



FÉDÉRATION
D'ESCRIME
DU QUÉBEC
INC

4545, av. Pierre-De Coubertin, C.P. 1000, Succursale M
Montréal, (Québec) H1V 3R2

Tél : 514-252-3045 Télécopieur : 514-254-3451

Courriel : info@escrimequebec.qc.ca

PREMIER ÉCHANGE PÉDAGOGIQUE 2009

**Analyse des facteurs de performance tactiques et techniques
des combats de demi finales et finales
des champions olympiques
aux Jeux Olympiques de Beijing 2008.**

7 janvier 2009

INTRODUCTION

Dans l'analyse que nous proposons ici, nous avons l'intention d'identifier les facteurs les plus importants de la performance, des actions réussies dans les combats de sabre, fleuret et épée de demi finales et finales des Jeux Olympiques de Beijing 2008.

Nous voulons également, à partir des analyses faites, vous proposer des orientations que nous jugeons importantes, références de type technique et tactique sur les comportements les plus significatifs des tireurs.

Une action réussie n'est pas nécessairement une action bien faite; elle peut être réussie parce que l'adversaire n'a pas eu un contrôle valable des facteurs de la performance. Néanmoins, la plupart des fois qu'une action est réussie, on constate qu'une quantité importante des facteurs de la performance a été présente.

L'importance de ce type d'analyses consiste à nous permettre d'identifier quels sont les facteurs de la performance que nos élèves exécutent de façon convenable, mais en même temps, si nous faisons l'analyse contraire, c'est-à-dire quels sont les facteurs les plus importants qui nous ont fait recevoir la touche. On peut alors identifier quels facteurs on peut améliorer.

Dans cette analyse, nous essayerons d'identifier les facteurs les plus importants de la performance dans chaque action réussie.

FACTEURS DE LA PERFORMANCE D'UNE ACTION D'ESCRIME

La réussite d'une action d'escrime est déterminée par, au moins six (6) facteurs différents. Ces facteurs, à un degré plus ou moins important, jouent un rôle déterminant pour la réussite d'une action.

Les facteurs qui déterminent la réussite d'une action d'escrime sont :

1.- La logique du choix d'action

Il doit y avoir une logique intelligente du choix d'action. Le choix et la logique de l'action peuvent avoir une relation avec l'enchaînement, avec l'action précédente, avec une logique par rapport aux réactions de l'adversaire, ou bien avec une logique par rapport au plan de combat individuel. Dans le cas du sabre, avec des échanges assez rapides après le commandement « allez » (2 à 6 secondes), le choix d'action est très important par rapport à l'action précédente. Au fleuret et l'épée, avec des échanges plus tardives après le commandement « allez » (20 à 60 secondes), le choix d'action est plus important par rapport aux réactions de l'adversaire. Dans les trois (3) spécialités, une logique est également importante ou un choix d'action par rapport au plan de combat individuel.

2.- La coordination

Une action doit être bien coordonnée. On utilise la leçon individuelle pour le développement de la coordination des actions. Très souvent, la coordination est un facteur très important dans la réussite d'une action, par exemple, dans les actions de contre temps ou de double dégagement (coordination complexe).

Une bonne coordination favorise les possibilités de réussite d'une touche. Mais nous croyons que, pour la réussite d'une action, la distance, le temps, le rythme et l'autorité sont des éléments plus importants que la coordination.

3.- La distance

Chaque action a une distance qui lui est spécifique. Il est très important que l'action soit choisie en fonction de la distance qu'on a, au moment de départ, mais plus important encore, on doit proposer, à l'adversaire, une distance correspondant à l'action que nous avons choisie. Exemple : l'attaque idéale, si la préparation est vers l'avant, doit être en marche fente, au sabre et aussi très souvent, au fleuret. Elle pourrait être aussi en fente mais moins souvent. On ne doit pas attaquer en deux marches et fente si on est en distance de marche et fente car on ferait cadeau d'un temps à l'adversaire et il pourrait placer une contre attaque. On doit ajouter la deuxième marche si, lorsqu'on commence la première marche, l'adversaire fait une retraite; alors, il est valide d'ajouter la deuxième marche.

