

MEYER HALBERSTANGEN

- L'art de retourner les actions de son adversaire contre lui-même -

2014

v.2.0

Roger Norling pour la version originale

Traduction : ACAMHE, 2019

<https://spathaecadomum.wordpress.com>

spathae.cadomum@gmail.com

Ce document ne peut être distribué, partiellement ou totalement, sous quelques formes, sans l'autorisation écrite de l'auteur, Roger Norling des GFFG, MFFG et HEMAC. Contact : contact@hroarr.com

A PROPOS DE JOACHIM MEYER.....	3
LE TRAITÉ DE MEYER DE 1570.....	4
SPORT OU VÉRITABLE ART MARTIAL ?.....	4
HABITUDES SAINES ET MATCH D'ENTRAÎNEMENT.....	7
LE BÂTON ET SA TENUE.....	8
LES PARTIES DU BÂTON	8
TENIR LE BÂTON ET CHANGER SA TENUE.....	8
ROTATION ET POINTS DE VERROUILLAGE	8
CORPS ET MÉCANIQUE DE L'ARME.....	9
DÉPLACEMENTS.....	10
PAS D'ÉQUILIBRE.....	10
RETRAITE.....	10
PASSER LE PAS À DROITE.....	10
DÉPLACEMENT LATÉRAUX VERS LE GAUCHE.....	10
FAIRE UN DEMI-TOUR.....	10
DÉPLACEMENT EN ATTAQUE ET EN DÉFENSE.....	11
LES GARDES ET LES CHANGEMENTS DE GARDES.....	11
GARDES ET CHANGEMENTS DE GARDES.....	11
LES GARDES SPÉCIALES (DE SÉDUCTION) OU « VERFÜHREN ».....	13
OPPOSANTS MULTIPLES.....	13
LES GARDES À LA HALLEBARDE.....	13
DIAGONALE ET CROISEMENTS D'ENTRAÎNEMENT – « KREUTZHAW & TREIBEN ».....	16
LES ATTAQUES.....	17
SCHLAGEN (FRAPPE).....	17
STOSSEN (L'ESTOC).....	18
LES TECHNIQUES COMPLEXES ET LEURS PRINCIPES.....	18
LA PARTIE LA PLUS AVANCÉE DU BÂTON ET LA LONGUE PORTÉE.....	18
DES TECHNIQUES AVEC LE MILIEU AVANCÉ DU BÂTON ET À PORTÉE RAPPROCHÉE OU ENTRE LES MAINS ET À PORTÉE RAPPROCHÉE.	22
LA PORTÉE RAPPROCHÉE.....	23
TECHNIQUES DE FEINTES / TROMPERIES.....	25

A PROPOS DE JOACHIM MEYER

J. Meyer est né aux alentours de 1537, à Bâle en Suisse. Son père, Jakob, fut peut-être coutelier, comme le sera Meyer. Ce dernier est recensé comme bourgeois quand il devient coutelier à Strasbourg en 1560. On ne sait pas vraiment s'il a déménagé à Strasbourg ou s'il y a grandi. Il y fut également maître d'arme, enseignant et organisant plusieurs tournois dans les années 1560. Chose intéressante, un autre coutelier né à Basel et maître d'arme nommé Hans Jakob Meyer aurait également demandé à organiser un tournoi à Strasbourg en 1564. Il est incertain qu'il soit relié à Joachim Meyer mais la coïncidence est forte.

Comme tout bourgeois de son temps, Meyer a peut-être pu vivre la guerre et posséder ses propres armes et armures, servir dans la milice de la ville comme policier, pompier, soldat et garde d'honneur apte à servir. Cela requiert évidemment de l'entraînement, surtout en ces temps troublés par les conflits et les tensions religieuses, où plusieurs hommes ont dû mettre en pratique leur entraînement dans la vie réelle et lors de moments mortels, que ce soit en contexte civil ou militaire. En effet, nous savons que Meyer fut associé avec des nobles, qu'il s'est entraîné avec et qu'il a dédié son traité à des nobles connus comme le duc Otto von Solms, le comte Johann Casimir, Heinrich von Eberstein et le Duc Johann Albrecht de Mecklenburg étant partisans des calvinistes et souvent décrit sur les champs de bataille.

Meyer a rédigé trois ou quatre traités dont l'un est perdu. Les trois traités connus sont : *Le traité du Duc de Solms*, écrit en 1560 ou 1568 ; un traité imprimé en 1570, dédié au comte Johann Casimir et intitulé *Gründliche Beschreibung der Freyen Ritterlichen und Adelligen Kunst des Fechtens* ; et un autre traité incomplet datant de 1571 et dédié au duc Henri d'Eberstein, *Le traité de Rostock* ou Ms Var.82.

L'imprimé de 1570 fut réédité en 1600, 1610 et 1660. Puis il fut copié par Jakob Sutor en 1612 et Theodori Verolinus en 1679. Dans son livre, il s'adresse directement aux jeunes hommes et soldats expérimentés et y enseigne l'épée longue, le dusack, la rapière de guerre, la lutte, la dague, le bâton, la hallebarde et la pique.

Chose intéressante, Meyer semble être un des premiers maîtres pour lesquels nous pouvons prouver qu'il a étudié quelques traités de maître d'armes plus anciens.

Le dernier traité, celui de *Rostock*, contient des copies de traités d'armes de Martin Syber, Sigmund Ringeck, Martein Hundtfelts, Jud Lew, Andre Liegnicz et parle de l'épée longue, du combat armé, du combat équestre, de la dague, de l'épée-bouclier et de la rapière de guerre.

Enfin, les illustrations pour la dague ressemblent fortement aux illustrations du traité d'Achille Marozzo. On peut être quasiment sûr que les illustreurs ont eu accès à ce traité.

Plusieurs choses nous indiquent que Meyer a pu recevoir une partie de son entraînement dans la guilde Marxbrüder, qui fut en son temps reconnue comme la seule guilde d'escrime au sein du Saint Empire Romain Germanique. En même temps, il semble avoir pris part à la fondation de la guilde d'escrime de Freyfetcher et inclut une liste de verset de Freyfetcher dans son propre traité.

En 1570-71, il accepte la place de maître d'arme à la cour du duc de Mecklenburg. Cependant, alors qu'il voyage vers sa prochaine destination dans l'hiver glacial de février 1571, Meyer tombe malade et meurt peu après son arrivée. Son dernier traité ne fut jamais achevé et se clôt au milieu de la page.

LE TRAITÉ DE MEYER DE 1570

Concernant l'imprimé de 1570 écrit par Meyer, on y voit toutes les armes utilisées sur les champs de bataille de cette époque : épée longue, rapière, dusack, dague, bâton (lance, pertuisane, glaive d'arme), hallebarde et pique. L'épée longue n'est plus aussi populaire qu'auparavant mais elle est toujours portée çà et là par quelques soldats. Plus important encore, lui et son équipe ont enseigné l'utilisation de la – encore – peu répandue *Schlachtschwert*, une arme spécialisée à l'instar de la mitrailleuse ou le fusil de précision. Cette épée fût notamment utilisée pour protéger les dignitaires, les bannières et les canons dans des situations de combat en sous-nombres, lorsque les lignes étaient tombées. La *Schlachtschwert* et autres armes similaires furent au moins utilisées jusqu'à cent ans après la mort de Meyer dans des situations similaires, comme au sein de milices.

Le traité enseigne l'escrime au bâton, comme une réminiscence de l'enseignement du demi bâton du *Freyfechter Andre Paurnfeyndt* dans son traité de 1516 et dans le *Codex Guelf 83.4 August 8* de 1591. Cependant, Paurnfeyndt enseigne une variante plus traditionnelle et moins létale du bâton avec un usage privilégié de la tenue au centre, tandis que Meyer préfère clairement la tenue au quart du bâton et frappe en tenant le talon du bâton à une ou deux mains. Le *Codex Guelf 83.4 August 8* est similaire dans le style mais n'utilise pas la même terminologie ou les mêmes gardes.

