

Bâton de combat de MAIR

Décryptage du texte de la section Bâton selon Paulus Hector Mair - Manuscrit De Arte Athletica



Quelques planches du XVI^{ème} siècle analysées selon les critères du XXI^{ème} siècle

SOMMAIRE Partie 2 "ANALYSE DU TEXTE

- 11/ La source étudiée : « De Arte Athletica », un des plus beaux ouvrages d'escrime
- 12/ Des techniques de combat à décrypter
 - 12.1/ Objet de l'étude : transcription du texte en langage moderne
 - 12.2/ Décoder les codes du codex
 - 12.3/ Le choix de la méthode de décryptage : *mot-à-mot* ou *globale* ?
 - 12.4/ Quelques remarque générales
- 13/ Pré-requis non détaillés dans le Manuscrit mais indispensables
 - 13.1/ Vocabulaire
 - 13.2/ Les gardes et les prises de l'arme à deux mains : Les 3 prises de bâton rencontrées
 - 13.3/ Attaques en pic (attaques d'estoc)
 - 13.4/ Comment piquer ? Les cinématiques du pic
 - 13.5/ Les pics avec armé
 - 13.6/ Passage de pic (avec la pointe) à pic avec le talon : le secret de Paulus Hector Mair ?
 - 13.7/ Attaques classiques de bâton fédéral : des attaque fouettées (attaques de taille)
 - 13.8 Attaque directe latérale : d'autres attaques fouettées (attaques de taille)
- 14/ Analyse des planches de la section bâton selon Paulus Hector Mair
 - 14.1/ Je presse le bâton de l'adversaire – garde classique fédérale
 - 14.2/ Pics descendants - garde descendante
 - 14.3/ Fort ou faible ? – garde classique intérieure
 - 14.4/ Feinte d'attaque en jambe - Garde descendante
 - 14.5/ En bas ? Non en haut ! - Garde du bœuf vs bâton horizontal
 - 14.6/ Feinte d'attaque en tête
 - 14.7/ Paradaattaque - Garde haute vs garde basse
 - 14.8/ La botte des gardes au sol
 - 14.9/ Replis en attaquant - Garde classique vs garde latérale forte
 - 14.10/ Replis en fouettant - Parade à attaque fouettée - Rversement
 - 14.11/ Pics du haut et gardes hautes descendantes
 - 14.12/ Botte offensive et poussée d'immobilisation
 - 14.13/ Fouetté long et double pic
 - 14.14/ Clef de bâton au coude
 - 14.15/ Parade de la balance
 - 14.16/ Garde classique pointée vers le bas vs garde du changement croisé
 - 14.17/ Prise de bâton et clef de bâton
 - 14.18/ Prise-déséquilibre-amenée au sol
 - 14.19/ Attaque dans l'attaque en avançant (source : CODEX DE DRESDE)
 - 14.20/ Attaque verticale par abatté
 - 14.21/ Bâton offensif au dessus de l'autre bâton
 - 14.22/ Changer d'axe de combat en 2 temps
- 15/ Conclusion

ANNEXE : Résumé PRINCIPES GENERAUX DES 2 DISCIPLINES : quelques principes fondamentaux (la "logique interne" des 2 disciplines)

11/ La source étudiée « De Arte Athletica », un des plus beaux ouvrages d'escrime

Mis en ligne (en couleur) sur le net relativement récemment « De Arte Athletica » est un des plus beaux manuscrits d'escrime, si ce n'est le plus beau ! L'ouvrage de Paulus Hector MAIR est une compilation de l'état de l'art du combat avec armes ou à main nue dans les années 1550. Les 2 manuscrits *De Arte Athletica I* (626 pages) et *De Arte Athletica II* (616 pages) sont écrits en latin ; ils ont leurs homologues en allemand MS C93 et MS C94 à la bibliothèque de Dresde en Allemagne. Seuls les graphismes et les artistes sont différents.



12/ Des techniques de combat à décrypter

12.1/ Objet de l'étude : transcription du texte en langage moderne

P.A. Chaize de l'Association La Ghilde a réalisé un travail remarquable de traduction de la Section bâton. Vous pouvez retrouver cette traduction sur leur site web <http://sites.google.com/site/laghilde/> Notre étude "Partie 2, décryptage du texte" s'appuie pour bonne part sur cette traduction. Nous chercherons à retranscrire les enchaînements en langage moderne et surtout à retrouver les principes associés.

12.2/ Décoder les codes du codex

On voit rapidement que le manuscrit n'est explicite ni par le graphisme, ni par le texte. Le texte présente des non-dits. Il semble moins crypté que la planche graphique associée. Au 16^{ème} siècle, le seul fait d'être écrit était déjà un cryptage puisque la lecture n'était que peu répandue ! La gravure est difficile à interpréter sans explication. Pêle-mêle la gravure peut être construite avec les codes suivants :

- la même position vue des 2 côtés,
- la même technique vue dans 2 prises de main différentes,
- l'attaque versus sa parade,
- la technique à bonne distance versus la technique à mauvaise distance
- une attaque versus une solution de parade/clef/riposte

- l'armé du coup versus la fin de l'attaque. Deux étapes différentes sur une même planche,
- une séquence de l'enchaînement versus un autre "instantané" du même enchaînement.
Nota : Deux temps de l'action sur une même planche, Leboucher utilise cette superposition de 2 actions sur une même planche dans son traité mais lui, il l'explique clairement dans ses commentaires.

Quoi qu'il en soit, mettons un bémol aux cryptages variés. L'information devait rester accessible à celui qui avait reçu le code de décryptage de la bouche du Maître d'arme. Il serait peut-être utile de lister les différents codes de représentation afin d'y retrouver une séquence, une périodicité qui permettrait d'aider le décryptage visuel. Il faut avoir également à l'esprit que ce sont 2 codex qui ont été réalisés, l'un en allemand et l'autre en latin. Les positions des combattants sont strictement identiques et pourtant ce sont bien 2 gravures différentes car les habits diffèrent et les intervenants ont des faciès variés (barbus, moustachu, jeunes, vieux, longiligne, boulot...). Un travail de cette ampleur (4 ans de travail pour les concepteurs) nécessite un ordonnancement bien planifié.

12.3/ Le choix de la méthode de décryptage "mot-à-mot" ou "globale" ?

Deux méthodes s'offraient à nous, la **méthode de décryptage mot-à-mot** ou la **méthode d'analyse globale**.

Le **décryptage mot-à-mot** est utile pour trouver les détails des techniques, les variantes possibles, les différentes interprétations et les subtilités éventuelles. Cependant ce type de décryptage est long et on peut perdre rapidement le fil directeur. Il ne fonctionne bien que si l'on a déjà le fil directeur et que l'on veut lever certains doutes ou combler un trou ou bien enrichir la technique.

Si nous avons pris l'option de voir la planche et ses enchaînements comme un **kata médiéval**, nous aurions pris cette option où chaque élément de technique est codifié scrupuleusement. Nous ne sommes pas certains que la codification rigoureuse que l'on rencontre dans les katas japonais était très employée au 16^{ème} siècle.

La **méthode d'analyse globale** nous a semblée plus appropriée. En effet nous cherchions les principes généraux insufflés dans les diverses planches. Nous avons essayé de nous fonder dans l'esprit du concepteur (du Maître d'arme) pour tenter d'extraire ce qu'il a voulu transmettre. Chaque planche est longue à dessiner, elle doit donc donner le maximum d'information en un minimum de trait.

Une grille d'analyse qui a fait ses preuves : la structure unifiée du bâton fédéral (vocabulaire et principes cinématiques)

La méthode d'apprentissage du bâton fédéral utilise une grille de principes très clairs. Cette grille a déjà été utilisée dans une étude sur le bâton de Joinville par Messieurs Roland Hoffbeck et Alain Bogtdalian. Le vocabulaire précis et clair du bâton fédéral venait expliquer les principaux mouvements du bâton de Joinville.

Cette approche a le mérite de faire ressortir rapidement les **principes fondamentaux** (cinématique, plans de frappe, tactique...).

12.4/ Quelques remarques générales

Remarque N°1 : Le texte décrit des **enchaînements** de mouvements. Il parle peu de la manière de réaliser un mouvement académique, une belle technique (ou une technique efficace !). Il est fait allusion de temps à autres "bien veiller à mettre la main à côté de la cuisse..." ou autre détail pratique mais ils sont peu nombreux.

Remarque N°2 : Le texte donne des **recettes**, des enchaînements de techniques et de déplacements à réaliser selon l'action de l'adversaire ET selon son d'esprit ainsi que sa manière d'être (il tient à peine son bâton, il le tient très fermement...)

- Si l'adversaire fait ça alors tu fais ça,
- Si l'adversaire est comme ça alors tu fais ça.,
- A chaque recette, à chaque botte, il donne la parade à la botte ("Si, cependant, l'adversaire utilise ceci contre toi") !

Remarque N°3 : Le texte ne suit pas toujours la même structure (botte/parade à la botte).

Globalement on retrouve la **botte**, la **parade à la botte et la parade à la parade à la botte**. A l'intérieur du texte, entre deux séquences d'attaque/parade on rencontre parfois une technique seule et l'art de la contrer.

Remarque N°4 : Certaines séquences sont assemblées, vraisemblablement dans le but de sauvegarder une technique dans un contexte approprié. Sous des noms différents on retrouve cette logique d'enchaînements codifiés avec les katas en karaté, les poom-see en taekwondo et les tao en kung-fu.

Cependant, on trouve deux différences majeures dans ces séquences de techniques.

Premièrement les séquences de mouvements sont plus brèves. On retrouve rarement plus de 5 à 6 techniques différentes. **L'accent est mis sur l'environnement dans lequel la technique peut se réaliser**. Une même technique positionnée dans plusieurs planches montre clairement dans quels cas l'utiliser. La pédagogie est différente.

La deuxième différence est plus nette, les enchaînements asiatiques sont fixés, codifiés, on ne retrouve pas de "**si... alors**". Dans le texte de chaque planche on y retrouve des variantes possibles. Selon la planche c'est plus ou moins subtilement présenté. De plus, de manière explicite une technique est présentée avec la méthode pour la rendre inopérante.

Remarque N°5 : La **cinématique des mouvements est très peu expliquée**. Les trajectoires des attaques sont implicites, elles doivent se deviner à partir de la position de garde (ou d'armé) et la position de l'impact. Le paragraphe 13.4 donne quelques pistes.

13/ Pré-requis non détaillés dans le Manuscrit mais indispensables

Des planches opaques à la compréhension, beaucoup de non-dits et de pré-requis

Pour analyser simplement la première planche, il est nécessaire d'introduire 4 nouvelles attaques qui n'existent pas en bâton fédéral. Soient les non dits sont une manière comme une autre de crypter le Manuscrit et de le rendre difficile à la lecture pour les non initiés, soient les techniques sont si évidentes pour l'époque que l'auteur n'a pas jugé utile de les décrire.

Une méthode pour reconstituer les blancs, vides et non dits : l'analogie avec les disciplines actuelles

On procédera par **analogie** avec des disciplines existantes comme pour les décryptages des langues anciennes où l'on s'appuie sur des langues descendant plus ou moins directement de la langue morte étudiée (proximité géographique, même source culturelle).

A notre sens, le critère pertinent pour procéder à des analogies est la **prise du bâton** (en prise "fédérale" ou prise type "Joinville"). La prise du bâton conditionne les cinématiques possibles et les impossibilités physiologiques dues aux degrés de libertés de nos membres. Le **poids du bâton** (2^{ème} critère possible) est essentiellement affaire de muscles. Cependant le poids important du quarterstaff

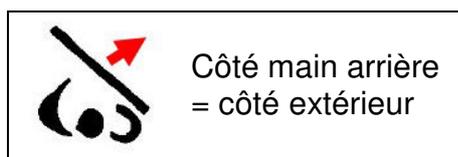
conditionne néanmoins la logique interne de cette arme lourde. La longueur (3^{ème} critère) du bâton conditionne également les cinématiques possibles de l'arme.

13.1/ Vocabulaire

- Tenir son bâton à droite : garde à droite
 - Lien : contact entre bâtons, la méthode de l'époque pour débiter les techniques "bâton".
 - Pointe avancée = la longue pointe = pointe avant : extrémité du bâton, petit diamètre (fédéral)
 - Pointe arrière= talon, gros diamètre (fédéral)
- Nota** : le bâton semble être de même diamètre aux 2 extrémités. La notion de talon est donc simplement liée à sa position arrière. Un bâton du 16^{ème} siècle a 2 pics !
- Déviation : parade chassée forte
 - Marcher vers l'intérieur = Avancer jambe arrière vers l'avant (un pas simple).
 - Marcher du pied droit = glisser vers l'avant, décalage vers l'avant ? Nous retiendrons cette hypothèse.
 - Suivre avec le pied = tourner, se déplacer sur le côté, décaler ? Nous retiendrons cette hypothèse.
 - Marcher sans rejoindre l'adversaire = Marcher hors distance (1^{er} point) : rester hors distance de frappe (distance de vigilance ou distance de récupération). Les 2 adversaires en garde s'observent et tournent l'un autour de l'autre.
 - Tenir son bâton avec agilité : Ne pas rester en garde statique et bouger le bâton et se déplacer en même temps (voir 1^{er} point).
 - Avancer + pic : ne pas changer d'extrémité de bâton (pointe fine), avancer et se retrouver en garde inverse pour la pic
 - Avancer + pic avec le talon : avancer et changer d'extrémité de bâton (talon)
 - Parer un coup fouetté entre les 2 mains : parade vertical centrale ou parade latérale forte.