Chaque action a sa distance spécifique, il faut avoir la distance qui correspond à chaque action.

4.- Le temps

Le temps est un élément très important et il a une relation très importante avec la distance. On peut avoir la bonne distance mais, pour que la touche soit efficace, il faut la faire au bon moment (bon temps). Le temps a aussi une relation très importante avec la vitesse. Gagner le temps implique avoir la bonne distance et faire avec la vitesse et le temps nécessaire de façon telle que la touche puisse s'exécuter au bon moment. Néanmoins, on pourrait faire la touche très rapidement mais au mauvais moment et, par conséquent, elle ne serait pas nécessairement bien réussie. Exemple : contre attaque très rapide mais après que l'adversaire a commencé la fente avec une bonne progression de la pointe. Donc, le temps est un élément qui doit correspondre au moment précis de l'action spécifique.

5.- Le rythme

Le rythme de l'action est très important. Une action ne doit pas se faire nécessairement à la même vitesse entre la préparation et l'action. Normalement, la préparation a une vitesse inférieure à l'action finale défensive ou offensive. Par exemple, dans une action offensive, on peut commencer rapidement et finir rapidement parce qu'on cherche à surprendre

l'adversaire. Néanmoins, elle ne doit pas se faire toujours comme ça parce qu'on ne peut pas surprendre l'adversaire à chaque fois. Donc, il est important aussi d'être capable de commencer l'action (préparation lente) et ensuite d'accélérer (changer de rythme) le plus rapidement possible. Parfois, l'action ne touche pas parce qu'elle ne change pas de rythme et se fait toujours avec la préparation et l'action au même rythme, ce qui donne, à l'adversaire, la possibilité d'identifier plus facilement l'action que nous voulons exécuter. Il est important de planifier le choix de l'action avec la référence spécifique de rythme que nous voulons exécuter.

6.- L'autorité

L'autorité est aussi un élément très important. L'autorité est associée à la vitesse et à l'intensité de la touche. Une action peut avoir tous les éléments, mais si elle n'a pas de vitesse et d'autorité, elle peut difficilement toucher dans les compétitions de haut niveau, elle pourra toucher contre des adversaires qui ne sont pas très forts, mais plus difficilement, avec des tireurs de très haut niveau. Elle est un des éléments les plus importants. On doit donner vitesse et autorité, tonicité et force rapide, toujours à la fin des actions, soit en offensive, en défensive ou en contre offensive. La vitesse et l'autorité doivent être, dans l'offensive, aussi associées à l'amplitude, c'est à dire une fente très bien allongée le plus possible et dans la défensive, par exemple, dans un saut arrière suffisamment rapide et long pour sortir de la distance.

CONCLUSION

Pour finir, voilà ce que je pense d'une touche bien faite. C'est une touche qui respecte assez bien l'élément nommé préalablement.

La plupart des fois, nous accordons beaucoup d'importance à la coordination. À mon avis, on devrait accorder beaucoup plus d'importance au choix de l'action, à la distance, au temps et à l'autorité. À bien préciser, la différence entre préparation et action finale en termes de vitesse et de rythme.

Je vous conseille donc les propositions suivantes pour nos tireurs :

- si la touche donnée ne remplit pas les facteurs de la performance c'est-à-dire qu'elle n'a pas suffisamment d'autorité
- si elle n'est pas faite à la bonne distance et avec le bon temps
- si elle n'a pas une bonne relation de rythme, et qu'on ne l'a pas choisi préalablement

vous devriez la refuser (ne pas l'accepter). Vous ne devriez qu'accepter (en entraînement) les touches que vous considérez comme étant bien faites.

On ne doit pas toucher (en entraînement) parce qu'on a la chance et nous n'avons pas fait une bonne touche mais l'adversaire n'a pas été bon et c'est pour cela qu'on a touché. On doit se forcer à faire des touches qui pourraient toucher même aux meilleurs tireurs du monde. Nous sommes capables de faire des touches de ce type.