Enfin, on observe des positions similaires à celles décrites par Meyer dans plusieurs illustrations d'Erhard Schön, Virgil Solis, Hanns Senger, Jost Amman, Martin Pleginck et Jörg Breu. Une illustration représentant des étudiants de l'université de Tubingen à la fin du 16^e siècle / début 17^e siècle montre les mêmes positions que celles enseignées par Meyer.

Dans cet article, on se concentrera sur le bâton de deux mètres, la *Halber Stanger*, et à une moindre mesure à la hallebarde. Le traité contient 39 postures de complexité variée et plus ou moins 20/25 postures concernant la hallebarde.

Cet article enseigne la posture du corps, les mécaniques des armes, le travail du pied et une majorité des techniques enseignées par Meyer à l'exception de quelques techniques de lutte au bâton.

SPORT OU VÉRITABLE ART MARTIAL ?

Depuis longtemps, dans les AMHE modernes, l'enseignement de Meyer est perçu par ceux qui utilisent des sources plus anciennes comme une version sportive de la tradition Liechternauerienne. Et ce malgré le fait que Meyer lui-même s'adresse directement à des soldats et que ses techniques incluent des formes létales et handicapantes qui ne seraient jamais autorisées en contexte sportif (comme briser les bras, estoquer dans la tête ou les testicules, frapper aux mains etc...). Toutes les armes qu'il enseigne dans ses traités imprimés sont toujours communes aux champs de bataille de son temps, hormis en ce qui concerne le caractère anachronique de la dague à rondelle en bois décrite dans son traité. Plusieurs techniques mentionnées sont également décrites comme spécifiques au champ de bataille. Par ailleurs, une part importante de son enseignement peut aussi avoir été utilisée en contexte civil, dans un cadre où l'estoc était considéré comme déshonorante et où frapper avec le plat de l'arme était une compétence nécessaire. En effet, initialement, frapper à plat prouvait votre volonté d'éviter l'escalade de la violence et pouvait faire la différence entre l'intensité des punitions et la reconnaissance en tant que coupable.

L'enseignement le plus controversé de Meyer est l'absence d'estoc à l'épée longue, ce qui peut être perçu comme une rupture avec les traditions plus anciennes. C'est d'autant plus étrange qu'il utilise l'estoc avec les autres armes, et ceci dans l'intention claire de tuer ou de mutiler. Mais à l'épée longue, l'estoc n'est utilisé que dans le but de provoquer un mouvement précis chez l'adversaire, en créant une ouverture dans le but de l'attaquer.

Toutefois, je le crois, il y a une raison pratique et pédagogique à cela, liée étroitement à la structure de l'apprentissage au sein des guildes d'escrime de la Renaissance. Nous manquons de détails concernant les guildes Marxbrüder ou Freyfechter mais la compagnie anglaise des *Maîtres de la noble science de la défense*, inspirée fortement des guildes allemandes et utilisant des traditions similaires, suit l'ordre des armes du traité de Meyer : l'enseignement commence par l'épée longue, puis la dusack, la rapière, la dague et s'achève sur les armes d'hast. C'est également la structure générale du traité de l'autrichien Andre Parunfeundt de 1516. Je suggère que cette structure est liée à la sécurité des étudiants et donc que les armes les plus sécurisantes sont apprises en premier : l'épée longue peut être mieux contrôlée à deux mains qu'une épée à une main, puis le dusack a un équivalent en bois pour l'entraînement qui est sécurisé. Ces deux armes sont les plus populaires à l'époque de Meyer dans sa région. Puis il aborde sur l'arme qui gagne en popularité, et rapidement, à son époque : la rapière de guerre, puis la dague et enfin, la plus dangereuse et difficile à apprendre : l'arme d'hast, un type d'arme peu utilisé par les civils sauf dans la garde civile.

Cette organisation est crédible car aucun maître sain d'esprit ne se risquerait à demander à deux débutants de s'estoquer dans la tête sans entraînement. Cela le laisserait avec plusieurs étudiants en moins, très rapidement.

Il a été suggéré que l'épée longue n'était plus utilisée à l'époque de Meyer mais c'est probablement faux. L'arme était communément portée à la fois par des civils et par des militaires et peut être assimilée aux grandes Schlachtwert visibles sur les illustrations de champs de bataille pendant la guerre de Trente ans, de 1618 à 1648. Et la *Montante* est enseignée pour la guerre et les devoirs civiques aussi tardivement qu'en 1651 par Dom Diogo Gomes de Figueiredo. Je pense également que le bâton était utilisé pour l'entraînement de la *Schlachtchwert*, arme militaire à la même fonctionnalité que la hallebarde et qui est décrite à cette époque comme étant maniée de la main gauche - comme le bâton et la hallebarde.

A côté de cela, pendant que Meyer estoque rarement à l'épée longue, il enseigne l'enroulement comme du grand art en donnant de très nombreuses manières d'utiliser le liage pour contrôler l'arme ennemie et frapper depuis le liage.

Enfin, Meyer ajoute une large couche de tactiques et de stratégies, utilisant la psychologie et les jeux d'esprit, quelque chose qui manque dans de nombreux traités plus anciens. De plusieurs façons, il en reste des parts chez des contemporains de Meyer comme dans *le traité des cinq roues* de Myamoto Musashi ou « *le livre sur l'escrime* » de George Silver, où les techniques et la terminologie sont juste plus expliquées et démontrées.

Ses conseils tactiques et stratégiques incluent les suivants :

- Attaquer en premier

Prendre l'initiative et ne pas attendre que l'opposant vous attaque en premier. C'est la meilleure façon de l'obliger à répondre à ce que vous faites que l'inverse.

- Il y a trois différents types de frappe : la provocation – le déplacement – la frappe

La plupart des échanges en incluent au moins deux, peu importe l'ordre. Plusieurs frappes font se déplacer et frapper en même temps. D'autres techniques n'utilisent qu'un seul type de frappe à la fois mais peuvent être utilisées des trois façons. Provoquer est un moyen de contrôler votre opposant en lui donnant une idée ce qu'il « doit » faire. Ainsi on est en avance sur l'opposant et on peut le traiter comme on veut.

- Transformer une frappe en estoc et un estoc en frappe

Il est plus simple et préférable de bouger le moins possible, ou de la façon la plus rapide. En frappant, il est avantageux de garder la pointe vers l'adversaire et d'estoquer de l'intérieur ou de l'extérieur. De la même manière, si estoc qui échoue, il est souvent mieux d'utiliser le laps de temps de parade de l'adversaire pour frapper, surtout avec les armes à une main.

- Travailler en toute fluidité depuis les gardes en coin et les contres¹

S'il est vrai qu'il faut frapper rapidement et efficacement, il est également vrai qu'il faut se battre dans un seul mouvement fluide, en frappant et parant sans s'interrompre. Les gardes en coin sont caractérisées par une extension maximale qui permet de passer d'une garde à l'autre pendant que l'on travaille son opposant. Cela mène à des frappes circulaires avec une ou deux mains quand on casse l'attaque de l'opposant ou que la nôtre est parée. A chaque fois que l'un ou l'autre pare une attaque, il faut finir par une garde. Les gardes sont des carrefours qui permettent de changer de direction et amènent à observer l'opposant pour décider du prochain mouvement.

