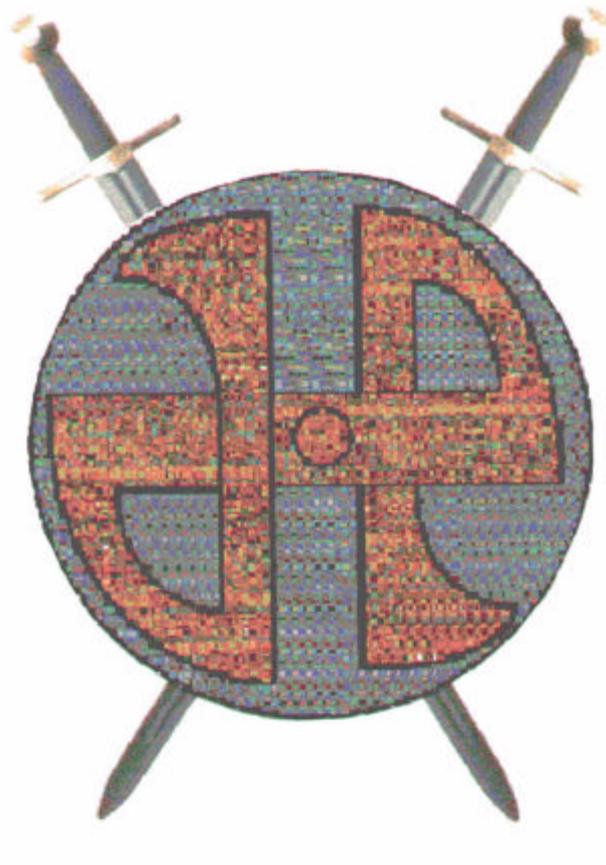


# Cours d'Escrime Médiévale



## **l'Épée à deux Mains**

**Maistre Jean-Luc Pommerolle**

**Saint Quentin**

# Sommaire

<b>Avant propos</b>	<b>pages 3</b>
<b>Introduction</b>	<b>pages 4 à 10</b>
<b>Les déplacements</b>	<b>pages 11 à 18</b>
<b>Techniques à longue distance</b>	<b>pages 19 à 48</b>
<b>La Tenue de l'arme</b>	<b>pages 20 à 22</b>
<b>Les Gardes</b>	<b>pages 23 à 34</b>
<b>Les Attaques Simples</b>	<b>pages 35 à 40</b>
<b>Les Préparations</b>	<b>pages 41 à 43</b>
<b>Les Attaques Composées</b>	<b>page 44</b>
<b>La Défensive</b>	<b>pages 45 à 48</b>
<b>Techniques à courte distance</b>	<b>pages 49 à 62</b>
<b>La Tenue de l'arme</b>	<b>page 50</b>
<b>Les Gardes</b>	<b>pages 50 à 52</b>
<b>Les Attaques Simples</b>	<b>pages 53 à 61</b>
<b>Considérations sur le combat</b>	<b>pages 62 à 65</b>
<b>Références Bibliographiques</b>	<b>pages 66</b>

# Avant Propos

Bien que l'escrime soit l'art du combat armé, à pied, l'appellation d'escrime est souvent refusée au combat médiéval. Les historiens de l'escrime et certains praticiens le jugent instinctif et brutal. Ainsi, Egerton Castle dans son livre de 1888 «l'Escrime et les Escrimeurs», date de la Renaissance les premiers ouvrages sur l'escrime et estime qu'ils ne sont que des successions de coups ou de «bottes secrètes» sans émergence d'une véritable technique.

Aujourd'hui, les nouvelles technologies ouvrent les portes des bibliothèques nationales et mettent, à la portée de tous, des documents rares. Les écrits (1) sur le sujet ne manquent pas. Ils sont pour la plupart allemands, italiens, espagnols, anglais et français. Certains remontent au XIII ième siècle, soit près deux cents ans avant la Renaissance.

L'escrime, contrairement à une opinion populaire, n'est pas instinctive. Déjà, au Moyen Age, son enseignement est du ressort de spécialistes. La profession de Maître d'Armes remonte à cette époque. En 1292, sous le règne de Philippe le Bel, un rôle de la taille levée sur les habitants de Paris, fait mention des noms, demeures et taxes payées par les sept «escrémisséeurs» de la Capitale (2).

Les armes utilisées dans le combat médiéval sont les armes de taille ou d'estoc (épée, rapière, dague, sabre,...), les armes d'hast (3) (Hallebarde, vouge,...) les armes de masse comme la masse d'arme, le marteau et le fléau d'arme et les armes dites de défense tels les boucliers, targes et rondaches.

Grâce à l'étude des documents, une nouvelle conception de l'escrime médiévale est en train de naître. Quelles étaient les us et coutumes ? Quelles étaient les règles acceptées et respectées par les escrimeurs médiévaux ? Quelles étaient les techniques utilisées dans les combats ?

Ce cours porte exclusivement sur le combat à l'épée à deux mains. L'appellation générale d'épée à deux mains correspond à des armes qui se caractérisent par une lame relativement longue, une poignée permettant la préhension à deux mains.

Plusieurs types d'armes répondent à ces critères :

la «Bâtarde» ou épée à une main et demie,  
l'épée de guerre du XIIIè siècle et XIVè siècle,  
l'épée des Mercenaires Suisses du XVè siècle,  
l'épée des Lansquenets Allemands du XVIè siècle, autre troupe de mercenaires,

L'épée à deux mains n'est pas l'apanage des Lansquenets et des Suisses. Selon Jean-Jules Jusserand (4), cette arme était fabriquée à Abbeville (Somme) et largement utilisée en France. En 1450, le maître en fait d'armes Guillaume de Montroy enseigne à Paris le jeu de l'épée à deux mains.

L'auteur.

(1) Cf. Bibliographie fin de livre

(2) Daressy page

(3) Cf . lexique

(4) «les Sports et Jeux d'exercice dans l'ancienne France» Page 18

# Introduction

Avant de parler de combat, il est nécessaire de définir ce que pourrait être la logique interne du combat médiéval de façon qu'elle puisse être compatible avec deux aspects de notre discipline :

la reconstitution spectacle qui raconte une histoire,  
le combat médiéval à plaisance dans lequel un vainqueur est désigné.

## La logique Interne du combat médiéval

Cette logique interne du combat ne peut pas intégrer la mort comme issue du combat et dans ce cas, son simulacre, la touche, n'est pas l'objectif recherché.

L'objectif est de mettre l'adversaire ou ses adversaires hors de combat :

soit en l'immobilisant par exemple au sol,  
soit en s'emparant son arme et en immobilisant celle-ci,  
soit en le désarmant,  
soit en le mettant à la merci de son arme.

Dans cette conception du combat armé, la distance est une notion fondamentale. En conséquence, les différentes techniques seront classées et abordées en fonction de la distance.

Quatre types de techniques sont à distinguer :

les techniques d'approche à hors distance.  
les techniques à longue distance,  
les techniques à courte distance,  
les techniques de corps à corps .

Les techniques communes telles que les déplacements seront vus dans le premier chapitre. Les techniques à la longue distance feront l'objet du chapitre deux. Les techniques à courte distance seront abordées dans le chapitre trois et le chapitre quatre portera sur les techniques d'approche. Les techniques de corps à corps seront étudiées ultérieurement dans un futur cours.

Pour qu'il y ait combat, il faut que l'espace de combat existe. L'espace de combat naît de la résultante de trois variables : la distance, le moment et la vitesse avec en toile de fond une constante qui est l'équilibre. Enfin, le dernier concept est la capacité à percevoir les opportunités, ce qu'en escrime on appelle l'à-propos.

## **1 La distance**

Dans le combat, la notion de distance est essentielle. Plusieurs distances sont identifiables :

### **La hors distance :**

Les combattants sont hors distance, l'espace d'opposition n'existe pas. Les deux combattants devront s'approcher l'un de l'autre pour que l'espace de combat naisse.

### **La longue distance :**

Cette distance correspond à la mesure en escrime sportive. Les combattants sont à distance pour lancer une attaque. Cette attaque sera réalisée avec un déplacement marche ou demi fente.

### **La courte distance :**

Les protagonistes sont distants d'un allongement du bras. L'épée est tenue soit les deux mains sur la fusée de la poignée, soit une des mains reste sur la poignée, l'autre empoigne la lame. Les actions portées avec la lame de l'épée peuvent être des coups de taille ou de pointe ou des coups donnés avec les quillons ou le pommeau. Les attaques peuvent se terminer en corps à corps avec pour objectif de mettre l'adversaire à terre.

### **La distance de corps à corps :**

A cette distance, les actions s'approchent des combats à mains nues afin de terrasser au sol l'adversaire et de le daguer. De nombreux ouvrages montrent des entraînements à ce type de combats.

Dans un combat, il est nécessaire de jouer sur ces quatre distances afin de pouvoir placer son attaque au moment le plus opportun.

## **2 Le moment de l'attaque :**

L'attaque sera portée :

- soit avant l'attaque adverse, ce qui correspond à l'attaque sur la préparation.

- soit en même temps que l'attaque adverse, l'attaque venant s'opposer à l'attaque adverse.

- soit après l'attaque adverse, ce qui suppose l'utilisation d'une parade ou d'une esquive afin de porter notre attaque après celle-ci. Chaque attaque, chaque botte possède une ou plusieurs défensives.

Le choix du moment de l'attaque dépendra du rapport de compétence entre les protagonistes, du rapport de taille, de poids et d'armement.

## **3 Le changement de rythme**

C'est la capacité à accélérer ou à décélérer une action afin de contrarier l'action adverse et de prendre l'avantage, voire de changer de système technique afin d'utiliser la technique optimale en fonction d'un adversaire. Ce n'est pas la vitesse pure qui donne les conditions d'une action réussie, mais le changement de vitesse : lent - vite, vite- lent - vite.

## **4 L'équilibre**

Les temps de déséquilibre restent des moments privilégiés pour loger une attaque d'où l'importance de la qualité des déplacements et de leur amplitude. Il faudra privilégier des déplacements petits, équilibrés et rapides aux déplacements de grande amplitude qui par nature sont lents et déséquilibrés. Les phénomènes de déséquilibre peuvent être accentués par le poids de l'arme et des protections ( armure à plates, haubert, côte de mailles, ...). Les déplacements encore appelés fondamentaux permettent le travail de cet équilibre.

## **5 L'à-propos**

C'est la capacité chez un individu à voir, à saisir les opportunités qui se présentent à lui, voire à les créer. L'expérience, le travail avec différents partenaires, est certainement un des meilleurs moyens pour acquérir cette expérience. En spectacle, cette qualité se traduit par une capacité à l'improvisation. L'improvisation n'est possible qu'avec des virtuoses.

Lire et décoder les actions de notre partenaire sont une nécessité pour notre sécurité. La communication se fait par le corps et pour permettre une bonne lecture à son partenaire, il faut avoir une gestuelle précise.

Raison pour laquelle il est parfois difficile pour quelqu'un d'expérimenté de comprendre les intentions d'un débutant. Ceci oblige à mettre en place un travail lent avec une gestuelle très précise.

## **6 Généralités sur les attaques**

Les attaques peuvent être distinguées par la manière de porter le coup :

attaques par coup de tranchant, de taille,  
attaques par coup de pointe, d'estoc.

Ainsi, certains auteurs par référence à l'héraldique, utilisent les différentes parties de l'écu pour distinguer les attaques.

Mais, il est possible de classer les attaques en fonction d'autres critères :

### **a) en fonction de l'intention tactique**

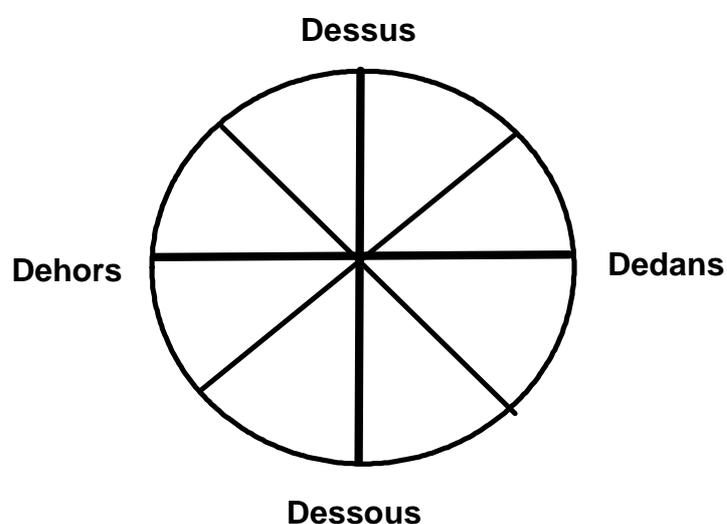
Ainsi, une attaque sera dite simple si elle est réalisée par une seule action qui constitue un temps d'escrime, ou elle sera dite composée si elle est réalisée par l'enchaînement de plusieurs attaques simples ; les premières étant des feintes ayant pour objectif de faire réagir l'adversaire afin de loger l'attaque finale. Ainsi il est possible de réaliser une feinte d'attaque par brisé senestre à

la tête et enchaîner une attaque par un couronné au ventre. sur la réaction de l'adversaire.

## b) en fonction de la cible à atteindre

La cible à atteindre est aussi un moyen de distinguer les attaques.

Il est possible de garder les termes de dessus, dessous, dedans et dehors en effectuant une rotation de 45 degrés aux quartiers du cercle représentant les cibles de l'escrime moderne. Ce qui les rendent compatibles avec les coups de taille et d'estoc.



Les attaques peuvent être portées soit au corps, soit aux avancées : c'est à dire aux jambes ou aux bras.

Il est possible de superposer le «cercle des lignes» sur chaque partie du corps et ainsi de désigner précisément chaque cible à atteindre.

C'est ce que cherche à représenter les différents dessins dit «des Sept Epées» que l'on trouve chez différents auteurs.