La recherche doit être vers la performance. La performance est l'objectif. Le résultat est la conséquence.

ANALYSE DES COMBATS DE SABRE (Analyse de dix actions)
Combat demi finale : Pillet (France) / Zhong man (Chine)
Facteurs les plus importants qui ont déterminé la réussite

1^{ère} touche : 1/0 Zhong man

- **Action :** **Faire passer dans le vide et attaque**
- Logique : Préparation 3 petites marches et retraite
- Distance : Très courte vers l'arrière
- Rythme: Pas croisé pour faire passer dans le vide
- Coordination : Main derrière et dehors dans les temps de contrôle de l'action offensive

2^{ème} touche : 2/0 Zhong man

- **Action :** **Attaque au milieu de la piste**
- Préparation : Petite marche sur place et 2 petites marches
- Coordination : Main placée derrière et dehors
- Rythme : Changement de rythme de la préparation vers l'action offensive
- Choix d'action
- logique : Bonne logique après avoir fait passer dans le vide
- Autorité : Autorité importante

3^{ème} touche : 3/0 Zhong man.

- **Action :** **Faire passer dans le vide et attaque**
- Préparation 2 marches temps d'arrêt, retraite, marche, retraite
- Distance : Distance très courte vers l'arrière
- Rythme : Pas croisé pour faire passer dans le vide
- Coordination : Main derrière et dehors dans les temps de contrôle de l'action offensive
- Choix d'action
- logique : Bonne logique revenir sur la logique de la première action mais avec un changement de préparation

4^{ème} touche : 3/1 Pillet

- **Action :** **Attaque sur la préparation au milieu**
- Préparation : Demi retraite
- Rythme : Changement de rythme de la préparation vers l'attaque
- Temps : Bonne progression de la pointe

5^{ème} touche : 3/2 Pillet.

- **Action :** **Attaque au fer au fond de la piste**
- Préparation : Appel de pied passe glissée, retraite
- Rythme : Offensive en progression de vitesse
- Logique : Prendre le fer en final d'action et changer la préparation
- Autorité : Bonne autorité

6è touche : 4/2 Zhong man

- **Action :** **Attaque au milieu de la piste**
- Préparation : Petite marche lente
- Rythme : Bon changement de rythme de la préparation pour l'offensive (lente-rapide)
- Autorité : Bonne autorité
- Coordination : La main derrière et dehors dans la préparation

7è touche : 5/2 Zhong man

- **Action :** **Attaque composée en première séquence**
- Préparation : Marche lente, marche rapide temps d'arrêt, retraite, marche, retraite
- Rythme : Bon changement de rythme
- Coordination : Bon placement de la main derrière et dehors
- Autorité : Bonne autorité
- Logique : Bonne logique de préparation

8è touche : Pillet 5/3

- **Action :** **Faire passer dans le vide et attaque en progression de vitesse**
- Préparation : Demi marche passe glissée, retraite, demi marche pour faire passer dans le vide
- Logique : Bonne logique de préparation
- Rythme : Bon rythme de progression de déplacements dans l'offensive
- Autorité : Bonne autorité finale offensive.

9è touche : Zhong man 6/3

- **Action :** **Faire passer dans le vide**
- Préparation : 3 petites marches et feinte d'accélération pour faire passer dans le vide
- Logique : Bonne logique de préparation
- Distance : Distance très courte vers l'arrière
- Coordination : Main derrière et dehors dans les temps de contrôle de l'action offensive

10è touche : Pillet 6/4

- **Action :** **Attaque au milieu de la piste à la ligne basse**
- Préparation : 2 petites marches lentes
- Rythme : Bon changement de rythme de la préparation pour l'offensive (lente-rapide)
- Autorité : Bonne autorité
- Coordination : La main derrière et dehors dans la préparation

ANALYSE DES COMBATS DE SABRE. (Analyse de dix actions.)