- S'il a tendance à frapper large : évite et contre-attaque avec des rapides frappes et des estocs

Face à un opposant qui frappe dur et large, fait un pas hors de sa portée et, quand le bâton est à son extension maximale, attaque rapidement sur toute partie du corps qui peut être atteinte

- S'il a tendance à éviter et contre-attaquer : provoque et feint

De la même manière, face à un adversaire qui aime se battre tel que décrit précédemment, alors travaille par provocation : menace-le par des estocs et des frappes, ou légèrement hors de la portée de l'opposant pour l'obliger à bouger d'une certaine manière, afin de l'obliger à dégager une ouverture qu'il aura du mal à défendre rapidement et que tu pourras attaquer. Silver et Musachi en parlent également, bien que dans des perspectives légèrement différentes.

¹ Dans le « flow » : idée de ne pas avoir d'interruption dans l'échange et de conserver un certain rythme

- Se replier en menaçant l'adversaire

Suivant le principe précédent, tu dois t'assurer que tu ne vas pas seulement lier l'arme de l'opposant après une attaque efficace mais que tu te retires de façon à décourager l'opposant de t'attaquer, que ce soit en extension, par un estoc ou une frappe.

- Ne fait rien que tu ne puisses faire dans une situation réellement dangereuse

Meyer établit que nous pensons différemment et, de ce fait, nous nous battons différemment. Il n'y a simplement pas de meilleure façon de se battre et il y a autant de style de combat que de combattants. Au-delà de ça, il décourage également l'utilisation de techniques difficiles pour nous dans les cas où nous avons besoin de compter dessus car toutes les techniques ne sont pas pour tout le monde. Notre corps, notre manque d'entraînement, etc... peut nous empêcher d'exécuter certaines techniques proprement, ce qui signifie qu'il est suicidaire de les utiliser dans un vrai combat.

HABITUDES SAINES ET MATCH D'ENTRAÎNEMENT

Avant tout souviens-toi que le bâton est une arme pointue : elle n'a pas été émoussée, allégée ou sécurisée par aucun moyen et aucun équipement de protection ne te protégera des blessures. Seul le contrôle peut le faire. Pour toutes ces raisons, toute mon équipe de travail commence par estoquer et frapper progressivement de plus en plus durement son partenaire à la tête, l'opposant portant évidemment un masque de protection, jusqu'à ce que l'opposant crie stop. Cette méthode permet d'apprendre la puissance du bâton et de connaître la force à utiliser raisonnablement pour un combat débutant.

Je recommande fortement de ne pas faire de match avant quelques d'années d'entraînement : quand tu as acquis assez d'expérience et de contrôle pour ne pas blesser l'autre ou toi-même. Cependant, quand tu es prêt à te battre, je propose que tu essaies la même approche pour combattre que celle que nous² utilisons à l'entraînement. Nous distinguons deux types de combat : le match et l'escrime libre. Dans le premier, tu as seulement le droit de frapper le bâton de ton opposant et tu peux seulement le frapper ou l'estoquer au corps. En combat libre néanmoins, tu peux utiliser toutes les techniques mais tu dois admettre avant tout que ton opposant saura répondre correctement. Par conséquent, si l'opposant manque sa parade, tu dois être capable d'arrêter ton attaque. Aucune de ces formes n'est légère ou lente mais il y a une différence dans l'intention personnelle et dans l'objectif au moment de combattre.

Pour plus d'infos : www.hroarr.com/free-fencing-exercises.

² L'auteur et son équipe

LE BÂTON ET SA TENUE

LES PARTIES DU BÂTON

De base, le bâton est traité comme une épée à longue poignée et comme une hallebarde. Il est divisé en quatre parties différentes :

- Le premier quart (faible) : utilisé pour frapper et parer
- Le second quart près de la main : utilisé pour lier et contrôler le bâton adverse
- Les deux quarts entre les mains : utilisés pour parer et bousculer l'opposant ou son bâton
- Un petit bout derrière la main arrière : utilisé pour tirer violemment l'opposant ou son bâton (sa taille varie d'un quart à la largeur d'une paume de main).

De plus, pour faciliter les explications et pour préparer les leçons sur la hallebarde, on dit que le bâton a une petite extrémité et une grande extrémité, correspondant au talon et à la pointe de la hallebarde.

TENIR LE BÂTON ET CHANGER SA TENUE

Un droitier tiendra son bâton main gauche devant (main directrice). Cela permet de mieux contrôler le bâton d'une seule main (la droite, main dominante) en cas de frappe ou d'estoc car vous gardez votre main dominante en arrière.

La main directrice peut être ouverte ou fermée et les pouces de chaque main peuvent être en avant ou en arrière mais les pouces ne doivent pas être à l'opposé l'un de l'autre. Cela donne trois variantes :

- Les pouces vers l'avant
- Les pouces vers l'arrière
- Les pouces pointant l'un vers l'autre

Le bâton peut également être tenu en son centre, avec un espacement des mains aussi large que la largeur d'épaule mais est plus communément tenu avec l'équivalent de la largeur d'une main laissée à l'arrière du bâton et le bras directeur tendu au maximum - voire légèrement courbé. Le changement de main directrice arrive quand on tourne le bâton vers l'arrière, à gauche, avec les mains en hauteur derrière l'épaule gauche.

ROTATION ET POINTS DE VERROUILLAGE

A la différence d'une épée, un bâton effectue des rotations autour de points spécifiques appelés « points de rotation ». Ces points sont situés au niveau de la main arrière, ou entre vos mains, en fonction de l'action et de la position de départ et d'arrivée. Donc, frapper depuis l'*Oberhut* gauche jusqu'à la *Mittelhut* demande à ce que tu effectues une rotation du bâton depuis la main arrière, amenant la main de l'arrière de la poitrine jusqu'au flanc/aisselle. D'autre part, parer depuis le *Nebenhut* avec le pied gauche en avant ou depuis le *Steürhut* jusqu'au *Mittelhut* demande une rotation entre vos mains, en bougeant les deux mains, amenant la main arrière sous l'aisselle.

On peut utiliser des points de verrouillage pour contrôler ton bâton facilement et ainsi être capable de s'arrêter en garde, malgré le poids et l'inertie de l'arme. Ces points de verrouillage sont les épaules droite et gauche, le flanc droit, la hanche gauche et tu les utiliseras pour allonger le bras au maximum et laisser les mains se reposer à ta hanche gauche ou ton flanc droit, en fonction de l'action en cours.

CORPS ET MÉCANIQUE DE L'ARME

Note : Ces mouvements sont d'abord à pratiquer sans bâton pour se concentrer plus facilement sur les mouvements du corps avant tout. On peut également les pratiquer avec le bâton.

La position de base est de se tenir pied gauche en avant, dans une position forte et basse³. Ton pied droit est situé à 90° de la gauche et ton poids est réparti légèrement entre les deux. Le genou gauche est au-dessus du pied avant, pas en avant ni derrière. Le dos est gardé droit, voire légèrement en arrière comme pour le *Oberhut* à gauche. Les épaules sont légèrement tournées vers le côté, l'épaule gauche étant droite et la droite étant à 6 heures.

Le poids est constamment déplacé vers l'arrière ou vers l'avant depuis une posture centrale, avant ou arrière. Cela implique un mouvement particulier de rebond des hanches et des épaules, ce qui requiert un mouvement particulier des pieds, où le pied avant tourne de 10h à 12h en pivotant sur le talon et recule, et le pied arrière se lève sur les orteils depuis son angle à 90° et recule.

Ce mouvement particulier de balance du poids est efficace pour le mouvement de la coupe croisée lors d'un *Kreutzhauw* et d'un *Treiben*, quand on commence avec un *Oberhut* à gauche et qu'on coupe en diagonale vers le bas avec un large mouvement pour aller vers un *Oberhut* à droite, d'où l'on coupe à nouveau vers le bas en un mouvement court. Nous verrons cet exemple plus bas.