Remarque :

Certains utilisent une définition mixte, à savoir la manière de porter le coup et la ou les cibles menacées.

**Exemple : Attaque par brisé senestre à la figure senestre, ce qui se traduit par : attaque par un coup de taille allant du haut vers le bas et passant sur notre gauche pour atteindre l'adversaire à la figure gauche.**

## **7 les préparations d'attaque**

**Par ailleurs, une attaque peut être précédée par une action dont le but est de renforcer l'attaque. Ces actions qui ne peuvent être considérées, ni comme des actions offensives, ni comme des actions défensives, sont appelées préparation d'attaques. Ces préparations sont réalisées soit avec les jambes, soit avec l'arme, soit par la combinaison des deux.**

**Les préparations faites avec les jambes, le sont par un déplacement ou un enchaînement de déplacement.**

**Dans les préparations réalisées avec l'arme, nous distinguerons les attaques au fer et les prises de fer.**

## **8 Généralités sur la défensive**

**Penser que les combattants ignoraient volontairement la défensive est encore une idée toute faite.**

**L'étude des documents montre une parfaite connaissance de trois systèmes de défense :**

**Le premier système est basé sur l'attaque,  
Le second utilise la rupture,  
Le troisième est formé par les parades.**

### **a) L'attaque comme système de défense**

**Il ne s'agit d'épiloguer sur la célèbre phrase «l'attaque est la meilleure défense».**

**Mais, de considérer qu'il est possible de se défendre :**

**soit en attaquant sur la préparation de l'attaque c'est à dire avant que l'adversaire n'ait eu le temps de développer son attaque.**

**soit d'attaquer en interceptant la lame adverse ou en s'opposant à celle-ci par une attaque.**

## **b) La rupture comme système de défense**

Faire une rupture, c'est soustraire la cible à attaque de l'autre soit par une esquive soit en jouant sur la distance.

## **c) La Parade**

Parer, c'est bloquer l'attaque adverse avec sa propre lame. Considérer la parade comme une porte qui serait fermée au nez et à la barbe de l'adversaire donne une assez bonne image de celle-ci, tant dans son aspect technique que son aspect stratégique. Mais parer n'est en aucun cas attendre l'attaque adverse. La parade est une action dynamique.

# **Chapitre 1**

## **Les déplacements**

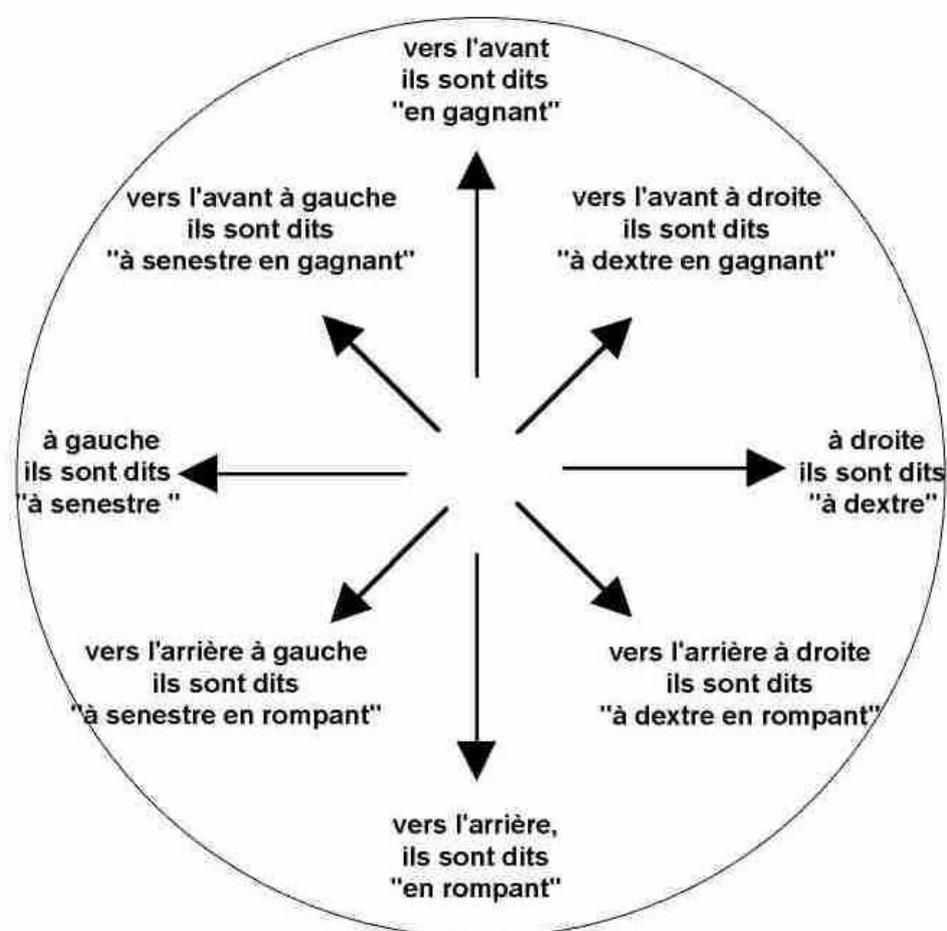
**Les déplacements en escrime médiévale ne sont pas limités dans un seul axe, ils peuvent être réalisés dans tous les azimuts.**

# Typologie des Directions

Dans son recueil, «le Combat Médiéval», Joël Geslan qualifie :

- Un déplacement vers l'avant «en gagnant» ou «en marchant»,
- Un déplacement sur le côté droit «à dextre»,
- Un déplacement sur le côté gauche «à senestre»,
- Un déplacement vers l'arrière «en cédant» ou «en rompant» .

Ainsi, le diagramme suivant définit une typologie des directions pour les déplacements:



## Caractéristiques générales des déplacements

Les déplacements seront réalisés d'une manière fluide, sans à-coup brusque et dans le plus grand équilibre possible. L'équilibre, les changements de rythme et l'à-propos dépendent de la qualité des appuis.

Pour cela, les déplacements :

seront exécutés les jambes fléchies.

seront de faible amplitude (environ la dimension d'un pied). Car cela autorise les changements de sens et une adaptation rapide à l'adversaire notamment dans les combats courtois. Plus le déplacement est grand, plus il est en déséquilibre et long en durée ce qui ne permet pas de réagir rapidement puisque, par réflexe, la recherche de l'équilibre a lieu en premier, l'action ne venant seulement après.

respecteront l'écart initial entre les pieds (Cf position de garde).

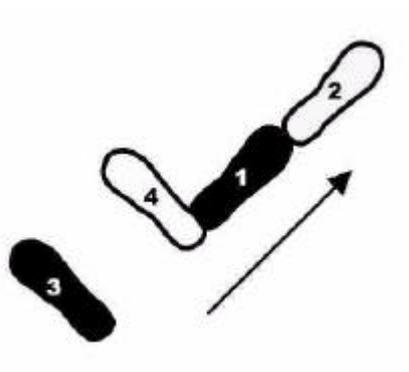
Les pieds seront déplacés en rasant le sol, mais sans contact avec celui-ci. Dans les déplacements en site naturel, plus le terrain sera accidenté, plus les pieds devront être levés. Lors de la pause du pied avant, c'est le talon qui touche le sol en premier. Si dans un déplacement, la pointe du pied est posée en premier, le risque est grand de glisser, surtout si le sol est de l'herbe humide et que les semelles des chaussures sont lisses.

Toute forme de pas glissés est à éviter. Par contre, tous les déplacements doivent être réalisés en rasant le sol sans le toucher.

Associés à une action de bras, ils deviendront une attaque. Mais ils permettent en tant que tels de se défendre ou de préparer une action offensive.

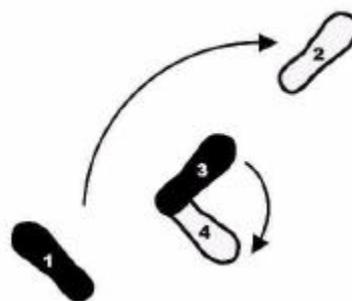
## La marche

La marche est réalisée par le déplacement du pied avant, la semelle 1 se plaçant en position 2, puis du pied arrière semelle 3 vient se placer en position 4. L'espace initial reste constant entre les pieds. Le pied arrière ne doit pas venir contre le talon du pied avant.



## La marche par alternance

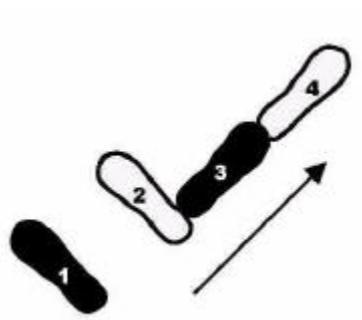
Ce déplacement est réalisé en passant le pied arrière (semelle 1) devant le pied avant jusqu'à la position de la semelle 2. Ce mouvement est réalisé avec un changement dans le placement du bassin qui est possible par le pivotement du pied avant, de la semelle 3 à la semelle 4.



## La marche inversée

La marche inversée consiste à rapprocher le pied arrière ( semelle 1 ) contre le pied avant ( semelle 3 ), puis à déplacer le pied avant ( semelle 3 ) jusqu'à la position de la semelle 4. Pendant ce déplacement, les jambes restent fléchies et le buste immobile.

Cette marche est essentiellement tactique, elle a pour but de cacher le plus longtemps possible le déplacement à l'adversaire afin de loger son attaque.



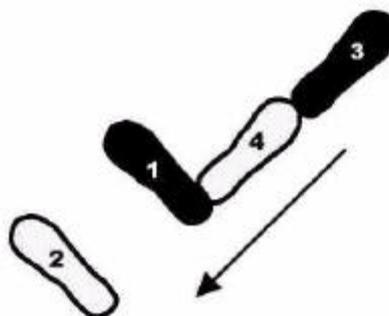
## La marche à dextre ou à senestre

La marche à dextre ou à senestre consiste à déplacer les pieds l'un après l'autre soit vers la droite, soit vers la gauche sans que jamais ceux-ci ne se croisent. Cette forme de marche permet de se déplacer en arc de cercle et sera préférée aux passes à dextre ou à senestre, en particulier, lorsque le combattant est équipé de genouillères à aileron.

## La retraite

La retraite est réalisée par le déplacement arrière du pied arrière (semelle 1) jusqu'à la semelle 2, puis du pied avant (semelle 3) jusqu'à la semelle 4 sans que ce dernier ne se colle au précédent.

Dans la retraite, lors de la pause du pied avant, c'est le talon qui doit toucher le sol en premier.



## La retraite par alternance

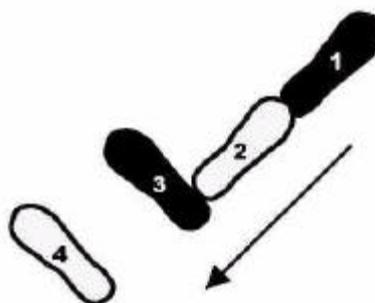
Ce déplacement est réalisé en passant le pied avant (semelle 1) derrière le pied arrière comme le montre la semelle 2 avec un changement de placement du bassin en prenant comme pivot le pied arrière de la semelle 3 à la semelle 4.



## La retraite inversée

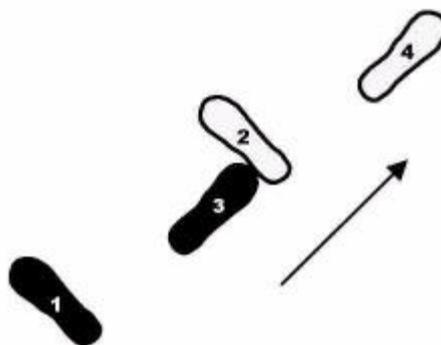
Cette retraite s'exécute en rapprochant le pied avant du pied arrière puis déplacer le pied arrière.

Cette action permet d'éviter une attaque à la jambe. Elle sera conjuguée avec une action de pointe vers la figure de l'adversaire sous forme d'un arrêt.



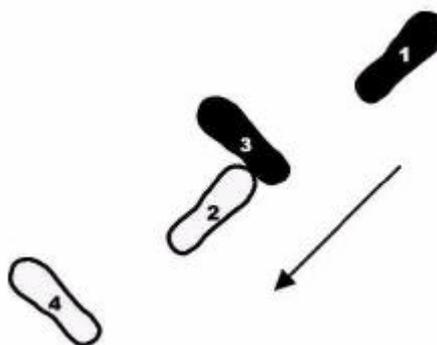
## La Passe-avant

La passe-avant est réalisée par le déplacement avant du pied arrière qui se place devant le pied avant, puis du pied avant qui reprend sa place devant le pied arrière afin de retrouver la garde de départ.



## La Passe-arrière

La passe arrière est réalisée par le déplacement arrière du pied avant qui se place derrière le pied arrière, puis du pied arrière qui reprend sa place derrière le pied avant afin de retrouver la garde de départ.



## La Passe à droite ou à senestre

La passe droite (à droite) ou senestre (à gauche) s'exécute depuis la position de garde en déplaçant latéralement en croisant devant ou derrière, la jambe tout en restant face à son adversaire.

## Les voltes et les contre-voltes

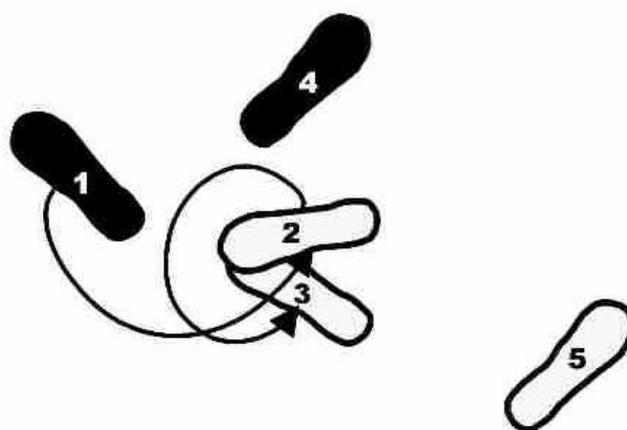
Les voltes et les contre-voltes sont des mouvements de pivotements sur un pied. Dans la volte, le pied gauche sert de pivot et dans la contre-volte, le pied droit joue ce rôle. Avec une volte ou une contre-volte, il est possible par exemple de réaliser un quart de tour, un demi tour ou un tour complet.