Combat 1^{ère} place: Lopez (France) / Zhong man (Chine).

Facteurs les plus importants qui ont déterminé la réussite

1^{ère} touche : Lopez 1/0

- **Action :** **Attaque sur la préparation.**
- Préparation : Après une fausse attaque, retraite en décontraction, feinte d'attaque et demi retraite
- Logique :
- Distance : Correcte pour provoquer le départ de l'action offensive
- Temps : Bien de la main. Au départ de l'accélération.
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

2^{ème} touche : Zhong man 1/1

- **Action :** **Faire passer dans le vide au fond de la piste**
- Préparation : Petite marche et demie et retrait.
- Logique : Très bien choisi en sachant que Lopez n'a pas une grande autorité offensive
- Distance : Très courte
- Temps : Bien la passe croisée au départ de la fente
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

3^{ème} touche : Zhong man 2/1

- **Action :** **Parade riposte au milieu**
- Préparation : Petite marche et temps d'arrêt, passe glissée, demi retraite, demi marche et retraite.
- Logique : Très bien après avoir fait passer dans le vide
- Distance :
- Temps : Bien la parade au dernier moment de la fente de l'adversaire
- Rythme : Bien avec les jambes
- Autorité :
- Coordination : Bien la tierce basse

4è touche : Zhong man 3/1

- **Action :** **Contre attaque manchette au fond de la piste**
- Préparation : On ne peut pas la voir
- Logique : Logique après avoir fait passer dans le vide et parade riposte
- Distance : Assez courte, ce qui provoque le départ de l'attaque
- Temps : Très bien au départ de la fente
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

5è touche : Lopez 3/2

- **Action :** **Contre attaque lancée au milieu**
- Préparation : Demi retraite, marche et demie et sortir de la distance
- Logique : Oui, l'action logique de l'adversaire était l'offensive rapide
- Distance :
- Temps : Bien le temps au départ de l'allongement du bras de l'adversaire.
- Rythme : Bien le changement de rythme pour sortir de la distance
- Autorité :
- Coordination :

6è touche : Lopez 3/3

- **Action :** **Attaque sur la préparation, avec opposition**
- Préparation : Après une fausse attaque à la main, retraite, feinte d'attaque et demi retraite
- Logique : Risque mesuré. Peut être bien choisi
- Distance : Correcte pour provoquer le départ de l'action offensive
- Temps : Bien de la main. Au départ de l'accélération finale
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

7è touche : Zhong man 4/3

- **Action :** **Parade riposte en 3è séquence**
- Préparation : Tenir la distance courte
- Logique : Bien après avoir touché en contre attaque
- Distance : Très bien. Assez courte.
- Temps : Bien la parade au dernier moment de l'offensive
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

8è touche : Lopez 4/4.

- **Action :** **Attaque en première séquence**
- Préparation : Marche demi retraite
- Logique : Bien après avoir fait une contre attaque lancée. En plus il a retardé le départ.
- Distance :
- Temps :
- Rythme : Bien le changement de rythme de la préparation vers l'attaque
- Autorité : Bien
- Coordination : Main bien placée dehors dans la préparation

9è touche : Lopez 5/4

- **Action :** **Faire passer dans le vide la riposte et attaque**
- Préparation : Adaptation rapide à l'adversaire.
- Logique :
- Distance :
- Temps : Bien enchaîné le temps de l'attaque après faire passer dans le vide
- Rythme : Très bon rythme de retour en garde
- Autorité : Bien
- Coordination :

10è touche : Lopez 6/4

- **Action :** **Attaque en première séquence avec progression de vitesse**
- Préparation : Vitesse moyenne au départ, avec progression de vitesse, feinte de parade en 5te
- Logique : Intelligent pour provoquer la contre attaque et finir avec
- Distance :
- Temps :
- Rythme : Bien la progression et le changement de rythme de la main
- Autorité : Très bien
- Coordination : Bonne progression de la pointe