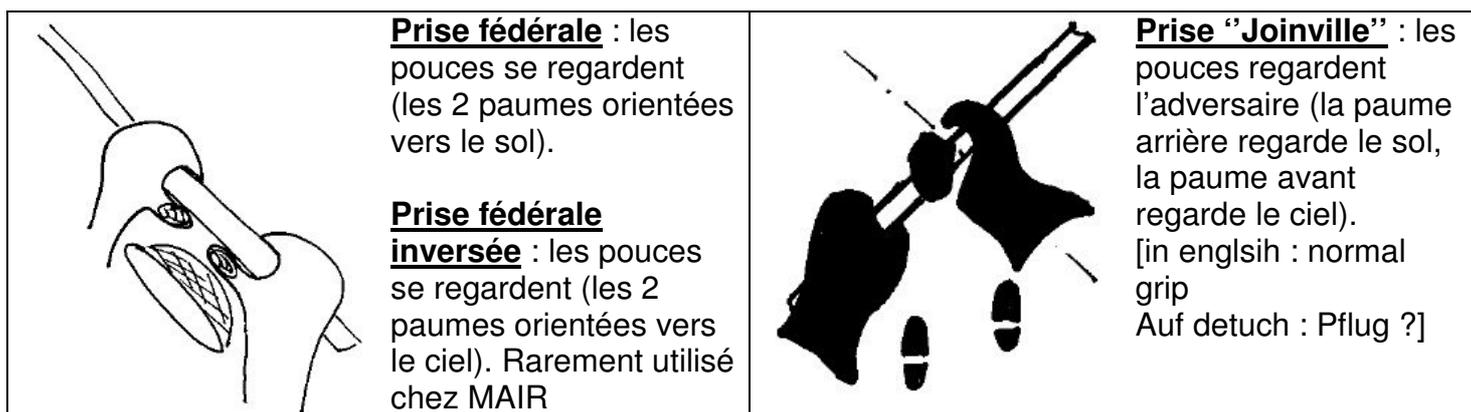
La correspondance entre le vocabulaire moyenâgeux et notre interprétation est intuitive. Elle fait appel à notre savoir-faire actuel de bâtonniste moderne. ET nous avons procédé par tâtonnement et hypothèse, comme les démarches archéologiques modernes, par itération. Quelques interprétations se sont avérées fausses au cours de l'étude du manuscrit car entretemps, au détour d'une phrase, l'auteur a utilisé un synonyme plus parlant et levant l'ambiguïté. C'est sur cette grille de correspondance qu'il y a certainement encore à travailler (ou à rectifier !).

Conventions : Garde fédérale classique : pied gauche en avant, main gauche en avant

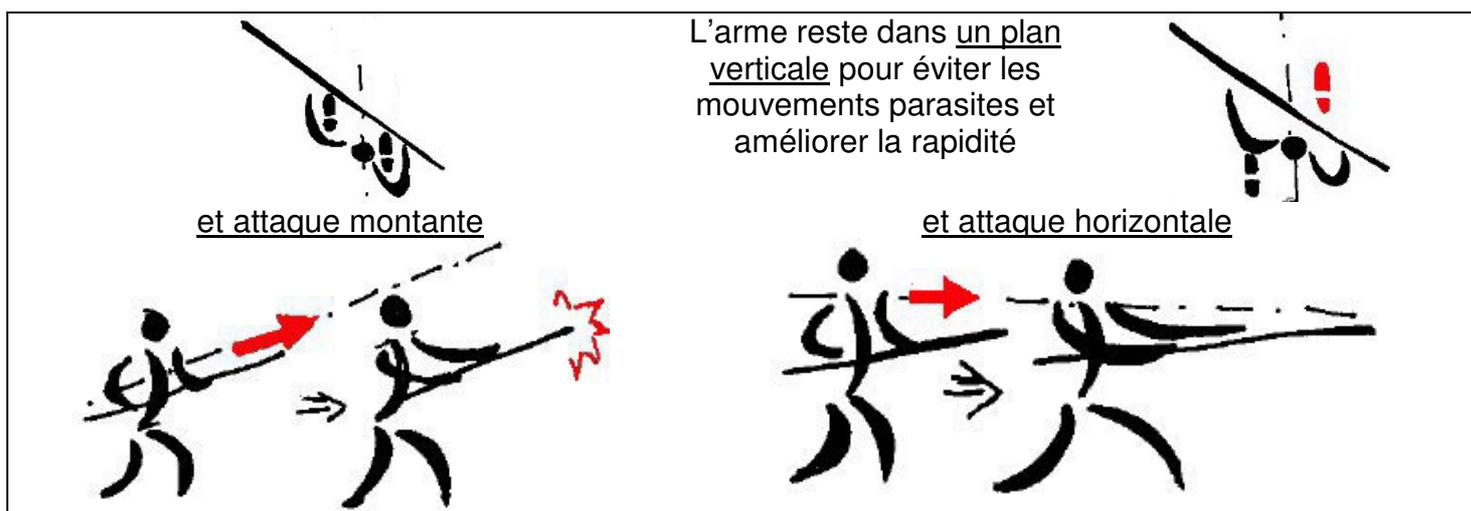


13.2/ Les gardes et les prises de l'arme à deux mains

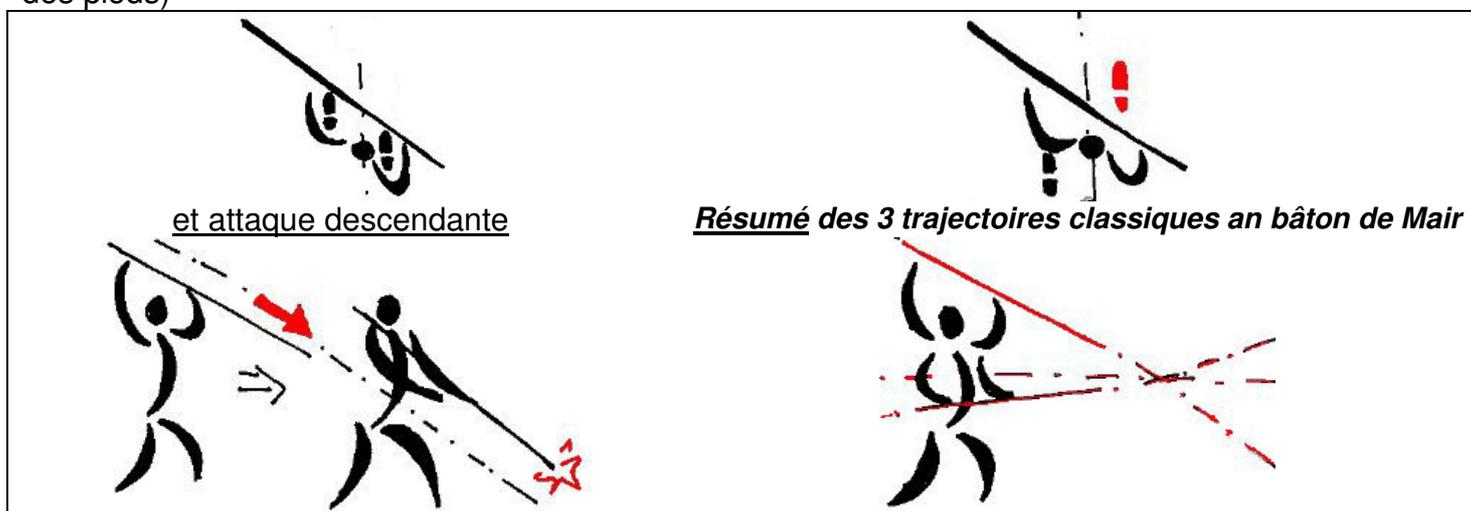
Les 3 prises de bâton rencontrées



Garde classique montante : garde fédérale et garde fédérale inverse (position inversée des pieds)



Garde haute descendante : pieds type garde fédérale et garde fédérale inverse (position inversée des pieds)



13.3/ Attaques en pic (attaques d'estoc)

Préambule : Les attaques en pic n'existent plus en bâton fédéral.

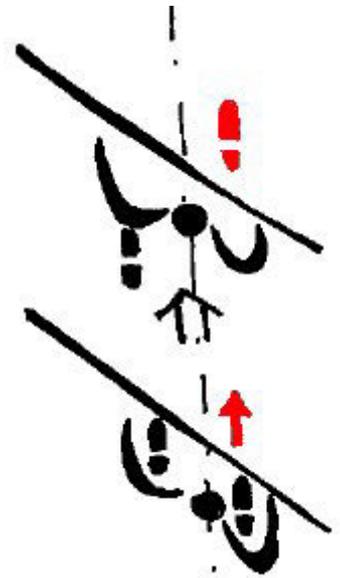
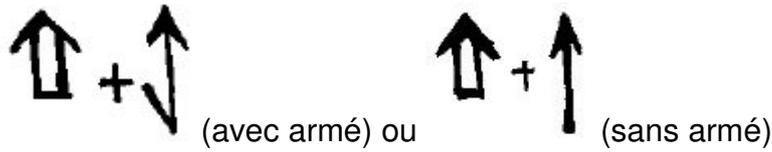
- **Pic** (estoc avec la pointe avancée) : garde fédérale + avancer directement l'extrémité du bâton vers les yeux, la gorge ou la poitrine.



- **Pic avec le talon** (estoc avec la pointe arrière) : garde fédérale + par une rotation sur place du bâton le **talon** du bâton passe devant et vient piquer. Se retrouver en garde inverse.



- **Pic en garde inverse** : garde fédérale + avancer un pas + avancer l'extrémité du bâton vers les yeux. Se retrouver en garde inverse.



- **Pic avec le talon en garde inverse** : garde fédérale + avancer un pas + par une rotation sur place du bâton le talon du bâton passe devant et vient piquer.



Les pics (ou les pics avec le talon) se réalisent sur place, en avançant d'un pas, en reculant d'un pas, en décalant à gauche ou à droite. Dans tous les cas les pics semblent se réaliser avec des pas simples. Il n'y a pas de règle entre le pic et le type de garde (garde ou garde inverse), seule la distance à l'adversaire est importante

RESUME

==> Indépendance Haut/bas,

==> Je regarde l'adversaire et je régule la distance par des pas simples,

==> 3 niveaux d'attaque : jambe, flanc (côtes, bras, main ou poitrine) ou tête (yeux, oreilles, cou, gorge)

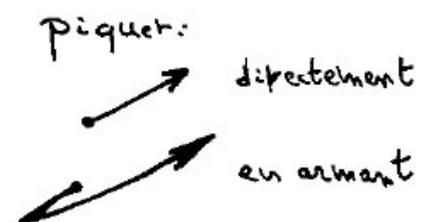
13.4/ Comment piquer ? Les cinématiques du pic : avec ou sans armé ?

- **Pic direct sans élan** :

Sans élan (sans mouvement *vers-l'arrière-puis-vers-l'avant*) le pic va directement sur la zone de frappe.

- rapide
- peu puissant à l'impact

Nota : on rencontre peu de discipline où l'armé n'existe pas. La boxe pied-poing de Bruce-Lee (le jet kun do) faisait appel à des coups directs sans armé nécessitant une bonne puissance musculaire.



- **Pic avec armé** :

Avec armé (avec un mouvement *vers-l'arrière-puis-vers-l'avant*) le pic est accéléré et il est plus puissant

Nota : L'armé du pic permet de réaliser plus facilement des feintes de niveau d'attaque. L'armé donne une incertitude supplémentaire à l'adversaire car de la position armée on peut changer de pointe d'attaque, de garde... On peut plus facilement changer d'avis et de trajectoire. Le mouvement est également plus esthétique !

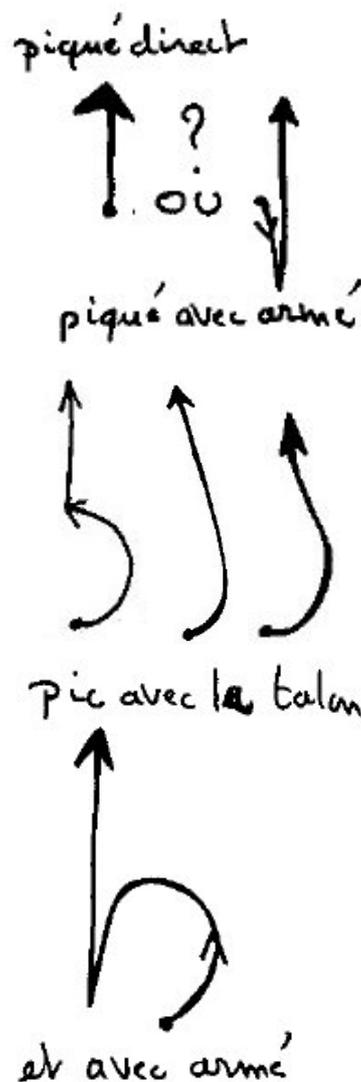
- **Pic avec le talon direct** :

Le passage du talon vers l'avant est un armé en lui-même.

- **Pic avec le talon avec armé** :

Avec armé (avec un mouvement *vers-l'arrière-puis-vers-l'avant*) le pic avec le talon est accéléré et il est plus puissant

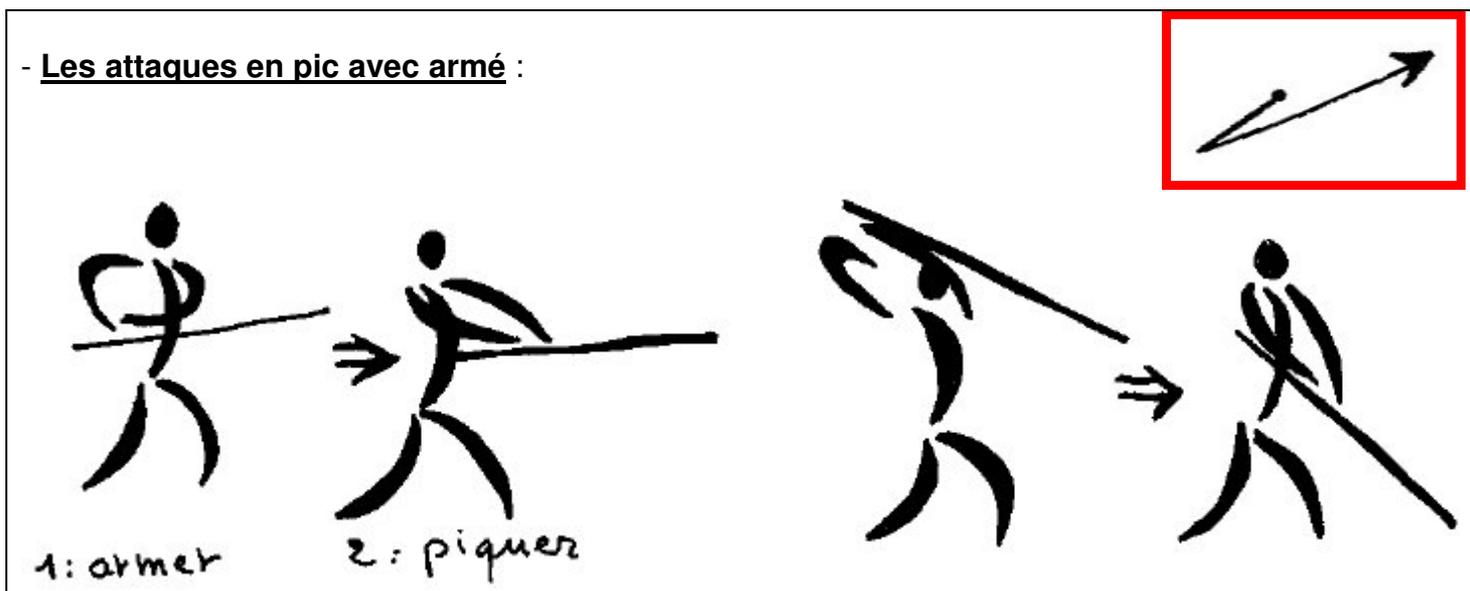
Nota : Le mouvement de changement de pointe associé avec un armé donne une forte incertitude sur l'attaque finale. En effet, d'une part ce mouvement de changement de bout parasite la lecture de l'adversaire, et d'autre part le mouvement peut se changer en fouetté avec la pointe ou autre.