Ces mouvements permettent de se dégager et de prendre de la distance par rapport à l'adversaire ou dans un combat à deux contre un, de gagner le second adversaire après avoir esquivé ou paré l'attaque du premier.

### La volte d'un quart de tour

Cette volte se réalise depuis la garde de la couronne. Placer le pied gauche derrière le pied droit ( semelle 1 en 2 et pivoter sur la plante du pied gauche (de 2 à 3).

Ceci entraîne un changement de garde, le pied allant se placer sur la semelle 5. Le mouvement global a permis en déplacement d'un quart de tour vers la droite.



Pour faciliter l'apprentissage de la volte au départ, prendre appui sur le bras ou l'arme adverse comme après avoir paré dans la ligne de quarte ou de prime.

### La contre-volte

La contre-volte se réalise depuis la garde de la couronne. Avancer le pied gauche devant le pied droit et pivoter sur la plante du pied droit. Ceci entraîne un changement de garde. Comme dans l'apprentissage de la volte, au départ prendre appui sur le bras ou l'arme adverse après avoir paré dans la ligne de tierce ou de seconde. Dans son ensemble, le mouvement réalisé est d'un quart de tour vers la gauche.

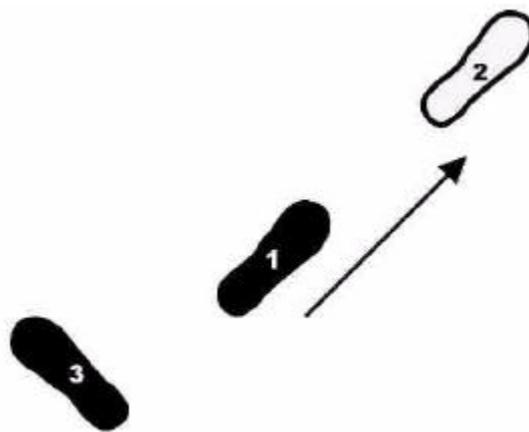
## La demie fente avant ou latérale

En escrime médiévale, la fente n'a pas l'envergure d'une fente d'escrime d'estoc ; il lui est préféré la demi-fente. La raison ne semble pas être la méconnaissance du mouvement, mais son inutilité. En effet, les actions sont plutôt des coups de taille donc la puissance des jambes n'est pas utilisée comme dans une escrime d'estoc où les coups ne sont portés qu'avec les jambes.

Par ailleurs, l'élévation du centre de gravité par le moment d'inertie de l'arme et par le poids de l'amure augmente le risque de déséquilibre dans un mouvement telle que la fente.

La demie-fente est un mouvement légèrement plus grand que la marche, mais avec un déséquilibre moins important que dans la fente.

Ce dernier déplacement consiste depuis la position de garde à porter vivement la jambe en avant ou sur le côté seule la jambe avant se déplace, le pied arrière restant à plat au sol et en pliant la jambe avant.



## **Chapitre 2**

### **Les Techniques à longue distance**

**Les techniques à longue distance se divisent en 2 catégories : les techniques de taille et les techniques d'estoc. Les coups de taille sont donnés avec le tranchant de la lame et les coups d'estoc avec la pointe.**

# La Tenue de l'arme

Comme son nom l'indique, l'épée à deux mains est généralement tenue avec les deux mains, mais aussi avec une seule. La manière de la tenir variera selon le type de coups portés à l'adversaire.

Avant de parler de la tenue de l'arme, il nous faut aborder les différentes parties de l'arme et de leurs utilités.

L'épée comprend : le pommeau, la fusée ou la poignée, la garde et ses quillons et la lame. L'extrémité de la lame est appelée la pointe.

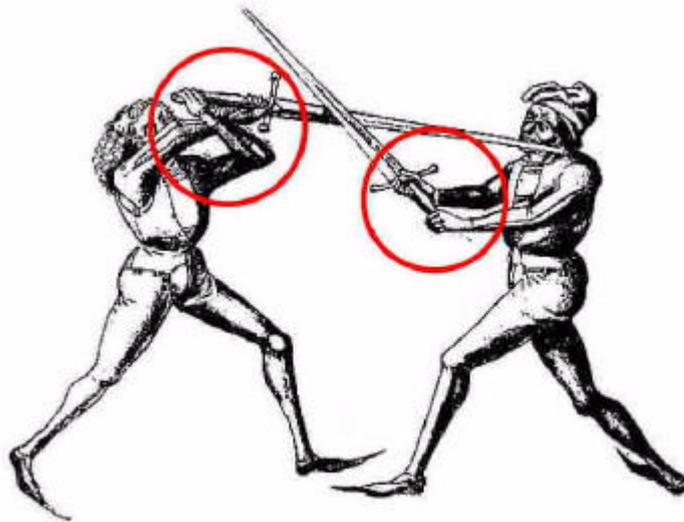
La lame se divise en trois parties sensiblement égales.

Près de la garde, le premier tiers est appelé le fort. C'est avec cette partie que les parades sont réalisées.

A l'opposée, se trouve la partie appelée le faible avec laquelle sont les coups de taille sont donnés. Ici, il faut distinguer les coups réalisés avec le tranchant inférieur dénomé vrai tranchant, ou le tranchant supérieur dénomé le faux tranchant ou contre tranchant.

Enfin, le tiers du milieu appelé le moyen, il est utilisé pour les actions au fer.

## 1 La tenue pour les coups de taille



La main droite est placée sur la fusée près de la garde. Le pouce rejoint l'index de façon à former un anneau au tour de la poignée. La main gauche est placée sous la main droite, le pouce rejoignant l'index de la main gauche.

## 2 La tenue pour les coups de contre taille et pour les parades

Dans les coups de contre taille, il est parfois nécessaire de mettre le pouce de la main droite sur le plat de la lame. Ceci permet la présentation du contre tranchant et son utilisation.

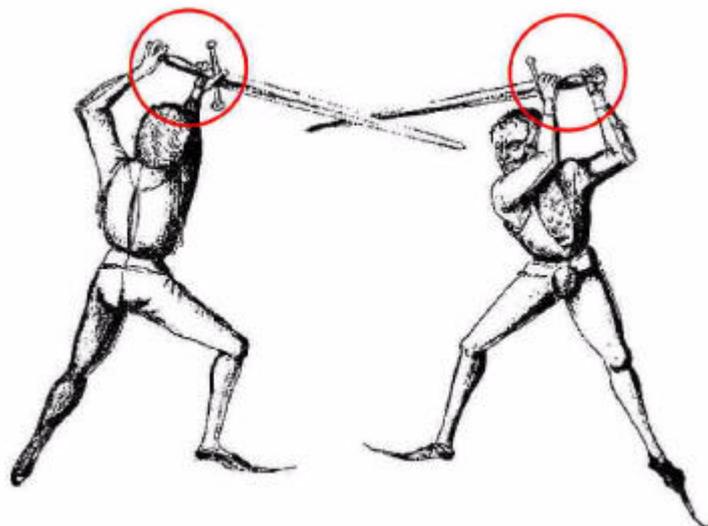
En ce qui concerne les parades, la tenue de l'arme permet de résoudre la polémique entre la parade du plat et la parade du tranchant.

La parade doit être réalisée par l'opposition du pouce qui bio-mécaniquement est la seule position de la main qui donne de l'efficacité au mouvement. Parer avec le tranchant entraîne une détérioration du fil de la lame ce qui nécessite que la parade soit réalisée avec le plat de la lame et avec son fort.

Ainsi, lors d'une parade, l'épée est tenue le pouce sur le plat de la lame. Au cas où le pouce ne serait pas sur le plat, c'est le tranchant qui se présente à la lame de l'adversaire....

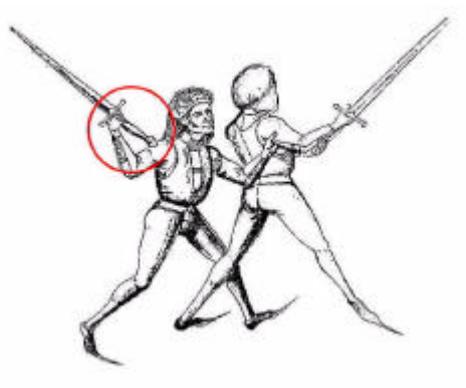
## 3 La tenue pour les coups d'estoc

La position de la main gauche est modifiée, à savoir qu'elle empaume le pommeau de l'épée afin de donner plus d'autorité et de précision au coup de pointe.



## 4 La tenue de l'arme à une main

Cette tenue reste très occasionnelle et sera utilisée pour permettre un saisissement de l'arme adverse ou un désarmement ou encore une technique de corps à corps. Afin d'offrir la meilleure résistance avec la lame, le pouce est appuyé sur la poignée en opposition au coup porté sur la lame par l'adversaire.



## 4 Autres particularités dans la tenue de l'arme

Dans les enveloppements ou afin d'éviter un désarmement par crochetage de la garde, il est parfois souhaitable de mettre l'index devant la garde.

Dans les parades, en mettant les pouces en opposition aux coups, l'efficacité de celle-ci et la sécurité sont augmentées.

Afin de faciliter le passage de l'épée dans les mouvements qui nécessitent le croisement des bras, il faut prendre l'habitude de maintenir l'épée dans les deux anneaux que forment le pouce et l'index, les autres doigts servant à orienter l'épée.

Se crisper en permanence sur la poignée de l'épée est très fatigant ; il faut au contraire relâcher les muscles et ne serrer la poignée qu'au moment d'une frappe ou d'un choc avec la lame adverse.

# Les Gardes

L'étude des textes anciens montre qu'il existe de nombreuses gardes, chaque maître s'attachant à rechercher la meilleure : celle qui lui permettra d'être infaillible.

Toutes ces gardes ne sont pas réellement neutres, elles facilitent ou les actions offensives ou les actions défensives. Certaines sont des menaces, voire des invites.

Il existe des gardes principales et des gardes secondaires ou occasionnelles. Sans compter les variantes qui naissent, soit par le placement de l'arme plus ou moins haut, soit par son orientation, soit par l'inversion de main ; autant d'éléments qui multiplient le nombre de gardes.

Dans le combat, le rôle des gardes est important et multiple, elles sont à la fois :

une position permettant l'observation et la récupération.

une position ayant pour objet la défensive par la fermeture d'une ligne d'attaque, action éminemment stratégique car chaque ligne fermée ouvre les autres lignes et constitue une invite pour l'adversaire.

une position préparant l'attaque, certaines favorisent un type d'attaque et ou menacent directement ou indirectement une cible.

La garde n'est jamais une position d'attente statique. Elle n'est qu'un passage préparant l'action qui sera menée et elle possède une fonction hautement stratégique.

Il est possible de classer les gardes en fonction d'une escrime à dominante de taille ou d'une escrime à dominante d'estoc, sachant qu'une escrime de taille n'interdit pas les actions d'estoc qu'une escrime d'estoc n'exclut pas les coups de taille.

# 1) Caractéristiques des gardes

Dans ce paragraphe, sont présentées les caractéristiques communes des différentes gardes qui sont actuellement recensées. Chaque fois qu'une modification s'avérera utile, elle sera signalée.

Les pieds sont à plat. Ils sont écartés d'environ la largeur des épaules. Pour un bon équilibre, il faut veiller à une petite flexion des jambes sans exagération. Le poids du corps est réparti sur les deux jambes de façon égale.

Remarque : en armure, il peut être intéressant de déplacer le centre de gravité vers l'arrière afin de garder son équilibre.

Le buste est en aucun cas penché vers l'avant. Une position à l'aplomb, voire légèrement en retrait, est préférable car il est important d'offrir le moins de cible à l'adversaire.

Il est important d'avoir un bon placement du bassin : le dos et les fesses étant dans le prolongement l'un de l'autre.

Les bras sont gardés au plus près du corps afin de donner le plus d'efficacité aux plates de protections et d'offrir le moins de cible aux coups de l'adversaire.

La tête est tournée vers l'adversaire. Le regard est posé sur lui de façon à avoir une vision périphérique (une vision d'ensemble) et non sur un point spécifique.

Les noms qui ont été donné aux gardes viennent de la traduction des textes originaux italiens ou allemands, ils ont été choisis ou gardés en fonction de l'intérêt pédagogique par l'image qu'ils suscitent.

## 2) Les gardes en escrime de taille

Parmi ces gardes, huit peuvent être différenciées car elles sont utilisables en défense en qualité de parade ; de ce fait, elles sont qualifiées de «principales». Les autres doivent être considérées en tant que des menaces et constituent des gardes dites occasionnelles. Elles sont qualifiées de «secondaires». Ces gardes sont donnée à dextre ou à senestre généralement dans une position dite «naturelle», car les avant-bras ne se croisent pas. Pour certaines de ces gardes, la position senestre ou dextre nécessite le croisement des avant-bras ; la position est dite croisée.

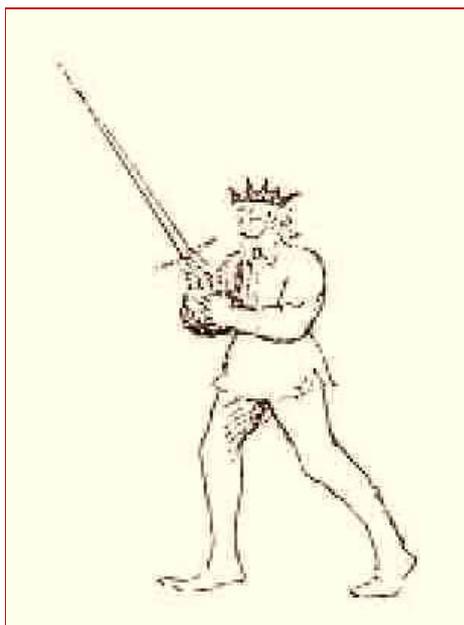
## A) les gardes principales

### La Couronne

la garde de la couronne est appelée moyenne par certains auteurs. D'autres l'appellent : «la garde affrontée, car le combattant présente son front».