Identification des facteurs communs d'importance dans les deux combats

- Les tireurs changent en permanence la préparation des actions. Ils ont une routine avec environ trois à cinq préparations qu'ils mélangent convenablement.
- Les échanges d'actions se font assez rapidement (pas plus de 8 secondes après la voix « allez », généralement entre 2 et 5 secondes). Cette fréquence favorise le choix logique des actions, à partir de la relation avec l'action préalable, plus que le choix logique en fonction des réactions de l'adversaire.
- Respect de la routine du plan de match. Les tireurs possèdent une quantité restreinte d'actions (plan de match) qu'ils respectent pendant l'évolution du combat.
- La main se place assez derrière (le coude derrière le torse) pendant la préparation des actions offensives.
- Pendant la retraite, la distance est généralement assez courte, ce qui est propice au déclenchement de l'action offensive de l'adversaire et facilite l'anticipation du moment pour sortir de la distance avec la passe croisée (dans le cas de l'action faire passer dans le vide)
- Le placement de la main, dans la préparation de l'action offensive finale est généralement dehors (et derrière) ce qui facilite le changement de cible.
- Dans l'action vers le fond de la piste, le départ de la main se fait en même temps que le pied d'avant.
- On n'a pas vu beaucoup de parades ripostes, les actions les plus importantes étant les actions offensives, la contre offensive ou l'attaque sur la préparation et les actions de faire passer dans le vide.

ANALYSE DES COMBATS DE FLEURET (Analyse de dix actions)
Combat 3^e place: Fleuret hommes. Sanzo (Italie) – Zhu J (Chine)
Facteurs les plus importants qui ont déterminé la réussite.

1^{ère} touche : Sanzo 1/0

- **Action :** **Contre attaque par opposition de 4^{te}**
- Préparation : Tenir la distance courte. L'action s'est fait environs après 50 secs du départ du combat
- Logique : Action assez risquée
- Distance : Courte (pour provoquer l'action directe)
- Temps : La contre attaque par opposition au départ de la fente
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

2^e touche : Sanzo 2/0

- **Action :** **Fait sortir l'adversaire de la ligne finale**
- Préparation : Pousser l'adversaire avec des recherches de fer (la pointe derrière pour éviter des prises de fer)
- Logique : Pas nécessairement intentionné (faire sortir de la ligne finale) Plus orienté vers finir l'attaque au fer ou faire contre temps
- Distance : Pousser l'adversaire en restant dehors de la distance
- Temps :
- Rythme :
- Autorité : Oui
- Coordination :

3^e touche : Zhu 2/1

- **Action :** **Marche et fente attaque indirecte**
- Préparation : Petite marche et demie et marche fente rapide
- Logique : Bien surprendre sur le départ ou relâchement dans la préparation
- Distance :
- Temps :
- Rythme : Très bien le changement de la préparation vers l'attaque
- Autorité : Oui
- Coordination : Des petites marches bien coordonnées

4è touche : Sanzo 3/1

- **Action :** **Attaque indirecte en marche et fente**
- Préparation : Feinte d'accélération, diminution de vitesse et reprise d'attaque
- Logique : Changement de rythme par rapport à l'action préalable
- Distance :
- Temps :
- Rythme : Très bien le changement de la préparation vers l'attaque
- Autorité : Oui
- Coordination :

5è touche : Sanzo 4/1

- **Action :** **Contre temps**
- Préparation : Pousser l'adversaire (la pointe derrière pour éviter des prises de fer)
- Logique : Dans la même logique de déplacements de la deuxième action. (Pousser l'adversaire)
- Distance :
- Temps :
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination : Très bien coordonné la parade dans une distance assez courte, et bien la précision de la riposte

6è touche : Sanzo 5/1

- **Action :** **Contre attaque par opposition de 4te**
- Préparation : Sortir de la distance et fermer la distance au départ de l'offensive de l'adversaire.
- Logique :
- Distance : Assez courte avant le départ
- Temps : Fermer la distance au départ de l'offensive de l'adversaire
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