On peut également pratiquer ce mouvement sans bâton, en laissant le bras gauche frapper librement en croix. Pour travailler ainsi, tu devras pivoter vers ton côté droit quand tu frappes vers la droite, en finissant ton geste en regardant par-dessus ton épaule gauche avant de pivoter en appui sur la gauche et de frapper à gauche. En faisant cela, tu te balances de toutes les façons, te levant pour que tes pieds reposent sur les orteils pendant que tu pivotes ton pied gauche vers 10-11h, pivotant ton épaule droite et ta hanche aussi loin que possible.

En utilisant ce mouvement pivotant, tes leçons d'escrime deviendront plus faciles et plus naturelles, ce qui te donnera à la fois plus de puissance et de vitesse sans trop puiser dans ton énergie et ta santé. Cela renforce également l'équilibre et le contrôle de tes déplacements.

³ Soit une position équilibrée

DÉPLACEMENTS

Note : D'habitude, j'enseigne les déplacements sans le bâton mais avec la main directrice armée droit devant l'alignement de l'épaule. On peut également pratiquer ces mouvements avec un bâton.

Souviens-toi de garder ton dos droit quand tu bouges pour t'arrêter quand tu veux en contrôlant ton mouvement. Surveille ta focalisation / main directrice. N'avance pas tes hanches au-delà de ton pied avant mais maintient la même balance pendant ton déplacement.

PAS D'ÉQUILIBRE

Bouge ton pied arrière près de ton pied avant puis avance ton pied avant. Cela peut être fait à la fois sur une longue ou courte distance, aussi rapidement que des pas, mais avec tout ton corps aligné dans un seul axe. Répète.

RETRAITE

Retrait en pas d'équilibre mais, cette fois, déplace toi en bougeant d'abord ton pied avant vers l'arrière puis ton pied arrière.

PASSER LE PAS À DROITE

Sort largement en avant vers la droite avec ton pied arrière puis suit avec ton pied gauche pour finir avec l'équilibre du début du mouvement. Répète et effectue une retraite en pas d'équilibre.

DÉPLACEMENT LATÉRAUX VERS LE GAUCHE

1. Fait un petit pas vers la gauche un peu en avant avec ton pied avant gauche puis suit avec la droite.
2. Fait un pas vers la gauche avec ton pied droit penché un peu vers la gauche puis suit avec le pied avant qui bouge également vers la gauche.
3. Bat en retraite en pas d'équilibre

FAIRE UN DEMI-TOUR

1. Déplace ton pied arrière vers l'avant et légèrement vers la gauche *derrière* toi sans pivoter le haut de ton corps. Puis, sans déplacement, pivoter le haut de ton corps à 360° pour finir avec le pied droit devant. Fait un déplacement latéral vers la gauche pour finir en position initial. Répète l'enchaînement.
2. Bat en retraite en pas d'équilibre.
3. Commence avec le pied droit en avant et répète le même mouvement mais en miroir.
4. Répète ensuite le même mouvement mais n'avance pas le pied arrière. Commence plutôt *en reculant* le pied avant.

DÉPLACEMENT EN ATTAQUE ET EN DÉFENSE

Note : Il faut remarquer que le timing de la main et du pied dans ces deux types de déplacement est un peu différent.

Si tu es *attaqué*, tu as peu de choix de déplacement :

1. Ne pas bouger mais se pencher en arrière hors de portée de l'attaque.
2. Faire un déplacement équilibré vers l'arrière, plaçant ton pied avant près de ton pied arrière pendant que tu pars. Puis avance ton pied avant pendant que tu contre-attaques.
3. Faire un déplacement équilibré vers l'avant ou sur le côté avec ton pied arrière sans bouger ton corps vers l'avant, pendant que tu pars, puis achève le déplacement en bougeant ton pied avant vers l'avant pendant que tu contre-attaques.

Toutes ces actions supposent de garder une distance semblable entre toi et ton adversaire et de lier ton déplacement au sien.

4. Sinon, vous pouvez rapprocher tes pieds vers l'arrière, déplaçant ton pied avant vers ton pied arrière en parant puis reculer avec le pied arrière pendant que tu contre-attaques pour menacer ton adversaire sans intention de le frapper.

Si tu souhaites attaquer, *l'attaque* doit *s'achever* avec le déplacement, que ce soit un estoc ou une frappe. Si la première attaque est parée alors tu dois équilibrer tes pieds *immédiatement* en liage, en laissant tomber ou en levant ton bâton puis achève ton attaque avec un autre déplacement complet. Cela peut être évidemment exécuté avec vice, avec une attaque légèrement hors de portée dans le but de *provoquer* une esquivé.

LES GARDES ET LES CHANGEMENTS DE GARDES

GARDES ET CHANGEMENTS DE GARDES

OBERHUT – LA GARDE HAUTE, DE CHAQUE CÔTÉ

La garde est asymétrique des deux côtés. Les deux variantes sont des gardes de transitions supérieures, quand tu passes d'un côté à l'autre.

A gauche, tu tiens la pointe haute, penchée vers l'arrière, main et pied gauche directeurs, la main arrière près du cœur et ton dos légèrement penché en arrière, le poids équilibré vers les hanches. C'est l'équivalent de la garde *Tag* à l'épée longue.

Du côté droit, tu tiens ton bâton à l'horizontale au-dessus et à côté de la tête, la pointe armée vers le visage de l'opposant et la main directrice près de ta tempe. C'est l'équivalent de la garde *Ochs* à l'épée longue.

MITTELHUT – LA GARDE DU MILIEU

Cette garde est faite avec la main directrice tendue et la main arrière sur le flanc, au niveau de l'aisselle, la pointe du bâton étant tournée vers le visage de l'opposant.

C'est l'équivalent de la garde *Langemort* à l'épée longue et c'est la garde à laquelle on passe quand on frappe depuis la garde *Tag*. Meyer l'appelle également *Gerader Versatzung* ce qui se réfère plutôt au liage horizontal avec l'arme ennemie. A la hallebarde, cette garde est appelée *Feldthut*.

UNTERHUT UND STEÜRHUT – GARDE BASSE ET GARDE DE LA HAMPE

Ces gardes se font penchées vers l'avant avec la main directrice au-delà du genou. *Unterhut* est la garde où l'on arrive après une frappe vers le bas depuis la garde haute, en passant par la garde du milieu, en plaçant le talon du bâton sous l'aisselle et en laissant la pointe du bâton vers le sol, centrée ou sur les côtés.

Unterhut est l'équivalent pour l'épée longue de la garde *Alber*.

Steürhut est la garde où l'on arrive après être parti de la *Oberhut* à droite et placé la pointe vers le bas du côté gauche en passant par la garde *Nebenhut*. On peut aussi y venir en passant par la *Unterhut* en levant simplement le talon depuis l'aisselle, pour se protéger derrière le bâton. On peut aussi utiliser cette garde en levant les deux mains et pivoter à 180° sans bouger le bâton.

Steürhut est l'équivalent à l'épée longue de la garde *Schrankhut*.

« WESHSELHUT » & NEBENHUT – GARDES DE CÔTÉ

Ces deux gardes sont des transitions basses via lesquelles on passe d'un côté à l'autre.

Weshselhut n'est pas nommée ainsi dans la section des armes d'hast mais la mécanique est identique pour d'autres armes donc il fait sens de l'utiliser, notamment parce que le dernier chapitre⁴ est un peu incomplet et aléatoire par certaines façons.