Remarque : Armer permet également de sortir de la prise du bâton adverse !

13.5/ Les pics avec armé

- **Les attaques en pic avec armé** :



- Les attaques en pic avec le talon avec armé :



13.6/ Passage de pic (avec la pointe) à pic avec le talon : le secret de Paulus Hector Mair ?

Le Manuscrit ne donne aucune information précise sur la manière de passer d'un pic avec la pointe à pic avec le talon. Cependant des reconstitutions diverses ont été réalisées d'après les planches et les textes par des passionnés des AMHE (Arts Martiaux Historiques Européens). En visionnant les différentes expérimentations on peut ainsi retrouver quelques principes.

Ainsi le passage de pic à pic avec le talon :

- suit souvent les changements de main et le changement de garde (en avançant ou en reculant)

- peut se réaliser dans un **plan horizontal** : sur place, en avançant ou en reculant; sur le principe des pistons opposés, un bras-piston tire le bâton et l'autre bras-piston pousse le bâton de manière rectiligne



- attaque fouettée possibles (attaque latérale directe)



- se fait souvent dans un **plan vertical**.

- après le pic, **la pointe du bâton descend** et décrit un arc de cercle dans un plan vertical; il passe du côté croisé (solution b), le talon passe en avant

- après le pic, **la pointe du bâton monte** et décrit un arc de cercle dans un plan vertical ; il passe du côté croisé (solution b), le talon passe en avant



- peut se faire dans un **plan vertical avec changement de prise de bâton**.

- après le pic, **la pointe du bâton descend** et décrit un arc de cercle dans un plan vertical, du même côté que le pic (solution a), le talon passe en avant. Passer en garde de "Joinville" est plus facile pour continuer en pic (les 2 mains glissent sur le bâton en sens inverse pour obtenir la prise "Joinville"). Continuer le changement de main et se retrouver de nouveau garde "fédérale" permet de fouetter.

De nombreux avantages à cette technique dans un plan vertical **le plus près possible du corps** :

- le mouvement de rotation permet de bien armer le coup,
- la parade à une attaque éventuelle est quasiment toujours prête fonctionner,
- possibilité d'être en garde haute descendante avec la même méthode,
- possibilité d'alterner les attaques montantes ou descendantes en pic ou en pic avec le talon,
- possibilité de passer en attaque fouetté (Latéral Croisé ou Latéral Extérieur),
- possibilité de placer des fouettés verticaux niveau tête (Croisé Tête),
- facilité de changer de prise : passer de "Fédéral" à "Joinville" (on ne termine pas le

changement de main "fédéral").

La transition de pic à pic avec le talon dans ce plan vertical inclus également dans le mouvement une parade chassée avec l'extrémité du bâton (celle qui est devant). Deux fonctions son réalisées dans un même mouvement (amorce de parade et armé pour le pic/pic avec le talon).

Nota : Le changement de garde avec moulinet descendant ou remontant (par abatté ou par enlevé) dans un plan vertical est un classique du bâton de Joinville.

Point clef : Ce passage de "pic à pic avec le talon dans un plan vertical" est vraisemblablement une technique clef dans l'art des pics de Mair. Il permet d'avoir une **richesse dans le choix des techniques qu'on peut alors d'enchaîner**



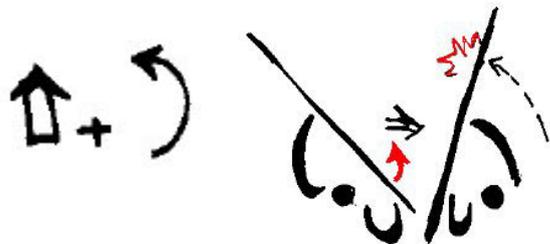
13.7/ Attaques classiques de bâton fédéral : des attaque fouettées (attaques de taille)

- Brisé ou Croisé Tête : attaque vertical fouettée (plan vertical)
- Coulissé vertical (plan vertical)
- Latéral extérieur ou Latéral croisé : attaque latérale fouettée (plan horizontal)

13.8 Attaque directe latérale : d'autres attaques fouettées (attaques de taille)

Pour attaque un côté 2 types d'attaque sont possibles. Introduisons l'attaque directe latérale (plan horizontal):

1/ *Attaque directe latérale* (attaque horizontale fouettée) : en garde fédérale, avancer un pas (ou rester sur place, on passe alors en garde inverse) + par une rotation sur place du bâton le **talon** du bâton passe devant et vient frapper en latéral.



2/ Attaque du même côté que l'*attaque directe latérale* avec un Latéral Extérieur, classique du bâton fédéral.

Nota : Le fouetté est essentiellement vertical. On pourra cependant travailler avec les 2 variantes, le fouetté vertical (descendant) et le fouetté latéral direct.

Dimensions de l'arme : Recalculons la taille du bâton par une bonne vieille règle de 3 grâce aux planches 325 et 326.

Hypothèse: L'homme du 16ème siècle mesurait entre 1,60m et 1,80m. En mesurant la taille de l'homme et du bâton sur la gravure on trouve donc un bâton mesurant entre **1,35m et 1,5m** (si l'homme mesurait 1,80m), et le diamètre avoisine les **2cm**.

Les deux extrémités sont approximativement de même diamètre, les deux bouts peuvent être utilisés.



14/ Analyse des planches de la section bâton selon Paulus Hector Mair

Préambule : ces techniques ne doivent se réaliser que dans un cadre réglementé et avec casque.

14.1/ planche 1 : Le premier des deux liens hauts, du coté droit



Je presse le bâton de l'adversaire (page 311)

Garde classique fédérale : les bâtons sont au contact par le côté extérieur. C'est la garde classique d'aujourd'hui en bâton fédéral.



droitier



gaucher

« Pour ce lien, place-toi dans l'approche en tenant le bâton ainsi : Avance vers ton ennemi⁽¹⁾ avec le pied droit, et dans le premier engagement, lie-le par-dessus ton épaule droite, avec la main droite sur l'extérieur de son bâton, et pendant ce lien, sens bien s'il tient son bâton fermement ou bien faiblement. Si l'ennemi résiste avec force, alors avance avec le pied gauche et en tournant⁽²⁾ ton bâton autour du sien, depuis sa gauche jusqu'à son coté droit, et assure toi de l'estoquer dans les yeux.

Cependant, s'il utilise cette technique contre toi dans le premier lien, alors que tu fais face à l'adversaire avec le pied droit, et la main droite avancé au milieu du bâton, alors dévie son coup sur la droite⁽³⁾ avec ta pointe avancé. Alors marche vers l'intérieur avec ton pied gauche et estoque du talon⁽⁴⁾ vers ses yeux. Mais s'il renvoie cette attaque sur le coté, alors suis avec ton pied droit et fouette la tête de l'ennemi depuis le lien avec la pointe avancée de ton bâton⁽⁵⁾.

1 Le texte allemand dit « marche à l'intérieur ».

2 Le texte allemand rajoute « simultanément ».

3 Le texte allemand précise « sur ta droite ».

4 Le texte allemand dit « et tourne la pointe arrière vers son visage. »

5 Le texte allemand dit « hors du lien sur sa tête »

Cependant, s'il attaque ta tête du dessus, ramène ton pied gauche en arrière, maintient vers lui la pointe avancée du bâton⁽¹⁾, et assure toi de l'estoquer immédiatement dans le buste. Si l'adversaire se défend, alors estoque encore, en visant son bras droit⁽²⁾. A ce moment, tu es en sécurité face à lui dans une garde défensive.

1 Le texte allemand dit « menace le avec la pointe avancée »

2 Le texte allemand dit « dégage ta pointe et estoque son bras droit »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Le botte "Je presse le bâton de l'adversaire"

Bâtonniste (1) en garde, pied gauche devant, similaire au bâton fédéral. Pour analyser son adversaire, il avance un pas et il touche, presse le bâton adverse par le côté extérieur : L'adversaire tient-il son bâton fermement ?

- Oui, l'adversaire résiste avec force à ta pression du bâton : Bâtonniste (1) tourne son bâton autour du sien (descend sa garde puis remonter de l'autre côté du bâton) + avance un pas + attaque en pic au niveau tête (attaque les yeux en estoc). Il est alors en garde inverse.



- Non : rien de mentionné !



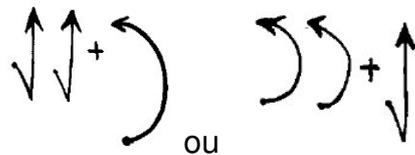
Parade à la botte 'Je presse le bâton de l'adversaire' - Bâtonniste (2) connaît la botte

- Bâtonniste (2) attaque en pic suivant la botte "Je presse le bâton de l'adversaire", décrite ci-dessus).

Bâtonniste (1) parade croisée latérale (parade chassée de la pointe du bâton vers la droite) + avancer un pas (côté intérieur) + pic avec le talon.

Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) décale à droite + attaque verticale fouetté en Coulé vertical ou Brisé, la pointe repasse devant.

==> **Variation des types d'attaque** : Passer de pic à fouetté (2 pics puis 1 fouetté) ou passer de fouetté à pic (2 fouettés puis 1 pic)



==> **Habitus** : 2 attaques similaires + 1 attaque différente

Variante :

- Bâtonniste (1) parade croisée latérale + avancer un pas (côté intérieur) + pic avec le talon.

Bâtonniste (2) parade + **attaque verticale fouettée** en Coulé vertical ou en Brisé. Bâtonniste (1) recule un pas et parade verticale + pic niveau flanc.

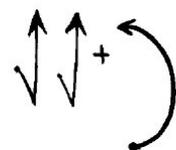
Et se remettre en garde, prêt à se défendre de nouveau. Se réorganiser est une consigne régulièrement donnée à la fin de chaque planche.



==> **Créer de l'incertitude** :

- Après avoir attaqué plusieurs fois en pic, il attaque en fouetté (varier les plans d'attaque horizontal/vertical)

- Il n'est fait mention que de fouetté vertical (pas de fouetté horizontal)



- Attaqué en fouetté, il riposte en pic (similaire à Attaqué plan verticale/Riposte plan horizontal)



- Attaqué à un niveau il riposte à un autre niveau

- Les 2 incertitudes sont combinées.



==> **Gestion de la distance** :

- par des pas simples (avancer, reculer un pas).

- des décalages, des pas latéraux





Pics descendants et garde descendante

(page 312)

En garde descendante, les bâtons sont au contact par le côté extérieur (côté main arrière) . Cette garde est presque oubliée aujourd'hui en bâton fédéral.



droitier



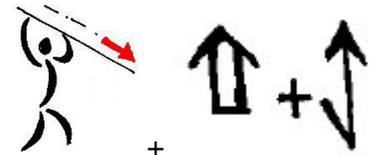
gaucher

« Si tu désires utiliser la technique décrite auparavant de la même manière, alors tu devras tenir ton pied gauche avancé, tenant le bâton au dessus du bras gauche, et ainsi, c'est ta main gauche qui guidera. Tu te places ainsi face à ton adversaire, et il se tourne vers toi dans le premier lien bas des bâtons. Alors tu marches vers l'intérieur avec le pied droit. De l'intérieur estoque vers l'extérieur par-dessus le bras gauche. Dans les faits, sois sûr de diriger la pointe vers la poitrine adverse. Et s'il se défend, avance avec ton pied gauche, et incline le talon de ton bâton vers les yeux de ton adversaire. Si, cependant, l'adversaire utilise ceci contre toi, en tenant le pied gauche en avant, alors renvoie son estoc sur le côté, et suis avec le pied droit tout en estoquant de la pointe les yeux de l'ennemi. Cependant, s'il se défend, alors contourne avec ton bâton, et estoque vers son côté gauche. Mais si, de l'autre main, il dévie ton attaque, alors avance le pied gauche et attaque immédiatement les yeux de l'adversaire avec la pointe et le talon. Cependant, s'il utilise la même technique contre toi, alors défend toi du lien d'un des deux cotés. Alors suis de ton pied droit et estoque ses yeux de la pointe du bâton. Mais si l'adversaire se défend, alors ramène le pied droit et avec la main inversée fouette de ton bâton la tête adverse. Attrape rapidement son bâton avec la main gauche et protège avec soin ton visage par une bonne défense. »

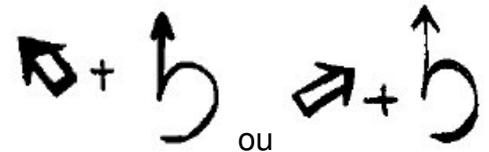
Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Le botte 'des pics descendant'

Bâtonniste (1) en garde descendante + avance un pas + attaque en pic descendant niveau flanc.



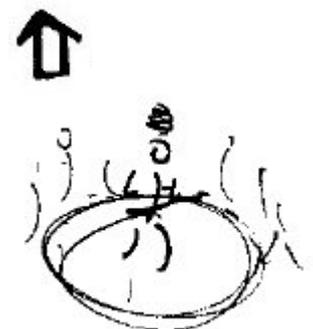
Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) avance un pas (pour être à bonne distance, il se décale certainement et change d'axe de combat !) + attaque en pic avec le talon descendant niveau tête.



==> **Feinte de niveau** : changer d'avis rapidement.



==> On retrouvera dans les autres planches la question de la distance avec la marche intérieure (avancer d'un pas). Si l'adversaire ne recule pas à chaque attaque alors le bâtonniste doit tourner pas à pas autour de l'adversaire ou bien faire du sur-place.



Parade à la botte 'des pics descendant' - Bâtonniste (2) connaît la botte

Bâtonniste (2) effectue la botte "des pics descendants" (avance un pas + attaque en pic descendant niveau flanc).

Bâtonniste (1) pare (parade chassée latérale) + recule un pas + attaque en pic niveau tête.

Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) baisse rapidement l'extrémité de son bâton et passe de l'autre côté du bâton en remontant (descend sa garde et reprend le lien de l'autre du bâton en remontant) + attaque en pic.



+ ou

pic direct : on peut considérer que le fait de descendre et remonter en pic et une autre sorte d'armé .