7è touche : Zhu 5/2

- **Action :** **Contre attaque et ensuite opposition de prime élevée**
- Préparation : Sortir de la distance et fermer la distance au départ de l'offensive de l'adversaire
- Logique :
- Distance : Assez courte avant le départ
- Temps : Assez rapide de la main
- Rythme :
- Autorité : Oui
- Coordination :

8è touche : Zhu 5/3

- **Action :** **Attaque directe marche fente (peut être coupée)**
- Préparation : 2 petites marches lentes et recherche du fer au départ de la marche
- Logique :
- Distance :
- Temps :
- Rythme : Très bien le changement de la préparation vers l'attaque
- Autorité :
- Coordination : Bonne progression de la pointe. Bien les petites marches

9è touche : Sanzo 6/3

- **Action :** **Contre temps**
- Préparation : Feinte d'accélération et ensuite diminution de vitesse.
- Logique : Logique parce que cette action avait réussi 2 fois (2è et 5è touches)
- Distance : Pousser l'adversaire en restant dehors de la distance
- Temps :
- Rythme : Accélération – diminution
- Autorité :
- Coordination :

10è touche : Zhu 6/4

- **Action :** **Attaque sur la préparation.**
- Préparation : Fausse attaque et retour en garde avant
- Logique : Bien planifié. Action anticipée. 2è intention
- Distance :
- Temps : Attaque au départ de la marche de l'adversaire
- Rythme :
- Autorité : Oui
- Coordination :

ANALYSE DES COMBATS DE FLEURET (Analyse de dix actions)
Combat 1ère place Fleuret Hommes: Ota (Japon) – Kleibring (Allemagne)
Facteurs les plus importants qui ont déterminé la réussite

1^{ère} touche : Kleibring 1/0

- **Action :** **contre parade riposte.**
- Préparation : faux attaque
- Logique : Bien emmené la riposte de l'adversaire.
- Distance : Bien pour la contre parade riposte.
- Temps :
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination : contre parade de 4^{te}, riposte en position de prime.

2^è touche : Ota 1/1

- **Action :** **Parade riposte en 7^{eme} volant.**
- Préparation : feinte d'attaque et retraite.
- Logique : 2^{eme} intention (feinte d'attaque.)
- Distance : La feinte d'attaque en distance assez courte.
- Temps : Blocage du temps au dernier moment de l'attaque de l'adversaire.
- Rythme :
- Autorité : Oui.
- Coordination :

3^è touche : Kleibring 2/1

- **Action :** **Attaque directe en marche fente.**
- Préparation : Casser le moment de départ de l'action, au niveau de moment des échanges
Normalement entre 20 et 50 secs.
- Logique : Jouer avec le facteur surprise
- Distance :
- Temps :
- Rythme :
- Autorité : Oui. Vite – vite.
- Coordination : Angulation de la main en final d'action.

4^è touche : Kleibring 3/1

- **Action :** **Carton rouge pour Ota pour substitution de surface valable**
- Préparation :
- Logique :
- Distance :
- Temps :
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

5^è touche : Ota 3/2

- **Action :** **Attaque au fer**
- Préparation : Double marche de préparation et double marche fente
- Logique :
- Distance :
- Temps :
- Rythme : Oui. Très bien le changement de rythme de la préparation vers l'attaque
- Autorité : Oui. Dans la double marche fente
- Coordination :

6^è touche : Kleibring 4/2

- **Action :** **Prise de fer, contre attaque sur le départ du contre temps, et parade riposte du contre temps**
- Préparation :
- Logique :
- Distance : Bien tenu la distance après la prise de fer.
- Temps :
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination : Bon placement de la main et précision de la riposte.

7^è touche : Kleibring 5/2

- **Action :** **Contre parade riposte en prime.**
- Préparation : Action de réaction à l'adversaire.
- Logique :
- Distance :
- Temps :
- Rythme :
- Autorité : Oui.
- Coordination : Bien placé la main pour la contre riposte

8^è touche : Kleibring 6/2

- **Action :** **Parade riposte en temps perdu**
- Préparation : Action de réaction à l'adversaire
- Logique :
- Distance : Bien tenu la distance
- Temps : Contrôle de la riposte et parade au dernier moment de l'attaque de l'adversaire
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination : Bien placé la main pour la contre riposte.