La garde est faite en déplaçant ton poids sur la jambe arrière, armant la pointe pour former un triangle (plus ou moins) au sol avec tes pieds et la pointe du bâton. Ton bras gauche doit être tendu vers l'arrière et ton bras arrière courbé derrière toi et levé. De là tu peux choisir soit de t'arrêter et de revenir en arrière, ou de te balancer vers l'arrière pour tourner et revenir en *Oberhut* à droite. Cela doit être aussi naturel et facile que possible. Cette position est aussi utilisée pour appâter ton opposant à attaquer ton flanc.

Nebenhut peut être faite de deux façons. La première et la plus commune est de partir de la *Steürhut*, de garder la main droite en place et de placer la main gauche, directrice, en arrière pour qu'elle repose sur ou près de la hanche gauche, amenant la pointe derrière toi et vers le bas. Tu devras ouvrir la paume de ta main gauche pour faire cela, laissant le bâton reposer sur la partie molle de ta main entre ton pouce et ton index. Repose sur le talon de ton pied gauche et arme à 10h pendant que tu lèves ton talon arrière pour que le pied arrière repose sur tes orteils, ce qui te permet d'étendre ton épaule droite vers l'arrière.

⁴ Celui sur le bâton

L'autre variation du *Nebenhut* peut être apprise en faisant comme au-dessus et en regardant par-dessus ton épaule droite pour voir la pointe de ton bâton au coin de ton œil droit. Cela permet de se battre dans deux directions différentes à partir d'une même garde. Cette dernière version est également utilisée pour pousser l'opposant à attaquer le flanc.

LES GARDES SPÉCIALES (DE SÉDUCTION) OU « VERFÜHREN »

Comme dit plus haut, les deux gardes *Nebenhut* et *Wechselhut* sont chacune utilisée, en plus de l'*Oberhut* et de l'*Unterhut* pour appâter et leurrer l'opposant pour l'amener à attaquer une zone exposée par ces gardes. Exagérer l'ouverture créée peut piéger l'opposant et te donner le contrôle des événements.

OPPOSANTS MULTIPLES

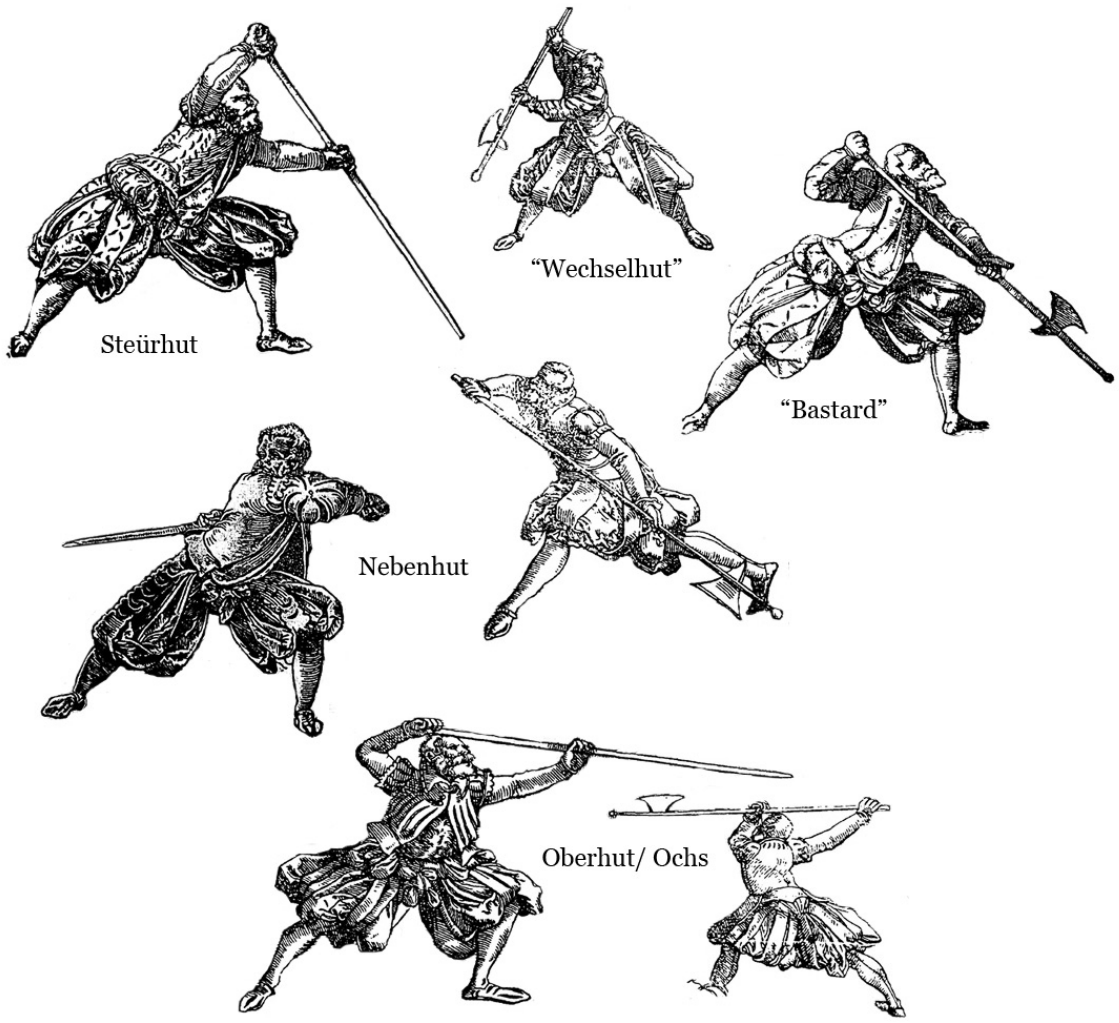
Nebenhut et *Steürhut*⁵ sont des gardes intéressantes car elles sont différentes du côté droit et du côté gauche mais ont en commun de regarder vers deux directions, permettant de se battre contre des opposants venant de deux directions opposées en utilisant ces deux gardes.

LES GARDES À LA HALLEBARDE

Au final, nous avons deux gardes spécialement pour la hallebarde. Aucune n'est nommée mais elles sont montrées sur des illustrations et ressemblent à la garde italienne *Bâtarde*⁶ où tu inverses ta main arrière et tient ton bâton en diagonale vers le bas devant ta poitrine ; l'autre garde est la *Hanging Tag*, où les deux mains sont levées au-dessus de la tête et la hallebarde pend bas derrière toi. Ce peut aussi être vu comme une variante de la *Steürhut*.

⁵ L'auteur voulait peut-être parler de la garde *Weshselhut*, ici.

⁶ *Bastard Guard*





Oberhut



"Vom Tag"



Gerade Versetzung

Mittelhut



Unterhut



DIAGONALE ET CROISEMENTS D'ENTRAÎNEMENT – « KREUTZHAUW & TREIBEN »

Voici deux concepts qui ont un intérêt à l'entraînement mais aussi au combat. Ils peuvent être utilisés pour faire reculer l'adversaire, le tromper et le pousser à l'erreur et le mettre sur la défensive. Ils peuvent également être utilisés pour devenir plus dynamique, fort et capable de changer une action initiée en une autre action, surtout avec une arme aussi lourde et puissante que la hallebarde.