De toutes les gardes, elle est la plus naturelle et la moins fatigante. Elle permet la récupération après une passe d'armes longue.

Elle défend contre les coups de taille la figure senestre et le ventre ; par contre, elle ouvre le côté dextre et constitue une invite pour les cibles à dextre : la figure, le flanc, le bras et la jambe avant.

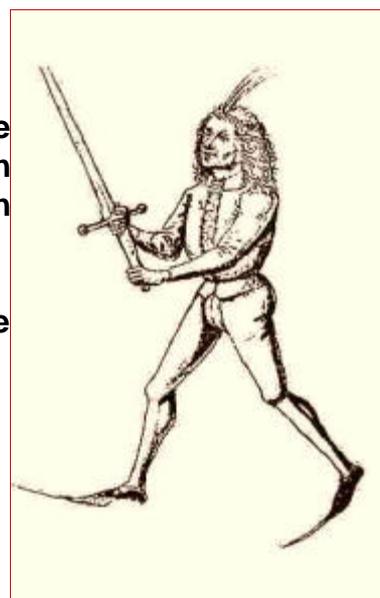


Pour un droitier, cette garde se prend de la manière suivante :

Le pied droit est placé devant et dirigé vers l'adversaire. Le pied gauche est pratiquement perpendiculaire au pied droit.

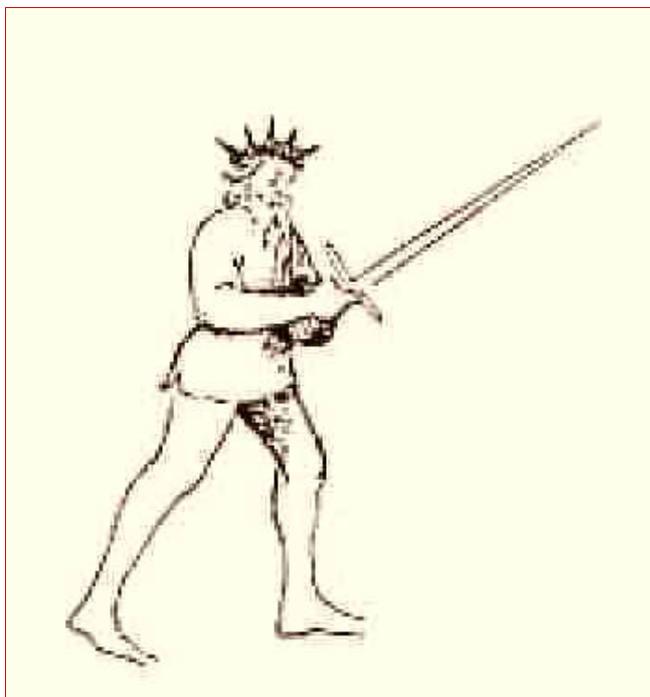
Les bras sont fléchis de façon à ce que la main droite en supination soit au dessus de la ceinture et que la main gauche en pronation soit au dessous.

Vue de face, la pointe de l'arme sera légèrement en dedans. La lame est en diagonale.



Le défaut à éviter serait d'avoir la pointe de l'arme «dehors».

## La garde courte



La garde courte est parfois appelée «la garde adossée» car le dos est présenté à l'adversaire ou encore garde fermée.

Elle défend la figure dextre et le flanc. A l'inverse de la garde de la Couronne, elle laisse dégagé le côté senestre : figure senestre, vente et jambe avant.

Pour un droitier, cette garde se prend de la manière suivante :

Le pied gauche est placé devant et dirigé vers l'adversaire. Le pied droit lui est perpendiculaire au pied gauche.

Les bras sont fléchis de façon à ce que la main droite en pronation soit au dessus de la ceinture et que la main gauche en supination soit au dessous. Du fait de la pronation de la droite, cette garde n'est pas ressentie comme naturelle.

La lame est présentée de façon à ce que la pointe (l'estoc) menace l'adversaire. Vue de face, la pointe de l'arme sera légèrement en dedans. La lame sera en diagonale. La pointe est sensiblement à la hauteur des yeux .

Le défaut à éviter serait d'avoir la pointe de l'arme «dehors».

## La Dent du sanglier

La garde du sanglier protège la jambe avant à senestre et laisse libre la jambe avant à dextre et les cibles hautes qui seront défendues par des actions d'interception appelées «Coup d'interception».

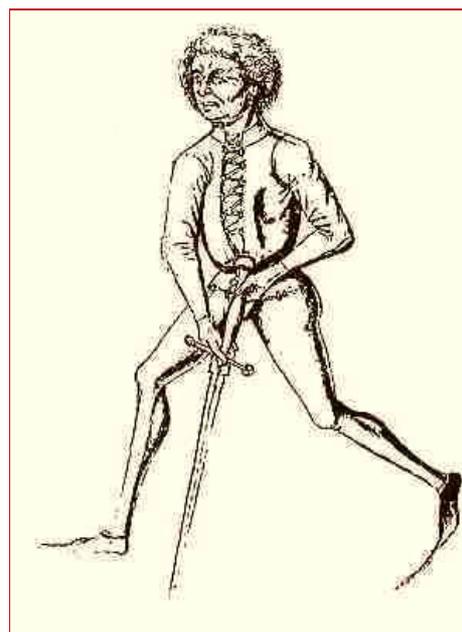
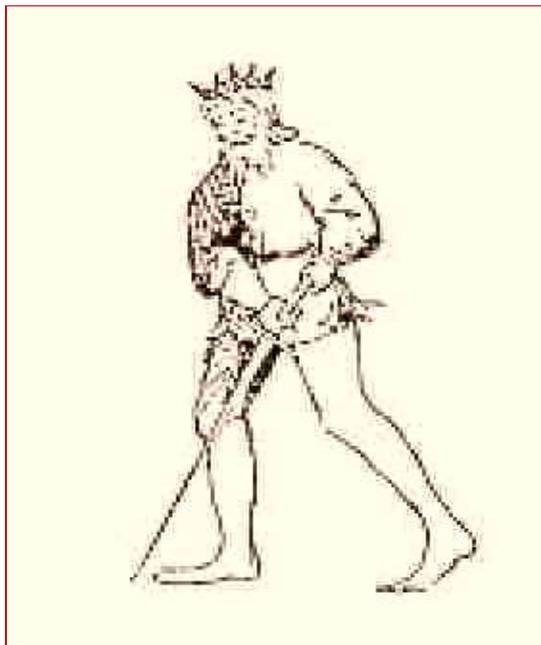
Pour un droitier, cette garde se prend de la façon suivante :

Le pied droit est devant et dirigé vers l'adversaire. Le pied gauche se place pratiquement à angle droit par rapport au pied droit.

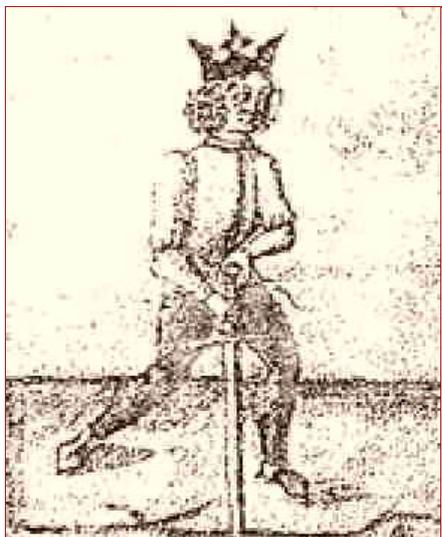


La main droite est en supination et se place sous la ceinture. La main gauche est en pronation et se trouve au niveau de la ceinture.

La lame est dirigée vers le sol, elle peut le toucher éventuellement ce qui facilite la récupération.



## La Porte de fer



La garde de la porte de fer défend la jambe avant à dextre. Elle provoque des attaques adverses dirigées, soit vers les parties supérieures du corps, soit vers la jambe avant à senestre.

Pour un droitier, cette garde se prend de la manière suivante :

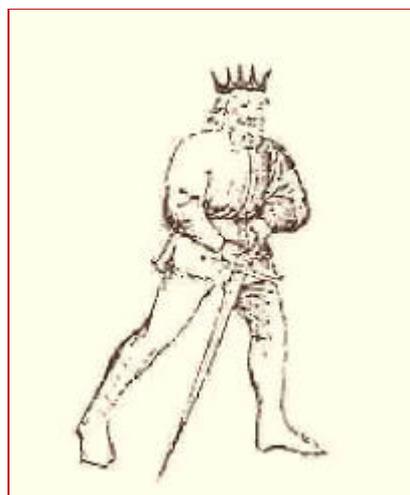
Le pied gauche est en avant et dirigé vers l'adversaire. Le pied droit est pratiquement perpendiculaire au pied gauche.

Cependant, la jambe droite reste légèrement en extension.

La main droite en pronation est au dessous de la ceinture et la main gauche en supination est au dessus. La lame peut être soit en protection de la jambe avant soit pratiquement est parallèle à la jambe droite.

Une variante en est la «demie Porte de fer».

Elle se prend depuis la garde précédente en mettant le pied droit en avant et le pied gauche en arrière.



Ce changement de pieds ne modifie en rien le placement de la lame. Celle-ci reste sur le côté droit en protection de la jambe.

## La Fenestre senestre



La garde de la fenestre senestre ferme la ligne du dessus et protège la tête et les épaules des coups de tranchant donnés par des brisés. Elle facilite les attaques par couronné revers.

Pour un droitier, cette garde se prend de la manière suivante :

Le pied gauche est devant et placé perpendiculairement au pied droit.

Pour le buste, il est préférable de prendre une position à l'aplomb sans retrait car cela nuit à son efficacité en tant que parade.

La lame est au dessus de la tête pratiquement parallèle à la ligne des épaules. La pointe est dirigée à droite. Elle peut être légèrement plus basse que la main droite. Les bras sont fléchis et tirés vers la gauche afin de dégager

complètement le visage.

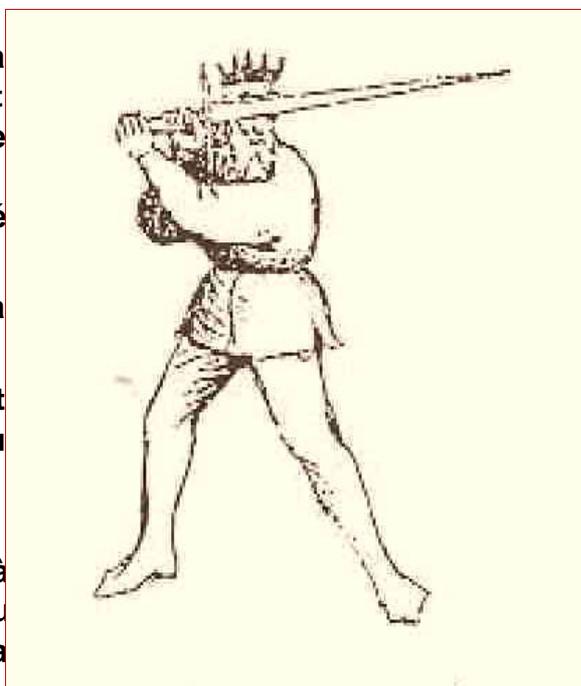
## La Fenestre dextre

La garde de la fenestre dextre comme la précédente ferme la ligne du dessus et protège la tête et les épaules des coups de tranchant donnés par des attaques par brisés. Elle facilite les attaques par couronné avers.

Pour un droitier, cette garde se prend de la manière suivante :

Le pied gauche est dirigé vers l'adversaire et le droit est pratiquement perpendiculaire au pied gauche.

Pour le buste, nous préférons une position à l'aplomb sans retrait, car cela nuit à l'efficacité en tant que parade. La lame est au dessus de la tête pratiquement parallèle à la ligne des épaules.



La pointe est dirigée vers la gauche. Elle peut être légèrement plus basse que la main droite. Les bras sont fléchis et tirés vers la droite afin de dégager complètement le visage. Les avant-bras se croisent.

## La garde de la Barrière

La garde de la barrière à dextre ou à senestre se prend aisément depuis celle de la fenestre dextre ou senestre, il suffit pour cela de positionner la lame en oblique, la pointe vers le sol. Cette dernière pourra être légèrement dirigée vers l'avant.

Elle offre une protection pour le ventre et les jambes à senestre et pour le flanc et les jambes à dextre.

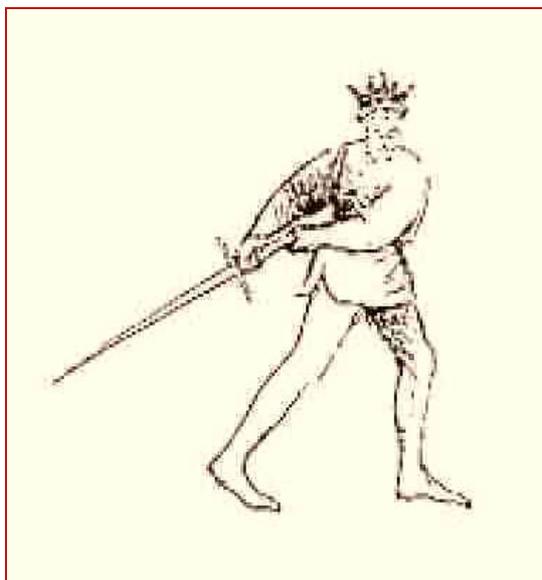


### 3) Les gardes secondaires

#### La Queue tendue

Cette garde favorise toutes les attaques par moulinets horizontaux, sans pour autant interdire les actions par moulinet verticaux. Cependant, elle ne permet pas aisément la prise de parades. Elle peut être réalisée à dextre comme à senestre, dans cette dernière, les avant-bras seront croisés.