9è touche : Kleibring 7/2

- **Action :** **Remise en corps à corps à la riposte à temps perdu**
- Préparation : Action de réaction à l'adversaire
- Logique :
- Distance :
- Temps : Contrôle de la riposte
- Rythme :
- Autorité : Oui. Dans le corps à corps
- Coordination : Bien placée la main pour la riposte

10è touche : Kleibring 8/2

- **Action :** **Attaque en marche et fente (coupe de 4te)**
- Préparation : Tenir la distance et attaque sur le départ de la marche
- Logique :
- Distance :
- Temps : Au départ de la marche de l'adversaire
- Rythme :
- Autorité : Marche et fente vite – vite
- Coordination :

Identification des facteurs communs d'importance dans les deux combats

- Les échanges d'actions se font plus tardivement qu'au sabre (après le commandement « allez » de l'arbitre, environ entre 20 et 50 secondes). Cette fréquence favorise le choix logique des actions en fonction des réactions de l'adversaire, plus que le choix logique à partir de la relation avec l'action préalable ce qui est plus le cas au sabre.
- Il y a une quantité assez importante de fausses attaques.
- Sanzo fait des actions offensives avec plusieurs marches, il a aussi une tendance importante à faire des contre temps.
- Zhu fait plus des actions offensives avec 1 ou 2 marches et fente.
- Il a aussi une tendance à sortir de la distance (assez large) à l'occasion des offensives des adversaires, sans enchaînement immédiat, comme forme de préparation pour des actions qui se feront après.
- Comme au sabre, il y a une variation permanente des actions et respect de la routine du plan de match.
- Vers l'arrière et pendant l'offensive de l'adversaire, les tireurs cherchent souvent le fer plusieurs fois ou font des feintes de parades. Cette procédure gêne la liberté de l'offensive de l'adversaire.
- Les actions offensives se font préférablement sur le moment de relâchement de l'adversaire ou sur le départ de la marche de préparation. Presque jamais pendant la retraite ou la situation d'équilibre.
- Les déplacements vers l'avant dans les temps de préparation, se font très souvent avec de très petits mouvements de jambes. Gagner la distance avec des petits déplacements.
- Souvent les tireurs sortent de la distance de combat pour se décontracter et se relâcher. Par la suite, ils reprennent la distance de combat (Kleibring)

ANALYSE DES COMBATS D'ÉPÉE (Analyse de dix actions.)

Rencontre équipe 1ère place: France - Pologne.

Facteurs les plus importants qui ont déterminé la réussite

1^{er} combat : Jeannet – Motyka.

1^{ère} touche : 1/1 double

- **Action :** **Touche double. Jeannet attaque en fente / Motyka contre offensive**
- Préparation : Tenir la distance assez courte.
- Logique :
- Distance :
- Temps : Bon moment de départ sur le temps de relâchement
- Rythme : Bon changement de rythme
- Autorité :
- Coordination : Bonne progression de la pointe

2^e touche : 2/1 Jeannet

- **Action :** **Reprise d'attaque avec prise de fer en 4^{te} position (peut être opposition)**
- Préparation : Fausse attaque garde arrière
- Logique : Bien anticipée l'action.
- Distance :
- Temps :
- Rythme :
- Autorité : Oui
- Coordination : L'opposition sur l'allongement du bras de l'adversaire

3^e touche : 3/2 double

- **Action :** **Touche double. Motyka attaque en flèche et dégagement
Jeannet parade riposte.**
- Préparation : Motyka : essaie de surprendre. Jeannet : réaction à l'adversaire
- Logique :
- Distance :
- Temps :
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

4è touche : 4/3 double

- **Action :** **Touche double. Jeannet essaye attaque par opposition de 4te Motyka contre attaque par dérovement.**
- Préparation : Jeannet. Faux attaque. Des battements
- Logique :
- Distance :
- Temps :
- Rythme : Jeannet bon changement de rythme.
- Autorité : Oui.
- Coordination :

5è touche : 5/4 Double.