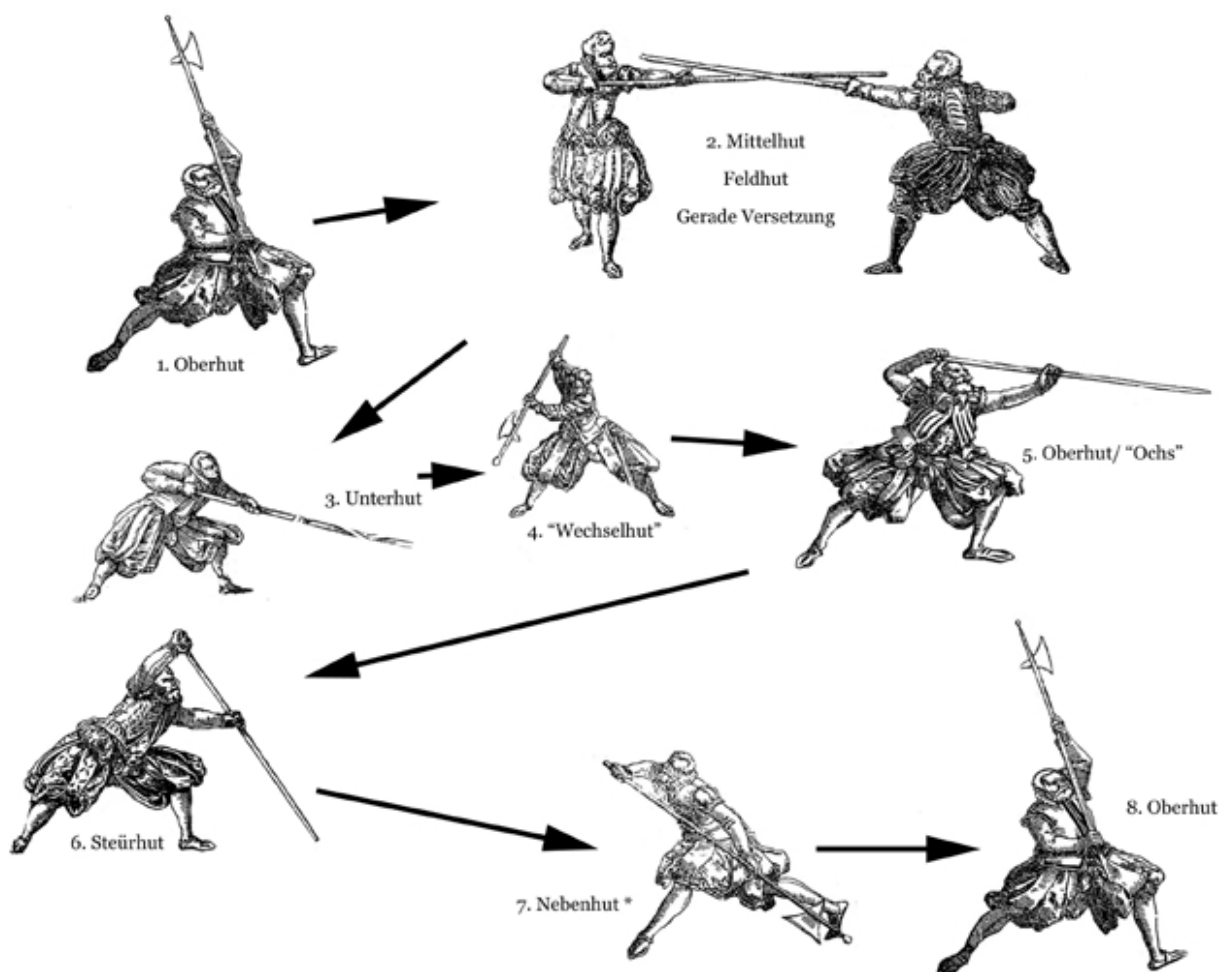
Ces concepts sont la clé pour apprendre à travailler de manière fluide dans toutes les gardes et dans toutes les situations.

KREUTZHAUW (DIAGONALE)

Il s'agit de couper / frapper de haut en bas depuis la garde *Tag* jusqu'à l'*Unterhut*, en arrière et en avant. Ce peut être fait de chaque côté. Si l'opposant frappe ou estoc pendant que vous faites cela, il suffit de frapper son attaque.

TREIBEN (CROISEMENT)

Ici, on frappe depuis l'*Oberhut* à gauche, via la *Mittelhut* vers l'*Unterhut*. Puis on laisse le bâton continuer sur le côté vers la *Weshselhut* ou la *Nebenhut* (selon l'angle de frappe) puis on finit sur l'*Oberhut* – à droite ou à gauche selon la position précédente. La séquence peut être inversée et au lieu de frapper vers le bas, on frappe vers le haut. Il faut s'assurer que cela reste facile.



ATTAQUES

Il y a deux types d'attaques principales : la frappe et l'estoc. Tout bout du bâton peut être utilisé pour chaque attaque mais la partie avancée est la plus utilisée pour attaquer, déplacer ou parer.

SCHLAGEN (FRAPPE)

Normalement, il ne faut pas croiser ses mains en frappant. La main directrice glisse de sa prise centrale et se déplace vers la main arrière pour plus de flexibilité et de puissance. Cela suppose d'avoir une ouverture et une prise dynamique de la main directrice en particulier.

On frappe souvent avec une seule main car la main directrice relâche sa prise temporairement. Le coup au cerveau (*Hirnschlag*) et le coup à la crête (*Schöffersreich*) sont deux exemples nommés de ces coups à une main, fait de part et d'autre de la tête.

Il n'y a pas de frappe depuis le bas vers le haut, si ce n'est *la levée (Reissen)* à courte ou longue portée pour parer ou déplacer⁷ l'arme ennemie.

La frappe peut se faire en diagonale, verticalement ou à l'horizontale et se combine avec des schémas plus ou moins complexes d'estocs. Un estoc feint qui est paré peut être rapidement transformé en frappe et une frappe parée peut être rapidement transformée en estoc ou une parade puissante de ta frappe peut continuer en une contre-frappe.

DIE ROSE (LA ROSE)

C'est une technique commune à toutes les armes et qui permet à la fois de frapper et d'estoquer. On retrouve une similarité avec le *Duplieren* ainsi qu'une combinaison du *Krumphauw – Schielhauw* et *Krumphauw – Scheitelhauw*. En fait, c'est assez similaire à la *Stürzhauw* à la fois dans le concept et dans la mécanique.

La *Rose* commence par un mouvement de frappe depuis une garde de côté mais se transforme en estoc via un mouvement fluide dans l'ombre d'un pétale de rose.

La *Rose* est appelée ainsi quand elle est faite du côté droit, mais est également faite du côté gauche sans être appelée *Rose*. C'est le même principe de chaque côté et permet de voir toutes les gardes via des parties de la *Kreutzhauw* décrite plus tôt.

STOSSEN (L'ESTOC)

L'ESTOC STATIQUE

En estoc statique, la main directrice tient le bâton fermement vers son milieu afin de bien la tenir et d'assurer un bon équilibre et un bon contrôle. Ce travail fonctionne bien en armure ou en distance courte. Cependant, il te laisse également vulnérable aux attaques à longue portée via estocs glissés.

⁷ Déplacer l'arme ennemie : la décaler, la bouger...

L'ESTOC GLISSÉ

L'estoc glissé est fait en ouvrant la main directrice et avec la main arrière poussant le bâton, comme un bâton de billard avec une prise différente. La main arrière vient généralement droit depuis l'aisselle droite mais venir d'au-dessus, par l'*Oberhut* à droite, ou même du côté gauche du buste avec le technique de la *Rose*. Cela te donne une bonne portée et une bonne puissance de frappe en extension, notamment quand tu es vraiment vulnérable (si tu bouges ou pares). Cela reste l'attaque la plus commune.

Finissent ici les attaques les plus communes pour voir les plus complexes et subtiles.

LES TECHNIQUES COMPLEXES ET LEURS PRINCIPES

Toutes les techniques suivantes ont été retirées de l'agencement fait par Meyer pour être regroupées ensemble selon le degré de distance et de force qui les lient.

LA PARTIE LA PLUS AVANCÉE DU BÂTON ET LA LONGUE PORTÉE

Ici nous travaillons à partir de la partie la plus avancée du bâton. C'est avec cette partie qu'on frappe ou pare le plus souvent, mais également d'ici qu'on effectue le liage à longue distance.

