucher sans équivoque.
- **Prolonger sa préparation** pour susciter l'attaque dans la préparation et placer un contre-temps.