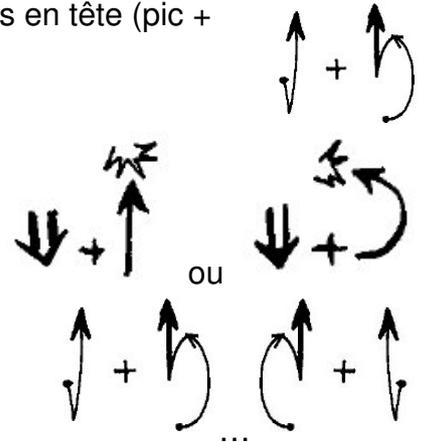


descente du bâton + pic avec armé : une perte de temps qui vient annuler l'intérêt de la botte.

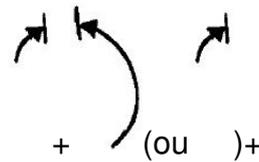
Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) décale à droite + double ses attaques en tête (pic + pic avec le talon).

==> Tactique : Reculer en attaquant.

==> Alternier les côtés d'attaque : pic ou pic avec le talon



Parade à la double attaque en tête (pic + pic avec le talon)
Bâtonniste (1) pare rapidement les 2 attaques + avance + attaque en pic niveau tête. Bâtonniste (2) pare.



Bâtonniste (1) recule un pas + attaque fouettée niveau tête (Croisé Tête).



Désarmement : Bâtonniste (1) attrape le bâton adverse + se protéger le visage.

14.3/ planche 3 : Le second des deux liens hauts entre les bâtons, sur le côté gauche



Fort ou faible ? Garde classique intérieure

(page 313)

Les bâtons sont au contact par le côté intérieur (côté main avant = côté croisé).



droitier



gaucher

« Depuis le lien haut sur le côté gauche, tu feras en sorte de bien te tenir et de bien tenir le bâton. Si l'adversaire se place devant toi comme cela est décrit avant, c'est-à-dire dans le lien du côté gauche, alors marche à l'intérieur avec le pied droit et ressens bien s'il maintient fortement ou faiblement son bâton dans le premier lien. Si tu le sens faible, alors tu dois immédiatement suivre avec la droite et estoque droit vers son visage. Mais s'il neutralise ceci, alors adapte toi en tournant le bâton depuis ta droite vers son côté droit.

S'il utilise ceci contre toi, et que tu te tiens avec le pied gauche avancé dans le premier lien, alors défend toi de son attaque. Alors avance immédiatement avec le pied droit et frappe pardessus son bras droit avec ton bâton pour atteindre ses yeux. Lorsqu'il se défend, alors adapte toi en tournant la pointe de ton bâton vers son côté droit, et estoque ce même côté. Si l'ennemi se défend alors suis du pied gauche. Incline le talon de ton arme en tournant, et ainsi tu estoqueras le visage adverse en passant entre ses bras.

Cependant, si l'adversaire estoque de cette manière, alors tu ramèneras ton pied droit en arrière, et souviens toi de parer son attaque avec la pointe de ton bâton. Puis tu estoques du talon vers ses yeux, en suivant du pied droit, et fouette sa tête de ton bâton, en le tenant avec tes deux mains, et de cette manière, tu pourras te défendre de l'adversaire avec la plus solide de tes gardes. »

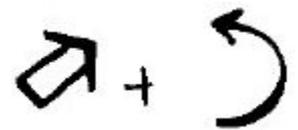
Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La planche montre que les gardes à gauche ou garde à droite sont possibles.

La botte "Fort ou faible"

Bâtonniste (1) analyse son adversaire : il touche, presse le bâton adverse par le côté intérieur : L'adversaire tient-il son bâton fermement ?

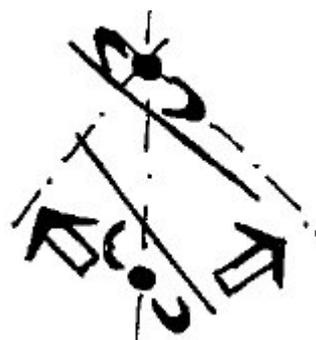
- Oui, l'adversaire maintient fortement son bâton : Bâtonniste (1) décale côté droit + attaque directe latérale (fouetté).



- Non, l'adversaire maintient faiblement son bâton : Bâtonniste (1) avance un pas + attaque en pic niveau tête dans sa nouvelle garde (devenue garde inverse).



Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) réarme + attaque latérale directe.



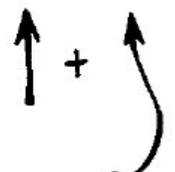
==> **Changer l'axe de combat**

==> **Créer de l'incertitude :**

Passer de pic à fouetté (1 pic puis 1 fouetté)



avec armé

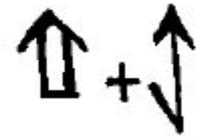


ou sans armé

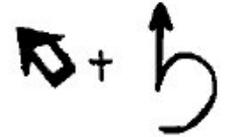
Parade à la botte 'Fort ou faible' - Bâtonniste (2) connaît la botte

Bâtonniste effectue la botte "fort ou faible".

Bâtonniste (1) pare + avancer un pas (côté intérieur = côté main avant) + attaque en pic niveau tête dans sa nouvelle garde (devenue garde inverse)



Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) réarme + attaque directe latérale niveau flanc.



Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) décale à gauche + attaque en pic avec le talon niveau tête.



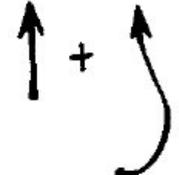
==> **Changer l'axe de combat**

==> **Créer de l'incertitude :**

Passer de pic à fouetté (1 pic puis 1 fouetté)



avec armé



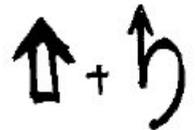
ou

sans armé

Variante

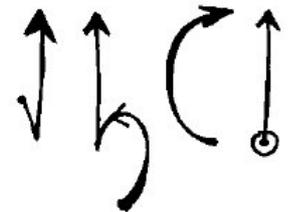
Bâtonniste (2) avance un pas + attaque pic avec le talon niveau tête.

Bâtonniste (1) recule un pas + décale à droite + pic avec le talon niveau tête + Croisé Tête (attaque verticale fouettée niveau tête)



==> **Créer de l'incertitude :**

Alterner pic, pic avec le talon, fouetté latéral et fouetté vertical



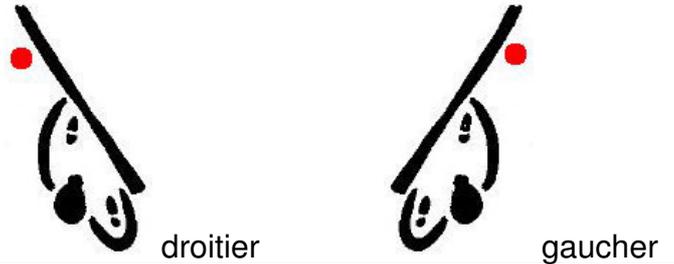
==> Le célèbre Habitus : créer une habitude : 2 attaques en pics (ou 2 en pic avec le talon) puis une attaque fondamentalement différente, l'attaque fouettée

==> Attention : toujours parade avec l'extrémité du bâton avant de penser riposte (un universel !)



Feinte d'attaque en jambe et garde descendante (page 314)

Les bâtons sont au contact par le côté intérieur. (côté main avant = côté croisé).



« Lorsque tu désires faire un bon emploi du lien bas⁽¹⁾, tu devras placer ton pied droit en avant, avec la main droite proche de la pointe. Alors, tourne le bâton vers le haut, afin que la main droite soit placée près de la cuisse, et vise⁽²⁾ le visage adverse.

Cependant, s'il cherche à faire la même chose contre toi, alors place toi aussi dans le lien, et avance ton pied droit. Tu n'hésiteras pas à dévier son estoc avec la pointe avant. Place-toi de manière à faire comme si tu allais attaquer sa jambe droite avec un estoc du bâton. Alors, en faisant suivre le pied gauche, tu estoqueras⁽³⁾ du talon vers ses yeux ou son buste.

D'un autre côté, si l'adversaire utilise ceci, tu devras reculer la droite, et parer l'estoc adverse avec le talon de ton bâton. Mais tu ne devras pas oublier d'aller à l'intérieur avec ton pied droit, et estoquer de la pointe vers ses yeux. Cependant, si l'adversaire perçoit ceci, alors tu devras tourner ton bâton autour du sien, et suivre avec la gauche, puis frapper son flanc droit avec la pointe susmentionnée.

Et si l'adversaire attaque ainsi, alors pare, puis suis immédiatement avec le pied droit. En tournant le bâton, frappe deux fois son visage, une fois avec chaque pointe. Cependant, s'il le pare, alors tu devras te rappeler de reculer ton pied droit, et d'estoquer sa tête avec le bâton.

1 Le texte allemand dit : « Place toi ainsi dans l'approche et le lien bas »

2 Le texte allemand dit : « Frappe »

3 Le texte allemand dit : « Tourne le talon vers ses yeux ou son buste »

Tu pourras certainement te dégager avec sûreté de ton adversaire, ainsi tu ne seras pas dégarni. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Le botte "Feinte d'attaque en jambe"

Bâtonniste (1) feinte d'attaque en jambe + monte directement en pic en tête.

Parade à la botte "Feinte d'attaque en jambe" – Bâtonniste (2) connaît la botte

Bâtonniste (2) effectue la botte "Feinte d'attaque en jambe" (feinte d'attaque en jambe + monte directement en pic en tête).

Bâtonniste (1) pare + avancer un petit pas + feinte d'attaque en jambe + décaler à gauche + pic avec le talon niveau tête ou flanc.



Parade à l'attaque décalée

Bâtonniste (1) recule + parade avec le talon + avancer un pas + pic en tête.

Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) tourne le bâton autour du sien (baisser le bâton et le remonter de l'autre côté du bâton adverse) + décaler à gauche + pic niveau flanc.



Parades de la "Parade de la "Parade à la Parade" "

Bâtonniste (1) pare + décale à droite (plus vers l'avant cette fois-ci pour rattraper le recul adverse) + double attaque (pic en tête + pic avec le talon en tête). Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) recule un pas + pic niveau tête.

Et se remettre en garde à distance.

Nota : Faire suivre le pied : Suivre l'adversaire pas à pas. Les déplacements ressemblent plus à des décalages multiples et des repositionnements dans l'axe de combat.



==> Créer de l'incertitude : Feinte de niveau bas puis niveau tête

==> Sur attaques sans succès : reculer + pic en tête – reculer + pic avec le talon en tête

==> Doubler les attaques (pic et pic avec le talon)

==> Avancer/reculer un pas + pic – avancer/reculer un pas + pic avec le talon,

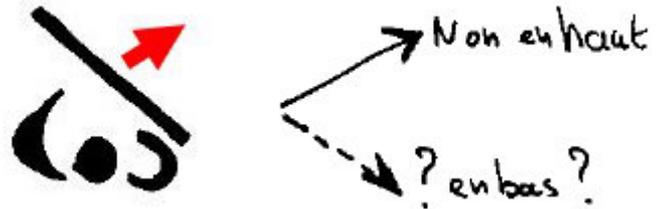
==> Gestion de la distance avec des changements d'axe de combat, côté opposé à la parade chassée (décalage + réaxage),

==> Recul sur attaque décalée + pic avec le talon

14.5/ planche 5 : Une parade⁽¹⁾ du coup médian doublé



En bas ? Non en haut ! Garde du bœuf vs bâton horizontal (page 315)



« Pour accomplir la technique mentionnée ci-dessus, le bâton doit être tenu de manière athlétique, et tu devras te comporter ainsi : Tu marcheras à l'intérieur avec le pied gauche, la pointe de ton bâton dirigée vers le sol, la main droite postée au dessus de la tête. Si, à un moment, tu tournes ton bâton par une rotation vers le haut, et que ta main droite rejoint ta cuisse, alors estoque de ta pointe le visage ennemi.

Cependant, si l'adversaire fait la même chose, et que tu te tiens dans une posture apte au double coup médian avec le pied droit avancé, alors défend toi avec la partie avant de ton bâton et suis immédiatement avec le pied gauche, estoque de la pointe arrière du bâton dans ses yeux. Mais s'il se sort de cette situation, en ayant tourné dessous, tu battras son bras droit.

Mais s'il se libère encore, alors suis le à l'intérieur avec ta droite, et estoque de la longue pointe dans ses yeux.

Cependant, lorsque l'adversaire anticipe cet estoc et se défend, alors ramène ton pied droit en arrière, et attaque le pied gauche adverse avec une frappe.

Mais si l'adversaire cherche à attaquer avec un estoc similaire, alors tu ne devras pas le parer. Au lieu de cela, par un rapide estoc, sois certain de frapper ses yeux, et tu te retireras avec soin de ton ennemi.

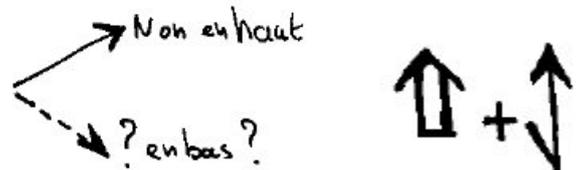
= Le texte allemand dit : « écarter d'un coup médian doublé » »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

- Difficulté à comprendre et à interpréter la position du combattant de droite : garde horizontale longue ?

Le botte "En bas ? Non en haut !"

Bâtonniste (1) en garde latérale forte + bâton pointe dirigée vers le bas + avance un pas + monte directement en pic en tête.



==> **Point clef** : Timing entre avancée et montée du bâton de manière imprévisible.

Parade à la botte "En bas ? Non en haut !" - Bâtonniste (2) connaît la botte

Bâtonniste (2) effectue la botte "En bas ? non en haut !" (avance un pas + bâton pointe dirigée vers le bas + monte directement en pic en tête).

Bâtonniste (1) Garde horizontale longue + pare avec l'extrémité + décale à droite + pic avec le talon niveau tête.

Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) attaque directe latérale niveau flanc (fouetté).

Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) décale à droite + pic niveau tête.

Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) recule un pas + pic niveau jambe

==> Changer de type d'attaque (de pic à fouetté) pour perturber (le fouetté vise le bras).

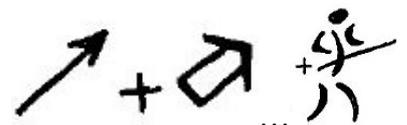
==> Changer de niveau d'attaque (de tête en jambe)

==> Changer plusieurs fois d'axe de combat (décaler)

Parade à la botte "Pic en jambe" – Bâtonniste (2) connaît la botte

Bâtonniste attaque pic en tête puis esquive !

Et remise en garde à distance.