SCHLAGEN (LA FRAPPE)

C'est la frappe depuis n'importe quelle garde et qui finit en *Mittelhut* ou en l'une des gardes en coin de l'*Oberhut* ou de l'*Unterhut*.

Ce type de frappe cible normalement l'arme ennemie et ne suppose pas de faire glisser la main directrice : les deux mains tiennent le bâton.

UMBSCHALGEN (LA FRAPPE TOURNANTE)

Bien que cela suppose de frapper à travers le bâton ennemi pour continuer via une garde vers une autre frappe du même côté du même ou d'un autre angle, cela peut également être une frappe circulaire large.

Ce type de frappe suppose que la main directrice glisse vers la main arrière pendant que la partie avant du bâton arrive devant au premier mouvement de frappe ou d'estoc.

Une variante à cette frappe existe au *Jogo do Pau*, quand, d'un liage, tu tournes sur toi-même avec ton pied arrière et dévisses ton corps en une frappe rapide à 360° d'un côté ou du dessus.

La plupart des frappes qui suivent fonctionnent par le liage, à partir du *Gerarder Versatzung* (parade droit devant).

BLEIBEN (« RESTANT »⁸)

En maintenant en liage vos bâtons en contact, tu peux avoir un liage fort ou faible. La main arrière est toujours à ton aisselle au départ et tu contrôles le mouvement avec la main gauche et le pied.

LE LIAGE FAIBLE

Si ton opposant oppose un liage faible, peu appuyé, tu peux faire comme suit :

RUCKEN (LA CHIQUENAUDE)

En maintenant le liage, lève l'arrière du bâton légèrement sur le côté. Pendant que tu romps, reviens presser la partie avant du bâton à l'extérieur du bâton adverse en un mouvement en spirale pendant que tu effectues un pas de rassemblement et achève l'action en avançant de ton pied directeur, en donnant une puissante chiquenaude à son bâton sur le côté et en appuyant efficacement. Puis estoc le droit dans son visage.

C'est une technique difficile à utiliser et à pratiquer. Mais on le sent quand ça fonctionne. Garde à l'esprit que ça ne va pas fonctionner contre un liage fort. Il faut prendre l'adversaire par surprise quand il n'est pas sur ses gardes. D'un point de vue mécanique, le *Ruck* est similaire à la technique épée longue du *Krumphauw*.

LE LIAGE FORT

Généralement, ton opposant va résister puissamment ou en feignant. S'il presse fortement, alors tu peux utiliser les techniques à suivre. Tu peux également créer un liage fort en menaçant ton opposant, par exemple en simulant un faux estoc.

TRÜCKEN (LA POUSSÉE)

Trücken est, en surface, semblable au *Ruck*. Depuis le liage, tu relèves l'arrière du bâton vers l'extérieur pour que ta pointe soit armée légèrement sur le côté de l'adversaire.

En même temps, tu t'abaisse de tout ton corps, te penchant légèrement en avant, pour être protégé derrière ton bâton avec tes bras au-dessus de ta tête, vers l'avant. La pointe de ton adversaire devrait être armée dans ta direction mais au-dessus de toi.

Casse l'arrière de ton bâton vers le bas devant ton flanc et ton aisselle pendant que tu effectues un pas de rassemblement et complète ton pas avec ton pied directeur pendant que tu pousses droit devant. Normalement, le bâton de ton adversaire tombe à tes côtés pendant que tu estoques sa tête.

SCHNAPPEN (LA RUPTURE)

Schnappen (rompre) avec un bâton est similaire à ce qu'on fait avec une épée longue. Pendant que ton adversaire appuie fortement contre ton bâton, tu capitules face à la pression et utilises la force qui t'est donnée pour effectuer à une rapide frappe circulaire, généralement depuis le dessus. Au moment où tu capitules, tu glisses ta main directrice vers l'arrière du bâton, près de ta main arrière. Une fois la frappe complétée, tu reviens en *Mittelhut* encore pour être ainsi protégé.

⁸ NDT : ou peut-être liage ?

ZUCKEN (LA TIRÉE)

Zucken utilise aussi la puissance de la forte pression de l'adversaire contre lui, bien que différemment. Ici, tu ne le laisses pas donner de la puissance à ton attaque, mais tu capitules et dresses ton bâton en-dehors de son attaque, pour que le manque de résistance oblige l'adversaire à amener son bâton loin de lui. Cela peut être fait en levant ton bâton vers un *Left Oberhut* pour frapper ensuite vers le bas le long de son bâton, sur ses mains ou sur son bâton, et ensuite finir par une frappe à la tête.

UMBZUCKEN (LE TIRANT AUTOUR)

Umbzucken est semblable au *Zucken* mais au lieu de frapper vers le bas en suivant la même ligne que celle de ta levée, tu frappes par une autre ligne, généralement de l'autre côté.

DÜRCHWECHSELN (LE CHANGEMENT À TRAVERS)

C'est également une technique identifiable à l'épée longue. C'est une technique commune et il est important de feinter l'adversaire avec des *poussées appuyées*. Il s'appuie sur le fait que l'adversaire est trompé en l'amenant à trop avancer son bâton avec une fausse parade.

1. *Simple Durchwechseln*

D'un liage fort, tu fais tomber ta pointe en levant un peu l'arrière de ton bâton, pour faire passer ton bâton sous le sien et pousser de l'autre côté, préférablement en amenant ton bâton de ton côté pour être protégé derrière lui.

2. *Nachstoss (contre poussée)*

Le contre de la technique ci-dessus consiste à estoquer dès que ton opposant fait tomber sa pointe pour aller sous ton bâton.

3. *Durchwechseln with Ausschlag (Fraper loin)*

La technique ci-dessus peut être utilisée pour tromper ton adversaire en faisant un faux *Durchwechseln*, abaissant ta pointe et attendant que ton adversaire contre-attaque. Quand il le fait, frappe son bâton de côté et complète ton *Durchwechseln* avec un estoc vers sa tête.

4. *Double Durchwechseln*

Si l'adversaire essaie la technique ci-dessus, alors tu peux juste abaisser ta pointe, l'empêchant de frapper ton bâton, pour ensuite faire un *Double Durchwechseln* - frapper de l'autre côté.

Et ainsi de suite, avec des variations infinies...

DES TECHNIQUES AVEC LE MILIEU AVANCÉ DU BÂTON ET À PORTÉE RAPPROCHÉE OU ENTRE LES MAINS ET À PORTÉE RAPPROCHÉE.

Avec ces techniques, on travaille à ou vers une distance rapprochée, par exemple avec le *Krieg*. Tu contrôles le bâton ennemi avec la partie du bâton qui est proche de ta main directrice, ce qui te donne un appui fort et plus de contrôle, au détriment de la distance.

ABSETZEN (LE DÉPLACEMENT)

Ici, *Absetzen* signifie juste : déplacer le bâton ennemi. La technique en elle-même ne menace pas l'adversaire mais permet de mettre en place les autres actions. Cela permet aussi de contrôler le bâton adverse pour estoquer quand tu te penches sur le côté, à l'abri derrière ton bâton.

WINDEN (L'ENROULEMENT)

Suivant l'*Absetzen*, tu peux tourner la partie avancée de ton bâton vers l'extérieur de ton adversaire pour mieux contrôler le bâton. D'ici, tu peux soit le frapper ou estoquer avec le talon du bâton, estoquer avec la pointe ou frapper avec la partie avancée, selon ton enroulement.