Pour un droitier et à dextre, cette garde se prend de la manière suivante :



Le pied gauche est devant et dirigé vers l'adversaire. Le pied droit est pratiquement perpendiculaire au pied gauche.

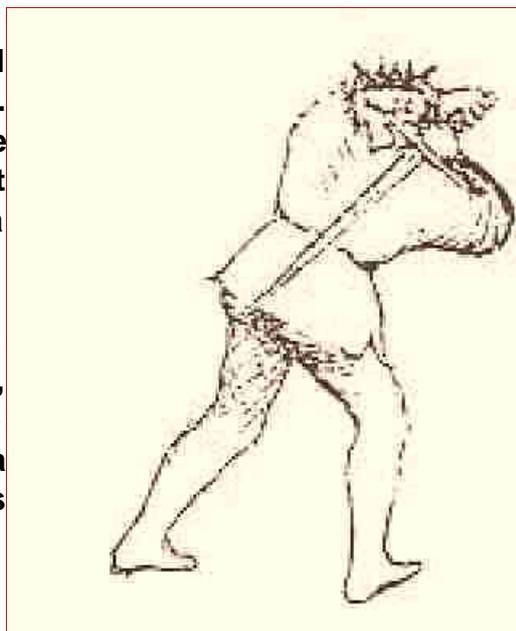
Les bras sont tendus en arrière. La main droite est légèrement au dessous de la ceinture et la main gauche au dessus. Cette position des mains est dictée par l'utilisation des gantelets. En absence de gantelet , la position des mains pourra être plus haute.

Cette garde est utilisée pour cacher son arme le plus longtemps à la vue de son adversaire et de retarder sa perception du départ de l'attaque.

#### La Garde de la Dame

La garde de la dame se prend avec le pied gauche en avant et le pied droit en arrière. L'arme repose sur l'épaule droite la pointe dirigée vers le sol . L'avant-bras gauche est à hauteur du front afin de ne pas gêner la vision.

Cette garde peut servir de parade sur une action adverse qui se termine dans le dos, mais aussi d'armement pour une attaque par brisé. Cette garde peut être prise à dextre comme à senestre, la position des avant-bras reste assez naturelle.



## La Garde de la Reine

Cette garde est une variante de la précédente.

L'épée est sur l'épaule droite, mais la pointe dirigée vers la gauche. L'avant bras gauche est contre la poitrine afin de dégager la vision.

Cette garde est une véritable provocation. Elle permet aussi des attaques avec une forte inertie par des couronnés à la figure.

Cette garde peut être prise à dextre comme senestre, la position des avant-bras reste naturelle.



## La garde du Faucon



Cette garde est aussi appelée garde haute ou la garde du toit. Elle prépare les attaques par brisés. Elle peut constituer une invite à un coup d'estoc qui sera paré par une attaque au fer réalisé par brisé dextre ou senestre.

Dans cette garde, la position des pieds n'est pas essentielle.

Les mains sont levées au dessus de la tête le plus haut possible. Cependant les bras restent fléchis.

## B) Les gardes en escrime d'estoc

### La garde longue



La garde longue permet de garder l'adversaire à grande distance en le menaçant le visage de la pointe de l'arme.

Cette garde est pratiquement identique à celle de la couronne pour la position générale du corps.

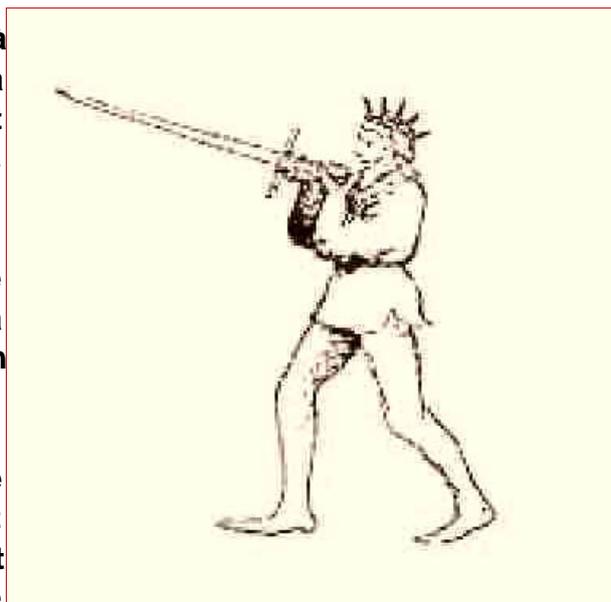
Seule la lame est présentée de façon à ce que la pointe (l'estoc) menace l'adversaire. La pointe est à la hauteur des yeux. Les bras sont tendus vers l'avant. La main gauche empaume le pommeau.

### La garde de l'encoignure

Cette garde d'estoc permet de maintenir à distance l'adversaire en le menaçant de la pointe à hauteur du cou. Cette garde est très utile lorsque vous êtes acculé dans un angle.

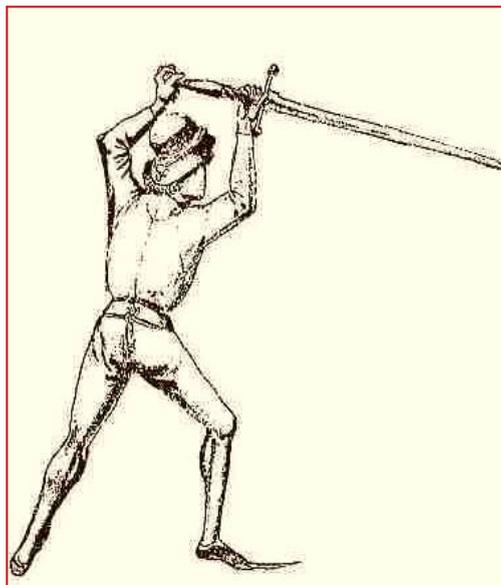
Dans sa position générale, cette garde diffère peu de la couronne, sauf dans la présentation de la lame et dans la position des mains.

Les bras sont plus ou moins fléchis de façon à ce que les mains soient relativement près du visage. La lame est alors orientée vers le visage de l'adversaire.

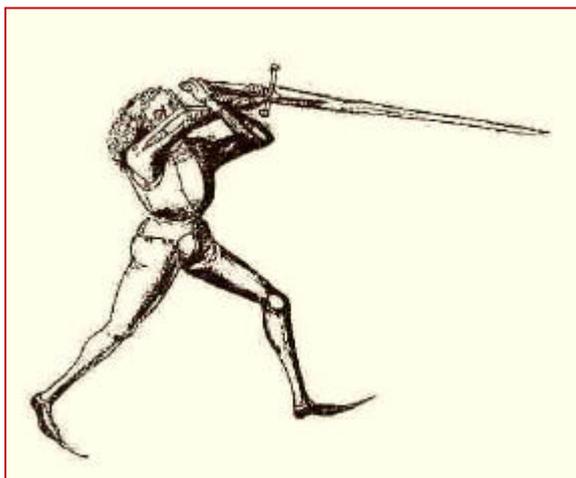


## La garde du boeuf senestre

Cette garde permet de menacer le visage de l'adversaire de la pointe de l'arme. Elle est identique dans sa forme générale, à la garde de la fenêtre gauche mais la lame est présentée de façon à ce que la pointe (l'estoc) menace l'adversaire au niveau des yeux.



## La garde du boeuf à droite



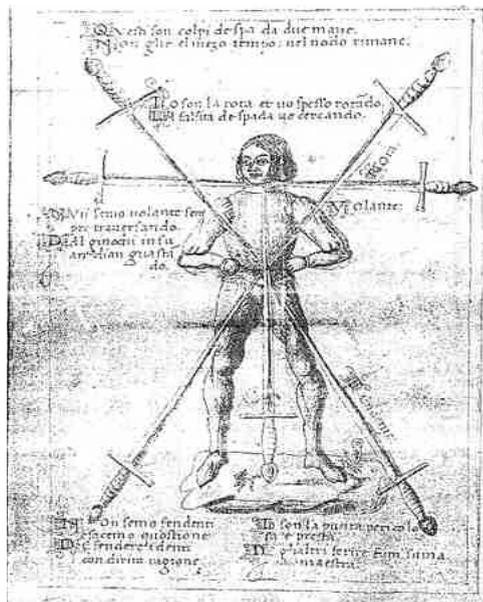
Cette garde permet de menacer le visage de l'adversaire de la pointe de l'arme. Elle est identique, dans sa forme générale, à la garde de la fenêtre droite, mais la lame est présentée de façon à ce que la pointe (l'estoc) menace l'adversaire au niveau des yeux.

## La garde de la Charrue

La garde de la charrue peut être prise à dextre ou senestre. A dextre, elle est assez proche de la garde courte de taille, sauf dans la direction de la lame qui est horizontale, la pointe menaçant l'adversaire.



# Les attaques simples



Les attaques simples peuvent se distinguer par la cible à atteindre. Le diagramme des sept épées de Filippo Vadi donne un aperçu de ces différentes cibles.

Ainsi, il est possible de distinguer :

- la figure dextre ou senestre,
- les épaules et les bras,
- les jambes,
- le pal,
- et la tête ou le chef ne figure pas sur ce diagramme.

Mais, il est possible de les différencier par la manière de porter le coup : soit un coup de taille, soit un coup d'estoc.

## Les attaques simples de taille

Les attaques par coup de taille sont réalisées de deux façons : soit par des coups de tranchants, soit par des coups de contre tranchant ou faux tranchant.

Les attaques par coups de tailles sont divisées en 2 catégories :

- les moulinets verticaux,
- les moulinets horizontaux,

Parmi ces attaques, certaines sont réalisables avec le tranchant, d'autres avec le contre tranchant et quelques unes avec les deux.

### A) Les moulinets verticaux

Dans ce type de moulinets, 3 sens de mouvements sont à prendre en compte :

- ceux qui vont du haut vers le bas : les taillants et les martels
- ceux qui vont du bas vers le haut : les contre-taillants
- ceux qui vont de dextre à senestre ou de senestre à dextre : les coups tordus.

## 1) Les taillants

Le taillant est un moulinet horizontal exécutée du haut vers le bas avec le tranchant de la lame. Cette action utilise le moment d'inertie de l'arme pour augmenter la force d'impact.

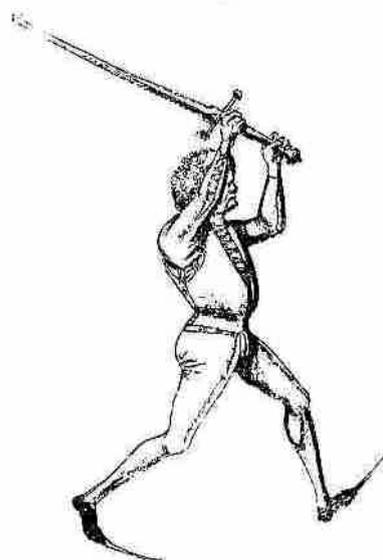
Les cibles principales sont les épaules, les figures et les avant bras. Le sommet du crâne n'est que difficilement une cible, car la forme plus ou moins conique du casque ou du heaume risque de dévier le coup.

Les taillants sont réalisés avec un grand armé du bras d'arme, c'est à dire que le bras décrit pratiquement un cercle complet.

### a) Le taillant dextre

Dans ce taillant, l'armement se fait par votre côté droit (dextre) comme le montre l'illustration extraite du Talhofer de 1467. La cible sera plutôt le côté droit de l'adversaire (épaule droite, figure droite). Et non les cibles gauches, car dans ce cas, vous êtes exposés aux coups de votre adversaire. Alors qu'en croisant votre attaque, vous vous protégez quelque peu de l'action adverse.

Depuis la garde de la courte, orientez la pointe de l'arme vers le sol pour la remonter par un moulinet vertical. Le coup sera accompagné d'un déplacement du pied droit vers l'avant.



### b) Le taillant senestre

L'armement de ce taillant se fait par la gauche. Depuis la garde de la couronne, basculez l'épée vers la gauche en croisant les avant-bras, puis armez par un moulinet vertical. La cible sera de préférence, le côté gauche de l'adversaire (épaule gauche, figure gauche).

Le coup sera accompagné d'un déplacement du pied gauche vers l'avant.

## 2) Les martels

**Ce coup rappelle en quelque sorte, celui d'un marteau. C'est un coup de tranchant réalisé avec un petit armé, c'est à dire que le bras d'armes remonte au niveau de l'épaule.**

### **a) Le martel dextre**

Le martel dextre est une attaque de taille réalisée depuis la garde de la dame à dextre la cible est l'épaule gauche de l'adversaire. Le coup sera accompagné d'un déplacement du pied droit vers l'avant.

### **b) Le martel senestre**

Le martel senestre est une attaque de taille réalisée depuis la garde de la dame à senestre la cible est l'épaule droite de l'adversaire. Le coup sera accompagné d'un déplacement du pied gauche vers l'avant.

### **c) Le martel au chef**

Bien que la tête en elle même ne soit pas donnée comme cible dans de nombreux diagrammes, le martel au chef est conservé cette action est réalisée depuis la garde du faucon.

## **3) Les contre-taillants**

Les contre-taillants dextre et senestre sont des moulinets verticaux allant du bas vers le haut. Ils sont utilisés pour les cibles telles que le pal, le buste ou les avancées (jambes et avant bras). Ils permettent les coups d'interception qui sont des actions effectuées sur la lame de l'adversaire.

Les contre-taillants peuvent être réalisés :

- soit avec le tranchant de la lame, les cibles seront plutôt basses,
- soit avec le contre-tranchant, les cibles seront plutôt hautes.

### **a) Le contre-taillant dextre**

Cette action est une attaque du bas vers le haut dont l'armement se fait par le côté droit (dextre). Sa réalisation est assez difficile, car le mouvement est peu naturel bien qu'il permette la réalisation d'un coup d'interception assez efficace. Les cibles, contrairement au taillant, ne sont pas croisées, donc elles seront sur la gauche de l'adversaire.