- **Action :** **Touche double**
- Préparation : Jeannet. Tenir la distance, allonger le temps d'échange, ouvrir la distance, des actions au fer.
- Logique :
- Distance : Assez courte
- Temps :
- Rythme : Bon changement de rythme.
- Autorité :
- Coordination :

6è touche : Combat Jeannet 2/ Andrzejuk. Score 6/4

- **Action :** **Attaque au pied avec le fer.**
- Préparation : Tenir la distance, allonger le temps d'échange, serrer la distance.
- Logique :
- Distance : Assez courte
- Temps : Attaque sur le départ de la marche
- Rythme : Bon changement de rythme.
- Autorité :
- Coordination :

7è touche : 6/5 Andrzejuk

- **Action :** **Remise de contre attaque (ou riposte).**
- Préparation : L'action se fait à partir de la ligne.
- Logique : 2è intention à partir de la ligne.
- Distance :
- Temps :
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination : Enchaîner assez rapidement la remise.

8è touche : 7/5 Jeannet

- **Action :** **Attaque composée en flèche**
- Préparation : Tenir la distance, feinte de coup droit.
- Logique :
- Distance : Assez courte
- Temps : Attaque sur le départ de la marche
- Rythme : Bon changement de rythme
- Autorité : Oui.
- Coordination :

9è touche : 8/6 Double

- **Action :** **Touche double. Jeannet contre attaque au corps. Andrzejuk
attaque en fente sur la marche**
- Préparation : Tenir la distance, allonger le temps d'échange
- Logique : Jeannet. maintenir le score
- Distance :
- Temps :
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

10è touche : 9/6 Jeannet

Action : contre temps.

- Préparation : Sortir de la distance, rentrer dans la distance, faux attaque.
- Logique : 2è intention. Bien anticipé.
- Distance :
- Temps : Bien le moment de la parade.
- Rythme :
- Autorité :
- Coordination :

Identification des facteurs communs d'importance dans les 2 combats :

- Les échanges d'action se font plus tardivement qu'au sabre. (après le commandement « allez » de l'arbitre, environ entre 20 et 50 secondes). Cette fréquence favorise le choix logique des actions en fonction des réactions de l'adversaire, plus que le choix logique à partir de la relation avec l'action préalable (ce qui est plus le cas du sabre).
- Il y a une quantité assez importante de fausses attaques.
- Les actions offensives se font très souvent par fente ou flèche (un temps d'escrime au niveau de jambes) et occasionnellement en marche fente, mais la marche fente avec une fréquence moins importante. Cette situation des actions offensives d'un seul temps d'escrime (fente ou flèche) est peut être favorisée dans les deux combats observés à cause de la taille assez importante des frères Jeannet. On a vu d'autres combats des tireurs de moindre taille dans lesquels les tireurs utilisent aussi (un peu plus) des actions en marche fente.
- Il y a aussi une tendance à sortir de la distance (assez large) à l'occasion des offensives des adversaires, sans enchaînement immédiat, comme forme de préparation pour des actions que se feront après.
- Comme au fleuret et au sabre, il y a une variation permanente des actions et respect de la routine du plan de match.
- Les actions offensives se font préférablement sur le moment de relâchement de l'adversaire ou sur le départ de la marche de préparation; presque jamais pendant la retraite à la situation d'équilibre.
- Les déplacements vers l'avant dans les temps de préparation, se font très souvent avec de très petits mouvements de jambes. Gagner la distance avec des petits déplacements.
- Souvent les tireurs sortent de la distance de combat pour se décontracter et se relâcher. Par la suite, ils reprennent la distance de combat.
- Dans les rencontres par équipes, il y a significativement plus de touches doubles que dans les combats individuels.