ÜBERSCHIESSEN STOSS (L'ESTOC DÉPASSÉ)

Depuis un enroulement éloigné, tu fais un pas avant avec ton pied arrière sans aller plus en avant. En même temps, tu lèves la pointe de ton bâton en l'air en étant sûr que tu ne pousses pas trop sur le côté. Quand tu complètes ton pas avec ton pied gauche, tu lèves le talon en laissant ta pointe venir et s'abaisser sur l'extérieur du bâton adverse et complète l'action en le piquant dans l'intestin ou les testicules.

Cette technique doit être faite rapidement et avec agressivité pour fonctionner. A l'origine, ce sont des techniques de hallebarde.

LA PORTÉE RAPPROCHÉE

Ici, on va voir des techniques à portée rapprochée où on peut utiliser le bâton pour saisir et agripper.

GESPERREN & STREICH OR WIRFFEN (BARRER & FRAPPER OU AGRIPPER)

Les techniques suivantes peuvent être faites de deux façons. Elles sont liées au *Umbschnappen* de Ringeck à l'épée longue. La version du côté droit est faite à la hallebarde, à l'origine, en accrochant avec la tête de la hallebarde.

SUR LE CÔTÉ GAUCHE

Commence avec un liage éloigné depuis la gauche vers la droite. Sois sûr que ton adversaire effectue un liage appuyé. Sinon, provoque le en effectuant des petits estocs, en faisant un pas lourd, en criant ou autres choses nécessaires pour obtenir de lui qu'il appuie fortement.

Quand l'adversaire appuie sur le côté, tu capitules un peu et lèves le talon, glissant la main arrière vers le milieu du bâton. En même temps, tu effectues une avancée du pied avec le pied droit, gardant ton bâton à gauche entre ton flanc et le bâton de ton adversaire. Essaie de le frapper dans la tête avec le talon en diagonale depuis le dessus.

Si la frappe rate, alors laisse le talon continuer sur la gauche près du bâton ennemi et attrape le pour contrôler le bâton de ton adversaire. Dès que tu l'attrapes en bas, laisse l'avant revenir en un roulis de ton côté gauche, frappant droit depuis le dessus sur la tête de l'adversaire. Sois sûr de ne pas perdre le contrôle du bâton adverse quand tu reviens.

SUR LE CÔTÉ DROIT

Commence d'abord en faisant un *Dürchwechseln*. Quand l'adversaire presse ta pointe sur le côté, alors tire l'arrière sous ton bras gauche pendant que tu lèves les deux mains par-dessus ta tête, abaissant la pointe sur ton côté droit pour être protégé derrière ton bâton. Effectue en même temps un pas de rassemblement.

Finis le déplacement avec ton pied gauche pendant que tu balances ton dos vers la droite, par-delà le bâton de l'adversaire et crochète vers le bas durement pour contrôler son bâton et laisser l'avant du bâton revenir à nouveau en un mouvement circulaire, frappant depuis le dessus vers la tête ennemie. Avec une hallebarde, tu peux accrocher l'arrière de la tête de la hallebarde ennemie et tirer. S'il résiste, alors tu peux avancer derrière lui avec ta jambe droite et l'attaquer en utilisant l'arrière de ton bâton.

VERSETZEN & STOSSEN (DÉPLACEMENT ET POUSSÉE)

C'est un contre aux frappes faites depuis le dessus et à une main comme la *Schöfferstreich* ou la *Hirnschlag*.

Partant du fait que tu te tiens en *Unterhut*, *Mittelhut* ou *Steürhut*, tu lèves ton bâton et te rapproches pour parer entre tes mains. Pour garder la main directrice en sécurité, tu peux ouvrir ta main et de ne pas agripper le bâton pour éviter que les doigts ne soient au-dessus et parer avec la paume de la main derrière le bâton. La frappe étant annulée, tu abaisses ta pointe pour que son bâton tombe sur le côté, et rapidement, tu pousses à l'intérieur de sa garde vers sa tête ou sa nuque.

STANGER NEHMEN (LA PRISE DU BÂTON)

C'est une technique commune à l'épée longue en prise courte ou demi-épée, enseignée par *Ringeck*.

Commence par un liage avec la main directrice renversée (les pouces pointent l'un vers l'autre), tu te penches pendant que tu pousses le talon vers le bas et devant, en ouvrant la paume de ta main directrice vers le haut pour attraper le dessous du bâton ennemi. Fait un pas passant avec ton pied droit, continue d'amener le talon vers l'avant et à l'extérieur du côté droit de ton adversaire sous son bâton pendant que tu maintiens l'accroche sur ton bâton et le sien avec ta main gauche.

Dès que les bâtons viennent à l'horizontal, tu crochètes la courbe de ton bras droit derrière l'épaule ennemie depuis le dessous de l'épaule, en appuyant. En faisant cela, tu abaisces les bâtons avec ta main gauche pendant que tu fais un pas passant avec ton pied gauche, tout en levant ton bras droit en achevant un mouvement circulaire complet avec les bâtons afin de le désarmer. Achève l'action en faisant trois pas avec ton pied arrière pour faire face à ton opposant et le poignarder dans le dos.

S'il y résiste, tu devras essayer de lever ton bras droit et le désarmer, puis tu dois accrocher ton talon depuis la gauche par-dessus ses bras et épaule, derrière son bâton, et fait un pas derrière lui avec ta jambe droite, ainsi tu peux le pousser en utilisant ton talon.

TECHNIQUES DE FEINTES / TROMPERIES

Les techniques suivantes sont toutes des feintes et des séductions ou des tromperies pour pousser l'adversaire à t'attaquer d'une manière précise pour le contrôler ou bien elles poussent l'ennemi à se défendre dans un but précis pour l'attaquer sur une autre ouverture.

ROSEN

La Rose est une feinte en cela qu'elle ressemble à une frappe franche mais contient un estoc rapide qu'on n'attend pas.

FEHLEN STREICH (LA FRAPPE QUI ÉCHOUE)

La frappe qui échoue est une feinte qui doit mener l'opposant à bouger pour se défendre d'une manière particulière.

VERZUCKEN STOSS (L'ESTOC APPUYÉ)

L'estoc appuyé est une feinte en cela qu'elle doit mener l'opposant à bouger pour se défendre d'une manière particulière.

VERFÜHREN (LA SÉDUISANTE)

La séduisante peut être faite avec ton bâton ou ton corps, en t'exposant ou par du bruit en t'exclamant ou martelant le sol. La technique peut être faite grâce à votre attitude, trompant ton adversaire en lui faisant croire que tu es extrêmement agressif ou défensif, voir fou ou pleutre.

DÜRCHWECHSELN (LE CHANGEMENT À TRAVERS)

Le changement à travers est une feinte qui doit amener l'adversaire à se défendre d'une manière particulière.

UMBWENDEN (TOURNANT AUTOUR)

La « tournante autour » pousse l'ennemi à attaquer ton dos ou tes flancs en les exposant quand tu pivotes en *Weschelhut* ou en *Nebenhut*. Ainsi tu peux le contrer en effectuant les techniques de ces gardes.

UBERGEHEN (LE PASSAGE)

Le passage t'amène à croiser les jambes en te faisant faire un pas en arrière avec ton pied directeur ou un pas en avant avec la jambe arrière. A condition que tu as lié les bâtons et que tu n'as pas trompeusement avancé vers l'avant, alors tu peux pivoter le haut de ton corps et frapper rapidement et durement depuis le côté ou le dessus.

TREIBEN (LA MENÉE)

La menée doit instiller la prudence et la peur à ton adversaire en attaquant de manière agressive en aller et retour devant toi en avançant. Le circuit que tu suis doit être soudainement interrompu pour attaquer depuis un autre angle ou une attaque totalement différente.

STANGEN NEHMEN (LA PRISE DU BÂTON)

La prise du bâton est trompeuse pour des raisons évidentes. Tu t'approches rapidement et agrippes le bâton ennemi pendant qu'il est sans défense et confus.