### **b) Le contre-taillant senestre**

Dans cette attaque du bas vers le haut, l'armement se fait par le côté gauche (senestre). Comme précédemment, les cibles ne sont pas croisées, elles seront sur la droite de l'adversaire.

#### **4) Les coups tordus**

Ceux sont des moulinets verticaux qui vont de dextre à senestre ou inversement. Ils sont réalisés avec le contre-tranchant de la lame. Ils sont particulièrement efficaces en riposte après les parades de la barrière.

#### **B) Les moulinets horizontaux**

Les moulinets horizontaux ont pour cible : la figure, les flancs ou les jambes.

3 types d'attaques sont distinguées :

- les couronnés
- le revers et l'avers
- les coups de travers .

##### **1) les couronnés**

L'armement est réalisé par un grand cercle passant au dessus de la tête. Le mouvement est dit dextre lorsqu'il est inverse au sens des aiguilles d'une montre. Il est dit senestre lorsque celui-ci va dans le même sens. Les gardes qui permettent de générer ces mouvements sont les 2 gardes de la fenêtre.

##### **2) le revers et l'avers**

Ces attaques sont portées avec le tranchant de la lame généralement à la figure de l'adversaire. Si elles sont réalisées depuis la garde de la reine à dextre elles prennent le noms d'avers et de revers dans le cas où elles le sont depuis la garde de la reine à senestre. Ces attaques sont exécutées avec un petit armé.

##### **3) le coup de travers**

C'est un mouvement ressemblant au couronné mais exécuté les bras pratiquement tendus devant soi.

# Les attaques simples d'estoc

Les attaques d'estoc sont réalisées avec la pointe de l'épée. Elles sont dirigées vers les cibles suivantes : la face, la gorge ou vers tout défaut de la cuirasse de l'adversaire. Les attaques d'estoc peuvent être réalisées directement ou bien par un mouvement indirect qui pour but d'éviter la lame adverse.

## A) Le coup de la colère

Le coup de la colère est un coup de pointe directe. Il est réalisé par l'allongement des bras puis suivi d'un déplacement vers l'avant en allant le plus droit vers la cible.

Le coup de la colère nécessite de prendre une des gardes du boeuf. Ce qui implique d'avoir les bras au dessus de la tête et la pointe légèrement plus basse que les mains. Puis en allongeant les bras, il faut réaliser le déplacement vers l'avant soit par une demi fente soit par une marche..

Cette attaque peut être renforcée par une attaque au fer ou par une prise de fer.

## B) Le coup bigle

Attaque par un coup de point effectué par un mouvement hélicoïdal qui permet de passer de la garde du boeuf à droite à la garde du boeuf à senestre ou inversement. Cette attaque permet d'attaquer l'adversaire alors que celui-ci se trouve dans la même garde que soit. Il est réalisé en heurtant la lame adverse.

## C) Le dégagement

Dans cette attaque, la pointe de votre propre lame contourne la lame adverse en passant autour de la garde adverse. Vous réalisez ce contournement tout en allongeant les bras, puis en exécutant un déplacement vers l'avant. Si la lame adverse est haute, le dégagement se fait en passant dessous la lame adverse ; si cette dernière est basse, le dégagement s'effectue en passant au dessus de celle-ci.

# Les Préparations d'attaques

Séparer les préparations d'attaque de l'attaque elle-même n'est toujours simple, car parfois elles sont si imbriquées dans l'attaque qu'il est difficile de les distinguer en tant que telles. Une préparation est une action exécutée avec les jambes ou avec l'arme qui a pour but de renforcer l'attaque finale.

Dans ce chapitre, nous ne présenterons que les préparations réalisées avec la lame, les préparations de jambes ayant été implicitement vues dans le chapitre sur les déplacements.

## A) Les attaques au fer :

Les attaques au fer sont des actions qui sont réalisées sur la lame en vue d'ébranler le fer adverse, puis de l'abandonner afin de réaliser son attaque.

### 1) Le battement :

Le battement est une attaque au fer qui consiste à frapper la lame de son adversaire.

Celui doit être réalisé avec autorité et d'une façon relativement sèche. Il est réalisé avec le tiers moyen de la lame sur le tiers faible de la lame adverse et par une rotation rapide des poignets soit vers la droite, soit vers la gauche. Le tranchant de la lame vient heurter le plat de la lame adverse.

En combat, l'objet du battement est :

soit d'ouvrir une ligne par un battement autoritaire,

soit d'obtenir une réaction rapide telle qu'un contre-battement par battement léger,

soit de fixer les mains de l'adversaire ; dans ce cas, le battement sera relativement léger, la fixation des mains est généralement obtenue sur des adversaires qui savent ne pas répondre au battement.

En spectacle, le battement donne du rythme au combat, permet d'initialiser une séquence.

## **2) La pression :**

La pression se fait en appuyant d'une façon plus ou moins forte un court instant le tranchant de sa lame sur le faible de la lame adverse afin d'obtenir une réaction.

En combat, la pression n'est pas très utile car les lames ne restent que très rarement au contact.

En spectacle, elle peut permettre l'initialisation d'une séquence.

## **3) Le froissement :**

Le froissement consiste à frapper le fer adverse tout en glissant du faible vers le fort. Lorsqu'il est correctement exécuté, le froissement est une attaque au fer redoutable qui, exécutée en combinaison avec un mouvement ellicoïdal de la pointe, peut donner lieu au désarmement.

## **B) Les prises de fer :**

Les prises de fer vise à maîtriser le fer adverse tout en conservant cette maîtrise jusqu'au final de l'action.

### **1) L'opposition :**

L'opposition s'exerce sur le faible de la lame par une pression assez forte faite avec le fort de la lame tout en allongeant le bras de façon progressive et continue.

L'opposition a pour effet d'écarter la lame adverse afin de permettre :

- soit de loger une attaque d'estoc
- soit de s'approcher de son adversaire.

L'opposition sera réalisée sur un mouvement en avant de la lame adverse.

## **2) Le liement :**

**Le liement consiste à se saisir de la lame adverse dans un ligne et de l'amener dans une ligne opposée tout en gagnant la distance afin de porter une attaque au corps.**

**Il est réalisé en trois temps :**

**fermer la ligne dans laquelle est la lame adverse,**

**exercer une pression sur la lame adverse avec le fort de votre lame,**

**amener la lame adverse dans une ligne opposée sans que jamais la votre ne quitte le contact du fer. Réaliser cette action en gagnant la distance afin de porter au final une attaque au corps à courte distance.**

**Nous avons quelque fois utilisé l'expression de terrassement pour un liement qui allait d'une ligne haute vers une ligne basse et alors qu'il était utilisé en riposte.**

## **3) L'enveloppement :**

**L'enveloppement n'est réalisable que si votre adversaire vous menace de la pointe de son arme à hauteur des yeux. Ces bras doivent être légèrement tendus et son arme tenue avec fermeté.**

**Il consiste en un mouvement circulaire qui prend le fer adverse dans une ligne et le ramène dans la même ligne de départ. Le contact avec le fort de votre lame doit être constant. Vous réaliserez un déplacement vers l'avant afin de gagner la distance pour une attaque au corps.**

# Les attaques composées

## Définition

Une attaque est appelée «composée» si elle est constituée de plusieurs temps d'escrime. Le temps d'escrime étant défini comme la durée d'une action simple. Les actions simples qui précèdent l'attaque finale prennent le nom de feintes.

Ainsi, une feinte peut être une attaque simple, voire un déplacement.

## Considération sur les attaques composées

Un combat qui ne serait constitué que d'attaques simples, est très risqué quant à son issue, même pour le plus expérimenté des combattants. En effet, les attaques simples demandent rapidité et précision dans leurs exécutions. Elles doivent être menées au moment le plus décisif, ce qui nécessite une grande préparation ou un adversaire peu doué et elles représentent toujours un risque.

Dans un combat, il est nécessaire d'étudier le jeu de votre adversaire, de tester ses intentions et de cacher nos propres intentions ; pour cela, nous utiliserons des feintes qui sont des fausses attaques simples qui auront pour but de répondre à nos interrogations et de préparer notre attaque finale en faisant réagir l'adversaire, ce qui nous permettra d'exploiter à notre avantage sa réaction.

Seulement, exécuter une fausse attaque est difficile car celle-ci doit apparaître comme l'attaque pour l'adversaire, faute de quoi notre action ne serait qu'un coup d'épée dans l'eau. Mais sans pour autant trop s'engager, car cela pourrait donner l'avantage à l'adversaire.

Dans le combat médiéval, les attaques composées sont plutôt des actions de seconde intention.

# La défense

En escrime médiévale, il existe plusieurs systèmes de défense qui seront employés en fonction de votre adversaire et de la stratégie que vous développerez.

Pour chaque attaque, chaque botte, il existe plusieurs systèmes de défense.

Ainsi, à longue distance, vous utiliserez un système de défense basé :

soit sur l'attaque,

soit la rupture,

soit sur les parades.

## A) Les actions basées sur l'attaque :

Attaquer sur l'attaque adverse peut être un moyen de se défendre. Il est possible d'opposer à une attaque une attaque qui deviendra une sorte d'attaque au fer et qui aura pour but d'intercepter la lame adverse.

Dans ce chapitre, nous ne consacrerons pas de paragraphe à cette manière de se défendre ; cela reviendrait à redire ce que nous avons vu sur l'attaque simple.

Par exemple à un couronné, je peux opposer un enlevé.

## B) La rupture :

Se défendre par une rupture de l'espace de combat apparaît souvent comme une poltronnerie, mais demande, en réalité, une très grande maîtrise dans l'art du combat.

La défense par rupture est, selon nous, la plus subtile puisqu'elle laisse apparemment l'initiative à l'adversaire. Ce système utilise le principe d'offrir une cible à l'adversaire pour la soustraire au dernier moment par une esquive, un déplacement arrière ou latéral. Afin de porter son attaque en profitant du déséquilibre de l'adversaire voire en l'accentuant par une poussée de la main ou du pied.

## **C) La Parade**

### **1) Définition :**

La parade est une sorte de porte que l'on ferme sur le passage de l'attaque adverse. Il s'agit de bloquer la lame adverse au dernier moment juste avant le coup. La parade ne doit surtout être vue comme action statique d'attente de l'attaque adverse, mais comme une anticipation dynamique de celle-ci. Cette attaque est engendrée par les différentes préparations qui ont été réalisées, l'objectif est de décider pour l'adversaire du moment de son attaque.

### **2) Les Différentes Parades :**

Neuf gardes sont utilisables comme parades. Il est possible de les classer en deux systèmes, un premier système utilisant six gardes et un second système utilisant deux gardes du premier système et les deux gardes restantes.

#### **a) Le premier système**

Il est constitué des gardes suivantes : la garde de la Couronne, la garde Courte, la garde «de la dent du sanglier», la garde de la porte de fer et des deux gardes de la fenêtre.

La garde de la Couronne ferme la ligne de quarte. Cette parade protège le ventre, le bras gauche et la figure gauche.

La garde courte ferme la ligne tierce et de seconde. Elle protège le flanc, le bras droit et la figure droite.

La dent du Sanglier défend la ligne de septime. Elle protège la jambe avant des attaques par couronnés avers.

La garde de la porte de fer défend la ligne d'octave. Elle protège la jambe avant des couronnés revers.

La fenêtre dextre qui correspond à la ligne de quinte, défend des brisés la tête et les épaules.

La fenêtre senestre qui correspond aujourd'hui à la quarte renversée est la sixte. Elle défend les mêmes cibles que la quinte.

Dans le cas d'une riposte avec l'arme, l'utilisation de ce système de défense engendre plutôt les actions suivantes :

soit une riposte immédiate,  
soit un liement de la lame adverse (sorte de terrassement) avant de donner la riposte,

## **b ) Le second système**

Il est constitué des gardes suivantes : deux gardes de la fenêtre et deux gardes de la barrière.

La garde de la barrière à droite correspondant à seconde et la garde de la barrière à gauche correspond à prime.

Dans le cas d'une riposte avec l'arme, l'utilisation du second système permet laisser glisser la lame adverse sur sa propre lame.

Attention ! avant de faire glisser la lame adverse, celle-ci doit être interceptée et stoppée.

## **c) la neuvième garde**

La none est obtenue par la position de garde de la dame. Ici, c'est le dos qui est protégé. Elle est souvent considérée comme une parade de cavalier.

Remarque :

Les parades peuvent être simples ou composées :

Une parade est dite simple si elle est réalisée par une seule action ; elle sera dite composée si elle est réalisée par l'enchaînement de plusieurs parades simples.

## **3) conseils pour l'emploi d'une parade :**

Les parades sont réalisées soit sans déplacement, mais avec une opposition forte des membres supérieurs, soit coordonnées avec un mouvement de jambe (marche, alternance, passe avant et demie-fente).

**Autant, les déplacements vers l'avant sont compatibles avec l'emploi d'une parade, autant il faut éviter les parades sur les déplacements arrière. En effet, le déplacement arrière diminue l'efficacité de la parade car il contrarie l'interception de la lame adverse sauf sur un adversaire qui court sur vous.**

**Dans une parade, un déplacement avant trop engagé induit un changement de distance et le risque d'un saisissement par l'adversaire.**

**Les parades se prennent bras fléchis et non bras tendus. Dans la mesure du possible, il est préférable d'opposer les pouces au sens de poussée de la lame adverse pour augmenter la résistance à la pression. De même, il faut veiller à la perpendicularité des lames au moment de l'impact afin d'arrêter la lame de l'autre et absorber le maximum d'énergie.**

# Chapitre 3

## Les Techniques à courte distance

Les techniques à courte distance se différencient par la tenue et l'utilisation de l'épée.