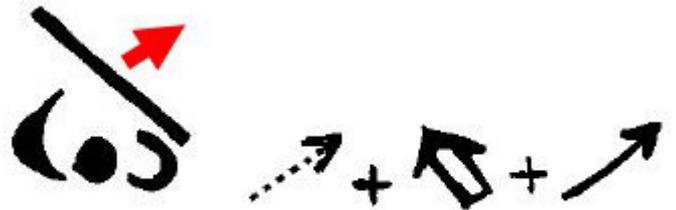


==> Timing : important lors du pas en avant, monter le bâton en pic au bon moment.

==> Contre avec esquive : attaque dans l'attaque puis esquive immédiate (timing !).



Feinte d'attaque en tête (page 316)



« Pour l'enceinte sur le côté droit, place toi ainsi : Met ton pied droit devant, et maintiens ton bâton dans une pointe solide, depuis le côté droit. Et si l'adversaire en tournant se retrouve dans une pointe solide, sur son côté gauche, la gauche domine, et vous liez tous deux les bâtons dans le premier choc. Alors adapte-toi, et néanmoins cherche à attaquer les yeux de l'adversaire avec un estoc. Mais par cette feinte tourne ton bâton en le faisant pivoter depuis sa droite vers sa gauche, et suis avec ton pied gauche, tout en estoquant le buste ennemi. Mais si l'adversaire renvoie cet estoc sur le côté, alors suis immédiatement avec le pied droit et estoque de ta pointe arrière entre les bras adverse, vers ses yeux. Cependant, s'il utilise la même technique, alors tu devras marcher avec le pied droit vers l'intérieur, et parer son estoc avec la pointe arrière. A cet instant précis, sois certain de changer la course de ton bâton en le tournant autour du sien dans une longue pointe, et ainsi tu estoqueras son visage. Cependant, si l'adversaire se défend, et que ta gauche est avancée, alors tu étendras la longue pointe vers le visage ennemi. Tourne doucement ton corps, afin que ta droite dirige, et fouette sa tête d'un coup de bâton.

D'une autre manière, s'il utilise la même technique de rotation, alors amène le bâton vers le sol depuis ton côté droit, et si tu désires avancer sur lui, pare son coup entre tes deux mains.

(1) Le terme latin employé est « castrum » que l'on peut traduire par « enceinte » ou « fortification » Cependant, attaque immédiatement ses yeux avec un estoc, et ne délaisse jamais une forte défense contre lui. »

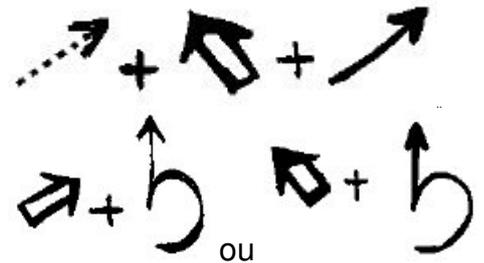
Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Enceinte : notion de Rose couverte, une zone impénétrable à l'attaque.

Le botte "Feinte d'attaque en tête"

Rechercher le côté solide de la garde adverse :

Bâtonniste (1) feinte d'attaque en tête + décale à gauche + pic niveau flanc. Bâtonniste (2) pare.



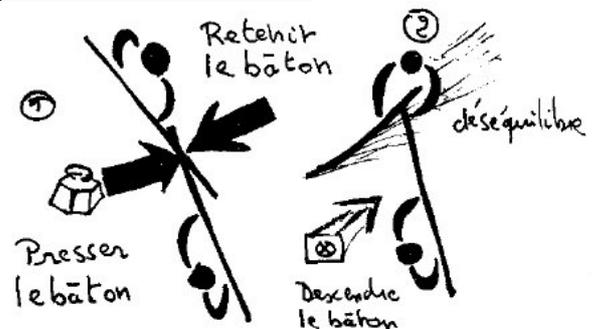
Bâtonniste (1) décale + pic avec le talon

==> Feinte de niveau d'attaque

==> Changer d'axe de combat à chaque attaque (décaler, suivre du pied)

Parade à la botte "Feinte d'attaque en tête" – Bâtonniste (2) connaît la botte

Bâtonniste (1) pare + avance un pas + pic avec le talon niveau tête + descendre rapidement le bâton et le remonter immédiatement de l'autre côté du bâton adverse + immédiatement 2^{ème} pic (avec la pointe) niveau tête. Bâtonniste (2) pare.



Bâtonniste (2) effectue la botte (feinte d'attaque en tête + avancer + pic niveau flanc).

Parade à l'attaque fouettée verticale

Bâtonniste (2) attaque verticale fouettée (Croisé Tête). Bâtonniste (1) Parade verticale (coup paré entre les 2 mains) + pic niveau tête + se remet en garde "forte".

14.7/ Planche 7 : Un estoc au visage face à une défense basse, avec l'une ou l'autre des pointes



Paradattaque - Garde haute vs garde basse (page 317)

« Pour ceci, place toi de cette manière : Tu tiens le bâton sur le coté droit, place ta main gauche au milieu de celui-ci, la main droite proche du pied droit et la pointe avant du bâton bien dirigée vers le visage de l'adversaire. Mais si celui-ci se tient en garde devant toi, le pied gauche devant et l'avant de son bâton dirigée vers le sol, alors avec ta main droite, qui est placée tout près du talon, estoque ses yeux tout en suivant du pied droit.

Mais, si d'une manière ou d'une autre, ton adversaire t'attaque avec la même technique, alors tu marcheras à l'intérieur avec le pied droit, et pendant son attaque, estoque droit devant avec ton bâton pour atteindre ses yeux, et tu pares ainsi l'estoc de ton ennemi. Dans ce même temps, tu tourneras aussi le talon de ton arme entre ses bras pour estoquer à la gorge.

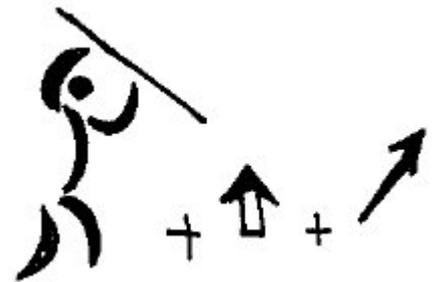
Cependant, s'il utilise une technique similaire contre toi, alors recule ton pied droit et dévie son estoc avec la pointe avant. Tu pourras aussi frapper la tête de l'adversaire depuis le lien.

Cependant, retire toi de devant l'adversaire avec une défense forte, et tu devras toujours prendre garde à ses opportunités, afin qu'il ne puisse te harasser. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La botte "Garde haute vs garde basse"

Bâtonniste (2) en garde basse. Bâtonniste (1) en garde haute + décale + pic avec le talon.



Parade à la botte "Garde haute vs garde basse"

Bâtonniste (2) en garde haute : effectue la botte "Garde haute vs garde basse" (en garde haute + décale + pic avec le talon).

Bâtonniste (1) en garde basse : avance un pas dans l'attaque + pic avec le talon niveau tête (attaque dans l'attaque + pic avec le talon).



Nota : Le fait d'avancer et de changer de niveau doit faire office de parade. Il pare et il attaque dans le même temps !

Parade la "paradeattaque" (parade-attaque, attaque dans l'attaque)

Bâtonniste (2) en garde basse : avance un pas + pic avec le talon niveau tête.

Bâtonniste (1) en cours d'attaque, avec de bons réflexes et un bon timing : recule d'un pas + parade avec la pointe avant + pic niveau tête + recule (s'il a une défense forte).



Questions et points clef

==> Comment gérer 2 gardes de niveau différent (garde haute/basse vs garde basse/haute)

==> Gestion du pic ou du pic avec le talon dans le déplacement (avancer un pas ou reculer un pas)

==> Savoir changer d'idée en cours d'attaque en fonction de l'adversaire : passer d'un attaque offensive à un recul+ parade+riposte (bon timing et bons appuis)

==> Se réorganiser après l'attaque et reprendre de la distance, prêt à la prochaine offensive adverse.

14.8/ Planche 8 : Deux déviations sur 2 côtés



La botte des gardes au sol (page 318)



« Lorsque tu veux utiliser correctement la technique précédente, tu ne devras jamais hésiter à placer ton pied droit en avant. Avec les bras tendus, incline la pointe avancée du bâton vers le sol. La main gauche sera au milieu du bâton et la main droite bien levée, au niveau du visage.
Et si l'adversaire se place dans la même position, sur le côté gauche, alors tu marcheras à l'intérieur avec le pied gauche, et tu tourneras ta pointe entre ses bras, droit vers ses yeux.
Cependant, s'il se défend, suis immédiatement avec le pied droit, et tu frapperas le bras droit de sa défense avec le talon de ton bâton.
Mais si, d'une manière ou d'une autre, ton adversaire fais la même chose, en ayant son pied gauche avancé, alors tu renverras l'attaque de l'ennemi sur le côté, avec la pointe avancée, loin de ta main droite, de plus, pense bien à suivre avec ton pied droit, et estoque son buste de la pointe arrière de ton bâton. Cependant, s'il dévie cette attaque, alors suis à l'intérieur avec le pied gauche, et estoque deux fois vers son visage avec le bâton.
Si, d'une manière ou d'une autre, l'ennemi utilise une attaque similaire, alors tu ramèneras ton pied gauche en arrière, et assure toi de renvoyer sur le côté l'attaque adverse, avec ta pointe avancée. A ce moment, tu estoqueras de ta pointe arrière ses yeux ou son buste, et tu te retireras de devant ton adversaire dans une garde solide. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Déviations : parade chassée forte

La botte des "gardes au sol"

Bâtonniste (2) en garde au sol. Bâtonniste (1) en garde au sol + avance un pas + monter bâton et pic niveau tête.

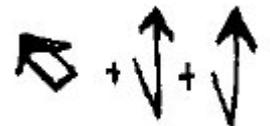
Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) décale à droite + pic avec le talon niveau flanc.

Parade à la botte "des gardes au sol"

Bâtonniste (2) en garde au sol + effectue la botte des "gardes au sol" (en garde au sol + avance un pas + pic niveau tête.

Bâtonniste (1) en garde au sol + **parade chassée forte** + décale à droite + pic avec le talon niveau flanc. Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) décale à gauche + double attaque en pic niveau tête (2 fois le même pic).



Parade à la double attaque

Bâtonniste (2) avance un pas + double attaque en pic niveau tête.

Bâtonniste (1) recule un pas + **parade chassée forte** + pic niveau tête ou flanc + reculer (se remet à distance).

==> une parade chassée forte déstabilise l'adversaire et permet de placer une riposte (par exemple sur le bras, pour désarmer ?)

==> un point clef : la distance à gérer à chaque attaque.

==> acculé : reculer tout en attaquant niveau tête.

14.9/ Planche 9 : Une technique d'attaque aux yeux, de laquelle on peut s'écarter



Replis en attaquant - Garde classique vs garde latérale forte (page 319)

« Pour réaliser cette technique, tu devras placer ainsi ton arme pour engager : Place ton pied gauche devant et tiens le bâton la main droite près de la hanche droite. La pointe est dirigée vers le visage adverse. Cependant, si l'adversaire est fort, et qu'il se place dans une défense face à toi, le pied droit avancé, et qu'il tient son bâton avec les deux mains face au visage, alors tu marcheras du pied droit à l'intérieur, et estoque son visage depuis le côté droit, avec la pointe arrière de ton bâton. Cependant, s'il se défend, estoque immédiatement de la pointe avancée dans son buste. Cela dit recule immédiatement le pied droit en estoquant de ton bâton contre son côté droit.

Mais s'il tente d'utiliser la même technique contre toi, alors tu marcheras vers lui avec le pied gauche, et assure toi de parer son coup entre tes mains sur ton côté droit. Estoque alors rapidement de la pointe du bâton les yeux de l'ennemi. Si d'une manière ou d'une autre il pare une chose similaire d'une manière similaire, suis avec le pied droit, et frappe de la pointe arrière l'aine adverse.

Mais s'il t'attaque par-dessous de la même manière, alors tu devras reculer le pied gauche et parer son estoc avec la pointe arrière. Dans les faits, tu devras immédiatement reculer le pied gauche vers l'intérieur, et attaquer ses yeux avec un double estoc. Alors depuis cette posture, dégage-toi de devant l'adversaire tout en restant en garde. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La botte " Replis en attaquant "

Bâtonniste (2) en garde latérale forte. Bâtonniste (1) en garde classique. Bâtonniste (1) avance + pic avec le talon niveau tête.

Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) pic niveau flanc + recule un pas + pic niveau flanc.

==> Protéger le repli : attaque niveau flanc + reculer + pic niveau flanc



Parade à la botte " Replis en attaquant "

Bâtonniste (2) en garde classique + double pic niveau flanc.

Bâtonniste (1) en garde latérale forte + parade en avançant (pare le coup entre tes mains) + pic niveau tête. Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) décale + pic avec le talon à l'aine.

Parade à la botte " Pic à l'aine "

Bâtonniste (1) recule un pied + parade avec le talon (parade devient pic) + 2 pics avec le talon (double attaque) + recule à distance.

Variations des combinaisons :

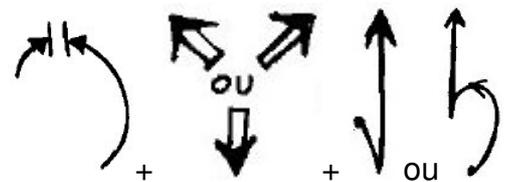
==> Changer de niveau d'attaque + passer de pic à pic avec le talon.

==> Doubler les attaques : 2 pics au même niveau

==> Parade avec déplacement :

- avancer un pas : parade avec le talon ou parade avec la pointe + parade devient rapidement attaque (parade en passant)

- reculer un pas : parade avec le talon ou parade avec la pointe + pic avec le talon ou pic





Replis en fouettant - Parade à attaque fouettée - Renversement (page 320)



« Lorsque tu marches hors distance de l'adversaire, en tenant ton bâton avec agilité, tu devras avancer à l'intérieur avec le pied gauche, et estoquer de la pointe le visage ennemi depuis ton côté droit. Cependant, si l'adversaire se défend, ramène le pied droit en arrière, et si tu dégages le bâton en tournant complètement les mains, fouette sa tête avec la longue pointe.

Mais si l'adversaire utilise la même technique, alors pare son attaque entre tes mains avec le bâton. Cela dit, avance vers l'intérieur avec le pied droit et estoque ses yeux de la pointe avancée de ton bâton. Lorsque l'adversaire se défend, alors tu changeras en tournant de part et d'autre de son bâton. En suivant de ton pied gauche, estoque sur le flanc droit ennemi avec la pointe arrière.

Mais s'il tente de faire pareil, tu devras parer le coup et si tu avances vers l'adversaire avec le pied droit, alors menaces son visage avec la pointe arrière.