Nous distinguerons :

- la tenue de l'arme,
- les gardes,
- les attaques par coups de pointe,
- les attaques par coups de pommeau,
- les crochetages,
- les saisissements de l'arme,
- les désarmements.

# La tenue de l'arme

Comme nous l'avons signalé, à courte distance la tenue de l'arme diffère complètement. L'épée est tenue la main droite sur la poignée, la gauche sur la lame. Mais, la place effective des mains dans la tenue de l'arme, dépendra directement de la garde utilisée. L'épée peut aussi être tenue les deux mains sur la lame ou encore à une seule main.

## Les Gardes

### 1) La garde du petit serpent

Cette garde se prend pied gauche devant, pied droit en arrière. La main droite est sur la poignée. La main gauche tient le fort de la lame au tiers. Le bras gauche est tendu vers l'adversaire. La pointe de la lame menace. L'arme est tenue horizontalement à hauteur de la ceinture. Les pouces sont tournés vers la pointe.



Dez feuz e couru. no sby met uille

### 2) La garde de l'archer

Cette garde se prend pied gauche devant, pied droit en arrière. La main droite est sur la poignée. La main gauche tient l'arme en son milieu. Les pouces sont tournés vers la pointe le bras gauche est plié contre la poitrine. La main gauche est à hauteur de l'épaule, la main droite à hauteur de la ceinture. Le bras droit est fléchi.



### 3) La garde de la croix



Cette garde se prend pied gauche devant, pied droit en arrière. La main droite est sur la poignée. La lame est tenue en son milieu par la main gauche. Les pouces sont tournés vers la pointe. La main gauche est à hauteur du coude. Le bras gauche est plié. La main droite est sous la ceinture. Le bras droit est pratiquement tendu.

### 4) La garde de la croix bâtarde

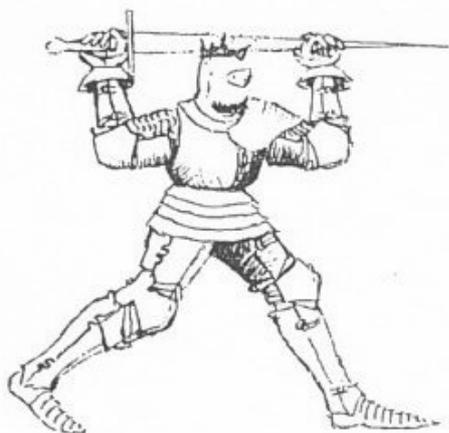
De postu de aoste io son bastarda /  
De faz soy zogghi nò son mèr tuda

Cette garde se prend pied devant, pied gauche en arrière. La main droite est sur la poignée ou sur le fort de la lame la main gauche est sur le milieu de la lame. Les pouces sont tournés vers le pommeau. Depuis cette garde, les actions de crochetage de l'épée et les coups de pommeau pourront être réalisés.



## 5) La garde du grand serpent

Es son seno serpentino lo sburano  
Cuz gante punte me mato alpiano  
Andora p corui d' taglio e d' pita  
Aquilli colpi ami pocho si montu



Dans cette garde, les pieds sont parallèles, la main droite est sur la poignée. La gauche sur la lame en son premier tiers. Les pouces sont tournés l'un vers l'autre. Les bras sont fléchis et relevés au-dessus de la tête.

Ci-contre est présentée la garde haute du grand serpent. Sur la page suivante, vous trouverez la garde basse.

## 6) La garde basse du grand serpent.

Cette garde est une variante de la précédente. Les bras ne sont plus relevés au-dessus de la tête, mais sont au niveau de la ceinture. Cette garde permet de parer les enlevés au pal.

Depuis la garde du grand serpent, il est possible de prendre deux parades latérales une dextre et une senestre en fermant la ligne de tierce ou de quarte par une rotation de l'épée.

Enfin, nous compléterons les gardes du combats à courte distance par 3 gardes du combat à longue distance.

A savoir : la garde de la couronne, la garde de l'aigle et la garde courte qui peuvent être utilisées dans le combat à courte distance.



# Les attaques

A courte distance, les attaques sont quelque peu différentes. Les brisés depuis la garde de l'aigle semblent toujours utilisés, bien qu'ils soient facilement parés grâce à la garde du grand serpent.

Les attaques spécifiques à courte distance sont :

des crochetages,  
des coups de pointe,  
des saisissements de la lame,  
des saisissements du bras armé,  
des immobilisations de l'arme  
des coups de pommeau,  
des désarmements.

## Les crochetages

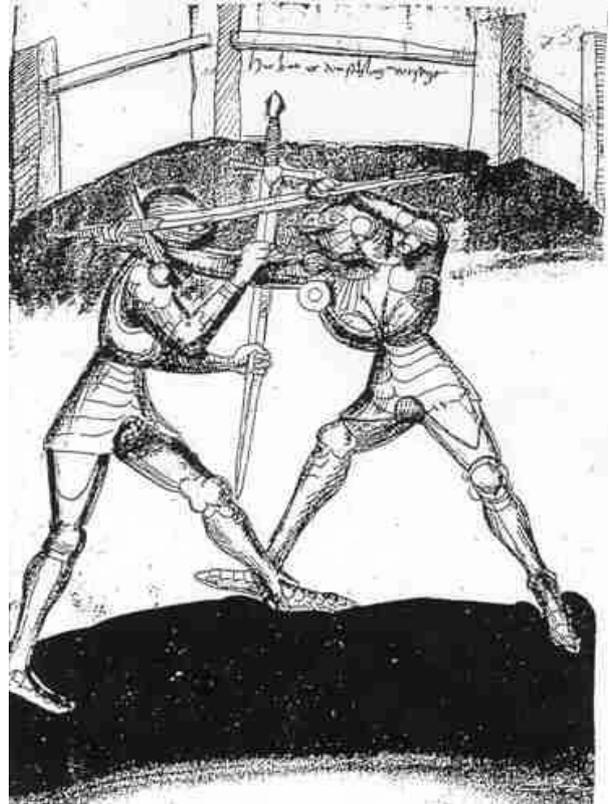


Dans les crochetages, l'arme est tenue les deux mains sur la lame. Les crochetages peuvent avoir pour cible la lame de l'adversaire. Exemple : attaque sur la garde du grand serpent ou les avancées jambes, bras, voire la tête de l'adversaire.

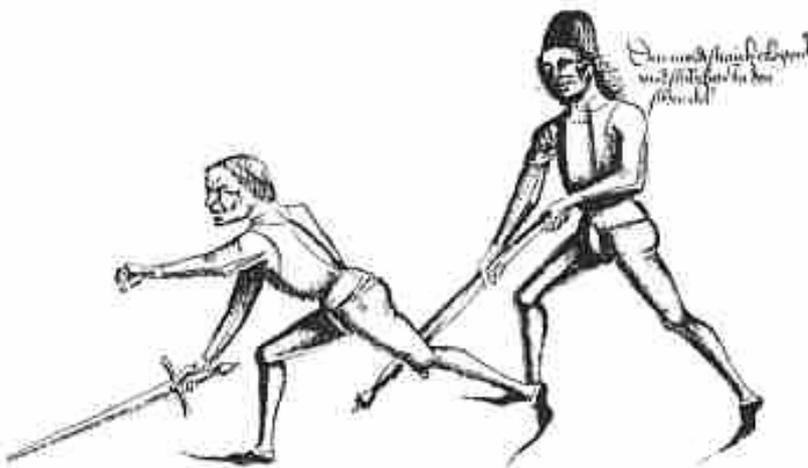
Attaque par crochetage de dessus



Attaque par crochetage dessous



Crochetage à la tête

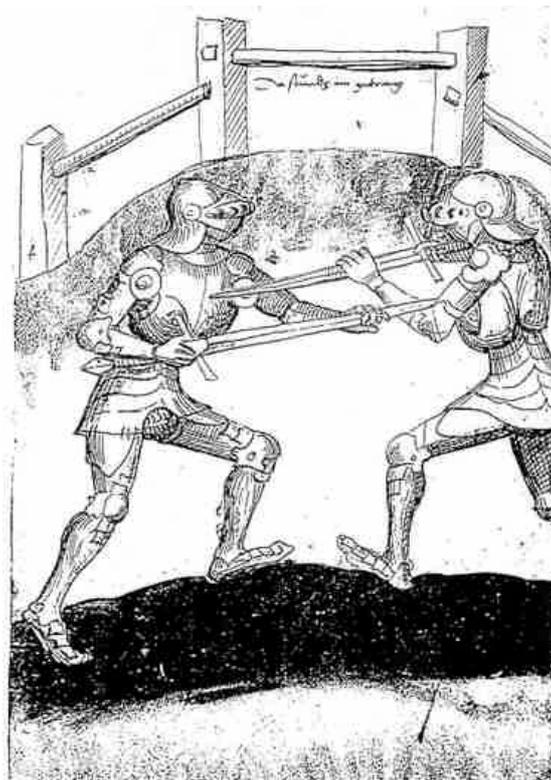


Crochetage à la jambe

## Les coups de pointe



Les coups de pointe sont donnés comme un brisé, mais en tenant l'arme par la lame, soit depuis la garde haute du grand serpent , soit depuis la garde du petit serpent.



# Les saisissements de l'arme

## Saisissement arrière avec coup de pied

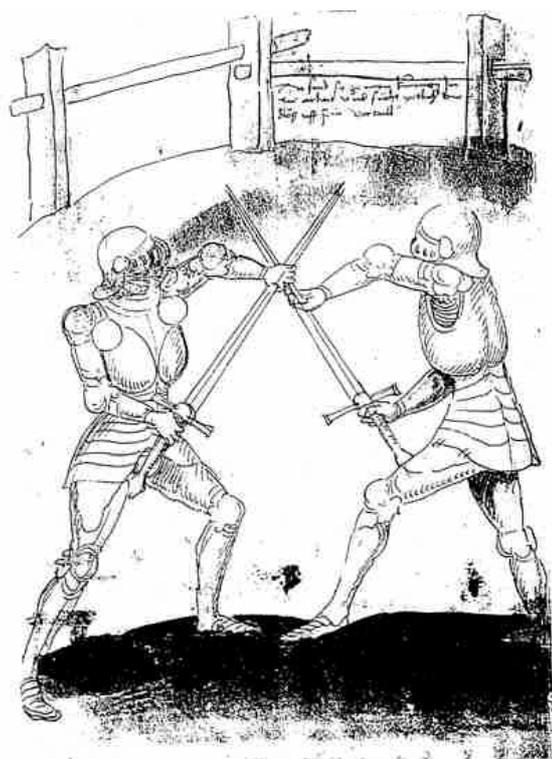


Attaque par brisé à grande distance dans le but d'obtenir la parade du grand serpent : se saisir alors de la lame adverse en son extrémité avec la main gauche passée derrière l'adversaire en tirant à soi la lame et en bloquant avec le pied l'adversaire.

Avec votre épée, vous assenez de grands coups sur la tête de votre adversaire.

## Saisissement avant croisé

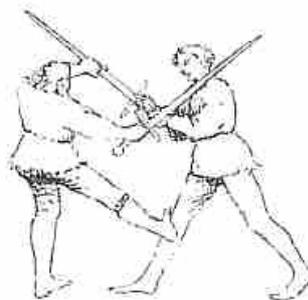
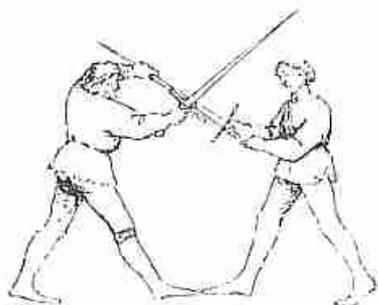
Depuis la garde de la croix sur un adversaire qui est lui même dans la garde de la croix, vous marchez vers votre adversaire, en mettant votre lame au contact de la sienne. Vous effectuerez une pression sur sa lame et vous vous saisirez de sa lame en effectuant une rotation vers le haut de votre pommeau afin de pouvoir frapper votre adversaire avec ce dernier ou avec les quillons en vous libérant de sa lame.



## Saisissements de l'arme sur la garde de la couronne

*Intendous per quelle proprio intusita  
Una spada per que se mola in be epoline  
E de mag che tuo spada me chta d'una  
De scia te l'acuzo come c'oyd' all'acuzo*

*Le ditte del magistro de' d'acuzo no me agnone  
Che lo scudo che luy adito io lo fayo all'acuzo*

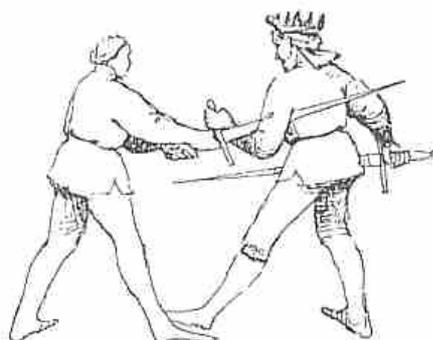


Depuis la garde de la couronne, après avoir paré quarte, continuer à exercer une pression sur la lame adverse. Puis, se saisir de la lame en tirant celle-ci à soi, donner un violent coup de au niveau du genou.

## Saisissement par enroulement du bras gauche

*La tua spada per lego s'io p'ac'bnada  
De mag' e de p'ite te fuso g'ide de'ada  
Anch' contenuto son de spada te man le'ua  
Scuz se te poss' e non me la po' to'ua*

Saisir la lame de son adversaire en enroulant son bras gauche autour de la lame et la maintenir par le quillon. De votre bras armé, vous pourrez donner des coups de taille ou d'estoc.