Cependant, s'il attaque avec une technique similaire, tu ne devras pas hésiter à parer le coup de ton ennemi, et à marcher du pied droit vers l'intérieur de l'ennemi. Et durant ta défense, appuie la pointe avancée de ton bâton sur sa gorge, et si tu frappes du pied droit sur le genou adverse, lève le et penche toi, ainsi tu renverseras ton ennemi. »

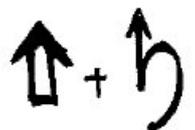
Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

1^{er} point : Marcher hors distance : rester hors distance de frappe (distance de vigilance ou distance de récupération).

2^{ème} point : Tenir son bâton avec agilité : Ne pas rester en garde statique et bouger le bâton et se déplacer en même temps (voir 1^{er} point).

La botte " Replis en fouettant" (1^{er} contre)

Bâtonniste (1) en garde classique + avance un pas + pic avec le talon niveau tête.
Bâtonniste (2) pare.



Bâtonniste (1) recule un pas + parade chassée latérale forte + attaque verticale fouettée niveau tête (Croisé Tête).



Parade à l'attaque fouettée vertical" (2^{ème} contre)

Bâtonniste (2) attaque verticale fouettée niveau tête (Croisé Tête).

Bâtonniste (1) parade verticale (pare le bâton entre ses mains, 2 mains écartées) + avancer un pas + pic niveau tête. Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) descend son bâton et le remonte de l'autre côté du bâton adverse + décale à gauche + pic avec le talon niveau flanc. Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) pare + avance un pas + feinte de pic avec le talon ou pic avec le talon niveau tête.

Parade à la botte " Feinte de pic avec le talon "

Bâtonniste (1) parade de la feinte en avançant (et donne un coup de pied niveau genou en avançant le pied !) + rentrer dans la garde adverse niveau tête + le saisir, le lever et le renverser.

14.11/ Planche 11 : Deux estocs aux ouvertures hautes



Pics du haut et gardes hautes descendantes

(page 321)

[~Hanging guard]

« Si tu avances vers ton adversaire en tenant ton bâton avec agilité, tu devras tenir ton pied gauche en avant, maintenir le bâton droit avec tes mains, avec la gauche placée au dessus de ta tête, la pointe bien dirigée vers la poitrine adverse. Et si dans un mouvement tournant il fait un estoc haut, la gauche en avant, alors suis immédiatement avec le pied droit. Tourne le bâton vers ton côté droit avec la main droite, et après tu estoques de la longue pointe le visage adverse. Cependant, s'il a prévu cet estoc, et qu'il l'évite pour se défendre, croise alors le bâton en passant de son côté gauche vers son coté droit, et attaque la poitrine adverse avec un estoc.

S'il utilise la même technique, alors pare son attaque et suis avec le pied droit, et estoque avec force le visage adverse avec la pointe arrière de ton bâton. Si tu as avancé ton pied droit durant le changement qu'il effectue, alors estoque sa poitrine avec la longue pointe.

Cependant, s'il se défend, marche encore du pied droit à l'intérieur, et avec la pointe avant tu frapperas en fouettant la tête adverse.

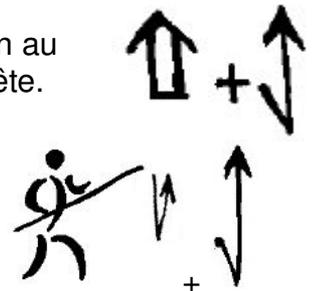
Cependant, s'il cherche à faire la même chose, tu devras le renvoyer sur le coté en tournant le bâton. Et sois certain d'attaquer deux fois en estoquant son visage. Et dégage-toi de l'adversaire avec une bonne défense. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La botte " pic du haut"

En gardes hautes descendantes. Bâtonniste (2) avance un pas + garde le bâton au dessus de la tête et pic niveau tête. Bâtonniste (1) décale + pare + pic niveau tête. Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) descend son bâton et le repasse de l'autre côté du bâton + pic niveau flanc.



Parade à la botte " pic du haut"

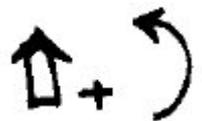
Bâtonniste (1) pare + décale à droite + pic avec le talon (fort)



Parade au changement de lien (changement de côté du contact entre bâtons)

Pendant le changement de lien avancer un pas + pic niveau tête. Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) avance un pas + attaque verticale fouettée (Croisé Tête, Coulissé ou Brisé) niveau tête.



Parade à l'attaque directe latérale (fouetté latéral)

Bâtonniste (1) chasser l'arme sur le côté (en tournant le bâton par rapport à un axe vertical) + riposte 2 pic niveau tête + recule et réorganisation en garde.



14.12/ Planche 12 : La longue pointe contre le premier lien



Botte offensive et poussée d'immobilisation (page 322)

« Dans l'approche vers l'adversaire, après avoir frappé, c'est-à-dire estoqué l'oreille, tu te souviendras qu'il faut frapper deux fois, et si tu te rapproches de lui, avance ton pied gauche et amène la main droite à la hanche droite, la pointe du bâton dirigée droit vers le visage adverse. Suis alors immédiatement avec le pied droit et traverse sa gorge avec une longue pointe.

Cependant, s'il utilise la même technique contre toi, alors tu devras garder le pied gauche avancé, te placer dans un lien, arrêter l'attaque adverse avec la pointe avancée et suivre du pied droit en attaquant la tête. Durant ce même coup, tu devras appuyer sur la gorge ennemie avec le bâton en faisant pivoter la pointe avant. Après, place ton pied gauche devant ton pied droit, et pousse devant toi. Puis fais attention car tu immobilises l'ennemi avec cette technique.

Si d'une manière ou d'une autre, il tente de faire la même chose, suis avec le pied gauche et dévie sa pointe avec ton bâton, et au même moment, estoque de la pointe avancée le visage adverse. Mais lorsqu'il dévie avec adresse ton estoc, fais tourner ton bâton et attaque son visage dans un second temps.

Cependant, s'il attaque avec un coup double, alors dévie le avec la pointe avancée, et estoque sa poitrine avec ta pointe arrière, et dégage toi bien dans une garde solide. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La botte "offensive"

Bâtonniste (1) avance un pas + pic niveau tête + décale + pic niveau tête.



Parade à la botte "offensive"

Bâtonniste (2) effectue la botte "offensive" (avance un pas + pic niveau tête + décale + pic niveau tête).

Bâtonniste (1) pare et tente de garder le contact (lien avec le bâton adverse) + décale à droite + pic niveau tête + avance et immobilise.

==> Technique d'immobilisation : après un pic très appuyé, avancer un pas en gardant le contact pour pousser l'adversaire.

Parade à la poussée d'immobilisation

Bâtonniste (2) effectue sa "poussée d'immobilisation. Bâtonniste (1) décale + parade chassée + pic niveau tête. Bâtonniste (2) pare. Bâtonniste (1) pic avec le talon.

Parade à une double attaque

Bâtonniste (1) Parade chassée + pic avec le talon + remise en garde à distance.



Fouetté long et double pic (page 323)

« Pour la technique précédente tu dois être placé ainsi : Frappe l'adversaire devant toi avec un coup double qui part du buste, et si tu t'es rapproché de lui, tu devras te tenir en face de ton ennemi avec le pied droit devant. Dans les faits, en tournant rapidement le bâton, avec la main inversée de manière à ce qu'elle fasse filer le bâton en l'inversant par-dessus son bras, et ta pointe dirigeant, tu frapperas sa tête, et si tu rattrapes le bâton avec la main gauche, alors tend la pointe avancée vers ses yeux.

Cependant, si tu te tiens contre l'ennemi avec la gauche en avant, tiens ton bâton avec les mains tendues, et la pointe dirigée vers le sol. Alors dévie son coup et son estoc entre tes mains avec le bâton, et avance à l'intérieur avec le pied droit, frappe de la pointe raccourcie vers ses yeux avec ta main droite. S'il l'évite, alors recule ta droite, estoque de la longue pointe vers le visage adverse.

Mais lorsque l'adversaire utilise la même technique contre toi, alors tu devras donner plusieurs estocs sur le côté avec la pointe avancée, et suivre immédiatement avec le pied gauche, estoque alors de la pointe arrière deux fois vers son visage.

Et si l'ennemi anticipe cette attaque et l'évite, alors tu devras fouetter son coté droit avec la longue pointe du bâton. Cependant, s'il se défend une seconde fois, alors estoque du bâton deux fois dans sa poitrine, et tu peux alors te dégager de l'ennemi en restant en garde.

1 Le texte allemand ferait plutôt référence à une sorte d'enroulement. (adnemen= s'emparer) »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La botte "Fouetté long latéral de bâton"

Bâtonniste (1) double attaque en pic niveau flanc + avance un pas et dans le même temps lâcher la main arrière pour un fouetté latéral de bâton à une main + récupérer le bâton à 2 mains + pic niveau tête.

Parade à la botte "Fouetté long latéral de bâton"

Bâtonniste (2) effectue la botte "fouetté long latéral de bâton".

Bâtonniste (1) en garde latérale forte + parade entre les mains + avancer un pas + pic avec le talon.

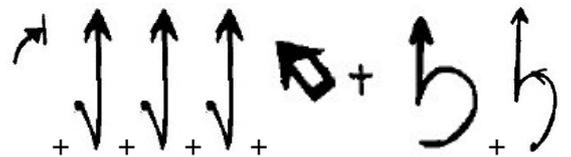
Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) recule un pas + pic niveau tête.

Parade à double pic (pic avec le talon + pic)

Bâtonniste (1) pare + riposte plusieurs pics niveau flanc + décale à gauche + double pic avec le talon niveau tête.

Bâtonniste (2) pare.



Bâtonniste (1) attaque directe latéral (fouetté latéral) niveau flanc. Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) pic niveau flanc + remise en garde à distance.

Points clefs :

==> Face à attaques multiples : petites ripostes rapides en pic niveau flanc + grande double riposte en pic avec le talon.

==> **enchaîner et alterner** pic + fouetté (attaque directe latérale) + pic

==> **Enchaîner enchaîner** (jamais de temps perdu) : la fin d'un mouvement ou d'une parade prépare l'attaque suivante

==> Se remettre à distance (se dégager à distance de vigilance ou de récupération) et se réorganiser.

14.14/ Planche 14 : Un coup par lequel le bras de l'adversaire est fixé, face à un estoc s'en prenant à l'aine



Clefs de bâton au coude (page 324)

« Lorsque tu marches sans rejoindre l'adversaire en tenant correctement ton bâton, tu devras avancer le pied gauche, et tenir le bâton avec la main droite au dessus de la tête, place alors la main gauche, au milieu du bâton, en bas, et de cette manière estoque l'adversaire vers son coude gauche, et avec cette posture tu bloqueras son bras. Mais s'il tente la même chose contre toi, et que ton bâton est tenu par ta main droite au dessus de ta tête, et que ton pied gauche est devant, si tu te défends en levant le bâton en haut, attaque alors son aine avec la pointe qui dirige, et avec cet estoc tu neutraliseras son action. Alors, tu devras avancer à l'intérieur avec ton pied droit, et en tournant la pointe arrière du bâton, estoque vers les yeux adverses. Cependant, s'il essaye d'utiliser un estoc similaire, alors tu te défendras avec la pointe avancée, et si tu tiens ton bâton bien devant ton visage, marche vers l'ennemi avec la droite, 1 Le texte allemand dit « Un estoc au coude contre un estoc à l'aine. » »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Rester hors distance de frappe (distance de vigilance ou distance de récupération) et observer l'adversaire.

La botte "Clef de bâton au coude"

2 adversaires en garde haute descendante, s'observent et tournent l'un au autour de l'autre. Bâtonniste (1) pic niveau flanc, au niveau du coude, sous l'aisselle et bloquer le bras.

Parade à la botte "Clef de bâton au coude"

Bloqué par Bâtonniste (2) avec la clef de bâton au coude, Bâtonniste (1) pic au niveau de l'aine + avancer un pas + pic avec le talon niveau tête.

Parade à la parade

Bâtonniste (1) garde une position puissante du bâton bloquant l'adversaire + avance un pas (pour le faire tomber)

14.15/ Une défense ou une garde depuis la balance, contre une frappe violente



Parade de la balance (page 325)

« Il existe plusieurs gardes en rapport avec la balance.

La première consiste à tenir le talon avec la main droite en face du visage, la pointe vers le sol, et la main gauche au milieu du bâton, de manière à pouvoir tourner le talon sur le côté gauche.

La seconde est une réponse à la première. Ainsi, tu te places dans cette garde, bien établi sur les deux jambes, le bâton touchant le sol, la main gauche au milieu du bâton et la droite postée sur ton côté droit. Tu dois être dans une posture équilibrée. Dans le même temps, tu devras savoir comment avancer ton pied gauche à l'intérieur et estoquer d'une longue pointe le buste adverse. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Des pre-requis inconnus aujourd'hui ; la balance semble évidente aux yeux de l'auteur

Bâtonniste (1) et bâtonniste (2) dans la même garde-parade : bâton vertical, pointe vers le bas : parade contre un coup puissant + bien équilibré sur les 2 appuis

Bâtonniste (1) pic avec le talon (situé en haut).

Bâtonniste (2) pare en montant son bâton + avancer pied avant (c'est la raison du besoin d'équilibre sur les 2 appuis) + pic en flanc (situé initialement en bas). La parade devient attaque.

La même position de garde donne à la fois la botte et la parade à la botte.

14.16/ Une défense avec la longue pointe contre un changement croisé (1)



Garde classique pointée vers le bas vs garde du changement croisé (page 326)

« Lorsque tu approches l'adversaire en tenant le bâton de manière correcte, tu devras placer le pied droit vers l'intérieur, avec la pointe du bâton dirigée vers le sol, la main droite au milieu et la main gauche près du talon, à la hanche gauche. Cependant, si l'adversaire se place ainsi en face de toi, dans une garde du changement croisée, le pied droit avancé, alors allonge en longue pointe, et suis avec la jambe gauche, visant ses yeux avec un estoc. S'il esquive ceci, suis avec la jambe droite, et tu estoqueras du talon vers le buste ou le visage adverse.

S'il utilise ce double estoc contre toi et ton attaque, alors lève le bâton, et tu dévieras son estoc de ta pointe. De plus, tu suivras avec la jambe gauche, et tu estoqueras son visage avec ton talon, depuis le changement croisé. Cependant, s'il pare ton estoc en se défendant féroce, alors étend autant que tu le peux, et tu pourras attaquer son flanc deux fois, en tournant.

Mais s'il te menace de cette manière, tu devras le dévier avec le milieu du bâton, suivre immédiatement avec la jambe gauche et estoquer du talon vers son flanc gauche. Depuis cette posture, ramène ton pied gauche en arrière, et frappe avec force sa tête avec la pointe. Lorsque ceci sera fait, tu pourras te dégager de devant ton adversaire.

1 Le texte allemand dit : « Une longue pointe et un écartement contre un changement croisé » »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La botte "Garde du changement croisé"

Bâtonniste (1) garde classique pointée vers le bas vs Bâtonniste (2) garde en kemitsu croisé (garde du changement croisé) vers le bas.

Bâtonniste (1) avance un pas + pic niveau tête. Bâtonniste (2) pare (voir parade à la botte).

Bâtonniste (1) pic avec le talon niveau flanc/tête.

==> Double estoc : pic + pic avec le talon

Parade à la botte "Garde du changement croisé"

Bâtonniste (2) effectue la botte (avance un pas + pic niveau tête).

Bâtonniste (1) garde en kemitsu croisé (garde du changement croisé) vers le bas + lève le bâton pour parer + décale + pic avec le talon. Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) se déplace, décale + doubler pic niveau flanc.

Parade à double pic en déplacement

Bâtonniste (1) pare + décale à gauche + pic avec le talon + reculer un pas + pic niveau tête + se dégager de l'adversaire + se remettre en garde

14.17/ Planche 17 : Deux estocs au buste par-dessus, les deux réalisés depuis le côté gauche



Prise de bâton et clef de bâton (page 327)

« Pour cette technique, tu devras te placer ainsi : Avance vers l'adversaire avec le pied gauche, et estoque du bâton depuis ton côté droit vers son buste, entre ses bras, sur sa gauche. Mais s'il se tourne et se place de manière à te donner un estoc haut depuis sa gauche, le pied gauche en avant, et qu'il attaque ton buste de cette manière, alors tu devras retirer ta main gauche de ton bâton et t'emparer du bâton adverse près de la pointe. Incline la pointe de ton propre bâton avec ta main droite pour passer par-dessous et à l'intérieur de son bras gauche, puis avance vers lui avec le pied droit. Si tu te tournes sur la droite avec les bras croisés et les bâtons ainsi accrochés, tu l'enfermeras de manière à ce qu'il ne puisse rien contre toi.

Cependant, s'il t'a piégé ainsi, tu devras te rappeler qu'il faut lâcher le bâton, et placer ta jambe droite par l'extérieur derrière son pied gauche, saisir son genou droit avec la main droite, amener la main gauche sous son coude droit et passant autour du corps adverse. De cette manière, tu le renverseras loin de toi, et tu le feras échouer. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La botte "Prise de bâton et clef de bâton"

Clef de bâton et prise du bâton adverse : rentrer dans la garde + avancer sur l'adversaire + croiser les bâtons + décaler.

Parade à la "Prise de bâton et clef de bâton"

Lâcher le bâton + avancer et croc en jambe + et l'envoyer au sol loin devant (saisir le genou et prise au corps) !



Prise-déséquilibre-amenée au sol page 328)

C'est habituellement la dernière planche d'un traité de type (fin du combat).

« Tu te placeras ainsi : depuis la frappe que tu donnes sur ton adversaire, sur une de ses oreilles, tu devras bien donner ce coup, et si tu te rapproches, et que tu avances ton pied gauche, alors tu attaques son visage avec la pointe avancée. Cependant, s'il utilise la même chose contre toi, et que tu te rapproches de lui avec agilité, alors tu enverras son coup sur le côté en changeant avec la partie avancée du bâton, et tu avanceras vers ton adversaire avec le pied droit, et tu attaqueras alors sa poitrine avec la longue pointe. Cependant s'il utilise la même technique contre toi, alors rapproche toi de ton adversaire, et réceptionne son estoc entre tes mains avec le milieu du bâton. Cependant, tu seras certain d'être dans une posture équilibrée en jetant le bâton derrière ta tête. Attrape ton ennemi à l'aine avec les deux mains et pour le renverser en arrière, soulève le bien haut, et il sera incapable de revenir pour se battre. Neutralise définitivement ton adversaire avec cette technique, et s'il est ramassé sur lui-même, alors appuie avec ton genou droit sur son aine, entre ses jambes, rejoint la droite de l'adversaire avec ta gauche, et empare toi de ses mains, ou de sa gorge, et si tu appuies bien sur chaque partie, tu le maintiendras au sol. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La botte "prise-déséquilibre-amenée au sol"

Diverses pics + se rapprocher de l'adversaire et prendre son bâton par le milieu, en étant stable lors de cette prise. Amener le bâton vers soi (et l'adversaire) et déséquilibrer l'adversaire en le poussant à l'aine (le soulever !). Immobilisation au sol

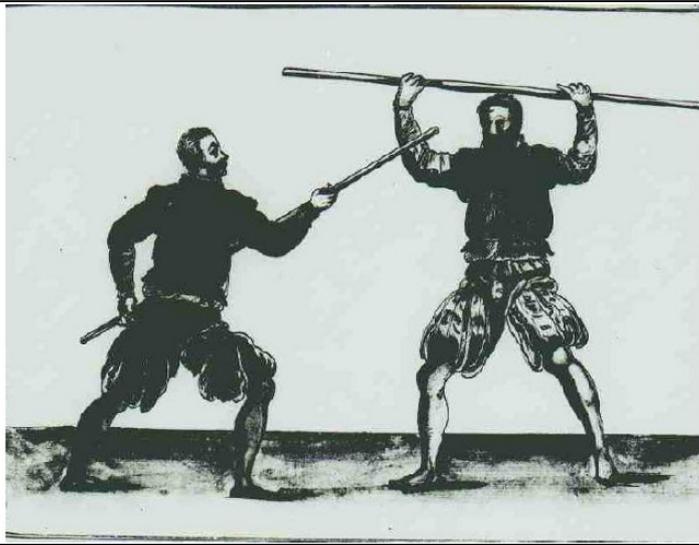
Parade à cette botte "prise-déséquilibre-amenée au sol"

Eviter de se faire attraper les mains. Presser sous le menton et le yeux + coup de pied à l'aine.

La suite au sol : voir section Lutte au sol (Volume 1 – pages 235r-291v)

14.19/ Un demi-bâton des deux côtés, pendant l'approche pour estoquer

Note de P.A CHAISE : « Les quatre descriptions et images qui suivent n'apparaissent pas dans les pages du manuscrit de Munich. Ce sont les illustrations du codex de Dresde qui servent ici à compléter l'enseignement au bâton de Paulus Hector Mair. »



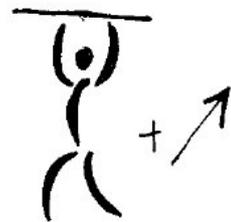
Attaque dans l'attaque en avançant

« En tenant habilement ton bâton durant le combat, comporte toi ainsi : Si l'adversaire se tient avec le pied droit en avant, et qu'il estoque tes yeux [comme cela est montré sur l'illustration de gauche] alors fais ceci : Tiens ton pied droit avancé, et avec les deux bras levés [comme cela est montré sur l'illustration de droite] observe bien ton adversaire, marche rapidement vers lui avec ton pied gauche et estoque ses yeux de ta pointe arrière. Ainsi tu te défendras de son estoc. Et tu seras capable d'utiliser cette technique des deux cotés, que ce soit avec le milieu de l'arme ou avec le bâton tout entier, en tournant le bâton selon un mouvement circulaire, et en menaçant toujours de la pointe avancée ou arrière »

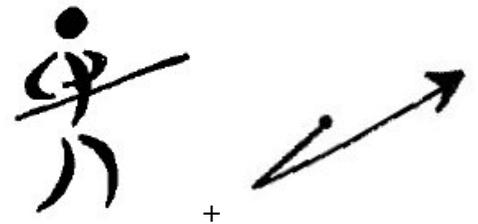
Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Attaque dans l'attaque en avançant

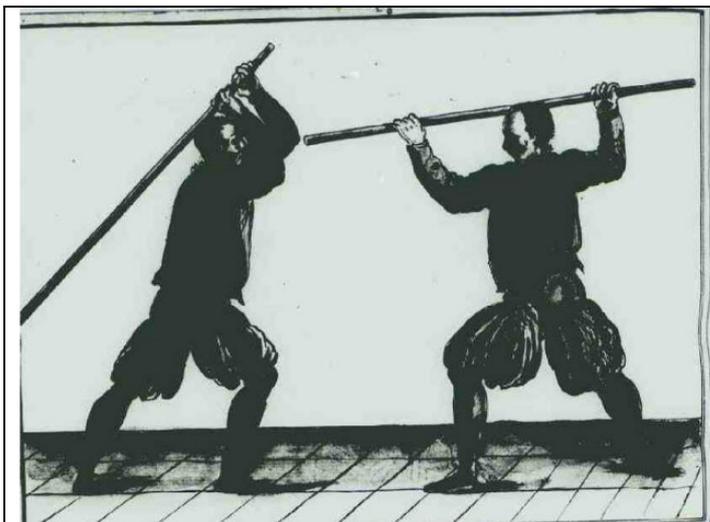
Bâtonniste (1), bâton horizontal en garde au dessus de la tête :
Prise centrale du bâton les 2 paumes vers le ciel !



Bâtonniste (2) prise en "Joinville" : pic en tête.



Bâtonniste (1) pic en tête tout en parant d'un côté ou de l'autre (pic ou pic avec talon), le bâton a un mouvement circulaire pour aller à la parade.



Attaque verticale par abatté

« Prépare toi ainsi pour cette technique : Frappe du haut avec le bâton allongé, en visant sa tête, et suis avec ton pied gauche. Si ton adversaire te frappe ainsi, alors maintiens ton bâton exceptionnellement haut s'il donne un coup médian ou un estoc, et avance vers l'adversaire avec ton pied gauche, arrête son coup ou son estoc avec le milieu de ton bâton. Et estoque de la pointe arrière entre ses bras pour atteindre ses yeux, et avec la pointe avancée, frappe sa tête. En faisant attention quand tu te dégages, dans ta garde, tu ne seras pas découvert. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Attaque verticale par abatté

Bâtonniste (1) : Prise en "Joinville", garde bâton au dessus de la tête en parade haute.

Bâtonniste (2) : Prise en "Joinville" + garde en toit vers l'arrière + Attaque verticale par abatté.

Bâtonniste (2) attaque verticale par abatté. Bâtonniste (1) parade forte (coup puissant) + pic avec le talon niveau tête + remise en garde.





Bâton offensif au dessus de l'autre bâton



« Si tu lies au dessus, et qu'il te lie du dessous, alors avance avec ton pied gauche¹, et estoque le aux yeux avec la pointe arrière. S'il t'envoie sur le côté, alors frappe sa tête avec la pointe avancée. S'il te frappe ainsi la tête, alors renvoie-le avec le milieu du bâton ou avec le bâton entier, puis estoque-le ou frappe-le sur la partie de son corps atteignable. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

La botte du "bâton offensif au dessus de l'autre bâton"

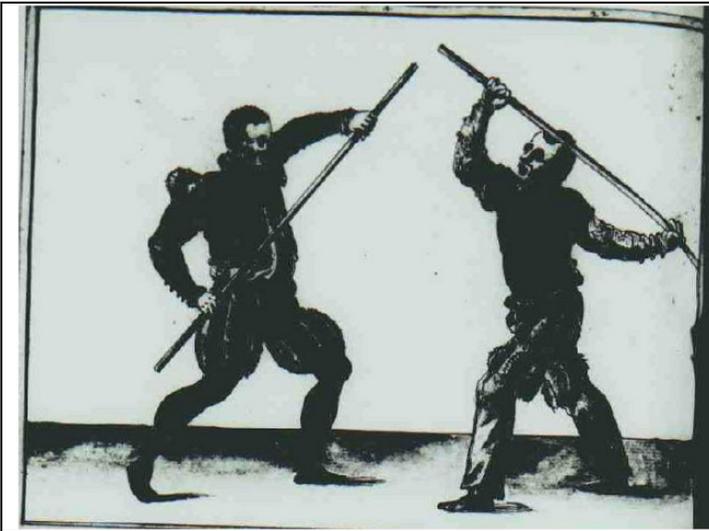
Bâtonniste (2) garde bâton au dessus de la tête (parade verticale). Bâtonniste (1) garde prise fédérale.

Bâtonniste (1) offensif (bâton au dessus de l'autre bâton) + avance un pas + pic avec le talon (par dessous) niveau tête. Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) pic niveau tête.

Parade au pic en tête

Bâtonniste (1) parade chassée forte + pic ou attaque directe latérale (fouetté latéral)



Changer d'axe de combat en 2 temps

« Tu dois te placer avec ton pied gauche avancé, et suis avec ton pied droit et estoque vers les yeux adverses, et ainsi tu dégageras son bâton sur le côté. Mais si ton adversaire utilise la même technique contre toi en te déviant, alors marche en avant avec ton pied gauche, et estoque de la courte pointe vers ses yeux. S'il te dévie, alors va rapidement derrière lui, et frappe-le sur la tête, puis rattrape rapidement ton bâton, et estoque-le avec tout le bâton vers son visage. »

Analyse et interprétation de la technique décrite dans le texte :

Changer d'axe de combat en 2 temps

Bâtonniste (1) avance un pas + décale + parade/attaque pic niveau tête (la parade et l'attaque se font dans le même mouvement). Bâtonniste (2) pare.



Parade au changement d'axe de combat

Bâtonniste (2) change d'axe de combat.

Bâtonniste (1) avance un pas + pic niveau tête. Bâtonniste (2) pare.

Bâtonniste (1) **traverse** + attaque verticale fouetté (Croisé Tête, Coulissé ou brise ?) + se repositionner dans l'axe de combat + pic niveau tête.



C'est la technique la plus surprenante du Manuscrit. Elle fait appel à un débordement long, une traversée typique de canne de combat !



15/ Conclusion

Le bâton de Mair fait très souvent appel à l'attaque en pic avec les 2 côtés du bâton (pointe ou talon). Le mouvement visant à passer de *pic avec la pointe* à *pic avec le talon* semble être un mouvement clef dans le bâton de Mair ; En effet il permet d'enchaîner pratiquement toutes les autres techniques. Le bâtonniste de Mair envisage les différentes situations et chaque cas de figure et il les travaille tous (à gauche, à droite, avec des niveaux d'attaque tête, médian ou jambe). Le bâtonniste de Mair travaille dans les 2 gardes indifféremment et coordonne ses attaques aussi bien en garde qu'en garde inverse. Chaque attaque est réalisée presque systématiquement avec un déplacement, un pas simple pour avancer, un pas simple pour reculer, des décalages à gauche ou à droite ou des débordements côté extérieur. La notion de replis et d'attaque dans le recul fait partie des techniques maitresses. Le texte confirme que la précision de la frappe était également de mise. Quant à l'utilisation de l'armé dans les coups, on trouve peu de précision sur le sujet. Son utilisation sera laissée à l'appréciation du bâtonniste et à son expérience; Car tantôt l'armé semble indispensable tantôt il n'a aucun sens au regard de l'enchaînement.