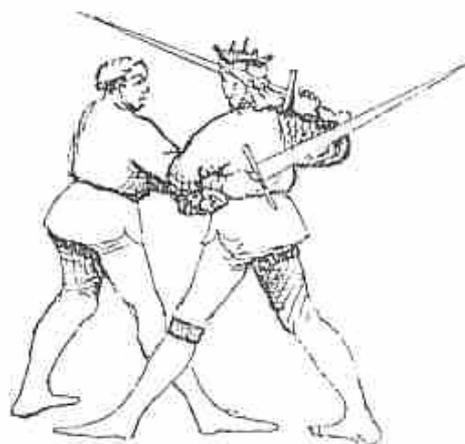


## Les saisissements du bras armé

### Saisissement des bras armés par enroulement

Sur une action venant sur votre gauche après avoir bloqué par une parade de quarte, saisissez-vous des bras de votre adversaire par un enroulement du bras gauche, puis donner des coups de taille à votre adversaire.

*Tey braci à lo mio fianco sono scadi  
E miez zogho e armadi ad d'istrucci  
Anthon de toz de spalla son contristitoz  
Sequendo che me mette el mio ghego fiero*



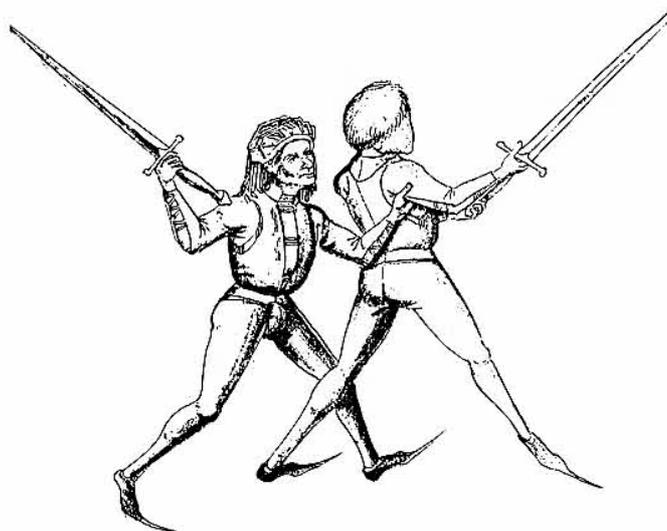
### Immobilisation de l'arme



Sur une attaque en coup de pointe depuis la garde du petit serpent, saisir de la main gauche l'avant-bras gauche de votre adversaire. Placez vous derrière lui de façon à pouvoir immobiliser avec votre jambe droite sa jambe gauche. Puis, passer votre épée entre son bras et son épée : en faisant levier vers l'avant, vous le ferez choir ; il est possible de renforcer le final de cette action en accompagnant l'effet de levier par un coup de genou.

## Les saisissements arrières

Après avoir réalisé une volte ou une contre volte, vous pouvez vous trouver dans la situation de pouvoir vous saisir de l'un des bras de votre adversaire et de le neutraliser.

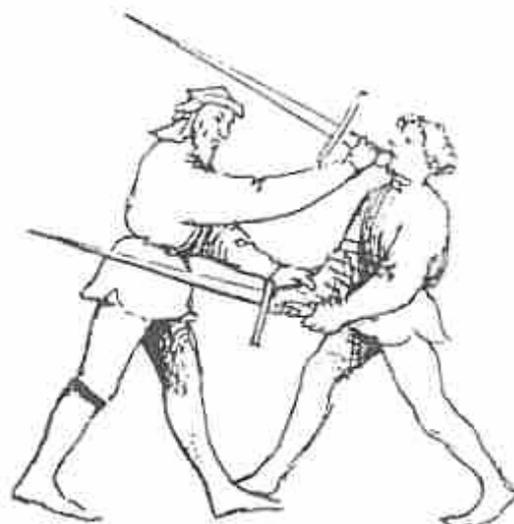


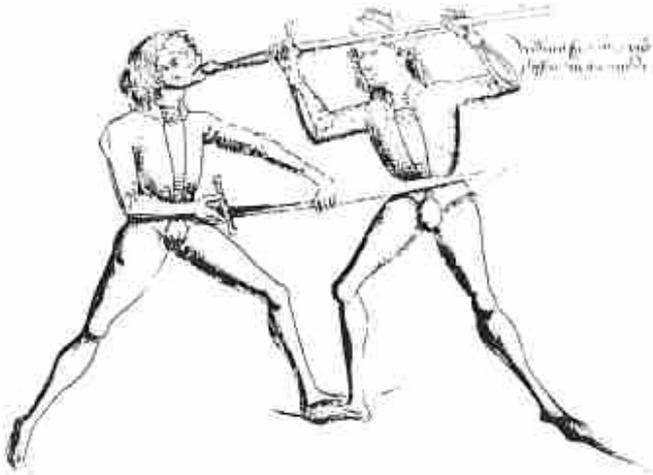
## Les coups de pommeau ou de quillons

Les coups de pommeau ou de quillons sont donnés soit après avoir immobilisé le bras armé de l'adversaire, soit après une esquive, soit après s'être saisi de sa lame, soit après une parade latérale depuis la garde du grands serpent, soit après une feinte d'attaque par brisé depuis la garde de l'aigle.

Ci-contre, après une immobilisation du bras armé adverse.

*De la mia spada et de areccuido colpo  
Et per la presa lo pomo te fieri iloubito*



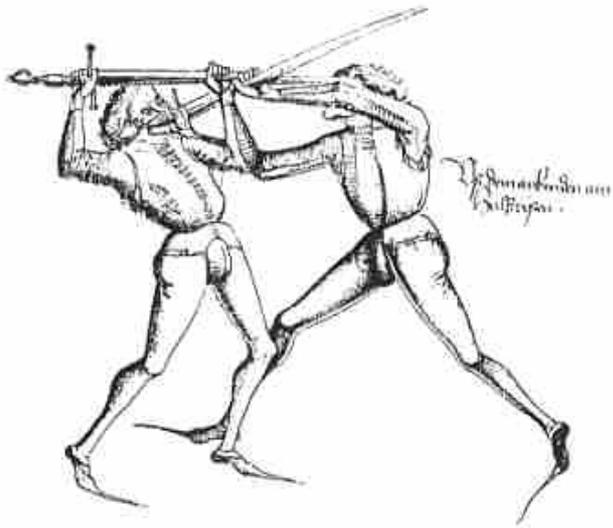


après une esquive sur une attaque par coup de pointe depuis la garde du petit serpent

Après une parade latérale depuis la garde du grands serpent,



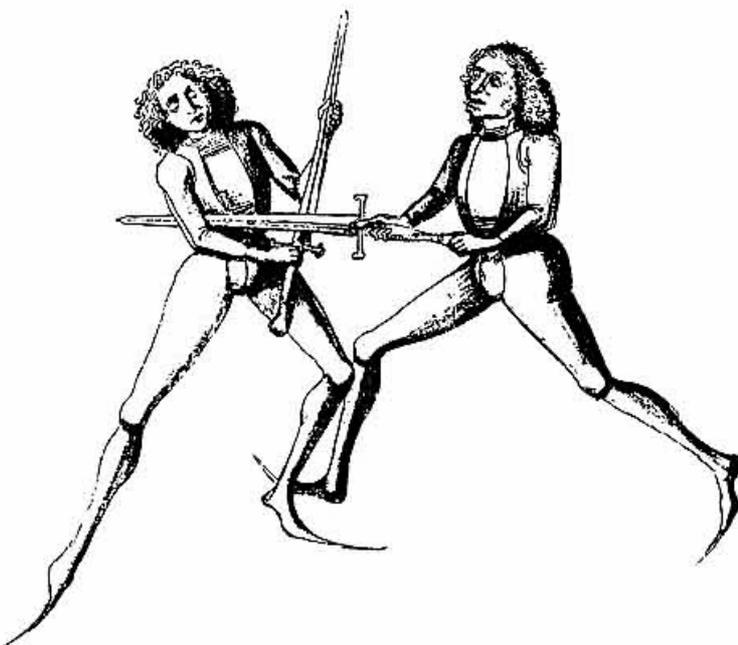
Après s'être saisi de sa lame,



Après une feinte d'attaque par coup de pointe contre une garde du grand serpent .

## Les désarmements

Les désarmements se font aussi bien à dextre qu'à senestre.



A dextre, ils sont réalisés depuis la position de parade en garde courte sur une attaque latérale. Faire blocage avec la main gauche de l'arme adverse au niveau de la main adverse afin de pouvoir réaliser un enveloppement de la lame adverse afin de se retrouver dans la position décrite sur la gravure ci-contre. En bloquant sous le bras la lame adverse, réaliser un mouvement violent de rotation avec les jambes et le bassin afin d'arracher l'arme à l'adversaire. A senestre, la position de parade initiale est

la garde de la couronne.

# **Chapitre 4**

## **Considérations sur le combat**

**Une action de combat se divise en quatre temps :**

**l'approche ou l'observation,  
la décision motrice,  
la réalisation motrice de l'action,  
l'analyse du résultat.**

## **A L'Approche**

**Dans un duel, l'approche est essentielle. C'est un moment qui est fortement chargé en communications et en contre-communications.**

**Chacun s'observe et essaie d'intimider l'autre, de le tromper sur ses intentions ou sur sa manière de combattre, sur ses objectifs.**

**L'enchaînement de différentes gardes en tant que menaces associées avec différents déplacements donne une sorte de ballet, une chorégraphie, mais celle-ci n'est pas gratuite. Son objet est d'obtenir de l'autre suffisamment d'informations sur sa manière de combattre et sur ses intentions.**

**L'objectif ultime étant d'obtenir l'action qui permettra le plus rapidement de mettre hors combat l'adversaire.**

**Rappel : la logique interne du combat n'est pas la mort comme issue du combat, ni son simulacre la touche.**

**L'objectif est de mettre l'adversaire ou ses adversaires hors de combat :**

**soit en l'immobilisant par exemple au sol,  
soit en s'emparant son arme et en immobilisant celle-ci,  
soit en le désarmant,  
soit en le mettant à la merci de son arme.**

**Ce temps doit permettre évaluation du rapport de force.**

## **Le rapport de force**

**Le rapport de force qui oppose deux combattants, est la résultante des différences de taille, d'envergure, de poids et de caractère.**

**La présence de l'arme permet à des combattants de taille et de poids différents de combattre équitablement entre eux.**

En fonction de son adversaire (poids, taille, envergure et armement, il vous faut choisir une arme et une manière de combattre qui établiront si possible un rapport en votre faveur.

Il n'est donc pas pensable de combattre toujours de la même façon et toujours avec la même arme.

Ainsi, un rapport de force équilibré avec un coefficient de risque proche de 50% autorise le grand éventail de stratégies et augmente le choix des armes.

Un rapport de force défavorable donne un coefficient de risque supérieur à 50%. Plus ce coefficient en sera éloigné, il vous faudra combattre avec patience et discernement, à grande distance et en utilisant plutôt des stratégies basées sur la rupture de la distance.

Le rapport de force favorable donne une situation confortable. Cependant, il ne faudra pas faire perdurer le combat au risque de permettre à l'adversaire de développer sa stratégie.

## **B la décision motrice**

En fonction du rapport de force, une hypothèse motrice sera formulée et celle-ci entraînera l'action motrice. La décision motrice doit en adéquation avec le rapport de compétence et le niveau de compétence absolue du combattant.

### **1) Le rapport de compétence**

Le rapport de compétence est la différence technique qui différencie deux combattants.

Ainsi, une faiblesse technique peut être comblée par une augmentation de la distance qui aura pour effet d'augmenter physiquement le temps d'escrime qui se définit par le temps de réalisation d'une action simple par l'adversaire. Ainsi, le temps d'escrime augmente, il permet au combattant novice d'accroître son temps d'analyse et de lui laisser le temps de réaction.

### **2) le niveau de compétence absolue**

C'est le «connaît toi» de l'escrime, la connaissance parfaite et objective de son propre niveau de compétence et de réalisation afin de ne pas envisager une

action qu'il serait impossible de mener à son terme par méconnaissance de l'action des manières de la contrer.

## **C la réalisation motrice de l'action**

Maintenant, votre action motrice va réellement commencer. Afin d'être toujours maître de la situation, vous devez vous imposer et toujours garder l'initiative. Même si votre stratégie peut être qualifiée de défensive, l'attaque de votre adversaire ne devra se déclencher qu'au moment où vous l'avez décidé et ne doit en aucune manière vous surprendre. Cette conservation de l'initiative est un concept très important et que l'on retrouve dans les écrits du Moyen Age.

## **D l'analyse du résultat**

Si l'objectif n'a pas été atteint ou s'il l'a été, il faut tout de suite analyser le pourquoi et le comment de l'action, afin de savoir d'où provient l'éventuelle erreur ou pour mieux se connaître en cas de réussite.

## Références bibliographiques

1410 Fiore dei Liberi, Flos Duellatorum in Armis

1423 «Solothurner Fechtbuch» : Cet ouvrage Suisse Allemand montre des combats en armure ou non à la longue épée, à la dague et à main nue.

Hans Talhoffer : Ouvrage allemand de différentes éditions 1443, 1449, 1459 et 1467 sur l'épée à deux mains, l'épée et bouclier, l'épée et pique,

1470 Codex Wallerstein : Collection de textes et d'illustrations anonymes allemands sur l'épée longue, le sabre , la dague et le corps à corps.

1512 Albrecht Dürer Fechtbuch : Artiste allemand de la Renaissance - Série de dessins illustrant l'utilisation de l'épée longue de l'épée à une main et du corps à corps.

1516 "La Noble Science" : texte italien sur l'utilisation de l'épée à deux mains.

1536 Achille Marozzo : Manuel d'escrime Italien.

1573 Henry de Saint Didier : traité sur l'épée seule

1598 «Paradoxes de la Défense» : Ouvrage anglais de George Silver.

1870 Encyclopédie Médiévale de Violet le Duc

1884 La Chevalerie de Léon Gauthier

1888 «L'escrime et les Escrimeurs» : Egerton Castle

1888 «Archives des Maîtres d'Armes» par Henri Daressy.

1901 Les Sports et Jeux d'exercice dans l'ancienne France par Jean-Jules Jusserand.

Les revues «Histoire Médiévale» et «Moyen Age».