Apport technique des 4 dernières planches venant du Manuscrit de Dresde

Ces 4 planches introduisent d'autres utilisations de la parade verticale, une nouvelle prise de bâton au dessus de la tête, l'utilisation de la prise "Joinville" en bâton et LA TRAVERSEE.

Cependant le texte est moins riche et le style de combat diffère (prise "Joinville").

Une erreur à utiliser : Dans un premier temps, nous avons pris l'attaque en pic pour une "attaque latéral directe". L'erreur a été corrigée mais il apparaît que tous les enchaînements peuvent être réalisés avec une attaque latérale directe. A méditer !

Une richesse technique : le fouetté.

Les fouettés semblent réalisés presque exclusivement en tête, dans un plan vertical. Quand la précision "verticale" les 2 attaques sont envisageables.

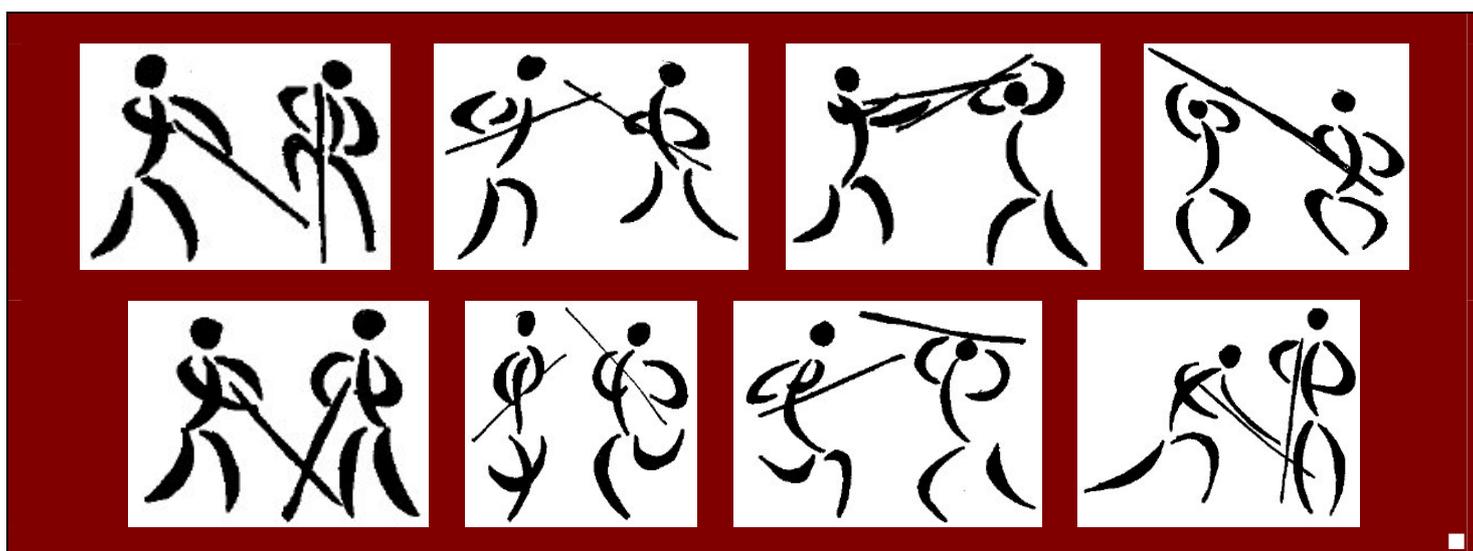
Une méthode pour apprendre les rudiments du bâton de Mair

Disséquer et de décortiquer les enchaînements a permis de retrouver quelques principes généraux, plus aisés à appréhender et à mettre en œuvre. Ils sont synthétisés en annexe.

Le texte décrypté succinctement permet dès à présent soit d'expérimenter quelques principes de base, soit de tester les enchaînements directement en lisant et d'en découvrir les subtilités. Bonne expérimentation !



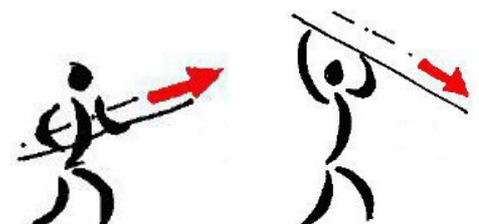
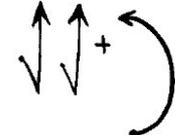
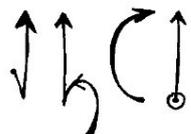
JMH – 1^{ère} édition Août 2010 – Novembre 2010



ANNEXE AU DECRYPTAGE DU TEXTE "DE ARTE ATHLETICA"

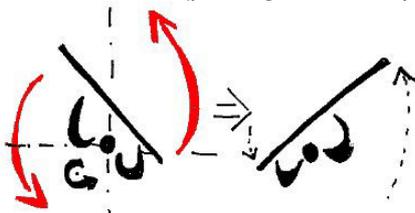
Résumé PRINCIPES GENERAUX DES 2 DISCIPLINES : quelques principes fondamentaux

(la "logique interne" des 2 disciplines) – Mise à jour 11/11/2010

Bâton de Paulus Hector Mair - XVI ^{ème} siècle	Bâton fédéral - XXI ^{ème} siècle
<p>Garde bâton à droite (idem garde "fédérale")</p> 	<p>- Garde "fédérale" (les 2 mains en pronation) - Garde en parade latérale sur l'arrière (côté extérieur, au niveau de la jambe arrière)</p> 
<p>Gérer 2 niveaux différents de garde (garde haute/basse vs garde basse/haute)</p> 	<p>Garde basse un peu moins utilisée aujourd'hui</p>
<p>Varié les techniques</p> 	
<p>Passer de pic à fouetté (2 pics puis 1 fouetté)</p> 	<p>Changer les plans d'attaque horizontal/vertical</p>
<p>Passer d'un bâton touché par la droite à un bâton touché par la gauche : passer d'un lien extérieur (côté main arrière) à un lien intérieur (côté main avant)</p> 	<p>Changement de main, changement de garde</p>
<p>Alterner pic, pic avec le talon, fouetté latéral et fouetté vertical</p> 	<p>Latéral Extérieur, Latéral Croisé, coulissé latéral, Croisé Tête, Brisé ou coulissé vertical.</p>
<p>Enlevé avec le talon (coup vertical direct remontant)</p> 	
<p>Du même côté : fouetté latéral, pic</p> 	<p>Du même côté : Multiples attaques "presque identiques" (coulissé/latéral) [fiche 07 – fiche 08]</p>

Alterner les côtés d'attaque

Pic + pic avec le talon (passage dans un plan horizontal)



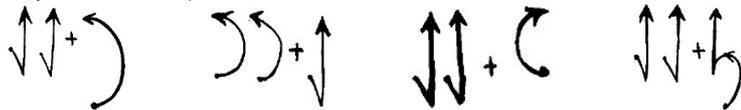
Pic + pic avec le talon (passage dans un plan vertical)



Latéral Extérieur + Latéral Croisé
 Latéral Extérieur + coulissé latéral (côté croisé) + coulissé
 Latéral Croisé + coulissé latéral + coulissé

Le célèbre Habitus – Créer des habitudes

Créer une habitude : 2 attaques en pics identiques (ou 2 en pic avec le talon) puis une attaque fondamentalement différente, l'attaque fouettée (horizontal ou vertical)



2 attaques latérales similaires + 1 attaque verticale différente

Créer de l'incertitude

Attaqué à un niveau / Riposte à un autre niveau

Passer de pic à fouetté



Les 3 niveaux comme en bâton fédéral

Passer de Latéral Extérieur à coulissé latéral
 Passer de Latéral Croisé à coulissé latéral (côté croisé)
 Passer de Brisé (ou Croisé Tête) à coulissé vertical

Passer de fouetté à pic



Passer de Coulissé à Latéral Croisé



Feinte de niveau :
 changer d'avis
 rapidement.



Feinte de _ (bien armer et embarquer l'adversaire dans la feinte)

Changer de côté par changement de main

Changements de main par le pic : lâcher la main arrière. La main avant emmène le bâton derrière le dos dans un geste circulaire. La main libre récupère le bâton derrière le dos et le ressort devant. La main avant revient sur le bâton.
 De la nouvelle garde : Pic descendant. (tête/flanc)

Changer de côté par changement de main

Changements de main par le pic : lâcher la main arrière. La main avant emmène le bâton derrière le dos dans un geste circulaire. La main libre récupère le bâton derrière le dos et le ressort devant. La main avant revient sur le bâton.
 De la nouvelle garde : Latéral Extérieur.

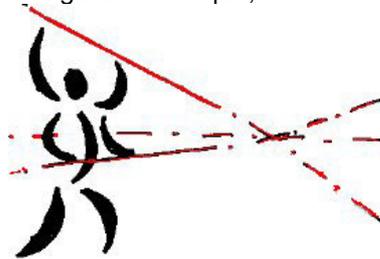
Changer de bout (pointe/talon) pour passer à :

[dans un plan vertical près du corps]

- Pic ou pic avec le talon, pic montant ou pic descendant,



- Garde haute descendante ou garde classique,

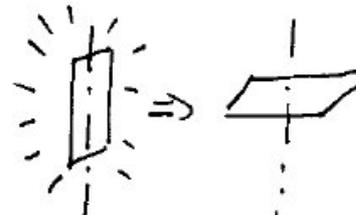


- Attaque fouettée, attaque fouettée verticale.
- Changer de prise "fédéral" à "Joinville").



Les 2 bouts ne sont pas de même diamètre.
On cherche à revenir rapidement en pointe avant.
- systématiquement un 2^{ème} coulé pour revenir talon en arrière ou
- armé de latéral croisé pour revenir pointe en avant.

Changement de plan Horizontal/Vertical



Attaqué en fouetté / Riposte en pic
Attaqué en pic / Riposte en fouetté

Attaqué plan verticale / Riposte plan horizontal
Attaqué plan horizontal / Riposte plan vertical

Changement de niveau d'attaque

Pic niveau tête /
Fouetté latéral niveau flanc (attaque latérale directe) ---
Pic au pied \

--- Niveau tête
--- Niveau flanc
--- Niveau jambe



Pic en tête + Pic en jambe

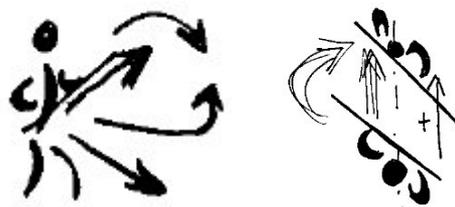
Pic en jambe + Pic en tête

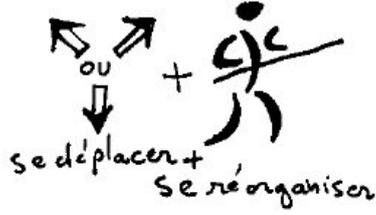


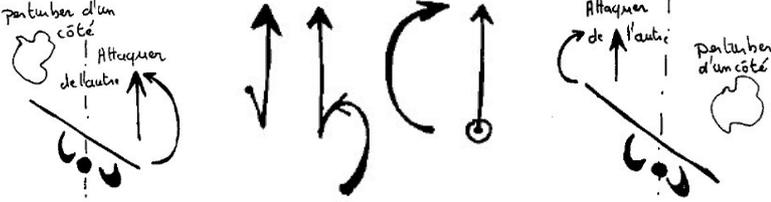
Pic montant + garde haute descendante + Pic descendant

Combiner incertitude de niveau avec incertitude de la technique employée

L'essence même du combat ou du duel



Gestion de la distance			
des pas simples pour avancer ou reculer			
Suivre du pied			
Marcher en avant			
Glisser			
Changer l'axe de combat : - décaler côté croisé (côté main avant)			
- avancer un pas côté extérieur + se réaxer face à l'adversaire			
Changer l'axe de combat : - Décalage - Débordement avec repositionnement face à l'adversaire			
Aller derrière lui			
Traverser			
Se réorganiser après l'attaque et reprendre de la distance, prêt à la prochaine offensive adverse Gérer A / Hors (A distance / Hors distance)			
			
Tactiques			
Parade/Riposte Reculer/Riposte		PARADE/RIPOSTE HORS / A (Hors distance/ A distance) <i>n'existe pas en bâton fédéral</i>	
Parade et attaque simultanée (paradattaque)			
Reculer en attaquant (un fondamental en bâton de Mair) : - parer avec le talon en reculant (paradattaque) - parer avec la pointe avant + reculer + pic avec le talon		Changement de main en reculant <i>Parade latérale sur attaque verticale : non utilisée !</i> Parade en passant (armé du prochain coup)	
Parer une attaque décalée (décalage+ pic)		Décaler + attaquer	
Attention : toujours parade avec l'extrémité du bâton avant de penser riposte (un universel !)			
Savoir changer d'idée en cours d'attaque en fonction de l'adversaire : passer d'une attaque offensive à un recul+ parade+riposte (bon timing et bons appuis)		PRINCIPE DE PARADE PUIS RIPOSTE	

TRANSPOSITION AU BATON FEDERAL	
	(0) Prendre de l'information (universel) : De quel côté descend l'attaque : côté main avant adverse / côté main arrière adverse ? De quel côté vient l'attaque latérale : de la gauche / de la droite ?
	(1) Déplacement systématique Sur attaque verticale Se déplacer avant une riposte : contre avec décalage / contre avec débordement / contre volté [fiche 08] Se déplacer avant une attaque : décalage / débordement / volte
	(2) Alterner les côtés, les méthodes ou les niveaux d'attaque
	(3) Attaquer en se repliant Reculer + changement de main + Brisé Esquive par décalage Esquive par volte arrière
(4)	Hors distance / A distance / Hors distance
?	(5) Créer de l'incertitude dans le type d'attaque Passer de Latéral à coulissé Passer de Coulissé à Latéral [fiche 07]
	(6) Multiples attaques "presque" identiques
	(7) Feinte de côté Occuper d'un côté (multiples attaques) et attaquer de l'autre [fiche 07] Perturber d'un côté et se déplacer de l'autre avant une attaque [fiche 07]
	(8) Perturber Perturber et se déplacer avant une attaque [fiche 07] Perturber d'un côté et se déplacer de l'autre avant une attaque [fiche 07] Multiples attaques "presque identiques" (coulissé/latéral) [fiche 07 – fiche 08]